

Humanities and Social Sciences

กลุ่มสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

CMU21st Century Learning Report

2022

รายงานฉบับสมบูรณ์ผลโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้
ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2564

ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ISBN : 978-616-398-729-7



รายงานผลโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้
ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2564
กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ISBN (e-book) :978-616-398-729-7



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) :978-616-398-729-7

บรรณาธิการ
อานันท์ สีนัทพิทักษ์เกียรติ
ธัญพิชชา อรินตะ
จุฑามาศ สีสี
กิงกาญจน์ ฤงแก้ว

ออกแบบปกและจัดรูปเล่มรายงาน
จุฑามาศ สีสี

ติดต่อ
tlic@cmu.ac.th

บทความนี้เอกสารนี้ สงวนลิขสิทธิ์ © 2564 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 ในการดำเนินการพัฒนากระบวนวิชาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งได้มุ่งเน้นในการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ (1) วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยายที่ลดลง (2) วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (3) การใช้ ICT ในการเรียนการสอน และ (4) การวัดประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพจริง

การจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีปฏิบัติที่ดีด้านการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 และการสนับสนุนด้านนวัตกรรมการเรียนการสอนสำหรับอาจารย์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในปีการศึกษาที่ 2564 ซึ่งมหาวิทยาลัยมีโครงการรวมทั้ง 5 รูปแบบ ได้แก่ โครงการ Type A เป็นการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ที่ส่งเสริมให้อาจารย์ลดการบรรยายหน้าชั้นเรียน Type B เป็นการเรียนการสอนแบบ Flipped-classroom ที่เน้นส่งเสริมให้อาจารย์นำเนื้อหาส่วนบรรยายของตนสร้างเป็นสื่อในรูปแบบ Online โครงการ Type C เป็นทุนส่งเสริมการสอนแบบบูรณาการข้ามกระบวนวิชา โดยเป็นจุดเริ่มต้นของการมอง ภาพรวมของการศึกษาอันเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนการสอนแบบ Outcome-based Education (OBE) โครงการ Type CMU MOOC เป็นทุนส่งเสริมให้อาจารย์ร่วมผลิตสื่อออนไลน์ในระบบเปิด

เกี่ยวกับศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้มีนโยบายในการจัดตั้งศูนย์ TLIC (Teaching & Learning Innovation Center) เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนอาจารย์ในการพัฒนาทักษะด้านการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เพื่อตอบสนองนโยบายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยพันธกิจหลักของ TLIC มี ทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1. การผลักดันการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Learning) ด้านที่ 2. การพัฒนาอาจารย์ด้านการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ด้านที่ 3. การสร้างดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อบริหารการจัดการเรียนรู้ และ ด้านที่ 4. การสนับสนุนการวิจัยและสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้อย่างยั่งยืน ซึ่งในพันธกิจที่ 2 การพัฒนาอาจารย์ด้านการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ศูนย์ได้ส่งเสริมและผลักดันการพัฒนาอาจารย์ เสริมสร้างทักษะการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญ ประสานความร่วมมือกับส่วนงานที่เกี่ยวข้องเดิม ได้แก่ สำนักพัฒนาคุณภาพการศึกษา และกองบริหารงานบุคคล เพื่อให้การพัฒนาอาจารย์เกิดผลก้าวหน้าอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม

กรรมการและผู้มีส่วนร่วมในโครงการประจำปีการศึกษา 2564

กรรมการดำเนินงาน

อานันท์ สีสพิทักษ์เกียรติ

ธัญพิชชา อรินตะ

จุฑามาศ สีธิ

กิงกาญจน์ ถุงแก้ว

กรรมการวิชาการ

อานันท์ สีสพิทักษ์เกียรติ

พัชรี วรกิจพูนผล

ปรานอม ตันสุขานันท์

วรรณพร ทะพิงค์แก

อภิโชค เลชะกุล

มณิษฐา จินตพิทักษ์

อลิษา ตรีโรจนานนท์

ชญภา แสนหลวง

ชุมพล บุญคุ้มพรภัทร

ศิริพร เพียรสุขมณี

ปริยานุช วุฒิ ชูประดิษฐ์

ทัชชา สุตตสันต์

ศุภณัฐ ชัยดี

ณัฐวัฒน์ ล่องทอง

อาณัติ เดวี

รวีศ ทัศคร

วรลักษณ์ อังศุวารางกูร

สุธินี แต่โสตติกุล

อาทิตยา อินยง

สารบัญ

ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ ห้องเรียนกิจกรรมและการเรียนรู้ด้วยตนเอง	11
<i>กรรม เกตุเวช</i>	
ชั้นเรียนออนไลน์ วิชาการนำเสนอผลงานและจัดแสดงภาพถ่าย	19
<i>กรรม เกตุเวช</i>	
รายงานฉบับสมบูรณ์การสอนวิชา Music Theory and Composition โครงการ Active Learning 2564	27
<i>กฤษฎี เลกะกุล</i>	
การพัฒนาการเรียนการสอนวิชาทฤษฎีดนตรี Music Rudiments	31
<i>กฤษฎี เลกะกุล</i>	
โครงการ 057404 การประเมินสมรรถภาพทางกายและกำหนดการออกกำลังกาย(Fitness Assessment and Exercise Prescription)	36
<i>กฤษณะ บุญประสิทธิ์</i>	
โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21รายวิชาการประเมินสมรรถภาพทางกาย และกำหนดการออกกำลังกาย (Fitness Assessment and Exercise Prescription)	42
<i>กฤษณะ บุญประสิทธิ์</i>	
การพัฒนาและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกิจกรรมการอภิปรายกลุ่มในกระบวนวิชาท้องถิ่นและโลกาภิวัตน์	47
<i>กิตติยา มูลสาร</i>	
การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกิจกรรมการสวมบทบาทในสถานการณ์สมมติภายใต้โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21	55
<i>จิราภา อินธิแสง ไชยมี</i>	
การเมือง 4.0	62
<i>ชนินทร เพ็ญสุตร</i>	
การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Media Information & Digital literacy) ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานแบบผสมผสาน (Hybrid Community-based Learning)	71
<i>ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนา</i>	

สารบัญ

การบูรณาการการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐานสู่การเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ของภูมิศาสตร์ที่พื้กออาศัย Integration between Problem-based and Case-based Learning into 21st Century Learning of Geography of Housing	82
<i>ชาคริน เพชรานนท์</i>	
การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้	90
<i>ณัฐพล แจ้งอักษร</i>	
การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	98
<i>ณัฐพล แจ้งอักษร</i>	
บูรณาการศาสตร์การถ่ายภาพและสถาปัตยกรรมสำหรับนักศึกษาการถ่ายภาพเพื่อการศึกษาและนำเสนอคุณค่า และเรื่องราวของสิ่งปลูกสร้างด้วยภาพถ่าย	108
<i>ณัฐพล นุกุลคาม</i>	
การนำวิธีการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom มาช่วยสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนสำหรับกระบวนวิชา 112204 พื้นฐานเสียง	115
<i>ธัชธรรม ศิลป์สุพรรณ</i>	
โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 กระบวนวิชา 852101 ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับภาพยนตร์ดิจิทัล	121
<i>ธีรภัทร วรรณฤมล และ อุกฤษณ์ สงวนให้</i>	
การเรียนการสอนรูปแบบใหม่วิชาการจัดการสื่อศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยปีการศึกษา 2564	125
<i>ปฐมพงศ์ มานะกิจสมบุรณ์ และ เมธิพรรณ บุญติ</i>	
การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) แบบออนไลน์ใน รายวิชาทฤษฎีศิลปะในการศึกษาขั้นพื้นฐาน	131
<i>ประไพลิน จันทน์หอม</i>	
การพัฒนาห้องเรียนออนไลน์สำหรับกระบวนวิชาการผลิตภาพเชิงสร้างสรรค์	141
<i>ปรัชญา คัมภีรานนท์</i>	
การพัฒนาห้องเรียนออนไลน์ 100% สำหรับกระบวนวิชาภาพเชิงสร้างสรรค์	149
<i>ปรัชญา คัมภีรานนท์</i>	
การจัดบริการสาธารณะ	156
<i>พจนา พิษิตปัจจา</i>	

สารบัญ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชาสื่อและนวัตกรรมการสอนภาษาไทยเพื่อส่งเสริมทักษะพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ด้วยแนวคิด Flipped-Classroom ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning.	162
<i>พรสุดา อินทร์सान</i>	
โครงการ “Learning Literary Theory by Doing”	170
<i>พศุทธิ์ ลาคุชะ</i>	
การศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom):การเรียนรู้แบบ Active Learning กับการเรียนรายวิชาที่พหุภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21	174
<i>พิชัยณรงค์ กงแก้ว</i>	
การส่งเสริมการสอนแบบบูรณาการข้ามกระบวนวิชากระบวนปีกระบวน และดาบไทยศึกษา และวิชามวยไทยศึกษา ร่วมกับวิชาที่พหุภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21	186
<i>พิชัยณรงค์ กงแก้ว</i>	
“เรื่องเล่าการเรียนรู้ออนไลน์สู่การเป็นนักวิจัยในยุคโควิด 19”	198
<i>ไพลิน ภูจินาพันธ์</i>	
การจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดของผู้เรียน:ข้อจำกัดและความท้าทาย	205
<i>ภักดีกุล รัตนา</i>	
โครงการ 020101 ภาษาพม่าพื้นฐาน 1 (Fundamental Burmese 1).	217
<i>มุกิตา บุญญาภรณ์</i>	
กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้านในวิชาประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความ เป็นเลิศ สำหรับผู้เรียนคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	226
<i>ยงยุทธ ยะบุญธง</i>	
บูรณาการการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ในกระบวนวิชาการบริหารจัดการสถานศึกษาและการประกันคุณภาพสู่ความ เป็นเลิศ	236
<i>ยงยุทธ ยะบุญธง</i>	
การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning + Flipped Classroom กระบวนวิชา 851305 ศิลปะเพื่อการ สื่อสาร.	246
<i>รัฐพล พรหมมาศ</i>	

สารบัญ

การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) สำหรับกระบวนวิชาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในหลักสูตรการเมืองและการปกครอง.	256
<i>ราม โชติคุต</i>	
การจัดการเรียนการสอนแบบชั้นเรียนกลับหัว (Flipped-Classroom) กระบวนวิชา 030111 สังคมและวัฒนธรรมเวียดนาม คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.	264
<i>รุจิวรรณ เหล่าไพโรจน์</i>	
การบูรณาการจัดการจัดการเรียนรู้เพื่อหนุนเสริมความเป็นพลเมืองโลกที่มีจริยธรรม	271
<i>วชิรศรณัม แสงสุวรรณ และ ภักดีกุล รัตนา</i>	
รายงานฉบับสมบูรณ์โครงการส่งเสริมจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ปีการศึกษา 2564 วิชาสหรัฐอเมริกาในการเมืองโลก (126431).	280
<i>วรรณภา สิริศิริ</i>	
การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในกระบวนวิชามนุษย์กับปรัชญา (Man and Philosophy)	289
<i>วรรณวิสาข์ ไชโย</i>	
การจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning ผ่านกระบวนวิชา “เศรษฐศาสตร์การพัฒนา”	298
<i>วรัทยา ชินกรรม</i>	
การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในกระบวนวิชาการจัดการกิจการเพื่อสังคม	304
<i>ศศิพัชร ชัยสิริปดินทร์</i>	
การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาเทคนิคทางเลือกในการถ่ายภาพ	312
<i>ศักรินทร์ สุทธิสาร</i>	
การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ในรายวิชาการถ่ายภาพบุคคลในสภาพแวดล้อม.	321
<i>ศักรินทร์ สุทธิสาร</i>	
กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ICCVF เพื่อพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาบัณฑิตศึกษาในวิชากระบวนทัศน์หลักสูตรและการสอนยุคใหม่ Active Learning Provision Strategy: ICCVF for Developing Graduate Students’ Competencies in Paradigm of Modern Curriculum & Instruction Course	330
<i>สมเกียรติ อินทสิงห์</i>	

สารบัญ

การใช้การเรียนรู้แนวใหม่ (Active Learning) ร่วมกับห้องเรียนกลับด้าน(Flipped Classroom) ในการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	341
สมบัติ ท้ายเรือคำ	
การพัฒนากระบวนการเรียนรู้รายวิชากีฬาเพื่อสุขภาพ (Sports for Health)	348
สรารุณี พงษ์พิพัฒน์	
กลวิธีการเขียนเพื่อการศึกษาในมุมมองห้องเรียนกลับด้านด้วยรูปแบบสารคดีโครงการ “เขียนความดี”	353
สิระ สมนาม	
การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านวิชาถ่ายภาพเพื่อการศึกษา	363
สุนันชัย ออนตะไคว้	
การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning (Integrated Active Learning with Teamwork Learning)	371
สุบัน พรเวียง	
การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564	381
สุภาวดี เพชรเกตุ	
การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Flipped-Classroom ในกระบวนวิชา 062303 จิตวิทยาบุคลิกภาพในระดับปริญญาตรี	389
อาทิตยา อินยง	
เรียนรู้การวิจัยในช่วงโควิด: โครงการวิจัยบนโลกออนไลน์	397
อุดมโชค อาษาวิมลกิจ	

ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ ห้องเรียนกิจกรรมและการเรียนรู้ด้วยตนเอง

กรรณ เกตุเวช¹

¹สาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ภาควิชาสื่อศิลปะ และการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail gun.ketwec@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอการจัดการเรียนการสอนแบบ 21st Century Learning” ในรายวิชา “114103 ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ” เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนจากภาคบรรยายไปสู่การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ควบคู่กับการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีเป้าหมายเพื่อปรับเปลี่ยนภาพจำว่าวิชาประวัติศาสตร์ “มักน่าเบื่อ” “ง่วงนอน” “ท่องจำ” ไปสู่ชั้นเรียน Active Learning โดยสร้างชั้นเรียนที่ยืดหยุ่น เป็นมิตรกับผู้เรียนพร้อมเสริมสร้างการมีส่วนร่วมให้เกิดขึ้นในชั้นเรียน

ผลลัพธ์ที่ได้จากการปรับเปลี่ยนชั้นเรียนในเชิงคุณภาพสามารถสะท้อนผ่านผลงานในรายวิชา ที่แสดงให้เห็นองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับอันเป็นความรู้ที่ถูกต้องยอดและนำไปประยุกต์ใช้ โดยส่งมอบผ่านผลผลิตในกิจกรรมและโครงการที่กำหนดไว้ได้ตามวัตถุประสงค์ ในเชิงปริมาณแสดงให้เห็นผ่านผลการประเมินกระบวนการวิชาที่อยู่ในระดับสูง ความคิดเห็นจากผู้เรียนที่มีต่อกระบวนการวิชาสามารถสรุปได้ว่าการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ช่วยลดความน่าเบื่อ แม้อยู่ภายใต้สภาวะการณ์ระบาดโรคร้ายแรงแต่ผู้เรียนยังมีกำลังใจและสนุกไปกับชั้นเรียนประวัติศาสตร์ภาพถ่ายได้อย่างน่าพึงพอใจ

คำสำคัญ: การถ่ายภาพ, ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ, ทักษะการเรียนรู้, Active Learning

1. บทนำ

วิชาประวัติศาสตร์การถ่ายภาพเป็นกระบวนการที่สำคัญ เนื้อหาในรายวิชามุ่งนำเสนอกระแสการพัฒนาด้านเทคโนโลยี กระบวนการถ่ายภาพ รวมถึงกระแสแนวคิดทฤษฎีศิลปะและประวัติศาสตร์ศิลปะ ตั้งแต่ยุคกำเนิดการถ่ายภาพมาจนถึงปัจจุบัน กระบวนวิชานี้เป็นรากฐานความเข้าใจของนักศึกษาสาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ที่จะได้เห็นร่องรอยความคิดของกลุ่มผู้บุกเบิก ลำดับการพัฒนาทั้งเชิงเทคนิค แนวคิด และทฤษฎีที่มีอิทธิพลกับการถ่ายภาพ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบถึงที่มาที่ไปรวมถึงบทบาทและหน้าที่ของภาพถ่ายในแต่ละยุคสมัย กระแสการใช้งานของภาพถ่ายทั้งในฐานะสื่อบันทึกและภาพศิลปะ หัวใจสำคัญที่ทำให้ภาพถ่ายแตกต่างจากสื่อศิลปะประเภทอื่น ๆ จากการบุกเบิกของเหล่านักวิทยาศาสตร์และ

ศิลปินเพื่อสร้างเครื่องมือที่จะเก็บบันทึกและสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้เห็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์นั้นได้ และภาพถ่ายมีพลังในการเปลี่ยนแปลงและขับเคลื่อนสังคมให้เกิดพัฒนาการในทุกมิติทั้ง เทคโนโลยี การศึกษา สังคม เศรษฐกิจและวัฒนธรรม ดังนั้นการส่งมอบความรู้เพื่อมุ่งแสดงให้เห็นหน้าที่และการใช้งานของภาพถ่ายในแต่ละยุคสมัย รวมถึงการจำแนกความหมายและแรงจูงใจในการถ่ายภาพรูปแบบต่าง ๆ (ในแต่ละช่วงทศวรรษ) โดยเฉพาะการเปลี่ยนของสถานะของภาพถ่ายในฐานะ “สื่อบันทึกเชิงกลไก” (document) และ “การถ่ายภาพในฐานะงานศิลปะ” (image)

ภาพถ่ายมีประวัติกว่า 200 ปี มีเนื้อหาและรายละเอียดจำนวนมากให้สืบค้นแม้ว่าการเรียนการสอนของวิชานี้จะจัดการเรียนการสอนแต่เฉพาะกลุ่มผู้เรียน

วิชาเอก (สาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์) ซึ่งเป็นผู้สนใจและชื่นชอบการถ่ายภาพโดยตรง ทว่าด้วยธรรมชาติที่มีถูกผู้เรียนเชื่อและเหมารวมไปก่อน (stereotype) ว่าวิชาประเภทนี้เน้นการสอนภาคบรรยาย เน้นท่องจำเพื่อตอบข้อสอบ โจทย์สำคัญในการปรับปรุงการสอนกระบวนวิชานี้คือทำอย่างไรจึงจะสามารถผลักดันให้ผู้เรียน เรียนได้อย่างสนุก มีส่วนร่วม ไม่เบื่อและไม่่วงนอน เพื่อสะท้อนการแก้ปัญหาในกระบวนวิชา ผู้สอนจึงปรับเปลี่ยนการประเมินผล โดยเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำชุดความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรมด้วยการทำชิ้นงานที่ผู้เรียนสามารถสนุกไปกับเนื้อหาเหล่านั้น รวมถึงโครงการและกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถกำหนดเนื้อหาและรูปแบบการส่งมอบได้ตามที่ตนเองถนัด

ผู้สอนตัดลดการบรรยายลงให้เหลือแค่เฉพาะการบรรยายสรุปในหาสำคัญ ๆ เท่านั้น โดยผลิตสื่อการเรียนรู้สำหรับให้ผู้เรียนใช้เป็นฐานข้อมูลเพื่อศึกษาค้นคว้า ให้สอดคล้องกับการออกแบบกระบวนกรเรียนการสอน ที่มุ่งฝึกปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ทักษะการพูดและการฟัง (Communication Skill) ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Active Learning) โดยใช้แนวทาง Project Based-Learning เป้าหมายเพื่อสะท้อนองค์ความรู้ผ่านกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์และโครงการของผู้เรียน ที่สอดแทรกไว้ในรายวิชา ประกอบด้วย

การสร้างสถานการณ์สมมติ (Roleplay) โดยมอบโจทย์ให้ผู้เรียนทดลองแก้ปัญหาที่กลุ่มผู้บุกเบิกการถ่ายภาพต้องเผชิญในยุคก่อนการถ่ายภาพ

สร้างกลุ่มสนทนา (Group Talk / Seminar) ในประเด็นสำคัญที่กำหนดไว้เช่น “หากโลกที่ไม่มีภาพถ่ายจะเป็นอย่างไร” รวมถึงในประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ เช่น “กระบวนกรถ่ายภาพสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อโลกได้อย่างไร” และ “พลังของภาพถ่ายเกิดขึ้นได้อย่างไร” เป็นต้น

ผลงานเชิงสร้างสรรค์ (Creative Task) ซึ่งเป็นการมอบโจทย์จำลองเพื่อผลิตสร้างผลงานภาพถ่ายตามข้อจำกัดและกระแสนิยมในแต่ละช่วงเวลา

โครงการศึกษาด้วยตนเอง (Photo Visionary) เพื่อผลิตสื่อวิชาการโดยหยิบเอาเหตุผลสำคัญบนหน้าประวัติศาสตร์การถ่ายภาพมาขยายขอบเขตการค้นคว้าเพื่อเติมให้ลึกขึ้นหรือกว้างขึ้นอย่างเหมาะสม

จากแนวทางการจัดการเรียนการสอนและเนื้อหาในรายวิชา เป็นการใช้เหตุผลสำคัญของประวัติศาสตร์การถ่ายภาพให้เกิดประโยชน์ เปลี่ยนเป็นความรู้ความเข้าใจแทนการท่องจำ โดยการประยุกต์ใช้เพื่อสร้างเป็นชิ้นงานหรือโครงการซึ่งสามารถสร้างความเข้าใจเชิงประเด็นได้มีประสิทธิภาพมากกว่าการพยายามท่องจำเนื้อหาเพื่อสอบแต่เพียงอย่างเดียว อีกทั้งความเข้าใจเหล่านั้นยังถูกขยายขอบเขตเกินเนื้อหาของกระบวนวิชาไปสู่รายละเอียดที่ลึกขึ้นและสามารถกลับมาทบทวนองค์ความรู้ในสื่อวิชาการที่ผลิตขึ้นด้วยตนเองซ้ำได้เมื่อต้องการ

2. ปรับเปลี่ยนรูปแบบการประเมิน

เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนที่ออกแบบไว้ โดยมุ่งลดภาระในการท่องจำรายละเอียดเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์ปริมาณมาก จุดมุ่งหมายในการวัดผลของกระบวนวิชาจึงไม่ใช่การทำแบบทดสอบ แต่เป็นการสะท้อนองค์ความรู้ที่ได้รับผ่านโจทย์และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบและขับเคลื่อนชิ้นเรียน

อีกทั้งผู้เรียนยังลงความเห็นว่าไม่ต้องการให้มีการวัดผลด้วยข้อสอบปลายภาค ชั้นเรียนจึงตกลงกำหนดค่าน้ำหนักของชิ้นงานและกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เป็นถูกปรับเพิ่ม เน้นสะท้อนความรู้ผ่านการแสดงความคิดเห็น และการให้ข้อมูลพร้อมแสดงตัวอย่างได้อย่างเหมาะสมประกอบในรายงานหรือการสนทนากลุ่มและโครงการการค้นคว้าด้วยตนเอง โดยคิดเป็นค่าน้ำหนักคะแนนเก็บไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

โดยสามารถมีการสอบเก็บคะแนน (Quiz) เพื่อทดสอบความรู้ก่อนและหลังเรียนได้โดยกำหนดค่าน้ำหนักคะแนนสอบทั้งหมดไว้ไม่เกินร้อยละ 10 และคะแนนการมีส่วนร่วมไว้ที่ร้อยละ 10 รวมทั้งสิ้น 100 คะแนน ชั้นเรียนได้กำหนดเงื่อนไขและเกณฑ์ในการประเมินผลงาน (Criterial) ร่วมกัน โดยมุ่งส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ มีความถูกต้องเที่ยงตรงของข้อมูลและนำเสนอที่มาที่ไปได้ ผู้เรียนยังเสนอแนะให้ผู้สอนต้องจัดทำทรัพยากรพื้นฐานที่เหมาะสมกับชิ้นงาน รวมถึงให้การสนับสนุนหัวข้อการค้นคว้าที่ผู้เรียนสนใจ เพื่อให้สามารถผลิตและนำเสนอเป็นสื่อเชิงวิชาการในรูปแบบคลิปวิดีโอที่มีคุณภาพสามารถเผยแพร่สู่สาธารณะได้ต่อไป

3. สร้างบรรยากาศและการเสริมพลัง

เพื่อส่งเสริมแนวทางการเรียนการสอนและส่งเสริมการมีส่วนร่วมผู้สอนจากกิจกรรมการเรียนรู้รวมถึงโครงการการค้นคว้าด้วยตนเอง (Final Project) นอกเหนือจากการสนับสนุนองค์ความรู้และทรัพยากรพื้นฐานให้แก่ผู้เรียน เพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการแข่งขันและส่งเสริมการเรียนการสอนให้มีสีสัน ไม่เพียงแต่ผู้เรียนได้สนุกไปกับการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนองค์ความรู้เชิงประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ การจัดให้มีเงินรางวัลแก่ผู้เรียนที่สามารถสร้างสรรค์ผลงาน และโครงการฯ ยอดเยี่ยม สามารถสร้างแรงจูงใจได้มากขึ้น รวมถึงการสร้างต้นทุนให้ผู้เรียนทุกคนด้วยเครื่องมือและอุปกรณ์พื้นฐานที่เรียบง่ายลดความเหลื่อมล้ำด้านต้นทุน ซึ่งหมายความว่าทุกคนมีโอกาสเท่ากันและใช้เครื่องมือในการผลิตโครงการแบบเดียวกัน

ผู้สอนกำหนดให้ใช้งานแอปพลิเคชันสำเร็จรูปแคนวา (Canva) ในการผลิตสื่อนำเสนอและวิดีโอ ซึ่งผู้เรียนสามารถลงทะเบียนด้วยอีเมลมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (@cmu.ac.th) เพื่อเข้าใช้งานแบบการศึกษา (Education Uses) ได้เต็มรูปแบบโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ยังกระตุ้นให้เกิดการผลิตผลงานอย่างสร้างสรรค์รวมทั้งโครงการสื่อวิดีโอเชิงวิชาการ ให้มี

คุณภาพโดยกำหนดให้ผลงานทั้งหมดต้องถูกนำเสนอสู่สาธารณะในช่องทาง Social Media โดยติด hashtag #fotoHISTORY และหัวข้องานนั้น ๆ เช่น #MYphysionotrace หรือ #MYpinhole เป็นต้น

4. แก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยี ICT

ในช่วงที่สถานการณ์โควิด-19 ระบาดอย่างหนัก ประกอบกับผู้เรียนหลายคนย้ายกลับภูมิลำเนา การเรียนการสอนจึงจำเป็นต้องพึ่งพาเทคโนโลยีมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม แต่ทว่าการใช้เทคโนโลยี ICT ทั้งหลายต้องอยู่บนฐานคิดที่ว่า จะใช้อย่างไรให้เกิดประโยชน์และใช้แต่พอดีเพื่อที่จะไม่เป็น “ภาระ” แก่ผู้เรียน ต้องใช้ให้เหมาะสม ไม่มากไปจนล้นเกิน ไม่ยากไปจนทำให้ผู้เรียนรู้สึกลำบากและพึ่งสำนักเสมอว่าต้นทุนของแต่ละคน “ไม่เท่ากัน” อีกทั้งในภาคการศึกษาที่ผ่านมาผู้เรียนหลายคนแจ้งว่าได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โรคระบาดฯ ครอบคลุมชีวิตรายได้ ต้องกลับภูมิลำเนาของตนเองเพราะไม่สามารถแบกค่าใช้จ่ายไหว บ้างคนขาดแคลนทุนทรัพย์เพราะไม่สามารถประกอบอาชีพเสริมได้ตามปกติ บางคนต้องขายหรือจำหน่ายอุปกรณ์การเรียนเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้า จากเสียงสะท้อนความเดือดร้อนของผู้เรียนที่ว่ามีหลายวิชาที่ผู้สอนมักผลักภาระไปตกอยู่กับผู้เรียน เช่น บังคับเปิดกล้อง บังคับให้ต้องมีกล้อง 2 ตัวเวลาทำข้อสอบ รวมถึงการใช้งานหลายโปรแกรมพร้อมกันโดยไม่คำนึงถึงความพร้อมหรือความจริงที่ว่าอุปกรณ์ที่ผู้เรียนใช้อยู่มีมูลค่าสมัยจนไม่สามารถทำได้

ความพยายามที่จะช่วยให้การเรียนการสอนดำเนินไปได้ท่ามกลางปัจจัยภายนอกที่ไม่อาจควบคุมได้คำตอบคือใช้ ICT เพื่อช่วย อย่างพอดี ไม่ล้นเกิน เพื่อให้การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพสามารถเกิดขึ้น “ผู้เรียน” และ “ผู้สอน” จำเป็นต้องเข้าใจปัญหาและพึ่งพาซึ่งกันและกัน ปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งคือการมีระบบสนับสนุนที่ดี อย่างการสนับสนุนระบบ (ICT) จากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และระบบการยืมอุปกรณ์กลับบ้านของสาขาวิชาการถ่ายภาพฯ ถือเป็น

ปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ชั้นเรียนนี้ดำเนินไปได้ ดังที่กล่าวมาข้างต้น ในกระบวนการวิชานี้ผู้สอนเลือกใช้ MS-TEAMS เป็นแพลตฟอร์มหลัก เนื่องด้วย MS-TEAMS มีขีดความสามารถรองรับการทำงานแบบ One stop service ทั้งในรูปแบบการสอนออนไลน์ 100% รวมถึงการสอนแบบผสม (Online & On-site) ใช้ Canva และ Gather Town เข้ามาช่วยการเรียนการสอนออนไลน์เพิ่มเติม โดยมีรายละเอียดการใช้งานแต่ละส่วนดังนี้

MS-TEAMS ใช้เป็นช่องทางหลักในการสื่อสารระบบการแจกและสร้างใบงาน ทำแบบทดสอบ รวมถึงประเมินผลคะแนนชิ้นงาน ผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งสามารถให้คำแนะนำผู้เรียนผ่านระบบการตรวจงานได้โดยตรง

Canva สำหรับออกแบบและสร้างงานนำเสนอ (Presentation) รองรับทั้งในรูปแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว อีกทั้งยังสามารถใช้ออกแบบสื่อประเภทอื่น ๆ ได้อย่างหลากหลาย ซึ่งผู้เรียนสามารถใช้งานได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย โดยการสร้างบัญชีผู้ใช้ด้วยอีเมลมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (@cmu.ac.th) ซึ่งสามารถเข้าใช้งานแบบการศึกษา (EDU) ได้เต็มระบบและไม่มีค่าใช้จ่าย

Gather Town ใช้เพื่อสร้างบรรยากาศเหมาะสมกับทำกิจกรรมกลุ่ม ด้วยห้องเรียนเสมือนจริง รวมถึงมี Add-on เช่น กระดาษบันทึกดิจิทัล สำหรับใช้ระดมความคิดร่วมกัน รวมถึงส่งเสริมให้นำเสนอผลงานและโครงการที่สร้างขึ้นทั้งในรูปแบบ Infographic ออกเผยแพร่สู่สาธารณะในลักษณะ Digital Content บนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียส่วนตัวเช่น FACEBOOK หรือ INSTAGRAM ควบคู่กับการใช้งาน Hashtags ของรายวิชา #fotoHISTORY เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกการเขียนอธิบายประกอบการนำเสนอ การน้อมรับความเห็นต่างและคำวิจารณ์ผลงานสาธารณะ รวมถึงส่งเสริมให้เกิดทักษะการสื่อสารและความแสดงออก

5. ชั้นเรียนและการสั่งงาน

การประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ ออกแบบให้มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งสร้างบรรยากาศการสนทนา เพื่อสร้างผู้เรียนที่มีคุณลักษณะพึงประสงค์คือ มีแรงจูงใจและมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนสามารถคิดวิเคราะห์และวิพากษ์ในประเด็นที่เป็นสาระสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ฯ ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้เพื่อผลิตและส่งมอบชิ้นงานสู่สาธารณะได้โดยมุ่งสร้างศักยภาพของผู้เรียนด้วยทักษะพึงประสงค์ 3 ประการ ประกอบด้วย

1. ทักษะการเรียนรู้
2. ทักษะการสื่อสาร
3. ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์

เพื่อให้สอดคล้องกับการปรับเปลี่ยนแนวทางการสอนโดยลดการบรรยายไปสู่การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ผู้สอนต้องสร้างคลังความรู้ไว้ให้ผู้เรียนสำหรับศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง



รูปที่ 1 ตัวอย่างการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ ที่มา @HISphoto, 2021

ลำดับที่ 1 ชี้แจงรูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning และกำหนดข้อตกลงร่วมกัน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- ชั้นเรียนจะถูกเปลี่ยนเป็นพื้นที่กิจกรรมและการเสวนากลุ่ม

- องค์ความรู้ที่เรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์จะถูกสะท้อนผ่านกิจกรรมและโจทย์ของชิ้นงานในแต่ละสัปดาห์

- กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน โดยผู้เรียนให้ค่าน้ำหนักคะแนนจากกิจกรรมไม่น้อยกว่า 80%

- จัดการเรียนภาคบรรยายและส่งมอบคลังสื่อการเรียนรู้ (หนังสือ เอกสาร และวิดีโอคลิป) โดยสรุปเอาเฉพาะเนื้อหาสำคัญเท่าที่จำเป็น สื่อการเรียนการสอนคลิปวิดีโอเป็นสื่อที่สร้างขึ้นใหม่ จำนวน 9 คลิป ครอบคลุมเนื้อหาการเรียนรู้ 10 บทเรียน (ระยะเวลาคลิปรวม 7.2 ชั่วโมง) เพื่อใช้ประกอบการศึกษาด้วยตนเองนอกเวลา มีแบบทดสอบ (Quiz) 10% ผ่านแพลตฟอร์ม Microsoft Teams



รูปที่ 2 คลังไฟล์วิดีโอและเอกสารประกอบการเรียน
ที่มา @HISphoto, 2021

- จัดการเรียนการสอน จำนวน 10 สัปดาห์ในรูปแบบกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เน้นการมีส่วนร่วมและส่งเสริมการคิดวิเคราะห์

- เกริ่นนำชั้นเรียนด้วยโจทย์และประเด็นเชิงวิพากษ์ “หากโลกนี้ไม่มีภาพถ่าย” เพื่อสร้างบทสนทนา และมอบหมายเป็นหัวข้อค้นคว้าให้ศึกษาล่วงหน้าด้วยตนเอง

สัปดาห์ที่ 2 จำลองสถานการณ์สวมบทบาทสมมุติ

หัวข้อ : หากโลกนี้ไม่มีภาพถ่าย (Forgetting Photography)

เป้าหมาย : สร้างบทสนทนาและกระตุ้นให้เกิดการคิดเชิงวิพากษ์ ผู้สอนเกริ่นนำโดยมุ่งสร้างความสนใจและสรุปสาระสำคัญในประเด็น พลังของ

ภาพถ่ายและการดำรงอยู่ของภาพถ่ายในสังคมปัจจุบัน

สัปดาห์ที่ 3 กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ทดลองกระบวนการสร้างภาพในอดีต

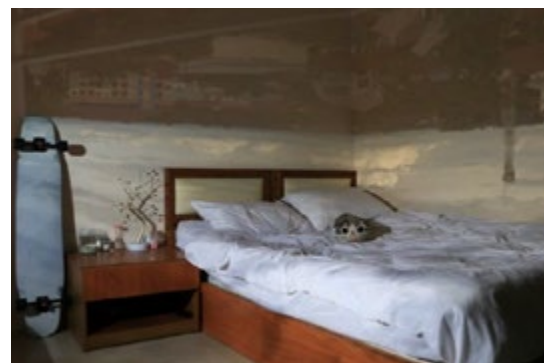
หัวข้อ Pinhole Phenomenon

เป้าหมาย : เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจปรากฏการณ์แสงผ่านรู (Pinhole Phenomenon) และหลักการเกิดภาพในท้องมืดหรือกล้องทาบเงา (Camera Obscura) เปลี่ยนห้องพักของตนเองเป็นกล่องมืด เลือกตำแหน่งของ Pin Hole ที่ต้องการแล้วบันทึกภาพทิวทัศน์ที่ปรากฏขึ้น

สัปดาห์ที่ 4 กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ทดลองกระบวนการสร้างภาพในอดีต

หัวข้อ : Creative Task II Physionotrace

เป้าหมาย : เพื่อนำเสนอความแตกต่างระหว่างภาพวาดและภาพถ่าย ซึ่งใช้ต้นทุนเวลา มากกว่าการถ่ายภาพหลายเท่าตัว



รูปที่ 3 ผลงาน Creative Task I Pinhole Phenomenon

ที่มา @HISphoto, 2021

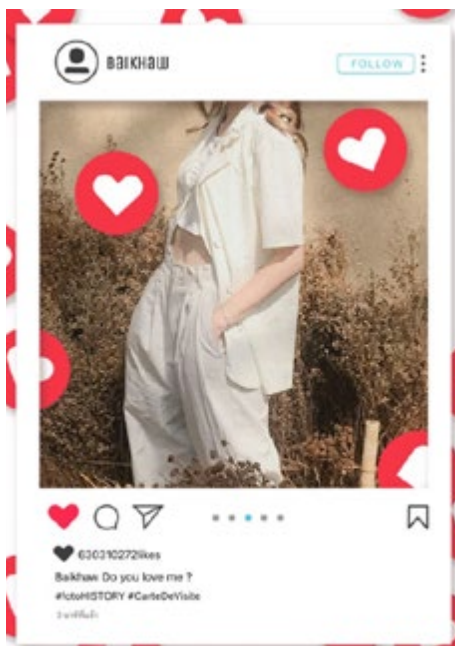
สัปดาห์ที่ 5 กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ทดลองกระบวนการสร้างภาพในอดีต

หัวข้อ : Creative Task III Carte-de-visite

เป้าหมาย : เพื่อเรียนรู้และค้นคว้ากำเนิดของสตูดิโอถ่ายภาพและการใช้งานภาพถ่ายเชิงพาณิชย์ยุคแรก โจทย์นี้ผู้เรียนสามารถนำเสนอความร่วมมือและนำเสนอเอกลักษณ์บุคคลได้ตามที่ต้องการโดยไม่จำกัดเทคนิค



รูปที่ 4 ผลงานการสร้างสรรค้ Physionotrace
ที่มา @HISphoto, 2021



รูปที่ 5 ผลงานสร้างสรรค์ Creative Task III
ที่มา @HISphoto, 2021

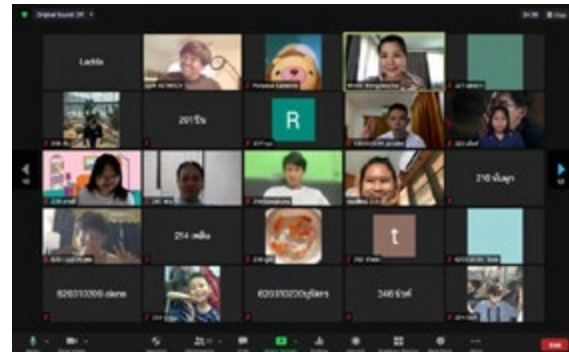
สัปดาห์ที่ 6 – 7 กิจกรรมเสวนากลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอประเด็นที่สนใจและผู้เรียนสามารถเลือกหัวข้อที่ดีที่สุดมาศึกษาต่อยอด

หัวข้อ : พลังของภาพถ่ายและการดำรงอยู่ของภาพถ่ายในปัจจุบัน (ที่ถูกโหวตเลือก)

เป้าหมาย : จัดเวทีเสวนากลุ่มในโจทย์ที่ผู้เรียนสนใจ

หมายเหตุ เนื่องด้วยสถานการณ์โควิด-19 ในจังหวัดเชียงใหม่มีความร้ายแรง กิจกรรมการเรียนการสอนทั้งหมดหลังจากสัปดาห์ที่ 6 เป็นต้นไปจึงถูกปรับ

เปลี่ยนเป็นแบบออนไลน์ 100% ซึ่งส่งผลกระทบต่อการทำเสวนาออนไลน์ เนื่องด้วยระบบ MS-TEAMS มีข้อจำกัดและขาดการปฏิสัมพันธ์จากผู้เรียน จึงเริ่มนำแพลตฟอร์มห้องเรียนเสมือน Gather (gather.comtown) มาใช้งาน ด้วยฟังก์ชันสนับสนุนกิจกรรมในชั้นเรียนได้ดีกว่า ช่วยแก้ปัญหาความน่าเบื่อเสริมบรรยากาศการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ มีความสามารถในการแบ่งกลุ่ม สามารถสร้างคาแรกเตอร์ (Avatar) เพื่อปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและสิ่งของในห้องเรียนได้ Gather Town ยังสามารถติดตั้งส่วนเสริม เช่น Mind Minster สำหรับเขียนแผนภาพแนวคิดรวบยอดร่วมกันในกลุ่ม



รูปที่ 6 บรรยากาศการทำกิจกรรมเสวนากลุ่ม
ที่มา @HISphoto, 2021

สัปดาห์ที่ 8 กิจกรรมเสวนากลุ่ม

หัวข้อ : การถ่ายภาพแนวพิศเจริญ

เป้าหมาย : จัดเวทีเสวนาในโจทย์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน

ผลผลิต : รายงานการค้นคว้าด้วยตนเองพร้อมแผนภาพสรุปใจความสำคัญ

สัปดาห์ที่ 9 กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ทดลองกระบวนการสร้างภาพในอดีต

หัวข้อ : Creative Task IV Dadaism

เป้าหมาย : เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงสภาวะการณ์ที่ส่งผลต่อการขับเคลื่อนแนวคิดและกระแสศิลปะ (Modern Art) ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับภาพถ่ายเชิงศิลปะที่ถูกใช้งานเป็นเครื่องมือของศิลปินรวมถึงผู้เชี่ยวชาญแขนงต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง



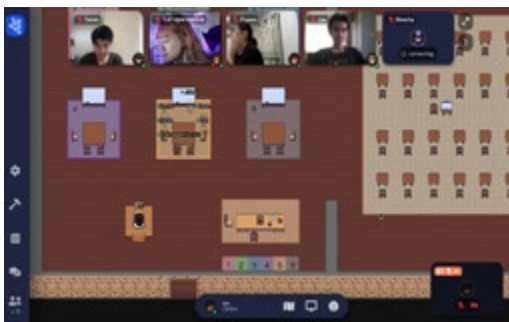
รูปที่ 7 ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ Creative Task IV
ที่มา @HISphoto, 2021

สัปดาห์ที่ 10 กิจกรรมกิจกรรมเสวนากลุ่ม

หัวข้อ : “เมื่อเครื่องจักรกลอยากเข้าสู่พื้นที่แห่ง
ความงาม” ภาพถ่ายกับความพยายามเป็นศิลปะ

เป้าหมาย : จัดเวทีเสวนากลุ่มในโจทย์ที่
สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน (Modern
Photography) เพื่อสะท้อนธรรมชาติของภาพถ่าย ซึ่ง
เกิดขึ้นจากหลักการทางวิทยาศาสตร์

ผลผลิต : รายงานหรือแผนภาพสรุปใจความ
สำคัญ



รูปที่ 8 เวทีเสวนาออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์ม Gather
ที่มา @HISphoto, 2021

สัปดาห์ที่ 11 โครงการประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ

หัวข้อ : อบรมออนไลน์ Project Proposal
Workshop หลักพื้นฐานการสืบค้นข้อมูลและการ
เขียนโครงร่างฯ เบื้องต้น

เป้าหมาย : เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจหลัก
การพื้นฐานการสืบค้น แหล่งความรู้ หลักการอ้างอิง
และแนวปฏิบัติการศึกษาค้นคว้า เพื่อใช้ประกอบ
เอกสารข้อเสนอโครงการ “ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ
Photo Visionary”

สัปดาห์ที่ 12 บรรยายสรุปเนื้อหาครึ่งหลัง และแนะนำ
หนังสือ Photography Visionaries

หัวข้อ : “Pre-Final I Photography
Visionaries”

เป้าหมาย : บรรยายสรุปเนื้อหาพร้อมให้แหล่ง
ข้อมูลสำหรับใช้เป็นทรัพยากรในการเริ่มต้นศึกษา
ค้นคว้า โดยชั้นเรียนร่วมกันกำหนดรูปแบบและเกณฑ์
การคัดเลือกผลงาน

สัปดาห์ที่ 13 Open Class

หัวข้อ : เปิดให้คำปรึกษาการจัดทำโครงการงาน
(Final Project) แจงเงื่อนไขการแจกรางวัลและ
แนวทางการตัดสินผลงาน

เป้าหมาย : เพื่อนำเสนอหัวข้อโครงการฯ ในรูป
แบบ Slide Presentation ก่อนนำไปศึกษาค้นคว้า
เพิ่มเติมเพื่อผลิตเป็น Video Presentation



รูปที่ 10 QR Code ผลงานที่ชนะและหลักฐานการ
โหวต ที่มา @HISphoto, 2021

สัปดาห์ที่ 14 นำเสนอหัวข้อ

หัวข้อ : “Pre-Final Project Presentation”
เป้าหมาย : เพื่อนำเสนอหัวข้อโครงการฯ ในรูป
แบบ Slide Presentation โดยกำหนดให้ผู้เรียน
สามารถเขียนโครงร่างฯ และจัดการนำเสนอได้อย่าง
เหมาะสม แสดงถึงทักษะการสื่อสาร

สัปดาห์ที่ 15 ตรวจสอบผลผลิตของโครงการงาน

หัวข้อ : “Final Project Video Presentation”
เป้าหมาย : คัดเลือกผลงานวิดีโอจำนวน 10 -
15 โครงการฯ ที่มีคุณภาพและเนื้อหาโดดเด่น จากนั้น
นำไปโหวตหาผลงานที่ดีที่สุด 5 ชิ้น

6. บทสรุป

การลดบทบาทของผู้สอนจากเดิมที่พูดอยู่คนเดียว (โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสอนบรรยายแบบออนไลน์) ไปสู่การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ไม่เพียงแต่ช่วยปรับเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนออนไลน์ที่น่าเบื่อและวิชาประวัติศาสตร์ที่แสนง่วงนอน (ออนไลน์ + ประวัติศาสตร์ = หลับสบาย) ให้มีสีสันและแตกต่างไปจากภาพจำเดิม ๆ ของเหล่าผู้เรียน รวมถึงปัญหาภายใต้สถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำงานร่วมกันและสื่อสารอย่างเข้าใจ แม้ว่าชั้นเรียนในภาคการศึกษานี้จะได้รับผลกระทบผู้เรียนและผู้สอนแบกรับภาระมากกว่าปกติ แต่ด้วยการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนและผู้สอนสามารถแก้ปัญหาบนพื้นฐานความเข้าใจ จึงสามารถดำเนินการบรรลุตามแผนที่คาดหวังไว้ได้

การจัดการเรียนการสอนปีการศึกษาที่ 1/2564 นั้นเป็นโจทย์ที่ทำทนายเพราะต้องเผชิญกับความไม่แน่นอน เป็นอุปสรรคที่ส่งผลกระทบต่อชั้นเรียนในหลากหลายมิติและส่งกระทบโดยตรงต่อผู้เรียน แต่ในท้ายที่สุดรายวิชานี้ก็ได้สามารถดำเนินการได้ตามเป้าหมายภายใต้ความพึงพอใจจากผู้เรียนและผู้สอนสามารถลดความน่าเบื่อและแก้ไขภาพจำของชั้นเรียน

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] Infographic Video Presentation, Canva. (2021) www.canva.com/create/infographics
- [2-5] อัญญา โปราณานนท์, ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ : เรื่องราวของการถ่ายภาพ ตั้งแต่ยุคก่อนการถ่ายภาพถึงการถ่ายภาพร่วมสมัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2562

ประวัติศาสตร์แบบเดิมได้สำเร็จ อีกทั้งยังได้เรียนรู้ถึงความเป็นไปได้ในการออกแบบชั้นเรียนจากความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ

ลำดับ	รายการข้อคิดเห็น
1	รายการ <3
2	เขียนบรรยายแล้วสับสนมากขอคำแนะนำให้ทำรายการแบบออนไลน์แบบเปิดสอน อาจารย์มีอะไรใหม่มาให้ทำตลอด ขอขอบคุณสำหรับความใส่ใจและเข้าใจนักศึกษาและ ?????????
3	อาจารย์ดีเข้าใจนักเรียน สอนเข้าใจง่าย ความรู้รอบตัวดีควรให้นักเรียน ได้แนวข้อสอบวิชาประวัติศาสตร์

รูปที่ 11 ข้อคิดเห็นจากผู้เรียน 114103 1/2564 ที่มา @CMU.MIS, 2021

วิชาประวัติศาสตร์การถ่ายภาพได้รับการประเมินจากผู้เรียนโดยมีคะแนนเฉลี่ย 96.41% โดยมีนักศึกษาที่ลงทะเบียนทั้งสิ้น 42 คน จำนวนนักศึกษาที่ทำการประเมิน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 92.86 จากการปรับเปลี่ยนชั้นเรียนในเชิงคุณภาพสามารถสะท้อนผ่านผลงานในรายวิชา ที่แสดงให้เห็นองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับอันเป็นความรู้ที่ถูกต้องยอดและนำไปประยุกต์ใช้ โดยส่งมอบผ่านผลผลิตในกิจกรรมและโครงการที่กำหนดไว้ได้ตามวัตถุประสงค์ ในเชิงปริมาณแสดงให้เห็นผ่านผลการประเมินกระบวนการเรียนที่อยู่ในระดับสูง เหนือสิ่งอื่นใดความคิดเห็นจากผู้เรียนที่มีต่อกระบวนการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ช่วยลดความน่าเบื่อ ผู้เรียนมีความสุขและสนุกไปกับชั้นเรียนประวัติศาสตร์ภาพถ่ายได้เป็นอย่างดี

ชั้นเรียนออนไลน์ วิชาการนำเสนอผลงานและจัดแสดงภาพถ่าย

กรรณ เกตุเวช¹

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

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา วิชา 114346 Photographic Presentation and Exhibition: การนำเสนอผลงานและจัดแสดงภาพถ่าย ซึ่งในครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนจากภาคบรรยายให้มีกิจกรรมการเรียนรู้และทดลองฝึกปฏิบัติ พร้อมบูรณาการให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันกับนักศึกษาในกระบวนวิชา “114408 ศิลปะนิพนธ์ภาพถ่าย” และ “114201 วิชาภาพสร้างสรรค์” เพื่อสร้างประสบการณ์การทำงานเพื่อนำเสนอนิทรรศการภาพถ่ายไม่ใช่เพียงแค่ศึกษาในภาคทฤษฎี แต่เนื่องจากสถานการณ์โควิดทำให้ต้องเรียนแบบออนไลน์ทั้งหมดรวมถึงไม่สามารถจัดนิทรรศการเต็มรูปแบบได้ ทว่าผู้เรียนและผู้สอนได้หาทางออกร่วมกันโดยตกลงที่จะจัดนิทรรศการนำเสนอผลงานให้เกิดขึ้นในรูปแบบออนไลน์ (Metaverse) ผ่านแพลตฟอร์ม “สเปเชียล” (Spatial.io)

ผลลัพธ์ในรายวิชาแสดงให้เห็นองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับโดยนำเสนอนิทรรศการภาพถ่ายแบบออนไลน์ได้ตามวัตถุประสงค์ ผลการประเมินกระบวนวิชาที่อยู่ในระดับสูง แม้ว่าการปรับเปลี่ยนและบูรณาการชั้นเรียนภายในการเรียนการสอนแบบออนไลน์อาจทำให้เสียโอกาสที่จะได้ทดลองทำงานผลิตและติดตั้งไปจากการทำงานแบบ On-Site ตามที่วางแผนไว้ แต่การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีใหม่ ก็ยังช่วยสร้างประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์แก่ผู้เรียนได้ในระดับหนึ่ง เสียงสะท้อนความคิดเห็นจากผู้เรียนที่มีต่อกระบวนวิชานี้ที่อยากเรียนและจัดนิทรรศการเต็มรูปแบบ แต่ติดขัดเพราะสถานการณ์ระบาดโรคร้ายแรง (โควิด-19) ทว่าผู้เรียนยังมีความพยายามรวมถึงคอยให้กำลังใจ (ผู้เรียนและผู้สอน) จึงทำให้ชั้นเรียนนี้สำเร็จลุล่วงตามที่คาดหวัง

คำสำคัญ: การถ่ายภาพสร้างสรรค์, นิทรรศการภาพถ่าย, Metaverse, Active Learning

1. บทนำ

ปลายทางของผลงานศิลปะคือการนำเสนอสู่สายตาสาธารณะ งานแสดงศิลปะระดับชาติและนานาชาติคือเครื่องมือทางสังคมที่สามารถถูกใช้เพื่อสร้างแรงขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจและเป็นประโยชน์แก่สังคมได้หลากหลายมิติ งานศิลปะสามารถเชื่อมโยงนำเสนอเนื้อหาสาระสู่ผู้ชมได้อย่างแยบยล เป็นอำนาจอ่อน (Soft power) ที่จะปลุกฝังและชักจูงผู้คนด้วยวิธีการและรูปแบบที่แตกต่างไปจากเครื่องมือเชิงอำนาจชนิดอื่น ๆ ซึ่งในประเทศไทยอาจกล่าวได้ว่า

ศิลปินและนักวิชาการจำนวนมากพยายามจัดตั้งเทศกาลศิลปะ (ภาพถ่าย) หรือมหกรรมศิลปะรูปแบบอื่น ๆ ของตัวเองให้เกิดขึ้นในท้องถิ่นแต่ทว่าต่างประสบกับปัญหาและข้อจำกัดสำคัญที่ปรากฏในงานวิจัยหลายชิ้นรวมถึงข้อเท็จจริงซึ่งผู้สอนค้นพบจากตลอดหลายปีของการทำงาน นั่นคือปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของผู้ดำเนินงานทั้งขนาดย่อยไปจนถึงขนาดใหญ่ (นิทรรศการ / เทศกาล / มหกรรมศิลปะ) โดยเฉพาะอย่างยิ่งโครงการศิลปะขนาดใหญ่ นั่นคือการขาดทรัพยากร ทั้งด้านที่เป็นองค์ความรู้รวม

ถึงบุคลากรที่มีความรู้ความเข้าใจหรือผู้มีประสบการณ์ด้านการจัดการกิจกรรมทางศิลปะ ด้วยการบริหารจัดการกิจกรรมศิลปะขนาดใหญ่เกิดขึ้นน้อยครั้งและล้วนเป็นองค์ความรู้เฉพาะ ไม่ถูกเผยแพร่หรือทำให้เป็นข้อมูลที่สามารถหาเรียนรู้หรือศึกษาได้ทั่วไป

ปัญหาเดียวกันนี้ในกลุ่มผู้บุกเบิกเทศกาลและมหกรรมศิลปะร่วมสมัยของไทย ซึ่งทุกท่านล้วนต้องเคยอยู่ในแวดวงศิลปะหรือผ่านประสบการณ์ตั้งแต่การจัดแสดงผลงานนิทรรศการขนาดเล็กในเวทีศิลปะในประเทศเพื่อก้าวออกไปสู่เวทีที่จริงจังกว่าในต่างประเทศมาก่อนทั้งสิ้น เป็นเวลาหลายปีแห่งการบ่มเพาะ ดังนั้นเพื่อสร้างทั้งองค์ความรู้และประสบการณ์ในการทำงานอย่างเป็นมาตรฐาน กระบวนวิชาการนำเสนอผลงานและนิทรรศการภาพถ่ายจึงถูกเปิดขึ้นเพื่อส่งมอบความรู้และผลิตสร้างเครื่องมือต่าง ๆ ที่จะใช้ในการจัดการนำเสนอผลงานภาพถ่ายทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ได้ โดยเริ่มจากส่วนย่อยที่สุดนั่นคือนิทรรศการภาพถ่าย ด้วยเหตุนี้เพื่อที่จะมอบประสบการณ์แก่ผู้เรียน กระบวนวิชานี้จึงมีเป้าหมายให้ฝึกฝนและทดลองบริหารจัดการนิทรรศการภาพถ่ายใหญ่ด้วยตนเอง ทั้งนี้วิชา 114346 Photographic Presentation and Exhibition: การนำเสนอผลงานและจัดแสดงผลภาพถ่าย เป็นวิชาเปิดใหม่ ซึ่งได้ทำการเรียนการสอนไปครั้งแรกในปีการศึกษาที่ 2/2563 เป็นการสอนในภาคบรรยาย โดยมี การทดลองจัดนิทรรศการขนาดย่อมและนิทรรศการสมมุติ (เกิดขึ้นแค่ในระดับเอกสาร) ซึ่งการประเมินผลงานกระบวนวิชาจึงเกิดขึ้นจากการประเมินแผนการดำเนินงานและการนำเสนอในชั้นเรียน ซึ่งไม่ได้ถูกสะท้อนและแสดงให้เห็นถึงทักษะ การแก้ปัญหาอันจะนำไปสู่การได้มาซึ่งประสบการณ์ เพื่อผลักดันนิทรรศการให้สำเร็จลุล่วงไปได้จริง โดยในภาคการศึกษา 2/2563 ซึ่งเป็นการเรียนการสอนครั้งแรก แม้การเรียนจะเน้นหนักไปที่การบรรยายโดยมีกิจกรรมให้ทดลองจัดนิทรรศการขนาดย่อม 1 ครั้ง ผลลัพธ์ของนิทรรศการเป็นที่น่าพึงพอใจ

นักศึกษาสามารถแสดงให้เห็นถึงศักยภาพความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอผลงาน รวมถึงแสดงถึงมาตรฐานในการทำงานได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมทำงานกับองค์กรภายนอกมหาวิทยาลัย โดยนำเสนอผลงานภาพถ่ายและจัดกิจกรรมในเทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่ CMDW 2020 ซึ่งเป็นสนามฝึกฝนและเป็นเวทีแห่งโอกาสที่สำคัญให้นักศึกษาสามารถแสดงศักยภาพได้ฝึกใช้องค์ความรู้จัดการนิทรรศการนำเสนอผลงานภาพถ่ายแม้จะเป็นส่วนเล็ก ๆ ก็ตาม

ด้วยเหตุนี้เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่จับต้องได้จริง กระบวนวิชานี้จำเป็นต้องให้นักศึกษาได้เรียนรู้ทั้งในภาคบรรยายและปฏิบัติ ได้รับโอกาสที่จะได้ทดลองและฝึกปฏิบัติจากสถานการณ์จริง ได้เผชิญโจทย์และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่อาจพบจากการทำงานด้วยตนเอง กระบวนวิชาในภาคการศึกษาที่ 2/2564 ได้เสริมศักยภาพการเรียนรู้จากทุน CMU 21st Century เพื่อบูรณาการเอาวิชาที่เกี่ยวข้องรวมไปถึงการสร้างโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากของจริงอย่างเต็มศักยภาพ โดยมีเป้าหมายในการเรียนรู้ทั้งหลักการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ตลอดจนขั้นตอนและมาตรฐานการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ และทดลองและฝึกปฏิบัติการออกแบบและบริหารจัดการนิทรรศการนำเสนอผลงานภาพถ่าย ในฐานะนักจัดการนำเสนอ (Exhibitor / Curator) เพื่อให้สามารถเข้าใจถึงองค์ประกอบของนิทรรศการ กระบวนการ รูปแบบและขั้นตอนการนำเสนอผลงาน ตั้งแต่การวางแผน การคัดเลือกผลงาน การออกแบบพื้นที่ และกำหนดเทคนิคการนำเสนอ เพื่อให้สามารถส่งมอบสาระและเนื้อหาผลงานสร้างสรรค์สู่สาธารณะได้อย่างแท้จริง

2. ออกแบบกระบวนการสอน

เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนที่จะมุ่งเน้นทักษะการทำงานจริงโดยสะท้อนผ่านองค์ความรู้ที่ได้รับ ผู้เรียนจะได้รับการคัดกรองเพื่อวิเคราะห์ศักยภาพ โดยมอบหมายโจทย์และแบบทดสอบให้แก่ผู้เรียนเพื่อสร้างคณะดำเนินงาน

(นิทรรศการ) ที่มีศักยภาพเข้ารับหน้าที่ตามความถนัดหรือความสามารถส่วนบุคคล

เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเสนอผลงานของตนเอง รวมไปถึงมีความรู้ความสามารถในการบริหารจัดการนิทรรศการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์รูปแบบต่าง ๆ ด้วยกรอบการดำเนินงานที่มีมาตรฐานและเป็นมืออาชีพ กระบวนการวิชานี้จึงออกแบบให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้ โดยเปิดโอกาสที่จะได้ทดลองฝึกปฏิบัติงานจริง โดยยึดกรอบการเรียนการสอนแบบฝึกปฏิบัติ (Active Learning) มุ่งเรียนรู้ผ่านการบูรณาการร่วมกับวิชาอื่น รวมไปถึงทำงานร่วมกับองค์กรภายนอกมหาวิทยาลัย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและเก็บเกี่ยวประสบการณ์ ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ที่ได้รับเพื่อออกแบบและบริหารจัดการนิทรรศการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ได้อย่างมีมาตรฐาน สามารถส่งมอบและสื่อสารแก่นของผลงานสร้างสรรค์ชุดนั้น ๆ สู่สายตาสาธารณชนได้อย่างมีวัตถุประสงค์ สร้างสรรค์และเหมาะสม

แนวทางการจัดการเรียนการสอนให้บรรลุถึงเป้าหมายดังกล่าวได้ มีรายละเอียดดังนี้

- ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนให้เกิดการระดมความคิด (เสวนาและกิจกรรมกลุ่ม) มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น สร้างโอกาสในการตั้งคำถามและหาคำตอบร่วมกัน เกิดการแบ่งปันข้อค้นพบและแลกเปลี่ยนความเห็นระหว่างผู้เรียน

- เสริมแรงด้วยการเชิญศิลปิน / วิทยากรผู้ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้อง มาร่วมเสวนาเชิงวิชาการ / ไม่วิชาการ เพื่อโจทย์โครงการที่นักศึกษาร่วมกันออกแบบ

- ผลิตสื่อการเรียนการสอน ประกอบด้วย คลิปวิดีโอสั้น ๆ ประกอบการให้ความรู้เฉพาะส่วน เช่น การติดตั้งผลงาน การต่อระบบแสงไฟส่องสว่าง รวมไปถึงผลิตเอกสารประกอบการสอนในออนไลน์

- ใช้ระบบส่งงานละเอียดติดตามความคืบหน้าผ่านแพลตฟอร์ม MS-TEAMS

- รองรับการเรียนการสอนในสภาวะวิกฤติโควิด-19 โดยเพิ่มเนื้อหาการจัดนิทรรศการบนพื้นที่เสมือนจริง (ออนไลน์) รวมถึงเตรียมรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์ม MS-TEAMS

- กำหนดแผนและแนวทางการดำเนินงานการเรียนภาคบรรยายเพื่อทำความเข้าใจขอบเขตเนื้อหาที่จำเป็น ไม่เกิน 30 % (4 สัปดาห์) โดยออกแบบการเรียนแบบ Project-based Learning โดยลำดับเนื้อหาและงานในรายวิชาอย่างเป็นระบบให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้งานเพื่อประกอบการสร้างแผนการจัดนิทรรศการได้ในท้ายที่สุด

- สร้างคลังความรู้ในรูปแบบสื่อออนไลน์ (Clip Video) เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษาเทคนิคการพิมพ์และติดตั้งผลงานภาพถ่าย

- กำหนดวัตถุประสงค์หลักและรอง
 - (หลัก) ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้ที่ได้รับรวมถึงเครื่องมือที่ได้รับมอบหมายจัดตั้งและบริหารจัดการนิทรรศการของกลุ่มได้
 - (รอง) ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมแบ่งแยกและรับผิดชอบงานตามหน้าที่อย่างมีประสิทธิภาพ

- รายงานการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองโดยมอบหมายโจทย์ให้เพื่อลงพื้นที่สำรวจและศึกษาเทศกาลหรือนิทรรศการศิลปะที่เกิดขึ้นในจังหวัดเชียงใหม่ วิเคราะห์จุดเด่นจุดด้อยของงานนั้น

- เรียนรู้ผ่านกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อเรียนรู้เครื่องมือที่ผู้สอนพัฒนาสำหรับบริหารจัดการนิทรรศการ ประกอบด้วย

- อบรมการใช้งาน IPFM (International Photography Festival Model) เครื่องมือออกแบบและบริหารจัดการเทศกาลภาพถ่าย

- อบรมการใช้งาน Exhibition Manual

- อบรมการติดตั้งผลงานและการจัดการงานศิลปะ Art Installation & Handling

- เสวนากลุ่มหัวข้อ เทศกาลและนิทรรศการศิลปะในประเทศไทย

- เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (learning by doing) โดยฝึกปฏิบัติผ่านโครงการ โดยให้ผู้เรียนจัดกลุ่มดำเนินงาน 7 กลุ่ม เพื่อออกแบบแผนโครงการนำเสนอ นิทรรศการภาพถ่าย

3. ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนการสอน

กระบวนการวิชาออกแบบรูปแบบการสอนโดยมุ่งให้ผู้เรียนได้ทดลองปฏิบัติงานจริง งานที่มอบหมายแต่ละชิ้น ทั้งในรูปแบบงานเดี่ยวและกลุ่มจะถูกนำไปใช้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างแผนโครงการนิทรรศการ ผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรมร่วมกันทั้งสร้างเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันข้อมูลที่ได้ไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมนอกห้องเรียน ในรูปแบบการเสวนากลุ่มเพื่อระดมความคิดเห็นในการออกแบบนิทรรศการ การอบรมเชิงปฏิบัติการ การนำเสนอแผนโครงการนิทรรศการ อีกทั้งกระบวนการวิชาการและประยุกต์ใช้องค์ความรู้และทรัพยากรจากวิชาที่เกี่ยวข้องให้สามารถบรรลุเป้าหมายของกระบวนการนี้ได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาคบรรยาย (Lecture) จำนวนไม่เกิน 4 สัปดาห์ เพื่อศึกษาองค์ความรู้พื้นฐานและทำความเข้าใจเครื่องมือสำคัญที่จำเป็นต่อการบริหารและจัดการนิทรรศการและการนำเสนอผลงานภาพถ่ายรูปแบบต่าง ๆ

ภาคปฏิบัติ (Active learning) ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำ (Coaching) เพื่อดูแลและให้คำแนะนำแนวทางการเขียนแผนโครงการ (Exhibition Proposal) นิทรรศการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ โดยจะบูรณาการใช้ชุดผลงานสร้างสรรค์ที่ผ่านการศึกษาวิจัยจากวิชาที่ร่วมบูรณาการ เพื่อเรียนรู้ร่วมกันถึงเครื่องมือและองค์ความรู้ที่กำหนดไว้ในการจัดการผ่านโจทย์ที่ได้รับมอบหมายในแต่ละสัปดาห์

แม้องค์ประกอบและเนื้อหาของนิทรรศการมีความซับซ้อนอีกทั้งยังมีรายละเอียดเนื้อหาค่อนข้างมาก แต่สามารถจัดการได้โดยการแยกเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อย ๆ เพื่อจากนั้นจึงค่อยประกอบส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

แสดงให้เห็นถึงงานในภาพรวม ทีมของผู้เรียนที่แบ่งตามความถนัดและศักยภาพของสมาชิกจึงสามารถบริหารจัดการนิทรรศการของตนเองได้ การกำหนดทีมงานเพื่อมอบหมายหน้าที่รับผิดชอบตามความถนัด/ความสนใจ จะช่วยให้สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โดยเนื้อหาย่อยแต่ละส่วน (รวมถึงชิ้นงานที่ส่ง) จะถูกประกอบรวมเข้าด้วยกันเป็นแผนดำเนินงานในตอนสุดท้าย เพื่อประกอบรวมกันเป็นแผนโครงการนิทรรศการที่สามารถใช้งานได้จริงในท้ายที่สุด ผู้สอนมีหน้าที่ช่วยส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ รวมถึงเสริมแรงให้เกิดการแข่งขัน สร้างคลังไอเดียโดยการเชิญรุ่นพี่ / วิทยากร / ศิลปิน มาช่วยเป็นที่ปรึกษาการออกแบบโครงการนิทรรศการของตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน มีความรับผิดชอบและมีความเป็นมืออาชีพ เพื่อให้การฝึกปฏิบัติโครงการของกลุ่มตามหน้าที่ ๆ ได้รับมอบหมาย ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ โดยมีผู้สอนช่วยเหลืออย่างใกล้ชิด เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นภาพรวมของนิทรรศการและสามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้เพื่อผลิตและส่งมอบชิ้นงานสู่สาธารณะ ขณะเดียวกันก็เรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกันภายในกลุ่มและนักศึกษาจากชั้นปีอื่น ๆ ได้ โดยมุ่งสร้างศักยภาพของผู้เรียนด้วยทักษะพึงประสงค์ 3 ประการ ประกอบด้วย

1. ทักษะการเรียนรู้
2. ทักษะการสื่อสาร
3. ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์

4. การประเมินผล (Evaluation)

การประเมินผลผ่านงานในกระบวนการวิชานี้ในรูปแบบงานเดี่ยว และแผนงานแบบกลุ่ม โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ชิ้นงานที่มอบหมาย (Assignments) (งานเดี่ยว) จำนวน 4 ชิ้น ประกอบด้วย
 - Artist Statement
 - Artist Biography
 - Work Info & Art Handling

- Exhibition Review

2. โครงการงาน (กลุ่ม) เอกสาร/แผนโครงการ (Project Proposal) เพื่อตรวจประเมินความสมบูรณ์ และคัดเลือกให้ดำเนินงานจริง (Week 6-8)

3. รายงานความคืบหน้าการดำเนินงาน (Project Development) ผ่านระบบ MS-TEAMS รายสัปดาห์ (Week 10 - 12)

4. รายงานสรุปผลการฝึกปฏิบัตินำเสนอผลงาน สร้างสรรค์ (Closing Report)

5. ประเมินตนเอง (self-assessment) ความมีส่วนร่วมและความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

6. การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (เชิญช่างภาพ ภัณฑารักษ์ ที่มีประสบการณ์มาร่วมประเมิน นิทรรศการที่นักศึกษาจัดขึ้นและให้คำแนะนำ) (Week 14-15)

5. การบูรณาการ

กระบวนวิชานี้มีการบูรณาการเพื่อสร้าง นิทรรศการนำเสนอผลงานโดยมุ่งเป้าเพื่อทำงานร่วมกันระหว่างนักศึกษา 2 ชั้นปี ประกอบด้วย นักศึกษา ชั้นปีที่ 4 ในรายวิชา บูรณาการระหว่างวิชาศิลปะ นิพนธ์ภาพถ่าย Art Thesis in Photography (114408) และวิชา CREATIVE IMAGES (114201) โดยมีแนวทางการทำงานร่วมกันดังนี้

1. การบูรณาการร่วมกับวิชา Art Thesis in Photography เป็นการทำงานร่วมกันระหว่าง นักศึกษาชั้นปีที่ 4 เพื่อฝึกฝนการทำงานในฐานะศิลปิน เจ้าของผลงาน (Artist) ทำงานร่วมกับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ในฐานะผู้ออกแบบจัดแสดงผลงาน (Exhibitor / Curator)

2. การบูรณาการร่วมกับวิชา CREATIVE IMAGES (114201) เป็นการทำงานร่วมกันระหว่าง นักศึกษาชั้นปีที่ 2 โดยใช้แผนโครงการเป็น โจทย์ให้นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ในรายวิชา CREATIVE IMAGES (114201) ในฐานะนักออกแบบสื่อ (Media Designer) เพื่อรับหน้าที่ผลิตสื่อสร้างสรรค์ (Key

Visual / Cooperative Identity) เพื่อใช้ประกอบ นิทรรศการ เป็นการฝึกฝนสร้างสรรค์ผลงานภาพตาม โจทย์ที่ได้รับมอบหมาย

6. อุปสรรคและปัญหาที่พบ

ในภาคการศึกษา 2/2564 นี้เต็มไปด้วยปัญหา โดยเฉพาะกลุ่มวิชาที่ต้องใช้พื้นที่และห้องปฏิบัติการ ผู้สอนได้สรุปรวมปัญหาและอุปสรรคที่พบพร้อม อธิบายแนวทางการแก้ไขต่าง ๆ โดยสรุปได้ดังนี้

ปัญหาจากปัจจัยที่ควบคุมไม่ได้ เนื่องด้วย ผู้เรียนมีความต้องการที่จะเรียนแบบ On-Site ประกอบ กับกระบวนวิชานี้คาดหวังว่าจะสามารถพานักศึกษา ออกทำกิจกรรมบนพื้นที่จริงภายใต้เทศกาลงาน ออกแบบเชียงใหม่ 2564 ทว่าในช่วงเวลาดังกล่าว สถานการณ์โควิด-19 ในจังหวัดเชียงใหม่ประกอบกับ จำนวนผู้ติดเชื้อมีจำนวนเพิ่มขึ้นมากอย่างต่อเนื่อง และเป็นระยะเวลาอันยาวนาน ทำให้ผู้เรียนหลายคนตัดสินใจย้าย กลับภูมิลำเนา การเรียนการสอนจำเป็นต้องปรับแก้ รูปแบบเป็นออนไลน์เต็มรูปแบบอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ปัญหาในการจัดกิจกรรมและการบูรณาการเกิดขึ้น ภายใต้ข้อจำกัดของการทำงานแบบไม่เห็นของจริง (ออนไลน์ 100%) แม้จะเป็นข้อจำกัดอยู่บ้างแต่ผู้เรียน ในรายวิชาฯ ก็เข้าใจและส่วนใหญ่ก็ให้ความร่วมมือ เป็นอย่างดี

ปัญหาด้านการเข้าถึงทรัพยากร ลดการใช้ อุปกรณ์และห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ โดยเปลี่ยน ไปใช้งาน Canva เพื่อออกแบบสื่อประกอบนิทรรศการ ทดแทนการใช้โปรแกรมลิขสิทธิ์ของ Adobe (เนื่อง ด้วยนักศึกษากลับภูมิลำเนา) อีกทั้งข้อดีของ Canva ที่สามารถใช้งานได้ฟรีผ่านอีเมล @CMU ซึ่งสามารถ เข้าใช้งานแบบการศึกษา (EDU) ได้เต็มระบบและไม่มี ค่าใช้จ่าย ผู้เรียนสามารถใช้สร้างงานนำเสนอ (Presentation) ได้อย่างรวดเร็ว สวยงาม อีกทั้งยังสามารถใช้ออกแบบสื่อประกอบนิทรรศการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. ผลลัพธ์จากกระบวนการวิชา



รูปที่ 1 นิทรรศการโดยกลุ่ม THE SIS
ที่มา @กรรณ เกตุเวช

กลุ่มที่ 1 SIS - exhibition นำเสนอนิทรรศการภายใต้แนวคิด [SIS - so - i - see]

ตั้งฉันทันเห็น SIS - so-i-see มุมมองจากช่างภาพ มุมมองต่อการถ่ายภาพ มุมมองในการเลือกถ่ายภาพ



รูปที่ 2 นิทรรศการโดยกลุ่ม THE 21st
ที่มา @กรรณ เกตุเวช

กลุ่มที่ 2 THE 21st Exhibition เมื่อก้าวเข้าสู่ช่วงวัย 21 ปี ความสนใจและความตระหนักรู้ในบางสิ่งภายในจิตใจนั้นก่อให้เกิดผลงานอันล้ำค่าขึ้นมาและปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยเปลี่ยนไปตามสิ่งที่พบเจอทำให้เราเป็นเราในวัย 21

ในวัย 21 จึงเป็นวัยที่ได้เริ่มต้นสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากสิ่งที่แต่ละคนได้ประสบพบเจอ หรือมีความสนใจที่แตกต่างกันไปทำให้เกิดเป็นผลงานที่หลากหลายจากเราในวัย 21....

ฉัตรณิดา เธอเริ่มสนใจการเปลี่ยนแปลงถิ่นที่อยู่ของตน จึงเริ่มบันทึกการเปลี่ยนแปลงนั้น

ธัญญารัตน์ เธอเริ่มตระหนักถึงความตายของคนในครอบครัว เธอกลัวที่จะสูญเสียตนในครอบครัว

ปฐมพร หวนคิดถึงความทรงจำในวัยเด็ก ตอนที่เงินเหรียญกับสมุดบันทึกมีความสำคัญกับเรามาก

ปิยธิดา เธอสังเกตเห็นถึงความผิดปกติของเพื่อนเธอ ตั้งแต่ได้เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย

ภาณุพงศ์ เขามีความสุขกับการได้ออกจากบ้าน เพราะในช่วงเวลา 2 ปีที่ผ่านมาแทบจะไม่ได้ออกจากบ้านเลย

มณฑิรา เธอเริ่มเข้าใจความแตกต่างในชาติพันธุ์ของชาวเขา ว่าเขาไม่ได้แตกต่างไปจากเรา เพราะพวกเขาก็คือมนุษย์คนหนึ่ง

สุนันท์ เธอเข้าใจว่าความสวยไม่ได้ตัดสินจากรูปร่างเธอจึงอยากเป็นบาร์บีในแบบฉบับของเธอเอง

อิศริยา เธอสนใจในการวิวัฒนาการของลัทธิชาตาน ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต

จากความความคิดที่เปลี่ยนไปของทุกคนจึงได้เกิดเป็น 21st exhibition



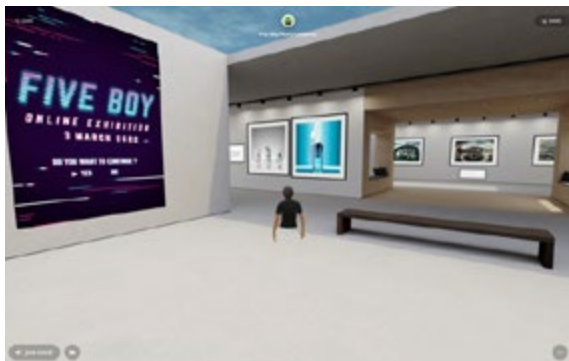
รูปที่ 3 นิทรรศการโดยกลุ่ม RAINBOW
ที่มา @กรรณ เกตุเวช

กลุ่มที่ 3 RAINBOW นำเสนอนิทรรศการภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหว บนแนวคิด 7 แสงสีจากการรวมตัวกันของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ทั้ง 7 Rainbow Exhibition เปรียบเสมือน 7 ชูตงานที่แตกต่างออกไปจาก 7 สเป็คตัมของแสงที่รวมกันเป็นหนึ่ง



รูปที่ 4 นิทรรศการโดยกลุ่ม ATTENTION
ที่มา @กรรณ เกตุเวช

กลุ่มที่ 4 Attention มาจากภาษาอังกฤษแปลตรงตัวแปลว่า "ความสนใจ" เรานำมาเป็นชื่อของนิทรรศการครั้งนี้เพราะว่า อยากให้สนใจในประเด็นที่ผลงานต้องการจะสื่อ ถึงแม้จะเป็นผลงานที่ไม่เหมือนกัน แต่เล็งให้เห็นการเกิดปัญหาเหมือนกัน แม้ นิทรรศการของเราจะจัดเป็นนิทรรศการออนไลน์ ทุกคนสามารถเข้าชมได้ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็ตาม



รูปที่ 5 นิทรรศการโดยกลุ่ม FIVE BOYS
ที่มา @กรรณ เกตุเวช

กลุ่มที่ 5 Five Boy นำเสนอนิทรรศการภาพถ่าย บนแนวคิด “เด็กชาย 5 คน” ซึ่งก็คือตัวของพวกเรา นักศึกษาที่รวมตัวกัน ทำไมถึงใช้คำว่า Boys? นั่นก็เพราะว่าสำหรับพวกเราแล้วถ้ามองจากมุมมองของคนอื่น ก็ยังเปรียบเทียบพวกเราว่าเป็นเด็ก แต่ข้อดีของเด็ก นั่นก็คือ การเติบโต และพัฒนาอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งนั่นเปรียบเหมือนกับงานนิทรรศการครั้งนี้ เป็นเหมือนจุดเริ่มต้นของเด็กชายทั้ง 5 คน ผลงานที่พร้อมจะพัฒนา และเติบโตไปพร้อมกับพวกเราเหล่าเด็กชายทั้ง 5



รูปที่ 6 นิทรรศการโดยกลุ่ม MARSOM
ที่มา @กรรณ เกตุเวช

กลุ่มที่ 6 กลุ่ม MarSoM “มาซม” มาจากคำว่ามาซม ในภาษาไทยซึ่งเป็นการเชิญชวนให้ผู้สนใจทุกท่านมาเยี่ยมชมนิทรรศการของเรา และในคำว่ามาซมนี้ก็มี ความหมายคล้องกับคำว่าดาวอังคารในภาษาบอสเนีย นิทรรศการของเราจะจัดเป็นนิทรรศการออนไลน์ในรูปแบบเมตาเวิร์สที่ทุกท่านสามารถเข้าชมได้จากทุกที่ แม้ตัวไม่ได้มาแต่จะได้เห็นผลงานภาพถ่ายที่ถูกจัดแสดงอยู่ในอวกาศจำลองแห่งนี้ ผู้ชมจะได้สัมผัสประสบการณ์ที่แปลกใหม่ในการชมนิทรรศการมิติใหม่ท่ามกลางอวกาศและทิวทัศน์แบบดาวอังคาร



รูปที่ 7 นิทรรศการโดยกลุ่ม THE PAK
ที่มา @กรรณ เกตุเวช

กลุ่มที่ 7 THE PAK นำเสนอนิทรรศการบนแนวคิด P; Perfect - A; All - K; Kill - นิทรรศการภาพถ่ายประจำปีการศึกษา 2021 โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยคำว่า PAK มาจากเพลงที่มีคนฟังมากที่สุดและขึ้นเป็นที่ 1 ทั้ง Realtime และ Daily ของชาร์ตเพลงในเกาหลี จึงหยิบเอามาเปรียบกับการงาน

ในนิทรรศการที่มีความน่าสนใจจนมีผู้ชมเข้ามาชื่นชมผลงานอย่างมากมายและคำว่า PAK ยังพ้องเสียงกับคำว่า แปก ในภาษาไทยที่สื่อว่าในงานของเรานั้นรวบรวมความหลากหลายของภาพนิ่งที่มีความแปลกใหม่เปรียบไปเหมือนกับจิ๊กซอว์ที่แตกต่างกันแต่เมื่อประกอบรวมกันก็จะกลายเป็นความสมบูรณ์

8. สรุป

โดยสรุปปัญหาและแนวทางการแก้ไขนั้นเกิดจากประสบการณ์การเรียนการสอนออนไลน์ในภาคการศึกษาก่อนหน้า รวมถึงบรรยากาศที่หลายคนอาจเริ่มคุ้นชินกับชีวิตมหาลัยแบบออนไลน์ทำให้เกิด “ความเข้าใจ” และ “ยอมรับ” ทั้งในเงื่อนไขและข้อจำกัด เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้ดำเนินต่อไปได้โดยไม่เกิดปัญหา ทั้งผู้เรียนและผู้สอนจึงพบกันคนละครั้งทางเป็นการทำงานร่วมกันแบบปรารถนาประนอม ออกแบบตารางและข้อตกลงการส่งงานแบบยืดหยุ่นและเตรียมช่องทางให้คำปรึกษาไว้ในกรณีที่เกิดเหตุฉุกเฉิน ปัจจัย

สำคัญที่เป็นตัวเร่งแรงจูงใจของผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในกิจกรรม และเข้าเรียนออนไลน์อย่างต่อเนื่อง เกิดจากการสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร รวมถึงรางวัลและการแข่งขันที่ขับเคลื่อนบรรยากาศในวิชานี้ไปได้

วิชาได้รับการประเมินจากผู้เรียนโดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 90.42 โดยมีนักศึกษาที่ลงทะเบียนทั้งสิ้น 50 คน จำนวนนักศึกษาที่เข้าทำการประเมิน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 90 แม้ว่าจะอยู่ภายใต้สถานการณ์โควิด-19 แต่ผลผลิตของวิชาที่เกิดจากโครงการและกิจกรรมที่จัดเป็นไปตามมาตรฐานและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ข้อเสนอแนะสำคัญของผู้เรียนคือ วิชาไม่ควรสอนแบบออนไลน์เพราะทำให้ขาดโอกาสที่จะได้สัมผัสการทำงานนิทรรศการบนพื้นที่จริงซึ่งการเรียนและจัดนิทรรศการแบบออนไลน์ได้มาซึ่งองค์ความรู้และงานด้านการออกแบบแต่ก็เสียโอกาสที่จะได้เรียนรู้กระบวนการผลิตและติดตั้งผลงานของจริง

9. เอกสารอ้างอิง

- [1] Infographic Video Presentation, Canva. (2021) www.canva.com/create/infographics
- [2] เทศกาลการแสดงศิลปวัฒนธรรม ประเพณีทั่วไทย, กระทรวงวัฒนธรรม, 2558
- [3] กรรณ เกตุเวช, คู่มือปฏิบัติงาน “เทศกาลภาพถ่ายนานาชาติเชียงใหม่” 2562
- [4] ถนอม ชากักดี, บทความเกี่ยวกับ ศิลป์ พีระศรี: ในนามอำนาจของชนชั้นนำกับผลผลิตศิลปะในฐานะเครื่องมือของผู้อุปถัมภ์, วารสารรัฐศาสตร์ ปีที่ 35 ฉบับที่ 2, 2557
- [5] พรณี วิรุณานนท์, การพัฒนาแนวความคิดการจัดมหกรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติในพื้นที่สาธารณะของประเทศไทย, 2552
- [6] อ้อมแก้ว กัลป์ยาณพงศ์, การบริหารและจัดการนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของประเทศไทย, 2553

รายงานฉบับสมบูรณ์การสอนวิชา Music Theory and Composition โครงการ Active Learning 2564

กฤษฎี เลกะกุล

คณะจิตรศิลป์ สาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

โทรศัพท์ : 053-944823

E-mail: g.lekakul@gmail.com

บทคัดย่อ

การสอนวิชา Music Theory and Composition รูปแบบใหม่เป็นการพัฒนาการสอนวิชาทฤษฎีการประพันธ์เพลงแบบ Active Learning โดยมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดนตรีและการปฏิบัติดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน มีการอธิบายทฤษฎีดนตรีและการประพันธ์เพลงผ่านเทคโนโลยีดนตรีอย่างโปรแกรม MuseScore ที่มีตัวอย่างโน้ตดนตรี ชิ้นคู่ คอร์ด รวมถึงสามารถสร้างเสียงโน้ต และทำนองเพลงให้ได้ยินได้ มีการสอนโดยใช้อุปกรณ์การเขียนโน้ตดนตรีผ่านทางแอปพลิเคชัน GoodNotes บน iPad นักศึกษาสามารถเห็นการเขียนโน้ตดนตรีและเนื้อร้องได้ชัดเจนบนหน้าจอและสามารถปฏิบัติตามได้ทั้งในห้องเรียนและแบบออนไลน์ ผู้สอนสามารถบันทึกการเขียนและส่งไฟล์ข้อมูลออนไลน์ให้นักศึกษาศึกษานอกห้องเรียนเองได้ ทำให้นักศึกษาเรียนรู้การเขียนโน้ตดนตรีและทำนองได้อย่างแม่นยำและถูกต้อง ในการประพันธ์เพลงมีวิทยากรพิเศษเป็นผู้เชี่ยวชาญมาสอนเทคนิคและรูปแบบการประพันธ์เพลงทั้งทำนองและเนื้อร้องให้แก่ นักศึกษา นักศึกษามีการจัดกลุ่มวิเคราะห์บทเพลงทั้งรูปแบบการใช้คอร์ด ทำนอง เนื้อร้องและเครื่องดนตรีในรูปแบบต่าง ๆ และนำเสนอหน้าชั้น นอกจากนี้ในการปฏิบัติ หลังจากนักศึกษาเรียนรู้ทฤษฎีและกระบวนการประพันธ์เพลงผู้สอนกำหนดให้นักศึกษานำเสนอวิดีโอคลิปแสดงผลงานการประพันธ์เพลงในรูปแบบวงดนตรี หรือแสดงเดี่ยวพร้อมกับโพสต์ลงสื่อ Facebook กลุ่มของวิชา

การสอนการประพันธ์เพลงโดยใช้เทคโนโลยีและการปฏิบัติดนตรีมาประยุกต์รูปแบบใหม่นี้ทำให้นักศึกษาเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วพร้อมกับสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนการสอนดนตรีที่ทำให้วิชาการประพันธ์เพลงเป็นวิชาที่น่าสนใจและน่าเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: Music, Theory, Composition

1. บทนำ

วิชา Music Theory and Composition แบบใหม่นี้เป็นการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยเป็นการเรียนทฤษฎีดนตรีและการประพันธ์เพลงผ่านการจัดการเรียนรู้ 2 ทาง คือ การเรียนรู้ผ่านทางเทคโนโลยีดนตรีและการปฏิบัติดนตรี ทำให้นักศึกษาสามารถเข้าใจการเรียนรู้การประพันธ์เพลงได้อย่างรวดเร็วขึ้น การเรียนการสอนผ่านเทคโนโลยีดนตรี

อย่างโปรแกรมดนตรี MuseScore และแอปพลิเคชัน GoodNotes ทำให้การเรียนทฤษฎีและการประพันธ์เพลงทั้งการเขียนโน้ตดนตรีและการฟังเสียงดนตรีน่าสนใจและเข้าถึงได้ง่ายขึ้นจากภาพและเสียงที่มีคุณภาพของเทคโนโลยีดนตรี

ในการประพันธ์เพลงมีวิทยากรพิเศษเป็นผู้เชี่ยวชาญมาสอนเทคนิคและรูปแบบของการประพันธ์เพลงทั้งทำนองและเนื้อเพลงประเภทต่าง ๆ ให้แก่

นักศึกษา นักศึกษามีการจัดกลุ่มวิเคราะห์บทเพลงทั้งรูปแบบการใช้คอร์ด ทำนอง เนื้อร้องและเครื่องดนตรีในรูปแบบต่าง ๆ และนำเสนอหน้าชั้น นอกจากนี้ในการปฏิบัติหลังจากนักศึกษาเรียนรู้ทฤษฎีและกระบวนการประพันธ์เพลง ผู้สอนกำหนดให้นักศึกษานำเสนอวิดีโอคลิปแสดงผลงานการประพันธ์เพลงของนักศึกษาในรูปแบบวงดนตรี หรือ แสดงเดี่ยวพร้อมกับโพสต์ลงสื่อ Facebook กลุ่มของวิชา

ผู้สอนคาดว่า การเรียนแบบบูรณาการที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและการปฏิบัติดนตรีร่วมกับการเรียนการสอนการแต่งเพลงจะช่วยสร้างความรู้เข้าใจให้กับนักศึกษาในวิชาทฤษฎีดนตรีและการแต่งเพลงว่าเป็นวิชาที่เข้าใจได้ง่ายและเรียนรู้ได้ ในระยะเวลาอันสั้นและมีความสำคัญในการนำไปใช้ในการแต่งเพลงได้ต่อไปในอนาคต

2. หลักการที่นำมาใช้

การเรียนการสอนวิชา Music Theory and Composition รูปแบบเดิม เป็นการสอนบรรยาย ทฤษฎีดนตรีและรูปแบบการประพันธ์เพลงบนกระดานไวท์บอร์ดเป็นหลักพร้อมแสดงตัวอย่างเพลง ซึ่งบางครั้งทำให้นักศึกษารู้สึกเบื่อหน่ายกับการจำทฤษฎีดนตรีที่ยากเพื่อนำมาใช้ในการประพันธ์เพลง การ ดังนั้นในฐานะอาจารย์ผู้สอนจึงสอนวิชานี้ในรูปแบบใหม่เป็นการสอนแบบ Active Learning โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดนตรี เช่น โปรแกรมดนตรี MuseScore และแอปพลิเคชันดนตรีต่าง ๆ ที่มีตัวอย่างเสียงดนตรีที่สามารถทำให้นักศึกษารู้สึกสนุกไปกับการเรียนมากขึ้น นอกจากนี้มีการเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญการแต่งเพลงหลายท่านมาเพิ่มเติมเทคนิคการแต่งเพลงแบบต่าง ๆ และให้นักศึกษาได้ทดลองประพันธ์เพลงทั้งในห้องและนอกห้องทั้งแบบกลุ่มและเดี่ยวและนำเสนอผลงานหน้าชั้นและออนไลน์ ซึ่งคาดว่าจะทำให้นักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อวิชาการแต่งเพลงที่สามารถเรียนแล้วสามารถประยุกต์ทดลองประพันธ์ได้ทันที

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในวิชา

จากการสอนวิชา Music Theory and Composition ให้กับนักศึกษาวิจิตรศิลป์ สาขาวิชา ศิลปะการแสดง เทอม 1 การศึกษา 2564 ที่ผ่านมา รูปแบบการสอนแบบใหม่ของวิชาทฤษฎีและการประพันธ์เพลงนี้ เป็นการจัดการเรียนรู้แบบ 2 ทาง คือ ส่วนแรกคือการนำเทคโนโลยีดนตรีและแอปพลิเคชันดนตรีมาเป็นสื่อการสอนในการอธิบายเนื้อหาทฤษฎีการประพันธ์เพลง และส่วนที่สองคือการปฏิบัติดนตรีที่มาเสริมเนื้อหาของทฤษฎีที่นำมาใช้เป็นรูปธรรม ซึ่งทั้งสองส่วนนี้ได้เสริมซึ่งกันและกันในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนที่ทำให้นักศึกษาได้ความรู้รอบด้านในการศึกษาการประพันธ์เพลงอย่างครบถ้วน

การเรียนการสอนผ่านเทคโนโลยีดนตรี ผู้สอนอธิบายทฤษฎีดนตรีและกระบวนการประพันธ์เพลงผ่านทางโปรแกรมดนตรี MuseScore นักศึกษาสามารถเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีและการประพันธ์เพลงจากโปรแกรมผ่านทางตัวอย่างโน้ตดนตรี (whole note, quarter note, eighth note, sixteenth note, etc.) บันไดเสียง (major and minor scales) ชั้นคู่ (third, fifth, seventh intervals, etc.) คอร์ด (C, F, G, Am, Dm, Em, etc.) และสัญลักษณ์ลำดับขั้นของโน้ตและคอร์ด (I, ii, iii, IV, V, vi, vii°) ผู้สอนสามารถนำเสนอเสียงของโน้ตและทำนองเพลงผ่านทางโปรแกรมดนตรีให้นักศึกษาฟังได้ มีการใช้อุปกรณ์การเขียนโน้ตบรรทัด 5 เส้นผ่านทางแอปพลิเคชัน GoodNotes บน iPad ผู้สอนประยุกต์แอปพลิเคชันนี้ในการสอนการประพันธ์ดนตรี ซึ่งนักศึกษาสามารถเห็นการเขียนโน้ตและเนื้อร้องได้ชัดเจนบนหน้าจอและสามารถปฏิบัติการเขียนตามได้ทั้งในห้องเรียนและแบบออนไลน์ ผู้สอนสามารถบันทึกและแชร์การเขียนโน้ตออนไลน์ให้นักศึกษาศึกษานอกห้องเรียนทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างแม่นยำและถูกต้อง



รูปที่ 1 ผู้สอนอธิบายทฤษฎีการประพันธ์เพลงผ่าน
ทางโปรแกรมดนตรี MuseScore



รูปที่ 2 แอปพลิเคชัน GoodNotes

การปฏิบัติดนตรีในการเรียนการประพันธ์เพลง
นี้ผู้สอนได้เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการประพันธ์
เพลงทั้ง 4 ท่านมาบรรยายเทคนิคและกลวิธีในการ
ประพันธ์เพลงในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การคิดทำนอง
เพลง การสร้างเนื้อร้องของเพลงที่มีเอกลักษณ์ การ
แบ่งฟอร์มของเพลงร่วมสมัย รวมถึงการดำเนินคอร์ด
(chord progression) ในบทเพลงที่เหมาะสม
นอกจากนี้มีการให้นักศึกษาจัดกลุ่มการเรียนรู้ในการ
วิเคราะห์เพลงและแต่งเพลงในชั้นเรียนศึกษารูปแบบ
การใช้คอร์ด ทำนอง เนื้อร้องและเครื่องดนตรีในรูป
ต่าง ๆ และนำเสนอหน้าชั้น หลังจากทีนักศึกษาเรียนรู้
วิธีการและเทคนิคในการประพันธ์ทำนองและเนื้อ
ร้องแล้ว ผู้สอนกำหนดให้นักศึกษาซักซ้อมบทเพลง
และนำเสนอวิดีโอคลิปการแสดงผลงานการประพันธ์
เพลงของนักศึกษาในรูปแบบวงดนตรีหรือแสดงเดี่ยว
พร้อมกับโพสต์ลงสื่อ Facebook กลุ่มของวิชา



รูปที่ 3 วิทยากรพิเศษ นายธนากร กาญจนสุกร์ สอน
ทฤษฎีดนตรีที่ใช้ในการประพันธ์เพลงให้นักศึกษา
พร้อมก็บร่วมกันวิเคราะห์เพลงต่าง ๆ



รูปที่ 4 วิทยากรพิเศษ นายสุพิชา เทศดรธณ หรือ ชา
Harmonica สอนนักศึกษาประพันธ์เนื้อร้องร่วมกัน
ตามโจทย์ที่กำหนด พร้อมกับแนะนำเทคนิคในการ
ประพันธ์เพลงที่สื่อความหมายที่ดีและได้รับความนิยม



รูปที่ 5 วิทยากรพิเศษ นายสายกลาง จินดาสุ สอน
เทคนิคในการประพันธ์เนื้อร้องและทำนองประกอบ
กับภาพที่มีเรื่องราว

4. ผลที่ได้รับ

ในวิชาการประพันธ์เพลง ผู้สอนได้แบ่งวิธีการ
ประเมินผลการเรียนรู้ออกเป็น 5 ส่วน ประกอบด้วย
การเข้าชั้นเรียนและตั้งคำถาม 10 เปอร์เซ็นต์ กิจกรรม
กลุ่มวิเคราะห์บทเพลงและนำเสนอหน้าชั้น 30
เปอร์เซ็นต์ การนำเสนอวิดีโอคลิปผลงานการประพันธ์
เพลงบนสื่อ Facebook 70 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งจากการที่

ได้เปลี่ยนรูปแบบการประเมินและการเรียนการสอน ทำให้นักศึกษาเรียนรู้ทฤษฎีการประพันธ์เพลงได้อย่างเข้าใจสนุกสนาน และมีความเป็นทีมที่อยากเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีที่ใช้ในการประพันธ์เพลงมากขึ้น

ในการสอนทฤษฎีการประพันธ์เพลงโดยใช้เทคโนโลยีและการปฏิบัติมาประยุกต์รูปแบบใหม่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของนักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์ได้มากขึ้น จากการสอนเห็นได้ชัดว่านักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียนทฤษฎีการประพันธ์เพลงป๊อปและสไตล์อื่นๆ ทั้งเนื้อร้องและทำนองจากวิทยากรและอาจารย์ผู้สอน พร้อมกับสนุกในการเรียนรู้ที่จะแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน ๆ มีการทำงานกันเป็นทีมในการวิเคราะห์บทเพลงและแต่งเพลงร่วมกันในชั้น กล่าวได้ว่านักศึกษามีพัฒนาการในการประพันธ์เพลงที่ดีขึ้นมาก และจากกิจกรรมนำเสนอวิดีโอผลงานการประพันธ์เพลงของนักศึกษา สังเกตได้ว่านักศึกษามีความตื่นตัวมากในการสร้างสรรค์ผลงานเพลง โดยได้นำเสนอผ่านทางสื่อ Facebook และ YouTube ซึ่งผลงานของนักศึกษาได้รับเสียงตอบรับที่ดีจากผู้ฟังที่เป็นทั้งนักดนตรีและอาจารย์ดนตรีจากมหาวิทยาลัยพายัพ โดยเฉพาะความน่าสนใจในตัวเพลงที่มีความแปลกใหม่ และการจัดวางองค์ประกอบเรื่องราวที่ดีของการแสดงประกอบบทเพลงในวิดีโอคลิป

5. สรุป

จากการพัฒนารูปแบบการสอนวิชา Music Theory and Composition หรือ ทฤษฎีดนตรีและการประพันธ์เพลง ในรูปแบบ Active Learning เห็น

ได้ว่า การเรียนวิชาการประพันธ์เพลงแบบบูรณาการที่มีการใช้เทคโนโลยีดนตรี แอปพลิเคชันและการปฏิบัติดนตรีมาร่วมกันในวิชา ทำให้วิชาการประพันธ์เพลงมีความน่าสนใจมากขึ้น อย่างที่กล่าวมาข้างต้น การเรียนรูปแบบใหม่นี้ส่งผลให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นที่จะเรียนทฤษฎีดนตรีเพราะมีสื่อทันสมัยที่เข้าใจง่ายเป็นรูปธรรม นักศึกษามีความสนุกที่จะเรียนรู้กับผู้สอนและวิทยากรจากการปฏิบัติจริงในการวิเคราะห์และประพันธ์เพลงร่วมกันเป็นกลุ่มในชั้นเรียน และมีพัฒนาการที่ดีมากในการประพันธ์เพลงของตัวเองพร้อมกับทำวิดีโอคลิปเพื่อนำเสนอในสื่อสาธารณะ Facebook และ YouTube ที่แสดงถึงความสร้างสรรค์ของตัวนักศึกษา

กล่าวได้ว่าการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบประยุกต์นี้ทำให้การเรียนการสอนทฤษฎีการประพันธ์เพลงน่าสนใจมากขึ้น ถึงแม้ว่าบางครั้งนักศึกษาอาจใช้เวลาในการทำความเข้าใจกับทฤษฎีดนตรีที่ซับซ้อน แต่การใช้เทคโนโลยีดนตรีมาสอนทำให้นักศึกษาสนใจเรียนรู้และมีการพัฒนาทักษะกระบวนการประพันธ์ที่ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

สิ่งที่สังเกตได้ชัดหลังจากใช้การสอนแบบบูรณาการนี้ คือ สามารถสร้างทัศนคติที่ดีให้กับนักศึกษาในการเรียนรู้การประพันธ์เพลง และส่งเสริมให้นักศึกษามีความต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานเพลงของตัวเองต่อสังคม ถ้าในอนาคตเราสามารถประยุกต์ระบบบูรณาการนี้กับการเรียนดนตรีได้อย่างทั่วถึงจะทำให้วิธีการเรียนการสอนการประพันธ์เพลงดนตรีในประเทศไทยทำได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

การพัฒนาการเรียนการสอนวิชาทฤษฎีดนตรี Music Rudiments

กฤษฎี เลกะกุล

คณะจิตรศิลป์ สาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

โทรศัพท์ : 053-944823

E-mail: g.lekakul@gmail.com

บทคัดย่อ

วิชา Music Rudiments หรือ พื้นฐานดนตรีสากล เป็นวิชาที่ต้องอาศัยการท่องจำและวิเคราะห์ทฤษฎีดนตรีตะวันตกทั้งในรูปแบบชอว์โน้ต สเกล ชั้นคู่และคอร์ดต่าง ๆ ที่มีความซับซ้อนเข้าใจยากสำหรับนักศึกษาที่เริ่มเรียนทฤษฎีดนตรี การสอนวิชา Music Rudiments รูปแบบใหม่ เป็นการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตกที่เข้าถึงผู้เรียนมากขึ้น โดยเป็นการสอนแบบ Active Learning ที่มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดนตรีและการปฏิบัติดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ โดยได้ทำการสอนกับกลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะจิตรศิลป์ สาขาวิชาศิลปะการแสดง มีการอธิบายทฤษฎีโน้ตดนตรีผ่านเทคโนโลยีดนตรี โปรแกรม MuseScore ที่สามารถสร้างเสียงโน้ตดนตรีและทำนองเพลงให้ผู้ฟังได้ยินได้ มีการสอนโดยใช้อุปกรณ์การเขียนโน้ตดนตรีผ่านทางแอปพลิเคชัน GoodNotes บน iPad จัดทำวิดีโอการสอนทฤษฎีโน้ตดนตรี 12 คลิป 10 บทเรียน สำหรับให้นักศึกษาได้ศึกษาด้วยตนเองนอกห้องเรียน และจัดกิจกรรมในห้องเรียนโดยให้นักศึกษาทดสอบความรู้ทฤษฎีดนตรีด้วยตนเองผ่านทางเว็บไซต์ และการจดตำแหน่งของคีย์เปียโนบนแผ่นพับ

ในการปฏิบัติดนตรีมีการเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญการขับร้องมาสอนเรื่องการร้องเพลงตามโน้ตและบันไดเสียงในทฤษฎีดนตรีตะวันตกพร้อมกับสอนการใช้รูปแบบมือของคอนดักเตอร์ขั้นต้นเพื่อเข้าใจจังหวะของทฤษฎีดนตรี นอกจากนี้มีการจัดกิจกรรมให้นักศึกษาเรียนการขับร้องประสานเสียงขั้นต้นกับผู้เชี่ยวชาญดนตรี เพื่อเข้าใจทฤษฎีด้านชั้นคู่เสียง คอร์ด บันไดเสียงและการดำเนินทำนองเพลงพร้อมกับให้นักศึกษาโพสต่อวิดีโอคลิปการสร้างสรรคการนำเสนอทฤษฎีดนตรีและการขับร้องตามทฤษฎีของแต่ละกลุ่มลงบน Facebook กลุ่มของวิชา การสอนทฤษฎีดนตรีโดยใช้เทคโนโลยีและการปฏิบัติดนตรีมาประยุกต์รูปแบบใหม่นี้ทำให้นักศึกษาเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีได้อย่างรวดเร็วพร้อมกับสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนการสอนดนตรีที่ทำให้วิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตกเป็นวิชาที่น่าสนใจและน่าเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: Music, Theory, Creativity

1. บทนำ

วิชา Music Rudiments เป็นวิชาพื้นฐานทฤษฎีดนตรีตะวันตก ที่สอนให้นักศึกษาเข้าใจโครงสร้างพื้นฐานทางดนตรีที่ประกอบด้วย ชื่อและลำดับเสียงของโน้ตบนบรรทัด 5 เส้น ในกุญแจต่าง ๆ ความเข้าใจในชั้นคู่เสียง บันไดเสียง การเคลื่อนตัวของคอร์ด จังหวะ และสัญลักษณ์ทางดนตรีต่าง ๆ เพื่อนำไปต่อยอดการปฏิบัติดนตรีต่อไปในอนาคต

เนื่องจากวิชา Music Rudiments เป็นวิชาที่อธิบายความรู้ทฤษฎีดนตรีที่ซับซ้อนเน้นการท่องจำและวิเคราะห์ทฤษฎีดนตรีเป็นหลัก ทำให้ผู้เรียนในปัจจุบันรู้สึกเข้าถึงได้ยากเพราะต้องใช้เวลาในการทบทวนอย่างต่อเนื่องและวิเคราะห์เป็นลำดับขั้นด้วยหลักของตรรกะความเป็นเหตุผล ดังนั้นผู้สอนจึงมีความคิดที่จะพัฒนาการเรียนการสอนวิชา Music Rudiments

ของกลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขา ศิลปะการแสดง ในรูปแบบใหม่เพื่อที่จะกระตุ้นการเรียนรู้และเสริมความเข้าใจของนักศึกษาให้มากขึ้น โดยนำเทคโนโลยีดนตรีและการปฏิบัติดนตรีทั้งการ ร้องประสานเสียงและการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้คิดและวิเคราะห์ทฤษฎีดนตรีได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น

การเรียนแบบบูรณาการที่ประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีและการปฏิบัติร่วมกับการเรียนการสอน ทางทฤษฎีดนตรีนี้จะช่วยสร้างความเข้าใจให้กับ นักศึกษาในการเรียนวิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตกกว่าเป็น วิชาทางทฤษฎีที่จับต้องได้และมีความสำคัญในการนำไปใช้จริงกับการปฏิบัติดนตรีได้ต่อไปในอนาคต

2. แนวคิดและหลักการสอนทฤษฎีดนตรีรูปแบบ ใหม่

การเรียนวิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตกตั้งแต่อดีต เป็นวิชาที่ผู้สอนดนตรีส่วนใหญ่เน้นการอธิบายความรู้ ทางทฤษฎีดนตรี พร้อมกับแสดงตัวอย่างตัวโน้ต สัญลักษณ์ของเสียงโดยการเขียนบนกระดาษโน้ต บอร์ดบรรทัด 5 เส้นหน้าชั้น นอกจากนี้ทฤษฎีดนตรี ตะวันตกนั้นก็มีกำเนิดมาจากหลักคิดทางคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ทำให้ผู้สอนต้องอธิบายทฤษฎีดนตรี นั้นจากพื้นฐานด้านเสียงที่ก่อสร้างขึ้นมาและค่อย ๆ พัฒนาความคิดผู้เรียนเป็นลำดับขั้นจนกระทั่งก่อตัว เป็นเสียง ชั้นคู่เสียง บันไดเสียง คอร์ด จังหวะและ ทำนองดนตรีได้ กระบวนการเหล่านี้ใช้เวลามากในการ เรียนและฝึกซ้อมท่องจำ นักศึกษาต้องใช้ความ พยายามอย่างมากในด้านการจดจำเสียง เขียนโน้ต ทบทวนขั้นคู่ บันไดเสียงให้ขึ้นใจ จนสามารถวิเคราะห์ ทฤษฎีดนตรีต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล

ในการสอนวิชา Music Rudiments ผู้สอนได้ พัฒนาการสอนทฤษฎีดนตรี จากหลักการสอนดนตรี ของ Zoltan Kodaly (1882-1967) นักแต่งเพลงและ ผู้เชี่ยวชาญการสอนดนตรีชาวฮังการี ที่มีชื่อเสียง ซึ่ง

การสอนของ Kodaly ประสบความสำเร็จอย่างมาก ในการสอนร้องประสานเสียงของเด็กจากทฤษฎีดนตรี โดยสอนเพลงพื้นบ้านที่ใช้สิ่งรอบตัวง่าย ๆ ของ วัฒนธรรมนั้นมาปลูกฝัง และค่อย ๆ สร้างทักษะใน การร้องขึ้นคู่เสียงต่าง ๆ และคอร์ด จนกระทั่งเด็กมี ความแข็งแรงในความแม่นยำของเสียงและจังหวะของ เพลง

จากหลักการของ Kodaly ผู้สอนได้พัฒนาการ สอนวิชาทฤษฎีดนตรีมาเป็นแบบบูรณาการความรู้โดย ยึดหนังสือหลักสูตรการเรียนทฤษฎีดนตรีของสถาบัน Associated Board of the Royal School of Music (ABRSM) Grade 1 to 5 โดย Eric Taylor ที่ได้รับการยอมรับจากประเทศอังกฤษ มาประยุกต์กับการใช้ เทคโนโลยีรอบตัว ทั้งโปรแกรมดนตรี วิดีโอคลิปการ อธิบายทฤษฎี แบบฝึกหัดทฤษฎีดนตรีบนเว็บไซต์ และ การปฏิบัติอ่านโน้ตและร้องเพลงประสานเสียงเพื่อ เสริมให้นักศึกษามีความเข้าใจในการเรียนทฤษฎีดนตรี จากภาพ เสียง และการปฏิบัติ

กล่าวได้ว่า การบูรณาการความรู้โดยใช้สื่อ เทคโนโลยีต่าง ๆ ร่วมกับการปฏิบัติการร้องประสาน เสียงเพื่อประยุกต์เข้ากับทฤษฎีดนตรี เป็นการ พัฒนาการเรียนทฤษฎีดนตรีตะวันตกรูปแบบใหม่ที่ ทำทนายที่ไม่ได้มีในหลักสูตรดนตรีทั่วไป

3. กระบวนการเรียนการสอนวิชา Music Rudiments

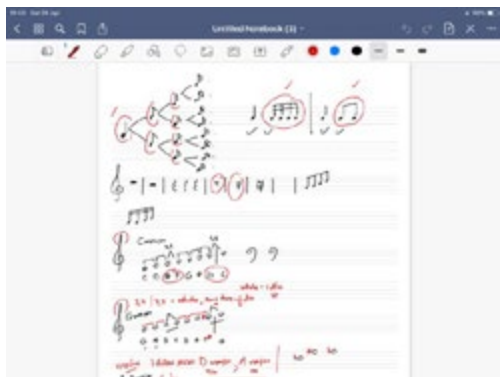
การสอนวิชา Music Rudiments ในรูปแบบ ใหม่เป็นการสอนแบบ Active Learning เป็นการ พัฒนาการสอนวิชาทฤษฎีดนตรีที่เน้นให้ผู้เรียน สามารถเข้าถึงดนตรีได้มากขึ้น โดยเป็นการเรียน ทฤษฎีดนตรีผ่านการจัดการเรียนรู้ทางเทคโนโลยี ดนตรี วิดีโอสื่อการสอนและการปฏิบัติดนตรี

การเรียนการสอนผ่านทางเทคโนโลยีดนตรี ผู้ สอนอธิบายทฤษฎีดนตรีผ่านทาง โปรแกรมดนตรี MuseScore นักศึกษาสามารถเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีผ่าน ทางตัวอย่างโน้ตดนตรี บันไดเสียง เสียงประสาน และ

สัญลักษณ์ของเสียงที่มีสีสันจากโปรแกรมรวมถึงผู้สอนสร้างเสียงโน้ตดนตรีและทำนองเพลงผ่านทางโปรแกรมดนตรีให้นักศึกษาได้ยินได้ นอกจากนี้มีการสอนโดยใช้อุปกรณ์การเขียนโน้ตบรรทัด 5 เส้นผ่านทางแอปพลิเคชัน GoodNotes บน iPad ผู้สอนประยุกต์แอปพลิเคชันนี้ในการสอนเขียนโน้ตดนตรีซึ่งนักศึกษาสามารถเห็นการเขียนโน้ตได้ชัดเจนบนหน้าจอ และสามารถปฏิบัติการเขียนตามได้ทั้งในห้องเรียนและแบบออนไลน์ มีการบันทึกและแชร์การเขียนโน้ตออนไลน์ให้นักศึกษาศึกษานอกห้องเรียน ทำให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้การเขียนโน้ตได้อย่างแม่นยำและถูกต้อง



การสอนทฤษฎีดนตรีโดยโปรแกรมดนตรี MuseScore



การเขียนโน้ตดนตรีบนแอปพลิเคชัน GoodNotes

ผู้สอนได้จัดทำคลิปวิดีโอการสอนทฤษฎีโน้ตดนตรีจำนวน 12 คลิป 10 บทเรียนที่ครอบคลุมถึงการแนะนำรายวิชา บทเรียนทฤษฎีดนตรี แบบฝึกหัด และการร้องประสานเสียง สำหรับให้นักศึกษาได้ศึกษาด้วยตัวเองนอกห้องเรียน ซึ่งตอบโจทย์การเรียนรู้ด้วยตัวเองที่บ้านในช่วงสถานการณ์โควิด-19 และจัดกิจกรรมในห้องเรียนให้นักศึกษาทดสอบความรู้ทฤษฎีดนตรีด้วยตนเองผ่านทางเว็บไซต์ www.musictheory.net มีการแจกแผ่นพับแป้นเปียโนพลาสติกให้กับนักศึกษาทุกคนเพื่อทดลองปฏิบัติซ่อมกดตำแหน่งของคีย์เปียโนเพื่อความเข้าใจทฤษฎีดนตรีทั้งตัวโน้ต บันไดเสียง ชั้นคู่ และคอร์ดดนตรีต่าง ๆ



วิดีโอคลิปแนะนำบทเรียนทฤษฎีดนตรีตะวันตก

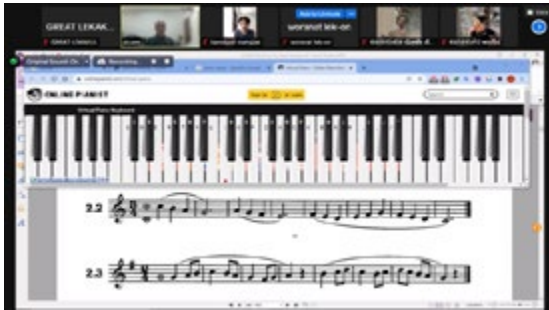


เว็บไซต์การเรียนรู้และทดสอบทฤษฎีดนตรีออนไลน์

www.musictheory.net

ในส่วนของการปฏิบัติ ได้เชิญวิทยากรอาจารย์ ดร.จักรพันธ์ ชัยยะ จากวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยพายัพ ผู้เชี่ยวชาญดนตรีตะวันตก มาสอนการร้องเพลงตามโน้ตและบันไดเสียงในทฤษฎีตะวันตกพร้อมสอนการใช้รูปแบบการใช้มือของคอนตักเตอร์ขั้นต้นเพื่อเข้าใจจังหวะในทฤษฎีดนตรี นอกจากนี้มีการจัด

กิจกรรม ให้นักศึกษาเรียนการขับร้องประสานเสียง เบื้องต้นตามแบบฝึกหัด Choral Method 333 ของ Zoltan Kodaly กับวิทยากรผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ครั้ง และมีการแบ่งกลุ่มการเรียนรู้และการสอบการร้องกับ วิทยากรจำนวน 6 กลุ่ม เพื่อเข้าใจทฤษฎีด้านขั้นสูงเสียง คอร์ด บันไดเสียงและการดำเนินทำนองเพลง นักศึกษา ได้เรียนการร้องประสานเสียงเพลง “ร่มแดนช้าง” ของ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และทำคลิปวิดีโอกลุ่มการร้อง เพลงประสานเสียง พร้อมกับโพสต์วีดีโอคลิปการนำเสนอทฤษฎีดนตรีและการขับร้องของแต่ละกลุ่มลงบน Facebook กลุ่มของวิชา



รูปที่ 5 วิทยากรพิเศษ อาจารย์ ดร.จักรพันธ์ ชัยยะ วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยพายัพ สอนนักศึกษา ร้องตามโน้ตบนบรรทัด 5 เส้น และร้องประสานเสียง เพลง “ร่มแดนช้าง”

การสอนทฤษฎีดนตรีโดยใช้เทคโนโลยีและการปฏิบัติมาประยุกต์รูปแบบใหม่เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีแก่นักศึกษา นักศึกษาได้ความรู้ทฤษฎีดนตรีและการขับร้องจากผู้สอนพร้อมกับเรียนรู้แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน ๆ ในการปฏิบัติดนตรี

ร่วมกันในชั้นเรียน อีกทั้งกิจกรรมนำเสนอวิดีโอคลิป ทฤษฎีดนตรีและการขับร้องกลุ่มทำให้นักศึกษามี ความตื่นตัวในการนำเสนอผลงานผ่านทางสื่อ Facebook และฝึกการทำงานเป็นทีมในชั้นเรียน กล่าวได้ว่ากิจกรรม Active Learning เป็นการสร้าง ทักษะที่ดีในการเรียนการสอนดนตรีที่ทำให้วิชา ทฤษฎีดนตรีตะวันตกเป็นวิชาที่น่าสนใจและน่าเรียน รู้มากยิ่งขึ้น

4. ภาพสะท้อนวิชา Music Rudiments

การประเมินการเรียนรู้วิชา Music Rudiments ได้แบ่งวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ออกเป็น 5 ส่วน ประกอบด้วย การเข้าชั้นเรียนและตั้งคำถาม 10 เปอร์เซ็นต์ การนำเสนอคลิปวิดีโอการร้องเพลง ประสานเสียง 30 เปอร์เซ็นต์ การนำเสนอคลิปวิดีโอ การสอนทฤษฎีดนตรี 20 เปอร์เซ็นต์ และการสอบข้อ เขียนกลางภาคและปลายภาครวม 40 เปอร์เซ็นต์

จากการที่ได้เปลี่ยนรูปแบบการประเมินผลการ เรียนจากการสอบข้อเขียนทฤษฎีดนตรีรูปแบบเดียว มาเป็นการประเมินแบบบูรณาการที่รวมถึงการใช้สื่อ ดิจิตอลพร้อมกับการปฏิบัติ ทำให้นักศึกษาเรียนรู้ ทฤษฎีดนตรีได้เข้าใจมากขึ้น ทั้งนี้เพราะรูปแบบการ สอนมีความหลากหลาย ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้ทฤษฎี จากความหลากหลายและสนุกไปกับการทำงานเป็น กลุ่ม ซึ่งทำให้การเรียนรู้ได้ผลมากขึ้นข้อสังเกตที่เห็น เด่นชัดคือ เวลาที่นักศึกษาได้ทดลองทำแบบฝึกหัด ทฤษฎีดนตรีบนเว็บไซต์ ได้ร้องเพลงเป็นกลุ่มหรือได้ ทำกิจกรรมคลิปวิดีโอร้องเพลงประสานเสียง หรือนำ เสนอวิดีโอคลิปทฤษฎีดนตรีร่วมกัน นักศึกษามีความ ต้องการอยากเรียนรู้ดนตรีมากขึ้น

จากการได้สอบถามนักศึกษาที่เรียนวิชานี้ จำนวนหนึ่งได้บอกว่า การสอนโดยใช้โปรแกรมดนตรี แบบฝึกหัดบนเว็บไซต์และการมีวี ดีโอคลิปเสริมการ สอน ทำให้เข้าใจทฤษฎีดนตรีมากขึ้น สามารถกลับไป ทบทวนเพิ่มเติมเองที่บ้านได้ จากการที่นักศึกษา สามารถเข้าถึงสื่อการสอนดนตรีได้หลายช่องทาง

ทำให้นักศึกษารู้สึกชอบวิชาทฤษฎีดนตรี นางสาว จิตดาภา เทียนวิหาร นักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์ ได้ให้สัมภาษณ์ว่า การเรียนทฤษฎีดนตรีผ่านสื่อต่าง ๆ แบบออนไลน์ ในวิชานี้ทำให้รู้สึกว่ วิชาทฤษฎีดนตรีน่าเรียนและช่วยเปิดโลกความรู้ทางดนตรีให้แก่ตนเองอย่างมากมาย อย่างไรก็ตามนักศึกษาให้ความเห็นเสริมว่ กิจกรรมการเรียนทฤษฎีดนตรีผ่านการปฏิบัติร้องเพลงอยากให้มีการเรียนในห้องเรียนแบบออนไซต์ เพราะจะทำให้เข้าใจมากกว่าการเรียนผ่าน Zoom ออนไลน์

5. สรุป

จากการที่ได้มีการพัฒนารูปแบบการสอนวิชา Music Rudiments หรือ พื้นฐานดนตรีสากล ในรูปแบบ Active Learning เห็นได้ว่า การเรียนวิชาทฤษฎีดนตรีแบบบูรณาการที่มีการใช้เทคโนโลยีดนตรีดิจิทัล วิดีโอสื่อการสอน และการปฏิบัติดนตรีมาร่วมกันในวิชา ทำให้นักศึกษามีความสนใจและเข้าใจวิชาทฤษฎีดนตรีมากขึ้น การเรียนรูปแบบใหม่นี้ส่งผลให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นที่จะเรียนทฤษฎีดนตรี เพราะมีสื่อทันสมัยที่เข้าใจง่ายเป็นรูปธรรม และมี

6. เอกสารอ้างอิง

Young, Percy M. (1963). Zoltan Kodaly Choral Method: 333 Elementary Exercises, Boosey & Co. Ltd, USA.

Taylor Eric. (2009). First Steps in Music Theory: Grade 1 to 5 (ABRSM), Martins the Printers, England

โอกาสที่จะได้เรียนรู้ทฤษฎีดนตรีควบคู่กับการปฏิบัติจริง

ถึงแม้ว่าการเรียนการสอนวิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตก เทอม 2 ปีการศึกษา พ.ศ. 2564 ที่ผ่านมา อยู่ในสถานการณ์การระบาดของ COVID-19 Omicron ทำให้ผู้สอนต้องปรับแผนการสอนและการสอบใหม่ในรูปแบบ Zoom ออนไลน์ทั้งหมด สิ่งที่ค้นพบ คือ สถานการณ์ที่บังคับทำให้นักศึกษาส่วนใหญ่หันกลับไปพึ่งสื่อการเรียนการสอนทฤษฎีดนตรีผ่านทางวิดีโอคลิปที่ผู้สอนได้จัดทำบนเฟซบุ๊กกลุ่มอย่างจริงจังมากขึ้น ซึ่งทำให้เห็นถึงพัฒนาการเรียนรู้ดนตรีที่ดีที่สะท้อนถึงความพยายามของผู้เรียนที่ต้องการเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีด้วยตัวเองมากขึ้น

สิ่งนี้นำไปสู่แนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาทฤษฎีดนตรีสากลในอนาคตที่ควรเป็นการพัฒนาทั้งสองทาง คือ การพัฒนารูปแบบการสอนที่มีความหลากหลายและทันสมัยน่าสนใจมากขึ้น พร้อมกับการพัฒนาการสร้างแรงบันดาลใจให้นักศึกษาในการแสวงหาความรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนให้กับตัวเองรอบด้านมากขึ้น

โครงการ 057404 การประเมินสมรรถภาพทางกายและกำหนดการออกกำลังกาย (Fitness Assessment and Exercise Prescription)

กฤษณะ บุญประสิทธิ์

ภาควิชาอาชีวศึกษาและการส่งเสริมสุขภาพ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: kritsana.boon@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 (Type A) มีวัตถุประสงค์เพื่อ ส่งเสริมให้อาจารย์เน้นการเรียนการสอนแบบ Active Learning กับเนื้อหาเดิมที่สอนผ่านการบรรยายหน้าชั้นเรียน ไม่ต่ำกว่า 50% ในการเรียนการสอนและกิจกรรมในรายวิชา 057136 กีฬา สุขภาพ สมรรถภาพทางกาย และการพัฒนาคุณภาพชีวิตนี้ จะใช้วิธีการเรียนโดยเน้นวิธีการที่ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ (Student Centered) กิจกรรมของนักศึกษาในรายวิชานี้ ที่แสดงถึงกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ (Student Centered Approach) มีอย่างน้อย 50% ของหัวข้อที่เน้นความรู้และความจำ รวมทั้งมุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนในลักษณะ ICT-Integrated Learning เพื่อเติมเต็มการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสม และนำเอานวัตกรรมใหม่เข้ามาสอนในลักษณะที่สามารถวัดผลและประเมินผลได้ โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนนักศึกษาให้เป็น Active Learning โดยมีนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชานี้ จำนวน 44 คน สรุปผลได้ว่า นักศึกษามีประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา และการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการเรียนการสอนแบบ Active Learning

คำสำคัญ: Active Learning, กีฬา, สุขภาพ, สมรรถภาพทางกาย, การพัฒนาคุณภาพชีวิต

1. บทนำ

ปัจจุบัน ประเทศไทยก้าวเข้าสู่โลกยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิถีทางเศรษฐกิจและสังคม รวมทั้งจากการมุ่งสู่ประเทศไทยยุค 4.0 (Thailand 4.0) ซึ่งให้ความสำคัญกับการสร้างนวัตกรรมที่ยกระดับคุณค่าเศรษฐกิจและสังคม (Innovative Value creation of Economy & Society) ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านการศึกษา (Education) และการจัดการเรียนรู้ (Learning) ใน 2 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ จุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษา (Education) เปลี่ยนไป และรูปแบบและวิธีการเรียนรู้ (Learning) เปลี่ยนไป ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

จึงเข้ามามีบทบาทและเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ในยุคใหม่ที่ต้องดำเนินการควบคู่กันไปกับคุณลักษณะอื่นๆ เพื่อมุ่งสร้างให้ผู้เรียนมีทักษะพึงประสงค์และสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป

Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่ง ที่ครูต้องลดบทบาทในการสอนและการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง แต่ไปเพิ่มกระบวนการ และกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำกิจกรรมต่างๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย โดยอาศัยสื่อที่สร้างจากเทคโนโลยีดิจิทัล หรือที่ผู้เขียน

เรียกว่า Digital Literacy – Based Learning ซึ่งเทคนิคการสอนนั้น มีอยู่อย่างมากมาย แต่จะขอยกตัวอย่างเทคนิคและกระบวนการที่ผู้สอนได้ใช้แล้วเป็นประโยชน์แก่ผู้เรียน และเกิดทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนและกิจกรรมในรายวิชา 057136 กีฬา สุขภาพ สมรรถภาพทางกาย และการพัฒนาคุณภาพชีวิตนี้ จะใช้วิธีการเรียนโดยเน้นวิธีการที่ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ (Student Centered) กิจกรรมของนักศึกษาในรายวิชานี้ ที่แสดงถึงกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ (Student Centered Approach) มีอย่างน้อย 50% ของหัวข้อที่เน้นความรู้ และความจำ รวมทั้งมุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนในลักษณะ ICT-Integrated Learning เพื่อเพิ่มเติมการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสม และนำเอานวัตกรรมใหม่เข้ามาสอนในลักษณะที่สามารถวัดผลและประเมินผลได้ โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนนักศึกษาให้เป็น แบบ Active Learning

2) กระบวนการเรียนรู้ผ่านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ในรายวิชานี้จะให้นักศึกษาได้เรียนรู้ทักษะในการฟังอย่างลึกซึ้ง (Deep Listening) การเรียนรู้ทักษะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเรียนรู้ทักษะการทำงานเป็นทีมเรียนรู้แบบกลุ่ม และการเรียนรู้ทักษะการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร 3) กระบวนการเรียนรู้แบบขั้นบันได (IS) เป็นการให้นักศึกษาได้เรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการตั้งประเด็นคำถาม (Learning to Question) การสืบค้นความรู้จากแหล่งเรียนรู้และสารสนเทศ (Learning to Search) การสรุปองค์ความรู้ (Learning to Construct) การสื่อสารและการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ (Learning to Communicate) และการบริการและจิตสาธารณะ (Learning to Serve)

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

3.1. วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใหม่

วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใหม่ มีดังนี้

1) การเตรียมการเรียนรู้ โดยเตรียมเอกสารประกอบการสอนและสื่อการสอน ได้แก่ Power point, VDO Clip, You Tube ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหากระบวนการวิชาไว้ใน MS Teams เพื่อให้นักศึกษาได้เข้าไปศึกษาล่วงหน้า จากนั้นสร้างกลุ่มรายวิชาใน MS Teams เพื่อเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสมาชิกในชั้นเรียน และอาจารย์

2) การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student Centered Learning Approach) โดยนำ ICT-Integrated Learning มาเพิ่มเติมการออกแบบการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ กระบวนการเรียนรู้ผ่านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และกระบวนการเรียนรู้แบบขั้นบันได (IS)

3) การประเมินผลการเรียนรู้ โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา

3.2. สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

1) การสร้างห้องเรียนออนไลน์โดยใช้โปรแกรม MS Teams สำหรับติดต่อ ประสานงาน แจ้งข่าวสารต่างๆ รวมถึงการส่งงานของนักศึกษา

2) โปรแกรม Zoom meeting สำหรับการเรียนออนไลน์ และนำเสนองานของนักศึกษา (กรณีเกิดเหตุการณ์ที่ทำให้ไม่สามารถเรียนที่ห้องเรียนได้)

3) การสร้างช่อง Youtube รายวิชา สำหรับเผยแพร่ผลงานของนักศึกษา

4) การใช้เครื่องใน Google เอกสาร สำหรับการทำงาน และกิจกรรมทางออนไลน์

5) การเรียนการสอนจะให้นักศึกษาได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลสารสนเทศจากแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตด้วยตัวเองและแบบกลุ่ม

3.3. กระบวนการที่ทำให้ นักศึกษามาส่วนร่วม ในการเรียนรู้ (Active Learning)

กระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ในรายวิชา เน้นการ
เรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student Centered
Learning Approach) โดยนำ ICT-Integrated
Learning มาเติมเต็มการออกแบบการเรียนรู้ ดังนี้

1) กระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ

การเรียนรู้การทำงาน (Work-based Learning)
ได้แก่ การแบ่งกลุ่มเพื่อทำงานเป็นทีม การคัดเลือก
หัวหน้ากลุ่ม และแบ่งหน้าที่ภายในกลุ่มของนักศึกษา
การเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project-based Learning)
ได้แก่ โครงการกีฬานิตินิยม และการจัดสัมมนาเชิง
ปฏิบัติการ กีฬา สุขภาพ สมรรถภาพทางกาย และการ
พัฒนาคุณภาพชีวิต

การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based
Learning) ได้แก่ กิจกรรมประเมินตนเอง และทดสอบ
สมรรถภาพทางกายที่เกี่ยวกับสุขภาพ และการ
ทดสอบสมรรถภาพทางกายที่เกี่ยวกับทักษะ

การเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา (Problem-
based Learning) ได้แก่ การนำผลการประเมินตนเอง
และการทดสอบสมรรถภาพทางกายที่อยู่ในระดับต่ำ
และต่ำมากมาออกแบบเพื่อสร้างเสริมสมรรถภาพทาง
กาย และการออกแบบพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเอง
ให้ดีขึ้น

2) กระบวนการเรียนรู้ผ่านการสื่อสารอย่าง
สร้างสรรค์ โดยจะให้นักศึกษาใช้ทักษะในการฟังอย่าง
ลึกซึ้ง (Deep Listening) ทักษะการแลกเปลี่ยนเรียน
รู้ ทักษะการทำงานเป็นทีมเรียนรู้แบบกลุ่ม และทักษะ
การใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร

3) กระบวนการเรียนรู้แบบขั้นบันได (IS) โดย
จะใช้วิธีการตั้งประเด็นคำถามหรือสมมติฐาน
(Learning to Question) การสืบค้นความรู้จากแหล่ง
เรียนรู้และสารสนเทศ (Learning to Search) การ
สรุปองค์ความรู้ (Learning to Construct) การสื่อสาร
และการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ (Learning to

Communicate) และการบริการสังคมและจิต
สาธารณะ (Learning to Serve)

3.4. กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

กระบวนการเรียนรู้ สร้างทักษะ คุณลักษณะ
และทัศนคติการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา และ
เป็นกิจกรรมที่นำไปสู่ผลลัพธ์ที่นักศึกษาควรจะได้จาก
วิชานี้ ได้แก่

1) กิจกรรมการประเมินร่างกายและการ
ทดสอบสมรรถภาพทางกาย นักศึกษามีทักษะด้าน
ความเข้าใจการแก้ปัญหาและแนวทางการพัฒนา
ตัวเองจากปัญหาที่พบได้

2) โครงการการออกแบบและนำเสนอกีฬานิตินิยม
ใหม่ นักศึกษามีทักษะด้านความร่วมมือ การทำงาน
เป็นทีม และภาวะผู้นำ

3) กิจกรรมบันทึกวิถีโอโดอาร์สุขภาพออนไลน์
นักศึกษามีทักษะด้านการใช้คอมพิวเตอร์ และ
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

4) กิจกรรมสร้างสื่อสื่อวิดีโอ ที่สอดคล้องกับ
รายวิชา นักศึกษามีทักษะด้านความร่วมมือ การ
ทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ

4. ผลที่ได้รับ

4.1. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้

การประเมินผลในส่วน Active Learning นั้น
ในรายวิชา 057136 เน้นการประเมินผลตามสภาพจริง
(Authentic Assessment) โดยใช้การประเมินผลจาก

1) การสะท้อนคิด (Reflection) 2) การทบทวนหลัง
ปฏิบัติกิจกรรม (After Action Review : AAR) และ
3) ประเมินผลโดยกลุ่มเพื่อน (Groups Assessment)
นอกจากนั้นได้ให้นักศึกษาปฏิบัติงานและแบ่งกิจกรรม
ออกเป็นกิจกรรมบุคคลและกิจกรรมกลุ่ม โดยกิจกรรม
บุคคลนั้นมีแนวคิดให้นักศึกษาแต่ละได้ใช้ความรู้ความ
เข้าใจของตัวเองในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ใน
เรื่องที่ศึกษามา ส่วนกิจกรรมกลุ่ม มีแนวคิดให้

นักศึกษาแสดงออกความคิดของตนเองในเพื่อนๆ ความคิดที่แตกต่าง และใช้ประสบการณ์ความรู้ความเข้าใจของเพื่อนๆ ในกลุ่มมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้อย่างเหมาะสม

คะแนนส่วน Active Learning คิดเป็นอย่างน้อย 30% ของคะแนนทั้งหมด ได้แก่ คะแนนงานกิจกรรมบุคคลและกลุ่ม 10% คะแนนการประเมินร่างกายและการทดสอบสมรรถภาพทางกาย 10% คะแนนการออกแบบและนำเสนอกีฬาชนิดใหม่ 10% คะแนนบันทึกวิดีโอไดอารี่สุขภาพออนไลน์ 10% และคะแนนสร้างสื่อ Vlog ที่สอดคล้องกับรายวิชา 10%

ตารางที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชา และเปอร์เซ็นต์การประเมินผล

กิจกรรม	(%)
กิจกรรมบุคคล และกิจกรรมกลุ่ม	10%
การประเมินร่างกาย และการทดสอบสมรรถภาพทางกาย	10%
ออกแบบกีฬาชนิดใหม่	10%
วิดีโอไดอารี่สุขภาพออนไลน์	10%
สร้างสื่อ Vlog ที่สอดคล้องกับรายวิชา	10%

กิจกรรมการประเมินผลในส่วน Active Learning โดยนำเสนอข้อมูลในแบบรูปภาพตัวอย่างชิ้นงานของนักศึกษา ดังนี้



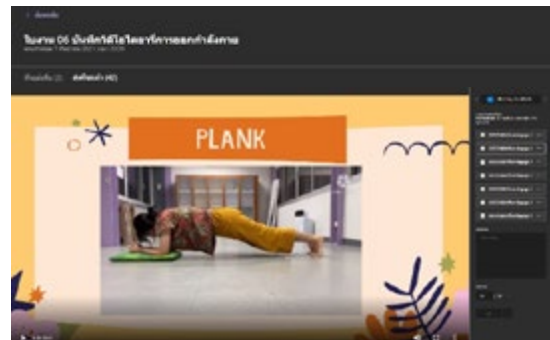
รูปที่ 1 ภาพกิจกรรมบรรยายเนื้อหาอาหารายวิชา ทั้งแบบบุคคลและแบบกลุ่ม



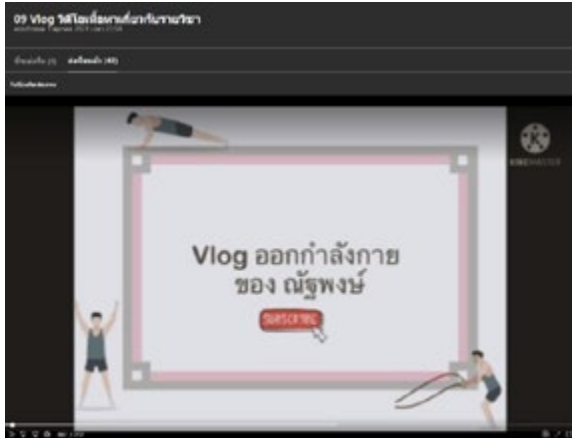
รูปที่ 2 ภาพกิจกรรมประเมินร่างกายและการทดสอบสมรรถภาพทางกาย



รูปที่ 3 ภาพตัวอย่างชิ้นงานออกแบบกีฬาชนิดใหม่



รูปที่ 4 ภาพตัวอย่างวิดีโอไดอารี่สุขภาพออนไลน์



รูปที่ 5 ภาพตัวอย่างวิดีโอ Vlog และชิ้นงานของนักศึกษา

5. สรุป

5.1. บทเรียนที่ได้รับ

- 1) นักศึกษามีบทบาทและมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนตามสถานการณ์จริงร่วมกับการใช้เทคโนโลยีมีอยู่
- 2) การมีปฏิสัมพันธ์การทำงานระหว่างนักศึกษาและอาจารย์ ทำให้นักศึกษาพัฒนาศักยภาพในด้านการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปใช้
- 3) นักศึกษาได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีมหรือกลุ่ม และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในกิจกรรมต่างๆ

5.2. แนวทางในการขยายผล

แนวทางการขยายผล มีดังนี้

1) แนวทางในการให้ความรู้ หรือเทคนิควิธีการอื่นๆ ในวิธีการเรียน ทั้ง Active Learning และ จัดการเรียนการสอน Online แบบ Active Learning

2) การพัฒนา Active Learning ให้สอดคล้องกับสมรรถนะของนักศึกษาในยุคปัจจุบันและอนาคต

5.3. ปัญหาและอุปสรรค

1) สถานการณ์โควิด-19 (Covid-19) ทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนที่เป็นแบบ Active Learning ปรับวิธีการเรียนการสอนให้เป็น Active Learning Online ผ่านการเรียนออนไลน์ เน้นการปฏิบัติจริงในคลาสเรียนออนไลน์แทน

2) รูปแบบการทำงานกลุ่ม นักศึกษาบางคนมีอุปกรณ์การสื่อสารไม่เอื้อต่อการเรียนการสอน (ความพร้อมเรื่องเทคโนโลยี) ผู้สอนปรับการทำงานเป็นงานบุคคลในบางชิ้นงาน

3) อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาแต่ละคนมีความเสถียรไม่เท่ากัน ผู้สอนได้บันทึกเป็นวิดีโอไว้เพื่อให้นักศึกษาดูย้อนหลัง

4) มาตรฐานของวัสดุอุปกรณ์สำหรับใช้ในการเรียนการสอนที่นักศึกษาเตรียมมาไม่เท่ากัน ผู้สอนได้ปรับเกณฑ์การประเมินผลให้เหมาะสม

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] กรมพลศึกษา. (2562). คู่มือแบบทดสอบและเกณฑ์มาตรฐานสมรรถภาพทางกายของเด็ก เยาวชน และประชาชนไทย. กรุงเทพฯ : กรมพลศึกษา. กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- [2] กรมสุขภาพจิต. (2545). ดัชนีชี้วัดความสุขคนไทย Thai Happiness Indicators (TMHI – 15). [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.dmh.go.th/test/whoqol>
- [3] คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา. (2562). การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ. ชลบุรี: คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา. มหาวิทยาลัยบูรพา. ISBN9789743844508
- [4] ถาวร กมฺุทศรี. (2550). การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย. กรุงเทพฯ: มีเดีย เพรส. ISBN9749930234.
- [5] ฟอง เกิดแก้ว. (2532). การกีฬา Sports. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โอเอสพริ้นติ้งเฮ้าส์.
- [6] มงคล แผงสาเคน. (2549). กีฬากับสุขภาพ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. ISBN974971332X.
- [7] MACKENZIE, B. (1997). Performance Evaluation Tests, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.brianmac.co.uk/eval.htm>. Accessed 28/10/2021
- [8] Robert Wood. (2008). Complete Guide to Fitness Testing, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.topendsports.com/testing/index.htm>. Accessed 10/28/2021

โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

รายวิชาการประเมินสมรรถภาพทางกายและกำหนดการออกกำลังกาย

(Fitness Assessment and Exercise Prescription)

กฤษฎิษา บุญประสิทธิ์

ภาควิชาอาชีวศึกษาและการส่งเสริมสุขภาพ, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
kritisana.boon@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 โดยใช้การเรียนการสอนแบบ Active Learning กับ Flipped-Classroom และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนแบบ Active Learning กับ Flipped-Classroom ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักศึกษาสาขาวิชาพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 057404 การประเมินสมรรถภาพทางกายและกำหนดการออกกำลังกาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) สื่อการเรียนการสอนแบบ Active Learning 2) สื่อการเรียนการสอนแบบ Flipped-Classroom และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา เป็นต้น การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าคะแนนมากที่สุด และค่าคะแนนต่ำสุด โดยให้คะแนนตามลำดับเกรด ดังนี้ 0-49 = F, 50-54 = D, 55-59 = D+, 60-64 = C, 65-69 = C+, 70-74 = B, 75-79 = B+ และ 80-100 = A

ผลการดำเนินโครงการ พบว่า 1) กิจกรรมการทดสอบสมรรถภาพทางกายนักศึกษาสามารถเพิ่มทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการสื่อสาร และทักษะการประยุกต์ใช้ในชีวิตรของตนเอง 2) กิจกรรมการให้คำแนะนำสุขภาพทางกายและกำหนดการออกกำลังกายนักศึกษาสามารถเพิ่มทักษะความสามารถในการคิด ทักษะการสื่อสาร ทักษะการใช้เทคโนโลยี ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะในการใช้ทักษะชีวิต 3) กิจกรรมประเมินร่างกายตนเองได้ทักษะความสามารถในการคิด ทักษะการใช้เทคโนโลยี ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะในการใช้ทักษะชีวิต และผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในระดับดี และระดับดีมาก สรุปได้ว่าการเรียนการสอนแบบ Active Learning กับ Flipped-Classroom สามารถเพิ่มศักยภาพของผู้เรียนได้

คำสำคัญ: การประเมิน , สมรรถภาพทางกาย , การออกกำลังกาย

1. บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 จะเป็นจุดเริ่มต้นของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน เพื่อการเรียนการสอน เมื่อผู้สอนไม่สามารถห้ามผู้เรียนใช้สมาร์ทโฟนได้ ผู้สอนจึงต้องหันมาส่งเสริมให้เกิดการใช้สร้างสรรค์ ใช้ร่วมกับแอปพลิเคชันต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนในรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active

Learning) ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน ทำให้ผู้สอนสามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนได้ตลอดเวลา

Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่ง ที่ผู้สอนต้องลดบทบาทในการสอนและการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียน

โดยตรง แต่ไปเพิ่มกระบวนการ และกิจกรรมที่จะ ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำ กิจกรรมต่างๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย โดย อาศัยสื่อที่สร้างจากเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การสอน แบบห้องเรียนกลับด้าน หรือ Flipped Classroom เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษา เนื้อหาสาระจากที่บ้านผ่านระบบอินเทอร์เน็ต วิดีโอ วิดีทัศน์ หรือระบบออนไลน์อื่น ๆ ที่ผู้สอนจัดทำให้ ก่อนเข้าชั้นเรียน โดยผู้สอนมีหน้าที่ช่วยแนะนำตอบ ข้อซักถามผ่านการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

โครงการนี้ ได้นำวิธีการและกระบวนการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student Centered Learning Approach) ร่วมกับการใช้สื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยี (ICT-integrated Learning) และจัด กิจกรรมในรูปแบบ Active Learning 50% ของ เนื้อหาทั้งหมด ร่วมกับการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom โดยมีวิธีการและกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้ 1) การเรียนรู้ผ่านการทำงาน (Work-based Learning) 2) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based Learning) 3) การเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E (The 5E's of Inquiry-Based Learning) และเพิ่มเติมวิธีการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) โดยนำเนื้อหาที่บรรยายในห้องเรียนจัดทำเป็นสื่อวิดีโอเพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองนอกห้องเรียน

ส่วนกิจกรรมในห้องเรียนผู้สอนจะเน้น กระบวนการเรียนรู้ผ่านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้ 1) การเรียนรู้ทักษะในการคิดและการฟัง 2) การเรียนรู้ทักษะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอน และเพื่อนๆ ในห้องเรียน 3) การเรียนรู้ทักษะการทำงานเป็นทีมเรียนรู้แบบกลุ่ม และ 4) การเรียนรู้ทักษะการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร เพื่อให้นักศึกษาได้ เกิดสมรรถนะการเรียนรู้ที่หลากหลาย นอกจากนี้ ผู้สอนจะกระตุ้นนักศึกษาโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ ขึ้นบันได (IS) ตั้งแต่การตั้งประเด็นคำถาม/สมมติฐาน

(Learning to Question) การสืบค้นความรู้จากแหล่ง เรียนรู้และสารสนเทศ (Learning to search) การ สรุปลองค์ความรู้ (Learning to construct) การสื่อสาร และการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ (Learning to communicate) และการบริการสังคมและจิต สาธารณะ (Learning to serve)

การประเมินผลการเรียนรู้ผู้สอนใช้การประเมิน ผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) โดยใช้ 1) การประเมินการสะท้อนคิด (Reflection) 2) การ ทบทวนหลังปฏิบัติกิจกรรม (After Action Review : AAR) และ 3) ประเมินผลโดยกลุ่มเพื่อน (Groups Assessment) เข้ามาใช้เพื่อให้ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วม ตั้งแต่การสะท้อนความคิดของนักศึกษาแต่ละบุคคล และแต่ละกลุ่มและหลังจากปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละ กิจกรรมเสร็จจะมีการทบทวนหลังปฏิบัติกิจกรรมเพื่อ เป็นการสรุปทบทวนให้กับนักศึกษา นอกจากนั้นจะมีการ ประเมินผลโดยกลุ่มเพื่อนกลุ่มอื่นควบคู่ไปกับการ ประเมินของอาจารย์ผู้สอน

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้ศึกษา มีดังนี้

1) การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับ ศตวรรษที่ 21 โดยใช้การเรียนการสอนแบบ Active Learning กับ Flipped-Classroom

2) การเรียนการสอนแบบ Active Learning ได้แก่ การเรียนรู้ผ่านการทำงาน (Work-based Learning) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based Learning) และการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E (The 5E's of Inquiry-Based Learning)

3) การเรียนการสอนแบบ Flipped-Classroom ได้แก่ วิดีโอบันทึกการสอนออนไลน์ของอาจารย์ผู้สอน และวิดีโอเนื้อหาในรายวิชาที่อาจารย์เป็นผู้จัดทำขึ้น

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

3.1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาสาขา วิชาพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา

057404 การประเมินสมรรถภาพทางกายและกำหนดการออกกำลังกาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 25 คน

3.2. วิธีการเรียนการสอนแบบใหม่

1) ชั้นเตรียมการสอนแบบใหม่

ผู้สอนเตรียมเอกสารประกอบการสอนและสื่อการสอน ได้แก่ Power point, VDO Clip, You Tube ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหากระบวนการวิชาไว้ใน MS Teams เพื่อให้ให้นักศึกษาได้เข้าไปศึกษาล่วงหน้า สร้างกลุ่มรายวิชาใน App Line เพื่อเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student Centered Learning Approach) ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT-integrated Learning)

2) ชั้นกิจกรรมการเรียนรู้แบบใหม่

เน้นกระบวนการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student Centered Learning Approach) โดยนำ ICT-Integrated Learning มาเติมเต็มการออกแบบการเรียนรู้ นอกจากนั้น ผู้สอนนำการเรียนรู้เป็นรูปแบบ Active Learning กับ Flipped Classroom โดยมีวิธีการและกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้ 1) การเรียนรู้ผ่านการทำงาน (Work-based Learning) 2) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based Learning) 3) การเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E (The 5E's of Inquiry-Based Learning) และเพิ่มเติมวิธีการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ส่วนกิจกรรมในห้องเรียนผู้สอนจะเน้นกระบวนการเรียนรู้ผ่านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้ 1) การเรียนรู้ทักษะในการคิดและการฟัง 2) การเรียนรู้ทักษะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและเพื่อนๆ ในห้องเรียน 3) การเรียนรู้ทักษะการทำงานเป็นทีมเรียนรู้แบบกลุ่ม และ 4) การเรียนรู้ทักษะการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร เพื่อให้นักศึกษาได้เกิดสมรรถนะการเรียนรู้ที่หลากหลาย นอกจากนั้น ผู้สอนจะกระตุ้นนักศึกษาโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ

ชั้นบันได (IS) ตั้งแต่การตั้งประเด็นคำถาม/สมมติฐาน (Learning to Question) การสืบค้นความรู้จากแหล่งเรียนรู้และสารสนเทศ (Learning to search) การสรุปองค์ความรู้ (Learning to construct) การสื่อสารและการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ (Learning to communicate) และการบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Learning to serve)

3) ชั้นประเมินผลการเรียนรู้แบบใหม่

เน้นการประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ได้แก่ การสะท้อนคิด (Reflection) การทบทวนหลังปฏิบัติการ (After Action Review : AAR) และการประเมินผลโดยกลุ่มเพื่อน (Groups Assessment)

4. ผลการดำเนินโครงการ

4.1. ผลการเรียนรู้การสอนแบบ Active Learning ที่ใช้ ได้แก่ การเรียนรู้ผ่านการทำงาน (Work-based Learning) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based Learning) และการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E (The 5E's of Inquiry-Based Learning) โดยผลการเรียนการสอนเวลาของกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็น Active Learning มีมากกว่า 50% ของเวลาทั้งหมด โดยแบ่งเป็น % ของกิจกรรม ดังนี้ 1) กิจกรรมบุคคลและกลุ่ม 10 % 2) ประเมินร่างกายตนเอง 10% 3) การทดสอบสมรรถภาพทางกาย 30% 3) โครงการงานให้คำแนะนำและการกำหนดการออกกำลังกาย 10% และ 4) วิทยากรบรรยายและปฏิบัติการ 10%

4.2 สื่อการเรียนการสอนแบบ Flipped-Classroom ได้แก่

1) วิดีโอบันทึกการสอนออนไลน์ของอาจารย์ผู้สอน 10% ของเนื้อหาทั้งหมด

2) วิดีโอเนื้อหาในรายวิชาที่อาจารย์เป็นผู้จัดทำขึ้น 40% ของเนื้อหาทั้งหมด มีดังนี้ วิดีโอที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการทดสอบสมรรถภาพทางกาย วิดีโอที่ 2 วิธีการและเกณฑ์การทดสอบสมรรถภาพ

ทางกาย สำหรับเยาวชน วิดีโอที่ 3 วิธีการและเกณฑ์การทดสอบสมรรถภาพทางกาย สำหรับประชาชนทั่วไป วิดีโอที่ 4 วิธีการและเกณฑ์การทดสอบสมรรถภาพทางกาย สำหรับผู้สูงอายุ วิดีโอที่ 5 วิธีการและเกณฑ์การทดสอบสมรรถภาพทางกาย สำหรับนักกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย และวิดีโอที่ 6 หลักการให้คำแนะนำสุขภาพและการกำหนดการออกกำลังกาย



รูปที่ 1 รูปสื่อวิดีโอ 1-6 ที่อาจารย์เป็นผู้จัดทำขึ้น

4.3 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าคะแนนมากที่สุด และค่าคะแนนต่ำสุด การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการให้คะแนนตามลำดับเกรด A-F ได้แก่ 0-49 = F, 50-54 = D, 55-59 = D+, 60-64 = C, 65-69 = C+, 70-74 = B, 75-79 = B+ และ 80-100 = A

4.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ตารางที่ 1 ผลการประเมินรายวิชาของนักศึกษา

ค่าเฉลี่ย	4.5	4.5	4.5	4.3	4.5	4.5	4.5	4.5	4.48
ร้อยละ	90	90	90	86.97	90	90	90	90	89.58
ดีมาก	50	50	50	33.3	50	50	50	50	47.91
ดี	50	50	50	66.6	50	50	50	50	52.08
กลาง	0	0	0	0	0	0	0	0	0
รายการประเมิน	1.อธิบายให้นักศึกษาทราบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของหัวข้อที่สอน								
	2.สอนเนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และใช้ตัวอย่างเหมาะสม								
	3.จัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างมีระบบและขั้นตอนชัดเจน								
	4.สอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมที่มีสาระประโยชน์ในระหว่างการสอน								
	5.มีการใช้เทคนิควิธีสอนและสื่อประกอบการสอนต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ								
	6.วิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล								
	7.เปิดโอกาสรับฟังและตอบข้อซักถามของผู้เรียนในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน								
	8.แนะนำแหล่งค้นคว้า เอกสาร หรือสื่อสำหรับให้นักศึกษาใช้ตามประกอบ								
	รวม								

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับดีเท่ากับ 52.08 และระดับดีมากเท่ากับ 47.91 ค่าเฉลี่ยของคะแนนอยู่ที่ 4.48 เมื่อคิดเป็นค่าร้อยละเท่ากับ 89.58 ซึ่งโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดี

5. สรุปผลการดำเนินโครงการ

5.1. บทเรียนที่ได้รับ

- 1) นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนตามสถานการณ์จริงร่วมกับการใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่
- 2) มีปฏิสัมพันธ์การทำงานระหว่างนักศึกษาและอาจารย์ ทำให้นักศึกษาพัฒนาศักยภาพ ในด้านการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปใช้
- 3) นักศึกษาได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีมหรือกลุ่ม และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในกิจกรรมต่างๆ

4) นักศึกษาสามารถเรียนรู้บทเรียนได้ตลอดเวลา และสามารถทบทวนเนื้อหาได้จากสื่อที่อาจารย์จัดทำขึ้น

5.2. แนวทางในการขยายผล

กระบวนวิชานี้สามารถนำไปเป็นกระบวนวิชาให้นักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ได้

5.3. ปัญหาและอุปสรรค

1) นักศึกษาบางคนมีอุปกรณ์การสื่อสารไม่เอื้อต่อการเรียนการสอน

2) สถานที่และอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาแต่ละที่มีความเสถียรไม่เท่ากัน

3) วัสดุอุปกรณ์สำหรับใช้ในการเรียนการสอนที่นักศึกษาเตรียมมามีมาตรฐานไม่เท่ากันทำให้ผลแตกต่างกัน

6. เอกสารอ้างอิง

[1] กรมพลศึกษา. (2562). คู่มือแบบทดสอบและเกณฑ์มาตรฐานสมรรถภาพทางกายของเด็กและเยาวชนและประชาชนไทย. กรุงเทพฯ: กรมพลศึกษา, กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

[2] กฤษณะ บุญประสิทธิ์. (2564). คู่มือการทดสอบสมรรถภาพทางกายนักกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย. เอกสารประกอบการสอนวิชา 057404 การประเมินสมรรถภาพทางกายและกำหนดการออกกำลังกาย. สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

[3] คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยบูรพา. (ม.ป.ป.). การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ (Exercise for Health). ชลบุรี: คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยบูรพา.

[4] พิเศษ ปรางทอง. (2564). ศาสตร์การสอนสำหรับห้องเรียนออนไลน์ (Digital Literacy Based Learning). เชียงใหม่: เชียงใหม่การพิมพ์.

[5] MACKENZIE, B. (1997). Performance Evaluation Tests, available online at <https://www.brianmac.co.uk/eval.htm> [Accessed 16/3/2022]

การพัฒนาและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกิจกรรมการอภิปรายกลุ่มใน กระบวนวิชาท้องถิ่นและโลกาภิวัตน์

กิตติยา มุลสาร¹

¹ศูนย์บูรณาการมนุษยชาติและวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail kittiya.m@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 050113 ท้องถิ่นและโลกาภิวัตน์ เป็นวิชาที่พูดถึงผลของโลกาภิวัตน์และความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นซึ่งส่งผลกระทบต่อท้องถิ่น เนื้อหาและตัวอย่างที่นำมาใช้สอนจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีความใหม่และทันต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ การสอนแบบบรรยายในลักษณะเดิมจึงไม่เพียงพอแต่ควรเน้นการพูดคุย ถกเถียง และวิเคราะห์สถานการณ์ในปัจจุบันให้มากขึ้น รวมถึงปรับปรุงรูปแบบให้นักศึกษาได้ร่วมแสดงความคิดเห็นและค้นคว้าในประเด็นที่นักศึกษาสนใจ

ผู้สอนได้ปรับหัวข้อบรรยายให้อยู่ในรูปแบบการอภิปรายกลุ่ม นักศึกษาจะได้ฝึกการทำหน้าที่เป็นทั้งผู้ดำเนินรายการ ผู้ร่วมอภิปราย และผู้ฟัง โดยจะสลับสับเปลี่ยนหมุนเวียนหน้าที่กันไปในแต่ละสัปดาห์ และอาจารย์จะทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำเท่านั้น จากผลการปฏิบัติงานพบว่านักศึกษามีความสนใจและกระตือรือร้นในการหาข้อมูลมาประกอบการอภิปรายและแสดงความคิดเห็นเพราะเป็นหัวข้อที่ตนเองสนใจ ปัญหาที่พบคือนักศึกษาไม่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ฟังในชั้นเรียนได้มากพอ

คำสำคัญ: การอภิปรายกลุ่ม, ท้องถิ่น, โลกาภิวัตน์

1. บทนำ

กระบวนวิชา 050113 เป็นวิชาที่พูดถึงผลของโลกาภิวัตน์และความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นซึ่งส่งผลกระทบต่อท้องถิ่น เนื้อหาและตัวอย่างที่นำมาใช้สอนจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีความใหม่และทันต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ การสอนแบบบรรยายในลักษณะเดิมจึงไม่เพียงพอแต่ควรเน้นการพูดคุย ถกเถียง และวิเคราะห์สถานการณ์ในปัจจุบันให้มากขึ้น รวมถึงปรับปรุงรูปแบบให้นักศึกษาได้ร่วมแสดงความคิดเห็นและค้นคว้าในประเด็นที่นักศึกษาสนใจ

จากความนิยมของแอปพลิเคชัน Clubhouse ซึ่งเป็นบริการทางอินเทอร์เน็ตรูปแบบใหม่ที่เป็นส่วนผสมของการประชุมทางโทรศัพท์ รายการวิทยุพอดแคสต์ (podcast) และการพูดคุยผ่านวิดีโอ

ออนไลน์ ซึ่งเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์แนวใหม่ที่สร้างการพูดคุยและฟังบทสนทนาแบบ real-time ที่ผู้ใช้สามารถฟัง สร้างการสนทนาของตัวเอง และสามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ในขณะนั้น ความนิยมของ Clubhouse ที่พุ่งสูงอย่างรวดเร็วในกลุ่มคนรุ่นใหม่ ทำให้มันถูกเรียกอีกอย่างว่า “digital group psychotherapy” ที่ผู้ใช้เข้ามาพูดคุยกันไม่ใช่แค่เพื่อความบันเทิงแต่มีทั้งปรึกษาปัญหาเกี่ยวกับคนแปลกหน้า โดยเฉพาะในช่วงที่มีการลือคาวานในช่วงการระบาดของโรคโควิด 19 [1] ความนิยมของ Clubhouse ทำให้เกิดบริการในลักษณะใกล้เคียงกันออกมาจากผู้ให้บริการและเจ้าของแอปพลิเคชันรายอื่น เช่น บริการ Space โดยแอปพลิเคชัน Twitter ความนิยมในการใช้แอปพลิเคชันทั้งสองเพิ่มมากขึ้นในกลุ่มคนรุ่นใหม่

และมันสะท้อนว่าคนกลุ่มนี้ซึ่งอยู่ในวัยเดียวกันกับ นักศึกษามีความพร้อมที่จะแสดงความคิดเห็นในพื้นที่ สาธารณะในหัวข้อที่ตนเองรู้สึกสนใจหรือมีส่วนร่วม คนอาจารย์ผู้สอนมองเห็นว่าหัวข้อบรรยายของ กระบวนวิชานี้สามารถที่จะสร้างให้เป็นหัวข้ออภิปราย ได้ โดยปรับรูปแบบการสนทนาจากแอปพลิเคชัน Clubhouse และ Space ใน Twitter ที่นักศึกษาคุ้นเคยอยู่แล้วให้มาอยู่ในรูปแบบการอภิปรายในชั้นเรียน ตามหัวข้อในแต่ละสัปดาห์ นักศึกษาจะได้ฝึกการทำหน้าที่เป็นทั้งพิธีกรผู้ดำเนินรายการ ผู้ร่วมอภิปราย และผู้ฟัง โดยจะสลับสับเปลี่ยนหมุนเวียนหน้าที่กันไป ในแต่ละสัปดาห์ นักศึกษาจะต้องเตรียมการหาข้อมูล เพื่ออภิปรายมาล่วงหน้า อาจารย์จะทำหน้าที่เป็นเพียง ผู้กำหนดหัวข้อแบบกว้าง ๆ ให้คำแนะนำในการ ค้นคว้าเพิ่มเติมรวมถึงซักถามในบางประเด็น

2. รูปแบบและกรอบแนวคิดของการจัดกิจกรรม

การทำอภิปรายกลุ่มจะเป็นลักษณะแบบ round table ที่เน้นความเสมอภาคของผู้อภิปราย และการมีอิสระในการแสดงความคิดเห็น การทำ อภิปรายแบบนี้มีข้อดีกว่าการโต้วาทีหรือการนำเสนอ โครงการในรูปแบบเดิมที่นักศึกษาเคยทำมา ในขณะที่ การนำเสนอแบบเดิม นักศึกษาจะแบ่งหน้าที่กัน ชัดเจน มีหัวหน้าและสมาชิกในกลุ่ม ทุกคนมีบทบาท หน้าที่ตายตัว และมักพบปัญหาที่นักศึกษาท่องจำหรือ อ่านบทในการนำเสนอ หรือการโต้วาทีก็จะกำหนดให้ มีหัวหน้าทีมและแบ่งเป็นฝ่ายสนับสนุนและฝ่ายค้าน ในทางตรงกันข้ามนี้การอภิปรายแบบ round table จะเน้นการแสดงความคิดเห็นที่เป็นไปตามธรรมชาติ และ เกิดขึ้น ณ ช่วงขณะเวลานั้น นักศึกษาไม่จำเป็นต้อง กำหนดบทบาทของตัวเองว่าจะเห็นด้วยหรือไม่เห็น ด้วย แต่สามารถแสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย เลื่อน โทลง เพราะแต่ละหัวข้ออภิปรายอาจจะมีความสลับซับซ้อน จุดประสงค์ของการจัดกิจกรรมนี้เพื่อจะให้นักศึกษาได้พัฒนาศักยภาพในการค้นคว้าในประเด็น ที่ตนเองสนใจและเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมผ่าน

กิจกรรมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์ สังเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ศึกษาผ่านกรณี ศึกษา สัมภาษณ์ เป็นต้น กิจกรรมดังกล่าวนี้จะทำให้นักศึกษามีความตื่นตัวในการเรียนมากกว่าเดิม ฝึก ความกล้าแสดงความคิดเห็นในพื้นที่สาธารณะอย่าง เหมาะสม และนักศึกษาจะได้เรียนรู้บทบาทที่แตกต่าง กันไปตั้งแต่การเป็นผู้ดำเนินรายการ (moderator) ผู้ ร่วมอภิปราย (discussant) และผู้ฟัง (audience) ซึ่ง จะเป็นทักษะสำคัญที่ประโยชน์กับการเรียนในระดับที่ สูงขึ้นและการทำงานในอนาคต

แนวทางในการจัดการอภิปรายกลุ่มใช้หลักการ เดียวกับการทำวิจัยแบบ focus group interview ซึ่ง หมายถึงกลุ่มคนที่ได้รับการเลือกเพื่อมาอภิปรายและ ให้ความเห็นในประเด็นหนึ่ง ๆ โดยอาศัยประสบการณ์ ตรงของคนนั้นเป็นพื้นฐาน นับว่าเป็นการอภิปราย แบบมีส่วนร่วมในประเด็นที่ทุกคนสนใจร่วมกัน และ เป็นวิธีวิจัยที่เริ่มใช้มาตั้งแต่ทศวรรษ 1920 [2, 3] Focus group เป็นแนวทางที่ไม่เพียงแต่ได้รับความนิยมในแวดวงธุรกิจและการตลาด แต่ยังถูกใช้ใน องค์กรหลากหลายทั้งหน่วยงานราชการและเอกชน รวมถึงองค์กรด้านการศึกษาที่ใช้แนวทางนี้ในการรับ ฟังความคิดเห็น การจัดกิจกรรมแบบนี้มีลักษณะที่ สำคัญคือจะต้องมีผู้ร่วมการอภิปรายที่ถูกคัดเลือกมา อย่างเหมาะสม มีปฏิสัมพันธ์กันในบรรยากาศที่รู้สึก สบาย การอภิปรายนำโดยผู้ดำเนินรายการที่มีทักษะ และปิดท้ายด้วยการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ [4]

ผู้เขียนมองว่าเราสามารถเอาวิธีการจัดทำ focus group มาปรับใช้กับการอภิปรายได้ ยกตัวอย่าง เช่นขั้นตอนการทำอภิปรายต้องเริ่มจากวางแผนว่าจะ ทำเรื่องอะไร มีจุดประสงค์อะไร ใครจะเป็นผู้อภิปราย หลังจากนั้นคือการเตรียมคำถามนำการอภิปราย ซึ่ง จะต้องเป็นคำถามที่ตรงกับจุดประสงค์ของการ อภิปราย มีลักษณะที่ง่ายและเอื้อให้เกิดการสนทนา ตัวอย่างการตั้งคำถามที่ดีเช่น พยายามหลีกเลี่ยง คำถามที่ผู้อภิปรายจะตอบแค่ ใช่ หรือ ไม่ใช่ หลีกเลียง

การถามว่า ทำไม เพราะอาจทำให้ผู้อภิปรายรู้สึกว่าคุณถูกคุกคามและอาจจะต่อต้าน แต่ควรจะใช้คำถามที่ทำให้ผู้อภิปรายได้คิดทบทวนถึงประสบการณ์ของตัวเอง เลือกใช้คำถามที่หลากหลายและทำให้ผู้อภิปรายได้มีส่วนร่วม เป็นต้น [4] สิ่งสำคัญคือการหาผู้อภิปรายที่เหมาะสมกับหัวข้อ ในกระบวนการวิชานี้ นักศึกษาทุกคนต้องเข้าร่วมการอภิปรายและจะต้องเป็นคนตัดสินใจเลือกหัวข้อที่ตัวเองสนใจรวมทั้งกำหนดบทบาทของตัวเองว่าอยากจะทำหน้าที่ใด (ดูรายละเอียดข้อ 3) และส่วนที่สำคัญที่สุดอีกส่วนหนึ่งคือตำแหน่ง moderator หรือผู้ดำเนินรายการ ซึ่งจะเป็นผู้ที่ทำให้การอภิปรายดำเนินไปได้อย่างราบรื่น และคนที่จะมาทำหน้าที่ได้จะต้องมีทักษะที่ตัวอย่างเช่น มีความรู้ในเรื่องที่จะอภิปราย มีความพร้อมทางอารมณ์ เป็นผู้ฟังที่ดี รู้จักเรียงลำดับคำถามอย่างเหมาะสม รู้จักการพูดคุยก่อนการอภิปรายจริง พูดเปิดและปิดการอภิปรายได้ดี รู้จังหวะที่จะสร้างการมีส่วนร่วมและควบคุมสถานการณ์ได้ [4]

การจัดอภิปรายจะอิงรูปแบบมาจาก Clubhouse/Space ที่นักศึกษาคุ้นเคย คือการพูดคุยในลักษณะที่ไม่เป็นทางการ แม้จะอยู่ในโลกออนไลน์ แต่ก็มีลักษณะที่เหมือนการพูดคุยในชีวิตจริง ซึ่งการพูดคุยแบบนี้หมายความว่าทุกคนมีสิทธิที่จะแสดงความคิดเห็นและใครจะแสดงความคิดเห็นตอนไหนก็ได้เพียงแค่กดปุ่มยกมือ ถ้าเทียบกับสื่อสังคมออนไลน์แบบอื่น สิ่งนี้คือ online audio narrative therapy ซึ่งนับว่าเป็นสื่อที่ใช้พัฒนาทักษะทางอารมณ์และทักษะในการเข้าสังคมและใช้บำบัดอาการผิดปกติทางจิตใจได้ด้วย [3] ในภาวะการณ์ระบาดของโรคโควิด 19 และการเรียนออนไลน์ ทำให้นักศึกษาบางส่วนเคยชินกับการพูดคุยผ่านทางแพลตฟอร์มออนไลน์ และสามารถนำมาปรับใช้กับการอภิปรายกลุ่มแบบออนไลน์ได้

การจัดกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านการอภิปรายเป็นแนวทางที่ทำกันอย่างแพร่

หลาย เห็นได้จากงานวิจัยจำนวนมากที่เผยแพร่ออกมาและมีผลสรุปว่าช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้ดีขึ้นได้ เช่น การอภิปรายกลุ่มในการเรียนภาษาช่วยให้ นักศึกษามีความสามารถทางการพูดและเขียนภาษาอังกฤษดีขึ้น และทำให้มีความวิตกกังวลต่อการใช้ภาษาลดลง [5] หรือทำให้นักศึกษามีพฤติกรรมการเรียนรู้ดีขึ้นและมีความพึงพอใจต่อการเรียนมาก [6] การเรียนแบบที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมมีหลายวิธี อย่างเช่น การใช้เกมจะทำให้ผู้เรียนซึ่งอยู่ในเจนเนเรชั่น Millennials (เกิดหลังจากปี 1980s) มีความสนใจเป็นพิเศษเพราะมีลักษณะ interactive และกระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหามาก่อนเพื่อมาเล่นเกมในห้องเรียน [7] ดังนั้นในการอภิปรายกลุ่มและการบรรยายจากวิทยากรในวิชานี้จึงมีการสอดแทรกเกมลงไปด้วยเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้ฟังในห้อง

3. แนวทางการจัดกิจกรรม

ก่อนหน้านี้กระบวนการวิชา 050113 ท้องถิ่นและโลกาภิวัตน์สอนในรูปแบบของการบรรยายมากกว่า 80% แม้จะเปิดโอกาสให้มีการถามตอบหรือแสดงความคิดเห็น ก็พบว่านักศึกษาไม่ค่อยให้ความร่วมมือเพราะหัวข้อบรรยายเป็นสิ่งที่นักศึกษาไม่มีความสนใจหรือไม่รู้สึกมีส่วนร่วม และแม้ว่าจะมีการทำโครงการกลุ่มที่ให้นักศึกษานำเสนอผลงานในปลายภาคเรียน ก็พบว่านักศึกษาไม่มีความตื่นตัวเท่าที่ควร การนำเสนอเป็นลักษณะของการทำรายงาน และ/หรือบรรยาย ประกอบ PowerPoint ซึ่งไม่ได้สะท้อนการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากเท่าที่ควร

ดังนั้นจึงมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบใหม่ โดยจะยังคงการบรรยายในแบบเดิมไว้ 50% ในช่วงครึ่งแรกของการเรียน เพื่อเป็นการปูพื้นฐานความรู้ หลังจากนั้นจะมีการเชิญวิทยากรที่เป็นผู้เชี่ยวชาญและอยู่ในพื้นที่ที่เป็นตัวอย่างของกรณีศึกษามาร่วมบรรยายและทำ workshop ร่วมกับนักศึกษาเพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากสิ่งที่เกิดขึ้นจริงและประสบการณ์ตรง จากนั้นในช่วงครึ่งหลังจะเป็นการอภิปรายแบบกลุ่ม โดย

จะหยิบเอาปัญหาของโลกาภิวัตน์ที่ส่งผลกระทบต่อท้องถิ่นในมิติต่าง ๆ การปรับตัวและทางเลือกในการแก้ปัญหา นำมาเป็นประเด็นในการอภิปราย และปิดท้ายด้วยการนำเสนอผลงานเป็นการประมวลความรู้ทั้งหมดที่ได้เรียนแสดงออกมาเป็นผลงานของนักศึกษา ดังนั้นในช่วงครึ่งหลังของการเรียนนี้จะเปลี่ยนรูปแบบจากการฟังอาจารย์บรรยาย มาเป็นนักศึกษาร่วมกันอภิปรายและหาข้อสรุป นักศึกษาจะได้ฝึกหัดการเชื่อมโยงเหตุการณ์รอบตัวที่พบเห็นในปัจจุบันเข้ากับเนื้อหาที่เรียนมา วิเคราะห์สิ่งที่ได้อ่านหรือดูเพื่อเอามาถ่ายทอดต่อ ในขณะที่บทบาทของอาจารย์เปลี่ยนจากผู้สอนเพียงอย่างเดียวมาเป็นทั้งผู้สอนและผู้ให้คำแนะนำและอาจสรุปประเด็นสำคัญในตอนท้าย

ในคาบแรกของการเรียน อาจารย์ได้อธิบายถึงลักษณะของกิจกรรมโดยละเอียด แจ้งหัวข้อการอภิปรายให้นักศึกษาทราบ ซึ่งหัวข้อประกอบไปด้วย

1. ความเปลี่ยนแปลงด้านกายภาพและสิ่งแวดล้อม
2. ความเปลี่ยนแปลงด้านสังคมและวัฒนธรรม
3. ความเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจ
4. การทำวัฒนธรรมให้เป็นสินค้าและการท่องเที่ยวและการถกเถียงทางวัฒนธรรม
5. ปัญหาที่เกิดจากการพัฒนาท้องถิ่นและการแทรกแซงจากส่วนกลาง
6. การสร้างภาพเหมารวมของท้องถิ่น
7. การรื้อฟื้นอัตลักษณ์ท้องถิ่นในสื่อร่วมสมัย
8. ภาษาท้องถิ่นในยุคสมัยใหม่
9. ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มชาติพันธุ์ ชนกลุ่มน้อย ผู้อพยพ แรงงานต่างด้าว
10. อัตลักษณ์ท้องถิ่น พหุวัฒนธรรม และความเป็นพลเมืองโลก

อย่างไรก็ตาม หัวข้อที่แจ้งให้นักศึกษาทราบเป็นเพียงประเด็นกว้าง ๆ ซึ่งนักศึกษาสามารถนำไปพัฒนาความคิดและต่อยอด หรือแยกย่อยในประเด็นที่นักศึกษาสนใจ

อาจารย์ประจำวิชาแจ้งให้นักศึกษาเข้าไปลงชื่อในหัวข้อที่ตนเองสนใจ โดยที่นักศึกษาแต่ละคนจะต้องร่วมการอภิปรายอย่างน้อย 2 ครั้งและสลับหน้าที่กันในแต่ละครั้ง ยกตัวอย่างเช่นนักศึกษาที่ทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินรายการในการอภิปรายครั้งที่ 1 จะสลับหน้าที่ไปเป็นผู้ร่วมอภิปรายในครั้งที่ 2 เป็นต้น

การลงชื่อใช้วิธีลงชื่อใน Microsoft Teams โดยที่อาจารย์จะทำแบบฟอร์มและตารางรายชื่อเอาไว้ในส่วนของ class notebook นักศึกษาสามารถเข้ามากรอกรายชื่อของตนเองได้ตลอดเวลา และข้อมูลจะมีการอัปเดตอยู่เสมอ หมายความว่าเมื่อนักศึกษาคนหนึ่งลงชื่อ นักศึกษาคนอื่น ๆ ที่เข้ามาดูแบบฟอร์มดังกล่าวก็จะเห็นได้ทันทีว่าหัวข้อใดมีผู้ร่วมอภิปรายก็คนมีใครบ้าง และหัวข้อไหนที่ยังว่างอยู่ วิธีการนี้เหมาะมากสำหรับนักศึกษาที่มาจากหลายคณะ และโดยเฉพาะในการเรียนออนไลน์เนื่องจากนักศึกษาไม่ได้พบปะกัน ไม่รู้จักกัน ทำให้การหาสมาชิกกลุ่มด้วยการแบบเดิมทำได้ยาก ไม่สะดวก และอาจมีนักศึกษาบางคนตกหล่น ไม่ได้รวมกลุ่มกับเพื่อน ๆ เป็นต้น แต่การใช้ class notebook ใน Microsoft Teams ช่วยแก้ปัญหาในข้อนี้ได้ดี

ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 รูปแบบการเรียนการสอนเป็นแบบออนไลน์ 100% ดังนั้นการอภิปรายจึงจัดแบบออนไลน์ผ่าน Microsoft Teams รวมถึงการฟังบรรยายและทำกิจกรรมร่วมกับวิทยากร และการนำเสนอผลงานกลุ่มในช่วงปิดท้ายก็ทำในรูปแบบออนไลน์เช่นกัน

4. ผลการทำกิจกรรม

จากการทำกิจกรรมพบว่านักศึกษามีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม มีการขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอนล่วงหน้าถึงการวางแผนและแนวทางการจัดอภิปราย มีการหาข้อมูลล่วงหน้าและเตรียมตัวมาเป็นอย่างดี มีการแบ่งงานและแบ่งบทบาทหน้าที่กันอย่างเหมาะสม แต่ละกลุ่มใช้เวลาอภิปรายอยู่ที่ประมาณ 45 นาที จนถึง 1 ชั่วโมง ปิด

ท้ายด้วยการถามตอบกับผู้ฟังในชั้นเรียนและอาจารย์ให้ความเห็นต่อการอภิปราย ซึ่งจะแบ่งออกเป็นส่วนของเนื้อหาและการจัดการ เช่น เนื้อหาตรงกับหัวข้อที่กำหนดหรือไม่ มีการค้นคว้าข้อมูลประกอบเป็นที่น่าสนใจหรือไม่ มีการพัฒนาความคิดมากน้อยแค่ไหน หัวข้อกว้างหรือแคบมากเกินไป การเรียงลำดับหัวข้อน่าสนใจแค่ไหน ฯลฯ และส่วนของการจัดการจะเกี่ยวกับความสับสนไหลของการดำเนินรายการ บทบาทหน้าที่ของผู้อภิปราย ความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในการอภิปราย ฯลฯ

จากการสังเกต ลักษณะการอภิปรายของนักศึกษาจะเป็นในลักษณะที่กำหนดหัวข้อให้แต่ละคนไปค้นคว้าหาข้อมูลมาล่วงหน้า ผู้ดำเนินรายการจะเป็นผู้เปิดการอภิปรายด้วยการถามคำถามอย่างกว้าง ๆ แต่ละคนจะผลัดกันขึ้นมานำเสนอในสิ่งที่ได้ไปค้นคว้ามา มีการถามความคิดเห็นสมาชิกคนอื่น ๆ ประกอบไปด้วย เป็นคำถามสั้น ๆ ง่าย ๆ เช่น เห็นด้วยหรือไม่ และเป็นคำถามยาว ๆ เช่น มีความคิดเห็นอย่างไรต่อเรื่องนี้ มีมุมมองที่แตกต่างออกไปหรือไม่ เป็นต้น

ในขั้นตอนของการวางแผนการทำกิจกรรมตั้งใจว่าอยากจะให้นักศึกษาสร้างการมีส่วนร่วมในรูปแบบออนไลน์เช่นการถ่ายทอดสด (live streaming) แต่เนื่องจากปัญหาทางเทคนิคที่ไม่สามารถ live ผ่านทาง Microsoft Teams ได้ ทำให้ตัดสินใจดำเนินการอภิปรายเฉพาะใน Microsoft Teams และมีผู้เข้าฟังเฉพาะนักศึกษาในกระบวนวิชาเท่านั้น

นอกจากนี้ นักศึกษาก็ยังมีการใช้แอปพลิเคชันและเทคโนโลยีอื่น ๆ เข้ามาช่วยในการอภิปรายเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ เช่นการเล่นเกมนผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot หรือแสดงละครบทบาทสมมติเป็นรายการโทรทัศน์เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ



รูปที่ 1 การใช้เกมในแอปพลิเคชัน Kahoot เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม

นอกจากนี้อาจารย์ผู้สอนได้สร้างแบบฟอร์มออนไลน์เพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน มีนักศึกษาตอบแบบสอบถามจำนวน 27 ครั้ง (1 คนตอบได้มากกว่า 1 ครั้ง) แบ่งเป็นการตอบในฐานะผู้ดำเนินรายการ 4 ครั้ง ผู้ร่วมอภิปราย 12 ครั้ง ผู้ฟัง 11 ครั้ง โดยที่นักศึกษาได้เข้ามาทำแบบฟอร์มภายหลังจากการร่วมกิจกรรมการอภิปรายในแต่ละครั้ง และได้ให้คำตอบในแต่ละหัวข้อยกตัวอย่างเช่น

นักศึกษาได้ความรู้อะไรบ้างจากการอภิปรายครั้งนี้

- ได้รู้เรื่องความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในมุมมองของผู้อภิปรายแต่ละคน ซึ่งแต่ละคนก็มาจากจังหวัดที่ไม่เหมือนกันจึงมีมุมมองที่ไม่เหมือนกัน
- ผมเป็นพิธีกรในหัวข้อ การทำวัฒนธรรมให้เป็นสินค้าและการท่องเที่ยว และการฉกฉวยทางวัฒนธรรม จากการเป็นพิธีกรทำให้ผมได้รู้จักวิธีการเรียงลำดับการพูด และข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์ แต่เหนือสิ่งอื่นใดก็ได้รับความรู้ใหม่จากการ discussion กับเพื่อนในกลุ่ม

- ได้รับความรู้ใหม่ ๆ ที่ไม่เคยรู้มาก่อน เข้าใจเรื่องราวจากหัวข้อมากขึ้น เห็นภาพชัดเจนมากขึ้นจากตัวอย่างที่ผู้อภิปรายคนอื่นพูด

- ได้รับความรู้ ประวัติเกี่ยวกับสิ่งที่เราไม่เคยรู้ เรื่องราวที่เราไม่เคยคิดถึง เห็นภาพเห็นการหรือคำบางคำ ได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น ได้รับความตลก เฮฮา เห็นการทำงานของคนที่ดี ส่งผลให้สามารถนำมาปรับใช้ได้

การอภิปรายแบบกลุ่มช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้อย่างไรบ้าง

- ทักชะในการเป็นผู้ฟังและแนวทางในการนำเสนอครั้งต่อไป

- ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ลองค้นคว้าข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับหัวข้อที่ได้รับ แล้วนำมาแลกเปลี่ยนกัน รู้สึกว่าเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ชอบ

- ช่วยให้นักศึกษาฝึก interact กับคนที่ไม่คุ้นเคย แลกเปลี่ยนความรู้

- ทำให้ได้รู้มุมมองอื่น ๆ ที่ผู้ร่วมอภิปรายคิด ถึงแม้จะเรียนมาเนื้อหาเดียวกันแต่มุมมองต่อเนื้อหาเดียวกันกลับแตกต่างกัน นอกจากนี้การได้หาข้อมูลที่จะนำมาอภิปรายทำให้ได้รู้จักและเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นในกระแสโลกาภิวัตน์มากขึ้น

- เข้าใจบทเรียนที่อาจารย์สอนมากขึ้น เป็นตัวอย่างที่แตกต่างจากที่อาจารย์สอน ช่วยทำให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องกันละกันในแต่ละเรื่อง ที่มีจุดประสงค์หลักคือ ท้องถิ่นและโลกาภิวัตน์

ข้อเสนอแนะที่อยากให้ปรับปรุงกิจกรรม

- อยากให้เพื่อนๆในชั้นเรียนมีปฏิสัมพันธ์ อาจจะสามารถถามคำถามกลุ่มก็ได้

- อยากให้ทุกคนได้พูดเท่ากัน บางคนพูดเยอะกว่า บางคนพูดน้อยกว่า แต่เนื้อหาดี สนุกตรงมุขแป้ก

- ในแต่ละหัวข้ออยากให้มีหัวข้อย่อยคร่าว ๆ มาให้ก่อน 2-3 หัวข้อ เพื่อนศ.จะได้ค้นหาข้อมูลได้ครอบคลุมมากขึ้น

- อาจมีการตีความหัวข้อให้นักศึกษาก่อนการนำเสนอ

- อยากให้กลุ่มมีความพอดีกว่านี้ รู้สึกว่าแบ่งกลุ่มกันเอง คนเก่งก็จับกลุ่มคนเก่ง คนไม่ค่อยพูดก็จะอยู่ปะปนกันไป ทำให้ความรู้ที่ได้ตกผลึกไม่มากพอครับ

ปัญหาที่พบในการร่วมกิจกรรม

- มีปัญหาในด้านระบบเสียงเนื่องจากเป็นระบบออนไลน์

- พูดคุยเตรียมตัวกันน้อยเกินไปและยิ่งพอมีหลายชั้นปีในกลุ่มเดียวกันทำให้ทำตัวไม่ถูกเพราะไม่ได้พูดคุยทำความรู้จักกันแบบเปลี่ยนเสียงคุยกันก่อนอภิปราย

- ปัญหาในการทำงานกลุ่มส่วนมากเพื่อนในกลุ่มจะแยกกันทำงาน ทำให้เวลาพูดไม่ไหลลื่น

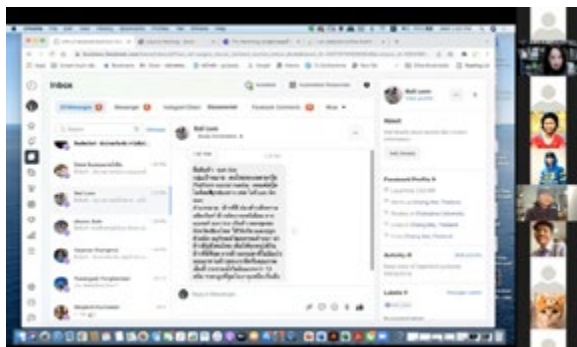
- พิธีกรอาจจะไม่ค่อยถนัดในหน้าที่ที่ตนเองรับผิดชอบ จึงเกิดการติดขัดในการอภิปราย ทำให้ส่งผลต่อระยะเวลา และลำดับความสำคัญของสิ่งที่จะนำเสนอ

- มีปัญหาเรื่องการทำงานกลุ่ม เนื่องจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนไม่ได้อยู่ในชั้นปีเดียวกัน และการที่ไม่ได้เจอกัน ทำให้อาจจะมีอาการเกร็ง และไม่กล้าแสดงความคิดเห็น หรือความคิดเกี่ยวกับรูปแบบงาน จะมอมบการตัดสินใจหรือเห็นด้วยกับรุ่นพี่มากกว่า

จากความเห็นที่ยกตัวอย่างมานี้พบว่ากิจกรรมการอภิปรายช่วยส่งเสริมความสนใจในเนื้อหา ช่วยให้นักศึกษามีความเข้าใจ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ตื่นตัวในการเรียนมากขึ้น และฝึกทักษะการนำเสนอ แต่การอภิปรายแบบกลุ่มก็ยังมีปัญหาในบางส่วน เช่นการทำงานกลุ่ม ปัญหาที่เกิดจากการเรียนออนไลน์ หรือปัญหาที่นักศึกษาบางคนไม่เข้าใจหัวข้อที่ตัวเองจะต้องนำเสนอ ซึ่งอาจารย์ผู้สอนจะนำมาปรับปรุงในครั้งต่อไป

สำหรับกิจกรรมการบรรยายโดยวิทยากรภายนอกจัดทำผ่านโปรแกรม Zoom พบว่านักศึกษาสนใจและมีส่วนร่วมค่อนข้างมาก มีการถามคำถามและทำกิจกรรมในห้องเรียน ยกตัวอย่างเช่น วางแผน

การตลาดสำหรับขายผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นในสื่อออนไลน์ ซึ่งนักศึกษาส่งคำตอบเข้ามาร่วมแข่งขันชิงของรางวัลผ่านทางหน้า Facebook page ซึ่งผู้ชนะได้รับของรางวัลที่ระลึก



รูปที่ 2 นักศึกษาร่วมทำกิจกรรมกับวิทยากรด้วยการส่งคำตอบเข้าไปทาง Facebook page

สำหรับการนำเสนอผลงานกลุ่มในสัปดาห์สุดท้าย นักศึกษานำเสนอวิดีโอที่เป็นโครงงานของนักศึกษา โดยตัวแทนกลุ่มเป็นคนนำเสนอถึงที่มาของปัญหา ความสำคัญของโครงการ และพูดถึงเนื้อหาของวิดีโอเล็กน้อยก่อนนำเสนอ จากวิดีโอพบว่านักศึกษาได้ออกไปลงพื้นที่เก็บข้อมูลและสัมภาษณ์ชาวบ้านผู้คนในชุมชนและท้องถิ่นนั้น ๆ เพื่อสะท้อนถึงปัญหาของท้องถิ่นและโลกาภิวัตน์ในแง่มุมต่าง ๆ แต่เนื่องจากสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้มีบางกลุ่มไม่ได้ลงพื้นที่จริง แต่ก็ทดแทนด้วยการหาข้อมูลเชิงลึกมาบรรยายแทน ผลการทำงานของนักศึกษาสะท้อนว่ามีความสนใจในปัญหาของชุมชนและพัฒนาความสนใจออกไปจากหัวข้อที่ได้ทำการอภิปรายในชั้นเรียน

ในส่วนของการวัดผล อาจารย์ผู้สอนทำการประเมินผลการอภิปรายและการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอตลอดภาคเรียนในลักษณะการเก็บคะแนนสะสม มีการให้ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะทุกครั้งหลังการอภิปรายเพื่อให้นักศึกษานำไปปรับปรุงการนำเสนอในครั้งต่อไป ผลการทำกิจกรรมร่วมกับวิทยากรและการอภิปรายแบบกลุ่มทั้งหมดได้ถูกบันทึกไว้ในรูปแบบวิดีโอ

5. ปัญหาที่พบ

1. นักศึกษาบางคนไม่เข้าใจหัวข้อในการอภิปราย ทำให้ไม่สามารถเลือกประเด็นที่จะมานำเสนอได้
2. นักศึกษามีปัญหาในการทำงานกลุ่ม โดยเฉพาะกับนักศึกษาต่างคณะ/ต่างชั้นปี และบางคนรู้สึกประหม่าในการพูดคุยในพื้นที่สาธารณะกับคนไม่รู้จัก
3. การเลือกบทบาทและหน้าที่ในการอภิปรายไม่มีความเหมาะสม เช่นผู้ดำเนินรายการที่ไม่มีทักษะอาจทำให้การอภิปรายในครั้งนั้นไม่ราบรื่นได้
4. ปัญหาทางเทคนิคที่เกิดจากการเรียนออนไลน์ เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ต ระบบเสียง ระบบภาพที่ไม่ชัดเจนในบางครั้ง
5. ผู้ฟังในห้องไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์เท่าที่ควร แม้จะมีส่วนร่วมบ้างแต่ก็ยังเป็นจำนวนน้อย

6. ข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหา

1. อาจารย์ผู้สอนให้คำแนะนำแต่ละหัวข้อโดยละเอียดมากกว่านี้ อาจจะต้องมีการอธิบายก่อนการนำเสนอแต่ละครั้งและเน้นลงไปในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาพร้อมยกตัวอย่างประกอบให้มากขึ้น
2. เพิ่มกิจกรรมละลายพฤติกรรมให้นักศึกษาต่างคณะได้รู้จักกันมากขึ้น เช่นการจับกลุ่มหรือทำ breakout room ตั้งแต่ชั่วโมงที่นักศึกษาฟังบรรยายเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาได้ทำความรู้จักกัน
3. แนะนำนักศึกษาถึงบทบาทหน้าที่ในการจัดการอภิปรายว่าใครมีหน้าที่อะไร และควรมีคุณสมบัติแบบไหน โดยเน้นการสร้าง ความเข้าใจให้มากกว่าเดิม
4. จัดสรรเวลาให้นักศึกษาได้ทดลองอุปกรณ์ก่อนการนำเสนอจริง เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้
5. สร้างกิจกรรมหรือแรงจูงใจเพิ่มเพื่อให้นักศึกษามีส่วนร่วมมากขึ้น เช่น เล่นเกม แจกรางวัลตอบคำถาม ทายปริศนา ร้องเพลง ดุวิดีโอ ฯลฯ

7. อภิปรายและสรุปผลการจัดกิจกรรม

การอภิปรายแบบกลุ่ม ทำให้เกิดกระบวนการค้นคว้าหาข้อมูลด้วยตนเอง กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ และการใช้เหตุผล พัฒนาทักษะด้านการสืบค้น สัมภาษณ์ ลงพื้นที่ และการถ่ายทอดความรู้ ทำให้นักศึกษาได้ฝึกแสดงความคิดเห็นในพื้นที่สาธารณะ ช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกการเรียบเรียงและถ่ายทอดความคิด ฝึกทักษะการพูด การฟัง มารยาทในการโต้เถียง การมีส่วนร่วมในบทสนทนาเชิงวิชาการ รวมถึงได้เปิดรับทัศนคติที่แตกต่างจากผู้อื่น ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่เกิดขึ้นจากการฟังบรรยายแต่เพียงอย่างเดียว

การทำงานกลุ่มและนำเสนอผลงานในตอนท้ายของภาคเรียน จะนำไปสู่ผลลัพธ์คือนักศึกษาจะมีทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และประมวลผลถึงเหตุการณ์และสถานการณ์รอบตัวโดยเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่ได้เรียน ทำให้เป็นผู้ที่มองโลกอย่างรอบด้าน และเข้าใจถึงอิทธิพลและผลกระทบของโลกาภิวัตน์ที่มีต่อท้องถิ่น และสามารถหาข้อเสนอแนะถึงทางออกของปัญหาร่วมกันได้

8. เอกสารอ้างอิง

[1] Strielkowski, (2021). The Clubhouse Phenomenon: do we need another social network? Available online: <https://www.preprints.org/manuscript/202103.0503/v1>

[2] Powell, R.A. and Single, H.M. (1996). Focus Groups, International Journal for Quality in Health Care, vol. 8(5), pp.499-504.

[3] Gammie, E. et.al. (2017). Focus group discussion. In. Zahirul Hoque, et.al (eds.), The Routledge Companion to Qualitative Accounting Research Methods (372-386). London: Routledge.

[4] Krueger, R.A. and Casey, M.A. (2001). Designing and conducting focus group interviews. In. Krueger, R.A. et.al (eds.), Social Analysis: Selected Tools and Techniques (4-22). Washington, D.C: Social Development Family of the World Bank.

[5] ศิริรัตน์ ปัญญาคม. (2563). การใช้การอภิปรายกลุ่มเพื่อส่งเสริมความสามารถทางการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษ และลดความวิตกกังวลในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ, วารสารราชภัฏเพชรบูรณ์สาร, 22, กรกฎาคม-ธันวาคม 2563, หน้า 49-59.

[6] พัชรี ดินฟ้า และ ประยุทธ์ สุระเสนา. (2564). ผลการจัดการเรียนแบบใฝ่รู้ด้วยเทคนิคทำเป็นกลุ่ม-ทำคนเดียว เทคนิคคร่วมกันคิด เทคนิคสร้างแบบ เทคนิคการร้องเพลง เทคนิคไต่เวที เทคนิคการแสดงบทบาทสมมุติ เทคนิควิธีการอภิปรายกลุ่ม ที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนรายวิชามิติศาสตร์การท่องเที่ยวไทย, วารสารวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, 8, มกราคม-มิถุนายน 2564, หน้า 109-123.

[7] Robinson, S. (2006). Using games and clickers to encourage students to study and participate. Academy of Educational Leadership Proceedings (25-30), Allied Academies International Conference, Nevada, October 19-21, 2006.

การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกิจกรรมการสวมบทบาทในสถานการณ์สมมติ ภายใต้โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

จिरภา อินธิแสง โธมิม¹

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

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ผ่านกิจกรรมการสวมบทบาทในสถานการณ์สมมติ (Role-playing) ในวิชาการคลังสาธารณะ (Public Finance) หลักสูตรเศรษฐศาสตร์บัณฑิต คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในภาคการศึกษาที่ 1/2564 โดยผู้เรียนสามารถสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นเองหรือจะใช้สถานการณ์ที่ผู้สอนกำหนดก็ได้ สถานการณ์ที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนมี 5 สถานการณ์ คือ การพิจารณางบประมาณรายจ่าย การแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม PM 2.5 ปัญหาขยะ การหาแนวทางเพิ่มรายได้รัฐบาล และการช่วยเหลือผลผลิตลำไยภาคเหนือ

ในการทำกิจกรรมผู้เรียนได้จำลองสถานการณ์การประชุม การเจรจา และการปรึกษาหารือเพื่อหาแนวทางการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในลักษณะการประชุมวิดีโอคอนเฟอร์เรนซ์ การส่งข้อความสื่อสารผ่านแอปพลิเคชันไลน์ พร้อมภาพและเสียงบรรยาย และการนำเสนอข้อมูลด้วย PowerPoint โดยผลงานส่งในรูปแบบคลิปวิดีโอ ใดๆ ก็ดี เนื่องจากภาคการศึกษา 1/2564 อยู่ในช่วงของการแพร่ระบาดของโควิด 19 กิจกรรมการเรียนการสอนทั้งหมดเป็นแบบออนไลน์ ทำให้มีนักศึกษาบางส่วนไม่สะดวกร่วมกิจกรรมสวมบทบาทสมมติ จึงผ่อนผันให้นักศึกษาสามารถทำกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในลักษณะการสรุปและวิเคราะห์ประเด็นได้ ผลลัพธ์ของการเรียนรู้ของทั้งชั้นอยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ โดยมีค่าเฉลี่ยลำดับชั้นของทั้งชั้นอยู่ที่ 3.04 เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนสอบเฉลี่ยของนักศึกษาที่เลือกทำกิจกรรมที่ต่างกัน พบว่ากลุ่มที่ทำสรุปประเด็นมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มที่ทำกิจกรรมสวมบทบาทสมมติ อย่างไรก็ตาม นักศึกษาที่เลือกทำสรุปประเด็นส่วนใหญ่อยู่ชั้นปีสูง จึงไม่สามารถสรุปได้ว่าคะแนนที่สูงกว่าเป็นผลมาจากความแตกต่างของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม ผลงานของกลุ่มที่เลือกทำกิจกรรมการสวมบทบาทสมมติสะท้อนเห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ในการผสมผสานทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตทั้งทักษะการคิด ทักษะการใช้เทคโนโลยี และทักษะในการปฏิสัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, active learning, การสวมบทบาทในสถานการณ์สมมติ, role-playing

1. บทนำ

การเรียนการสอนในปัจจุบันได้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะจำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 ให้แก่ผู้เรียนมากขึ้น จากข้อมูลของสภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum) ทักษะที่เป็นที่ต้องการของประเทศไทยมี 3 กลุ่ม กลุ่มแรกคือทักษะการคิด ทั้ง

การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีเหตุผล การคิดวิพากษ์ การคิดแก้ปัญหาที่ซับซ้อน และการคิดเชิงรุก กลุ่มที่สองเป็นทักษะด้านเทคโนโลยีและดิจิทัล และกลุ่มที่สามคือ ทักษะการปฏิสัมพันธ์ เช่น ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น การมีทัศนคติที่ดี สามารถทำงานร่วมกับผู้

อื่นได้ดี ทักษะการเป็นผู้นำและการสร้างแรงบันดาลใจ

วิชาการคลังสาธารณะ (Public Finance) เป็นวิชาบังคับเอกบังคับในหลักสูตรเศรษฐศาสตรบัณฑิต คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เนื้อหา รายวิชาครอบคลุมเรื่องรายรับและรายจ่ายของรัฐบาล ซึ่งเกี่ยวข้องกับงบประมาณแผ่นดิน ภาษี และหนี้สาธารณะ การเรียนการสอนมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจทฤษฎีการคลังสาธารณะ องค์ประกอบและลักษณะของรายรับ รายจ่ายของรัฐบาล และหนี้สาธารณะ ตลอดจนสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่มีต่อเป้าหมายเศรษฐกิจด้านความเจริญเติบโต เสถียรภาพ ความเสมอภาค และประสิทธิภาพได้

ในการบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้สำหรับ กระบวนวิชานี้ จำเป็นต้องสอนทั้งหลักปรัชญาในการ จัดสรรทรัพยากร การยกตัวอย่างปัญหาของระบบ ตลาดซึ่งนำไปสู่การคงอยู่ของภาครัฐในระบบ เศรษฐกิจ ตลอดจนประยุกต์ใช้เครื่องมือทาง เศรษฐศาสตร์ที่สามารถใช้วิเคราะห์และแก้ปัญหา ผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 และ 3 ซึ่งอยู่ ระดับที่สามารถเรียนรู้จากการฟังบรรยาย การอ่าน และจากการประสบการณ์ตนเองได้ระดับหนึ่ง อย่างไรก็ดี ปัญหาการคลังสาธารณะมีความซับซ้อน และเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับหลายมิติทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องกับรายได้ รายจ่ายของรัฐบาลหลายภาคส่วนในสังคม ดังนั้น การพัฒนาทักษะผู้เรียนเพื่อให้บรรลุ วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้และมีทักษะจำเป็นใน ศตวรรษที่ 21 จึงเป็นเรื่องที่ท้าทาย

กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกแบบการสวมบทบาทในสถานการณ์สมมติ เป็นทางเลือกหนึ่งที่น่า จะนำมาทดลองใช้ในการเสริมสร้างพัฒนาทักษะทั้ง ด้านการคิดและการปฏิสัมพันธ์ให้กับผู้เรียน และ เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด 19 ทำให้ต้องปรับรูปแบบการเรียนการสอนเป็นออนไลน์

ทั้งหมด แม้จะเป็นข้อจำกัดในการทำงานเป็นกลุ่มของ ผู้เรียนแต่ก็เป็นโอกาสที่ผู้เรียนจะได้ใช้ทักษะด้าน เทคโนโลยีและดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่นได้

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

Michael (2006) นิยามการเรียนรู้เชิงรุกว่าเป็น “กระบวนการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ถูก บังคับเกิดการสะท้อนคิดและการประยุกต์ใช้แนวคิด นั้น” [Peter Kilgour, et.al, 2015: 9] งานวิจัยส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกทำให้ได้ ผลลัพธ์ของการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน มากกว่าการเรียนรู้เชิงรับ (Passive learning) และ ความสำเร็จในการเรียนรู้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับว่าผู้สอนทำ อะไร แต่ขึ้นอยู่กับว่าผู้สอนให้ผู้เรียนทำอะไรมากกว่า โดยการประมวลผลความคิด (Mental processing) ที่ เกิดขึ้นในการเรียนรู้เชิงรุกมีผลต่อความสำเร็จ อย่างไรก็ดี ยังไม่ข้อสรุปว่าวิธีการหรือกิจกรรมใดที่ดีที่สุด [Pearson, 2016:2]

การเรียนรู้เชิงรุกมีหลายวิธี เช่น การเรียนรู้แบบ ร่วมมือกัน การเรียนรู้จากการแก้ปัญหา การเรียนรู้จาก กรณีศึกษา การเรียนรู้แบบถามตอบ และการเรียนรู้ จากการสวมบทบาทและการจำลองสถานการณ์ ซึ่งเป็นวิธีที่การศึกษานี้สนใจศึกษา

McLaughlan and Kirkpatrick (2004) ได้ นิยามการสวมบทบาทในสถานการณ์สมมติ (Role- playing) ว่าเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งผู้เรียนมีบทบาทเฉพาะเจาะจงใน สถานการณ์ที่กำหนด วัตถุประสงค์เพื่อฝึกผู้เรียนให้ใช้ องค์ความรู้ที่ได้จากเรียนในชั้นเรียนร่วมกับการฝึก ทักษะในการแก้ปัญหา ซึ่งสถานการณ์ที่สมมติขึ้นเป็น ประเด็นปัญหาที่สังคมต้องเผชิญ แต่จะลดรายละเอียด และความซับซ้อนของสถานการณ์ลง และให้เหลือแต่ บทบาทและหน้าที่หลักของตัวละครในสถานการณ์ สมมติ โดยผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ในการยอมรับบทบาท ของตนในสังคม การกำหนดประเด็นปัญหาที่จะเผชิญ

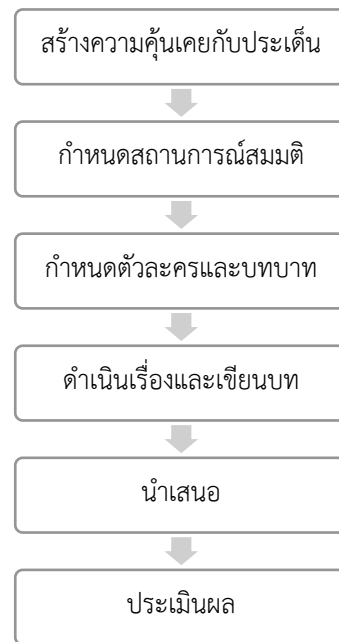
และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับตัวละครอื่นในสถานการณ์จำลอง

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

การเรียนการสอนในวิชาการคลังสาธารณะภาคการศึกษา 1/2564 เป็นแบบออนไลน์บนแพลตฟอร์ม MS Teams ผู้เรียนได้รับเนื้อหาเพื่อศึกษาก่อนการบรรยายในชั้นเรียน การวัดผลการเรียนรู้ประกอบด้วย การสอบกลางภาค (30%) การสอบปลายภาค (40%) และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (30%) ในรูปแบบการทำแบบฝึกหัดรายบุคคล ผ่าน MS Forms และกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกแบบกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกระหว่างการสวมบทบาทในสถานการณ์สมมติ และการสรุปและวิเคราะห์ประเด็น ระยะเวลาแนะนำ 15-20 นาที

ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากการสวมบทบาทในสถานการณ์สมมติ ได้แบ่งกิจกรรมแบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน คือ (1) การสร้างความคุ้นเคยกับประเด็นการคลังสาธารณะ โดยผู้สอนบรรยายทฤษฎี ยกตัวอย่างสถานการณ์และผู้มีส่วนได้เสียในแต่ละประเด็น (2) กำหนดสถานการณ์สมมติ ซึ่งผู้เรียนอาจจะเลือกจากสถานการณ์แนะนำหรือสร้างสถานการณ์ใหม่ขึ้นเอง โดยลงชื่อในไฟล์ Excel บน MS Teams ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนต้องศึกษาตัวอย่างสถานการณ์จากเอกสารที่แนะนำ และการติดสถานการณ์เศรษฐกิจที่น่าสนใจหยิบยกมาใช้เป็นสถานการณ์สมมติ (3) กำหนดบทบาท เนื่องจากเป็นการเรียนออนไลน์ผู้เรียนไม่มีโอกาสพบกันแบบตัวต่อตัว จึงใช้วิธีให้ผู้เรียนพบกันในห้องหลักก่อนจะแยกประชุมเข้าห้องเล็ก ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะต้องเลือกตัวละคร ทำความเข้าใจกับบทบาทตัวละครในสถานการณ์ และกำหนดคุณลักษณะของตัวละคร เช่น ความรู้ ทักษะ ค่านิยม เป็นต้น (4) การดำเนินเรื่อง เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องอาศัยการค้นคว้าข้อมูล การระดมสมอง และการสื่อสารกันสมาชิกในกลุ่ม รวมทั้งการปรึกษากับอาจารย์ผู้สอนหรือผู้อื่น ในเรื่องการดำเนินเรื่อง การ

หาข้อสรุปในการแก้ปัญหา และการจัดเตรียมรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ (5) การนำเสนอผลงาน และการสร้างความประทับใจให้กับผู้ประเมินผล และ (6) การประเมินผล โดยผู้สอนตามเกณฑ์ Rubric และการประเมินผลของเพื่อนร่วมชั้น



รูปที่ 1 ขั้นตอนกิจกรรมสวมบทบาทในสถานการณ์สมมติ

การเลือกสถานการณ์สมมติเริ่มขึ้นหลังจากที่ได้มีการบรรยายเนื้อหาไปแล้วประมาณร้อยละ 50 ในระหว่างการบรรยายจำเป็นต้องสอดแทรกตัวอย่างสถานการณ์ รูปแบบการวิเคราะห์ และแหล่งข้อมูลที่สามารถเข้าถึงได้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทของสถานการณ์ ประเด็นปัญหาการคลังสาธารณะ ซึ่งที่ผู้เรียนจะนำไปใช้ในการเขียนบทและการดำเนินเรื่อง ตลอดจนการเลือกใช้เครื่องมือวิเคราะห์ปัญหาที่เหมาะสม

กิจกรรมสวมบทบาทสมมติ จึงทำให้เกิดระดมสมอง และการคิดอย่างเป็นระบบ และรอบด้าน โดยผู้เรียนต้องสร้างสถานการณ์ ดำเนินเรื่องราวและเขียนบทให้ผู้เล่นในแต่ละบทบาท ผู้เรียนจะต้องค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมว่าหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีอำนาจหน้าที่

ด้านใด นักเศรษฐศาสตร์ให้ข้อเสนอแนะและทางเลือกในการแก้ปัญหาอย่างไร บทบาทนักการเมืองในการตัดสินใจนโยบาย รวมถึงบทบาทและหน้าที่ของพลเมืองในเรื่องต่าง ๆ

4. ผลที่ได้รับ

4.1. ผลงานนักศึกษา

ในภาคการศึกษา 1/2564 มีนักศึกษาลงทะเบียนวิชาการคลังสาธารณะจำนวน 59 คน ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 77 และเป็นชั้นปีที่สูงกว่าปี 2 ร้อยละ 23 สัดส่วนนักศึกษาหญิงร้อยละ 60 และชายร้อยละ 40

นักศึกษาที่เลือกเข้าร่วมทำกิจกรรมสวมบทบาทในสถานการณ์สมมติมีจำนวน 41 คน ทั้งนี้พบว่าส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาปีที่ 2 ส่วนนักศึกษาที่เลือกทำสรุปประเด็นและนำเสนอมีจำนวน 12 คน ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ชื่อผลงานและจำนวนนักศึกษาแต่ละกิจกรรมแสดงในตารางที่ 1

การนำเสนอผลงานของนักศึกษาเริ่มขึ้นช่วงสองสัปดาห์สุดท้ายก่อนการสอบปลายภาค รูปแบบการนำเสนอมีทั้งในรูปแบบคลิปการประชุมวิดีโอคอนเฟอร์เรนซ์ (กลุ่มจัดสรรงบประมาณรายจ่ายปี 2565 และกลุ่มช่วยเหลือผลิตลำไยภาคเหนือ) การเจรจาต่อรองของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาาร่วมกัน (กลุ่มหาแนวทางในการเพิ่มรายได้รัฐบาล) คลิปการประชุมในรูปแบบการส่งข้อความที่สื่อสารในแอปพลิเคชัน Line พร้อมภาพ infographic เสียงบรรยาย และ sound effect (กลุ่มแก้ปัญหา PM 2.5 และกลุ่มแก้ปัญหาขยะที่ปากพนัง) การนำเสนอในรูปแบบ Power point และการตัดต่อคลิปวิดีโอ (กลุ่มทำสรุปประเด็น)

ผลงานที่นักศึกษานำเสนอแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์และความตั้งใจในการทำกิจกรรม และมากกว่าร้อยละ 50 ของชิ้นงานขอรับคำปรึกษาและนำไปปรับแก้ไขก่อนนำเสนอจริงในชั้นเรียน คะแนนผลงานของอยู่ระดับสูงกว่าร้อยละ 80

ตารางที่ 1: ผลงานและจำนวนนักศึกษาของแต่ละกิจกรรม (หน่วย: คน)

1. การสวมบทบาทสถานการณ์สมมติ (R)	41
- การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายปี 2565	7
- ปัญหา PM 2.5	10
- ปัญหาขยะปากพนัง	8
- การหาแนวทางเพิ่มรายได้รัฐบาล	6
- การช่วยเหลือผลิตลำไยภาคเหนือ	
2. การสรุปประเด็นและนำเสนอ (S)	12
- Reforming energy tax system	3
- Public debt: how much is too much?	3
- Are rich people fleeing places with high taxes?	1
- Why global military spending is on the rise?	2
- Better design of taxes on personal savings and wealth	3

4.2. ผลลัพธ์การเรียนรู้วัดจากคะแนน

กิจกรรมการสวมบทบาทในสถานการณ์สมมติทำให้เกิดระดมสมอง การประมวลความคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ จึงเป็นที่น่าสนใจว่ากลุ่มนักศึกษาที่เลือกทำกิจกรรมสวมบทบาทสมมติ (R) มีผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้ได้ดีกว่ากลุ่มที่เลือกทำกิจกรรมสรุปประเด็น (S) หรือไม่

อย่างไรก็ดี จากการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม R และ กลุ่ม S ทั้งก่อนการทำกิจกรรมซึ่งวัดจากคะแนนสอบกลางภาค และหลังการทำกิจกรรมซึ่งวัดจากคะแนนสอบปลายภาค พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาที่เลือกทำกิจกรรมสรุปประเด็นสูงกว่าทั้งก่อนและหลังการทำกิจกรรม โดยเฉลี่ยร้อยละ 5 (ตารางที่ 2) แต่ผลคะแนนรวมทุกกิจกรรมของนักศึกษาทั้งสองกลุ่มใกล้เคียงกันมากขึ้น ส่วนหนึ่ง

เนื่องจากส่วนต่างคะแนนพิเศษ 2 คะแนนที่ผู้ทำกิจกรรมสวมบทบาทสมมติได้รับเพิ่มเติม

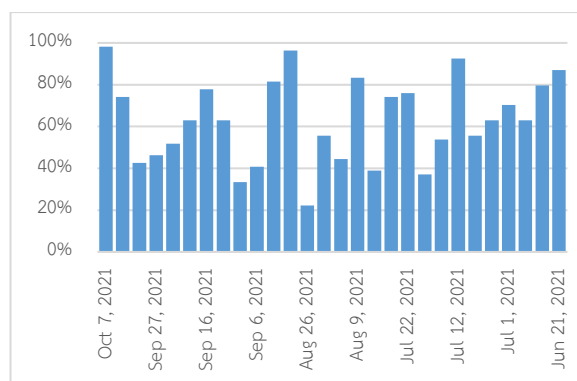
ความแตกต่างของคะแนนสองกลุ่มอาจจะเกิดจากหลายปัจจัย เช่น ชั้นปีที่แตกต่างกัน ลักษณะของนักศึกษาที่เลือกทำการสรุปและวิเคราะห์ประเด็นอาจมีความถนัดในการวิเคราะห์ปัญหา และมีความชอบที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองอยู่แล้ว การศึกษาครั้งนี้จึงไม่สามารถสรุปได้ว่าการทำกิจกรรมสวมบทบาทสมมติทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่า อย่างไรก็ดี จากผลงานของนักศึกษาเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่แสดงให้เห็นว่าผลงานที่ได้เป็นผลลัพธ์ของการผสมผสานองค์ความรู้ด้านวิชาการและทักษะที่หลากหลายที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้

ตารางที่ 2: ผลการเปรียบเทียบคะแนนของนักศึกษาสองกลุ่มกิจกรรม (หน่วย: ร้อยละ)

กลุ่ม	คะแนนเฉลี่ยกลางภาค	คะแนนเฉลี่ยปลายภาค	คะแนนเฉลี่ยรวม
R	67.5%	63.9%	74.1%
S	72.2%	69.7%	73.8%
S - R	4.7%	5.8%	-0.3%

4.3. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สำหรับการเข้าเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จากการรวบรวมข้อมูลสถิติจากแอปพลิเคชัน Insights พบว่าสถิติการเข้าเรียนออนไลน์อยู่ระหว่างร้อยละ 22 – 98 (รูปที่ 2) ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 63 อัตราการส่งแบบฝึกหัดแต่ละครั้ง อยู่ที่ร้อยละ 90 มีส่วนน้อยมากที่ส่งล่าช้า



รูปที่ 2 อัตราการเข้าเรียนออนไลน์

อย่างไรก็ดี การมีส่วนร่วมในการตอบคำถามแบบทันทีในชั้นเรียนมีอัตราที่ต่ำ นักศึกษาที่ตอบคำถาม และให้ข้อคิดเห็นในชั้นเรียนมากกว่า 10 ครั้งขึ้นไป มีเพียงร้อยละ 11 (ตารางที่ 3) ผู้เขียนได้ทดลองการกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนด้วยวิธีอื่น เช่น การแบ่ง post คำถามที่ละข้อด้วย MS Forms ใน Chat message สามารถเพิ่มอัตราการตอบสนองของนักศึกษาเป็นประมาณร้อยละ 50 ได้ แต่วิธีดังกล่าวก็ไม่ได้ยืดหยุ่นเท่ากับการตอบสนองต่อคำถามแบบทันที เพราะต้องเตรียมคำถามล่วงหน้า นอกจากนี้ยังได้ทดลองจัดทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน พบว่าทำให้นักศึกษาเข้าร่วมเพิ่มขึ้น ซึ่งจากรูปที่ 2 อัตราการเข้าเรียนระหว่างวันที่ 2 -16 กันยายน 2564 เพิ่มขึ้นเมื่อมีการมอบหมายให้นักศึกษาทำแบบฝึกหัดก่อนเรียนในวันที่ 2 กันยายน 2564 และนักศึกษาทราบว่าสามารถทำแบบทดสอบเดิมซ้ำและกำหนดส่งวันที่ 16 กันยายน 2564 ซึ่งอัตราการเข้าเรียนเพิ่มขึ้น และผลคะแนนที่ได้เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนร้อยละ 36.1 และหลังเรียนเป็น ร้อยละ 56.5

ตารางที่ 3: การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

จำนวนครั้ง	คน	ร้อยละ
1 ครั้งหรือน้อยกว่า	30	55.6%
2 – 4 ครั้ง	16	29.6%
2 – 4 ครั้ง	2	3.7%
มากกว่า 10 ครั้ง	6	11.1%

4.4. การประเมินผลของนักศึกษา

สำหรับกระบวนการวิชานี้มีนักศึกษาร่วมประเมินการจัดการเรียนการสอนระหว่างภาคการศึกษา 7 ราย คะแนนความพึงพอใจด้านอาจารย์ผู้สอนภาพรวม 4.19 คะแนนความพึงพอใจด้านเอกสารประกอบการสอน 4.29

การประเมินการจัดการเรียนการสอนหลังสิ้นสุดภาคการศึกษามีจำนวน 34 คน ผลการประเมินทั้งวิชาได้คะแนน 4.11 คิดเป็นร้อยละ 82.19 ข้อคิดเห็นเชิงคุณภาพต่ออาจารย์ผู้สอน แสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4: ข้อคิดเห็นของนักศึกษา

ระหว่างภาค	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สอนเร็วเกินไป - พยายามอธิบายให้ นศ เข้าใจง่ายๆ ออกข้อสอบตามที่เรียน - มีการเตรียมการเรียนการสอน และการวางแผนในการสอนมาอย่างดี - มีการพูดอย่างละเอียดและทบทวนบทเรียนให้ก่อนสอบ - อธิบายเข้าใจ - มีตัวอย่างประกอบการสอนเสมอ เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น
	<ul style="list-style-type: none"> - อยากให้เพิ่มเทคนิคการตั้ง ความสนใจของผู้เรียนในระหว่างที่มีการเรียนการสอน เนื่องจาก ผู้เรียนดูค้อยสนใจและอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากเท่าที่ควร ซึ่งทำให้บรรยากาศในการเรียนไม่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน
สิ้นสุดภาค	<ul style="list-style-type: none"> - อาจารย์ตั้งใจสอนดีมากครับ แต่อยากให้อาจารย์พูดในส่วนของเนื้อหาเรียนมากกว่าเรื่องนอกบทเรียนครับ อาจจะมีบ้างบางครั้งที่พูดเรื่องนอกบทเรียนที่สามารถเชื่อมโยงเข้าหาเนื้อหาได้ และอยากให้อาจารย์พยายามอธิบายเนื้อหาให้กระชับหน่อยครับ เพราะอาจารย์มักสอนกินเวลาในแต่ละคาบนานไปหน่อยครับ ขอขอบคุณครับ
	<ul style="list-style-type: none"> - งานที่สั่ง ขอบเขตกว้างเกินไป(ไม่ชัดเจน) สอนกินเวลาบ่อย ระยะเวลาในการสั่งงานไม่ชัดเจน

5. สรุป

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสวมบทบาทในสถานการณ์สมมติในกระบวนการคลังสาธิตมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกที่ทำให้เกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบและรอบด้าน รวมทั้งการตั้งศักยภาพของผู้เรียนใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่กำหนด ผลงานของนักศึกษาอยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ อย่างไรก็ตาม ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ มีข้อจำกัดในการกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการชั้นเรียน การเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้ จำเป็นต้องบริหารจัดการเวลาให้ดีขึ้น โดยอาจต้องลดรายละเอียดของเนื้อหาการบรรยายลง และประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันที่สร้างความน่าสนใจมากขึ้น แม้ผลการวัดคะแนนของกิจกรรมการเรียนรู้แบบสวมบทบาทไม่ชัดเจนว่า ทำให้ความเข้าใจในเนื้อหาดีขึ้นกว่ากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกอื่นหรือไม่ แต่ช่วยฝึกทักษะจำเป็นในการเรียนรู้ตลอดชีวิตทั้งทักษะการคิด ทักษะการใช้เทคโนโลยี และทักษะในการปฏิสัมพันธ์ได้

6. กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ ที่ให้ทุนสนับสนุนการพัฒนาการเรียนการสอนในโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ตลอดจนการฝึกอบรมและจัดทีมให้คำปรึกษาจากคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ตลอดระยะเวลาโครงการ

7. เอกสารอ้างอิง

[1] McLaughlan, R.G. and Kirkpatrick, D. (2004). Online roleplay, *European Journal of Engineering Education*, vol 29 (4), December 2004, pp. 477 – 490.

[2] Kilgour, P., Reynaud, D., Northcote, M.T., and Shields, M. (2015). Role-playing as a tool to facilitate learning, self-reflection and social awareness in teacher education. *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, vol 2(4), January 2015, pp. 8-20.

[3] Higher Education Services, Pearson Education, Inc (2016). Active Learning, available online: https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/us/en/pearson-ed/downloads/INSTR6230_ActiveLearning_WP_f.pdf

การเมือง 4.0

ชานินทร์ เพ็ญสุตร¹

¹สำนักวิชาการเมืองการปกครอง คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
229 คณะรัฐศาสตร์ฯ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง
จังหวัดเชียงใหม่ 50200
Chanintorn.p@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

กระบวนการวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรัฐศาสตร์ สำหรับการเรียนการสอนแก่นักศึกษาสาขาการเมืองการปกครองชั้นปีที่ 1 ได้มีการปรับรูปแบบการเรียนการสอนและวิธีการวัดผลให้แตกต่างออกไปจากการเรียนการสอนในตอนเรียนอื่น ๆ โดยมีการปรับปรุงเนื้อหาการเรียนการสอนให้ทันสมัยต่อสถานการณ์ปัจจุบันมากขึ้น มีการแบ่งการเรียนการสอนออกเป็น 3 ช่วงในคาบเรียน คือช่วงการเปิดการสนทนา ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้รับฟังคำตอบในประเด็นที่ต้องการเรียนรู้เพิ่มเติมต่อจากการเรียนในครั้งก่อน ช่วงการเรียนการสอนในชั้นเรียน ซึ่งเป็นการเรียนการสอนแบบบรรยายสลับกับการเชิญผู้เชี่ยวชาญในประเด็นต่าง ๆ มาบรรยายพิเศษในชั้นเรียน และช่วงของการตั้งคำถามของนักศึกษา ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้สอบถามในประเด็นที่อยากรู้เพิ่มเติม เพื่อนำข้อคำถามที่ได้มาตอบในชั้นเรียนในช่วงแรกของคาบเรียนครั้งถัดไป จากการทำการเก็บข้อมูลของนักศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนมากมีทัศนคติในเชิงบวกต่อการเรียนการสอนในรูปแบบที่มีการสลับการเรียนการสอนแบบปกติกับผู้บรรยายพิเศษ ในส่วนของประเด็นที่ต้องทำการพัฒนา คือการที่นักศึกษาส่วนหนึ่งแสดงทัศนคติในเชิงลบต่อการเรียนการสอนที่มีเนื้อหาเป็นภาษาอังกฤษ

คำสำคัญ: การเมือง, การเมืองไทย, รัฐศาสตร์

1. บทนำ

กระบวนการวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรัฐศาสตร์ ถือเป็นกระบวนการบังคับสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ นอกจากนี้ ยังเป็นกระบวนการที่คณะทางด้านสังคมศาสตร์ – มนุษยศาสตร์ได้จัดกระบวนการนี้เป็นวิชาพื้นฐานสำหรับนักศึกษาในชั้นปีที่ 1 ได้แก่ คณะการสื่อสารมวลชน คณะศึกษาศาสตร์ เอกสังคมศึกษา คณะสังคมศาสตร์ ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา และคณะเศรษฐศาสตร์

การเรียนการสอนกระบวนการวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรัฐศาสตร์ได้มีการพัฒนาปรับปรุงกระบวนการมาอย่างต่อเนื่อง จากเดิมที่เป็นการเรียนการสอนโดยคณาจารย์ประจำสำนักวิชาการเมืองการปกครอง

คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์และคณาจารย์พิเศษ มีการแบ่งตอนเรียนออกเป็นจำนวนมากกว่า 10 ตอนเรียนขึ้นไป เป็นการลดจำนวนตอนเรียนและทำการรวบรวมผู้เรียนเอาไว้ในตอนเรียนเดียวกัน ยกเลิกการจ้างอาจารย์พิเศษและดำเนินการเรียนการสอนโดยอาจารย์ประจำสำนักวิชาการเมืองการปกครอง นอกจากนี้ยังมีการปรับปรุงในวิธีการวัดผลการเรียนรู้ จากเดิมที่แต่ละตอนเรียนจะมีการวัดผลการเรียนการสอนผ่านการออกข้อสอบและมีวิธีการเก็บคะแนนที่แตกต่างกันออกไปตามอาจารย์ผู้สอน ซึ่งอาจก่อให้เกิดความแตกต่างในมาตรฐานการเรียนการสอน รวมไปถึงความยากง่ายในการให้คะแนน ส่งผลให้กระบวนการเปลี่ยนแปลงการวัดผลโดยใช้ข้อสอบชุดเดียวกันและเปลี่ยนจากการสอบอัตนัยมาเป็น

ปรณีย์ โดยคุณอาจารย์ผู้สอนกระบวนวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรัฐศาสตร์จะทำการประชุมข้อสอบร่วมกัน และแบ่งหน้าที่ในการออกข้อสอบแต่ละบท

ภายหลังการปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอน ได้มีการบันทึกเทปการเรียนการสอน โดยอาจารย์แต่ละรายจะได้ทำการสอน 1 – 2 บทจากทั้งหมด 11 บทเรียน โดยเนื้อหาการเรียนการสอนทั้ง 11 บทเรียน ได้แก่

1. ลักษณะทั่วไปของวิชารัฐศาสตร์
2. ลักษณะและรูปแบบของรัฐ
3. อำนาจอธิปไตย
4. แนวความคิดทางการเมือง
5. อุดมการณ์ทางการเมือง
6. รูปแบบการปกครอง
7. สถาบันการเมือง
8. การมีส่วนร่วมทางการเมือง
9. วัฒนธรรมการเมืองกับกระบวนการ

เปลี่ยนแปลงทางสังคม

10. วิวัฒนาการของการเมืองไทย
11. ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ

ทั้งนี้ คลิปวิดีโอบันทึกการเรียนการสอนได้ถูกนำมาใช้เป็นครั้งแรกในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โดยเป็นการเรียนการสอนที่นักศึกษาจะได้ศึกษาเรียนรู้ผ่านคลิปวิดีโอการเรียนการสอนผ่านระบบ Microsoft Stream ด้วยตนเองเป็นหลัก โดยมีอาจารย์ผู้สอนทำการสอนเสริมในชั้นเรียนเป็นบางครั้ง โดยในทุกตอนเรียนรวมไปถึงตอนเรียนของนักศึกษาสาขาการเมืองการปกครอง จะเป็นการเรียนการสอนในลักษณะเดียวกัน

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอนผ่านคลิปวิดีโอออนไลน์ โดยมีได้มีการเรียนการสอนในชั้นเรียนเป็นประจำ ส่งผลให้นักศึกษาขาดการเรียนรู้ในด้านการคิดวิเคราะห์ ขาดทักษะด้านการเขียน รวมไปถึงขาดแรงจูงใจในการเรียน เพราะไม่มีเครื่องมือในการกระตุ้นให้นักศึกษาเข้าชั้นเรียนตามตารางเรียน แต่เป็น

เพียงการฝึกให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อตนเอง ในช่วงกลางภาคการศึกษาภาคเรียนที่ 1/2563 พบว่าผลสอบคะแนนกลางภาคของนักศึกษาสาขาวิชาการเมืองการปกครองทำได้ค่อนข้างดี แต่ผลสอบปลายภาคคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาหลายรายทำได้ต่ำกว่ากลางภาคอย่างมีนัยสำคัญ ข้อแตกต่างที่เกิดขึ้น ส่วนหนึ่งเกิดจากในช่วงการสอบปลายภาค ได้เปลี่ยนวิธีการสอบจากการสอบออนไลน์มาเป็นการสอบในห้องเรียน ทำให้นักศึกษาไม่สามารถทุจริตสอบได้

ในปีการศึกษา 2564 ผู้เขียนได้ทำการสอนในชั้นเรียนของนักศึกษาสาขาการเมืองการปกครอง อีกครั้งหนึ่ง จึงได้ทำการเสนอต่อคุณอาจารย์ผู้สอนรายวิชาขอทำการเรียนการสอนที่แตกต่างออกไปจากตอนเรียนอื่น ๆ ด้วยเหตุผลที่ว่าตอนเรียนดังกล่าวคือนักศึกษาสาขาการเมืองการปกครอง นอกจากการเรียนการสอนจะมีรูปแบบที่แตกต่างออกไป ผู้เขียนขอทำการวัดผลด้วยวิธีการที่แตกต่างจากตอนเรียนอื่น ๆ โดยการเรียนการสอนจะยกเลิกการใช้คลิปการเรียนการสอนเดิม ยกเลิกการออกข้อสอบแบบปรณีย์ และเพิ่มเติมเนื้อหาการสอนที่อยู่นอกเหนือไปจากตำราการเรียนการสอนที่คุณอาจารย์ประจำวิชาตกลงใช้ร่วมกัน

2. การเรียนการสอนวิชาการเมือง 4.0

กระบวนวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรัฐศาสตร์ มีการจัดการเรียนการสอนสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1.5 ชั่วโมง โดยเป็นการสอนออนไลน์ผ่านระบบ Zoom และใช้วิธีการติดต่อนักศึกษาผ่านช่องทางเดียวคือ MS Teams กระบวนวิชานี้มีผู้ลงทะเบียนเรียนเป็นจำนวนทั้งสิ้น 61 ราย แบ่งออกเป็นนักศึกษาสาขาการเมืองการปกครอง จำนวน 59 ราย และนักศึกษาผู้สมัครเรียนผ่านระบบ Lifelong Education ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 2 ราย

ในส่วนของการเรียนการสอน ผู้สอนได้แบ่งการเรียนการสอนออกเป็น 3 ช่วง ในช่วงระยะเวลา 15 – 30 นาทีแรกจะเป็นการพูดคุยในประเด็นที่เกี่ยวข้อง

กับสถานการณ์ทางการเมือง – เศรษฐกิจ – และสังคมที่กำลังเป็นประเด็นที่สื่อมวลชน นักวิชาการ หรือรัฐบาล กำลังให้ความสนใจ โดยผู้เขียนเรียกช่วงการสนทนาว่า “การเปิดการสนทนา” โดยผู้สอนจะทำการสรุปเนื้อหาที่เกิดขึ้นคร่าว ๆ โดยทำการวิเคราะห์ผ่านงานวิชาการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่เกิดขึ้น พร้อมทั้งสอบถามความคิดเห็นจากนักศึกษา โดยในช่วงการเรียนการสอนนี้ นักศึกษาจะได้ฝึกการวิเคราะห์สถานการณ์ มีการเปิดโอกาสให้ผู้ที่ไม่เห็นด้วยหรือมีข้อโต้แย้งในประเด็นต่าง ๆ มาอภิปรายตัวอย่างของการเรียนการสอนในช่วงนี้ได้แก่

1. การเปิดการสนทนาในกรณีข้อขัดแย้งระหว่างอิสราเอลและปาเลสไตน์ โดยผู้สอนได้ทำการอธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและได้นำสื่อพอดแคสต์ภาษาอังกฤษที่ผู้สอนได้ทำการสัมภาษณ์นักวิชาการชาวปาเลสไตน์ Dr.Ahmed Tannira ซึ่งเป็นอดีตผู้ลี้ภัยและปัจจุบันเป็นนักวิจัยด้านรัฐศาสตร์ในสหราชอาณาจักรมาให้นักศึกษาในฟังนอกเวลาเรียน [1] โดยหัวข้อดังกล่าวมาจากความสนใจของนักศึกษารายหนึ่งซึ่งสอบถามเข้ามาในชั้นเรียน ว่าอยากเรียนรู้เพิ่มเติมในประเด็นดังกล่าว ผู้สอนสังเกตเห็นว่า หากนักศึกษาสามารถรับฟังจากผู้มีประสบการณ์โดยตรงจะเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้รับรู้ในข้อเท็จจริงมากกว่าการฟังการวิเคราะห์ผ่านสื่อภาษาไทย

2. การเปิดการสนทนาในกรณีของการลดค่าเล่าเรียนในระดับอุดมศึกษา กรณีศึกษาในเกาหลีใต้และสหราชอาณาจักร โดยผู้เขียนเริ่มเปิดการสนทนาโดยการสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาในกรณีการลดค่าเล่าเรียนประจำภาคการศึกษาที่ 1/2564 ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ต้องการให้มีการลดค่าเล่าเรียนที่ร้อยละ 50 ทั้งนี้ ผู้เขียนได้นำบทความวิชาการเรื่อง “The evolution of student activism and its influence on tuition fees in South Korean universities” และ British Tuition Fee Protest, November 9, 2010, London มาสรุปให้นักศึกษาได้ฟังในชั้นเรียน [2, 3]

ในส่วนของการเรียนการสอนในช่วงที่ 2 ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่เน้นการบรรยาย ผู้สอนได้แบ่งการเรียนการสอนออกเป็น 3 รูปแบบ โดยรูปแบบแรก ผู้สอนทำการสอนโดยเป็นการสอนสดผ่านระบบ Zoom โดยการเรียนการสอนในลักษณะนี้จะไม่มีการอัดคลิปการเรียนการสอนย้อนหลัง อย่างไรก็ตาม คณะผู้สอนในกระบวนวิชาฯ ได้ทำการอัดคลิปวิดีโอการบรรยายไว้สำหรับปีการศึกษา 2563 ผู้สอนจึงทำการโพสต์ลิงก์คลิปดังกล่าว เพื่อให้นักศึกษาได้ดูประกอบเนื้อหา ในส่วนของเอกสารการเรียน ผู้สอนได้ทำการโพสต์สไลด์รายวิชาไว้ตั้งแต่การเรียนครั้งแรก และทำการโพสต์สไลด์เสริมในกรณีที่มีการอธิบายประเด็นที่อยู่นอกเหนือไปจากเนื้อหาที่อยู่ในสไลด์เดิม ทั้งนี้ สไลด์ในช่วงก่อนกลางภาค จะเป็นสไลด์ภาษาไทย และสไลด์ในช่วงหลังกลางภาคเรียนจะเป็นสไลด์ภาษาอังกฤษ เนื่องจากเนื้อหาของการเรียนได้นำมาจากตำราภาษาอังกฤษ และผู้สอนต้องการคงไว้ซึ่งความดั้งเดิมของเนื้อหา โดยในระหว่างการสอนจะมีการแปลคำศัพท์เฉพาะเป็นภาษาไทย

รูปแบบที่ 2 ผู้สอนทำการสอนผ่านการอัดคลิปวิดีโอล่วงหน้าจำนวน 4 คลิป โดยมีความยาวของคลิปรวมกันทั้งสิ้น 319 นาที คลิปที่ 1 และ 2 อธิบายถึงความหมายของประชาธิปไตย การเลือกตั้งท้องถิ่นและการกระทำความผิดทางกฎหมายในช่วงของการเลือกตั้ง คลิปที่ 3 อธิบายถึงทฤษฎีการเลือกตั้ง วิธีการคำนวณคะแนนการเลือกตั้ง คลิปที่ 4 อธิบายถึงพรรคการเมืองและกลุ่มผลประโยชน์ [4, 5, 6, 7]

รูปแบบที่ 3 ผู้สอนได้ทำการเชิญวิทยากรมาบรรยายในชั้นเรียน โดยทำการเชิญวิทยากรจำนวน 5 ท่าน ได้แก่

1. รอม อรุณวิสุทธิ์ ข้าราชการกระทรวงการคลังผู้ประจำการ ณ ธนาคารโลก สหรัฐอเมริกา บรรยายในหัวข้อเรื่อง “การวัดผลทางเศรษฐกิจ กรณีของการชำระหนี้จากกองทุนกู้ยืมต่างประเทศและความมั่นคงทางเศรษฐกิจของประเทศไทย”

2. พันตำรวจโทบดินทร เพ็ญสุตร สารวัตรฝ่าย
อำนวยการ กองบังคับการตำรวจท่องเที่ยว 1 กอง
บัญชาการตำรวจท่องเที่ยว สำนักงานตำรวจแห่งชาติ
บรรยายในหัวข้อเรื่อง “พระราชบัญญัติการชุมนุม
สาธารณะ พ.ศ. 2558 และสิทธิมนุษยชนในการใช้
อาวุธในการปราบปรามของตำรวจ”

3. Haruna Suzuki ข้าราชการ สังกัดโรงละคร
แห่งชาติญี่ปุ่น บรรยายในหัวข้อเรื่อง “โตเกียว
โอลิมปิกเกมส์” โดยหัวข้อการบรรยายนี้มาจากการ
สอบถามของนักศึกษา ถึงความเห็นของผู้สอนในเป็น
เจ้าภาพในการจัดกีฬาโอลิมปิกของประเทศญี่ปุ่น ผู้
สอนจึงได้ทำการเชิญชาวญี่ปุ่นที่ทำงานในจังหวัด
โตเกียวและสามารถสื่อสารภาษาไทยได้มาบรรยายให้
แก่นักศึกษา

4. นักเคลื่อนไหวทางการเมือง (ขอสงวนชื่อ –
นามสกุล) บรรยายในหัวข้อ “การเคลื่อนไหวทางการเมือง
ของเยาวชนไทย”

5. ทศพล เชี่ยวชาญประพันธ์ นักวิเคราะห์
อาวุโส สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การ
มหาชน) อดีตแฟนพันธุ์แท้การเมืองไทย (2546)
บรรยายในหัวข้อเรื่อง “รัฐธรรมนูญไทย ฉบับปี พ.ศ.
2540 และ 2550”

หลังจากการบรรยายในทุกชั้นเรียน ผู้สอนจะ
ทำการสรุปเนื้อหาว่าในแต่ละคาบเรียน ได้ทำการสอน
ในประเด็นใดบ้าง และแนะนำหนังสือ บทความ
วิชาการให้นักศึกษาได้อ่าน โดยทำการโพสต์ผ่านช่อง
ทาง MS Teams ทั้งนี้ จะเน้นการแนะนำบทความ
วิชาการที่เป็นภาษาอังกฤษมากกว่าภาษาไทย
เนื่องจากบริบทของเนื้อหาการเรียนการสอนที่มี
ประเด็นที่เกี่ยวกับการเมืองต่างประเทศเป็นจำนวน
มาก ในส่วนของการโพสต์บทความวิชาการภาษาไทย
จะเป็นการโพสต์ในกรณีของการเรียนการสอนที่เกี่ยว
กับการเมืองไทย ซึ่งจะมีการโพสต์บทความวิชาการทั้ง
ภาษาอังกฤษและภาษาไทย เพื่อเป็นการนำเสนอ
ข้อมูลเนื้อหาที่หลากหลาย

ช่วงที่ 3 ของการเรียนการสอน เป็นช่วงท้ายคาบการ
เรียนการสอนที่จะเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้สอบถาม
ในส่วนของการเรียนการสอนในชั้นเรียนออนไลน์ หรือ
หากมีประเด็นที่สนใจที่ต้องการให้ผู้สอนได้ทำการ
วิเคราะห์ในชั้นเรียนครั้งถัดไป นักศึกษาสามารถส่ง
คำขอโดยเป็นการเขียนประเด็นที่นักศึกษาต้องการจะ
เรียนรู้เพิ่มเติม เนื่องจากในแต่ละคาบเรียนมีการส่ง
คำขอในหลากหลายประเด็น ทำให้ผู้สอนต้องทำการ
เลือกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนมาก
ที่สุดหรือเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ปัจจุบันมากที่สุด

3. สื่อการเรียนการสอน

สื่อการเรียนการสอนในกระบวนวิชาความรู้
เบื้องต้นเกี่ยวกับรัฐศาสตร์ ประกอบไปด้วย คลิปวิดีโอ
จำนวน 4 คลิป (319 นาที) และพอดแคสต์ด้าน
การเมืองที่จัดทำโดยผู้สอน ผู้สอนทำการลงคลิปไว้ใน
แพลตฟอร์ม YouTube เพื่อความสะดวกในการเข้าถึง
ของนักศึกษา โดยทำการตั้งค่า YouTube มิให้เปิด
สาธารณะ นักศึกษาจะได้รับลิงก์ผ่านทาง MS
Teams เท่านั้น โดยทั้ง 4 คลิปวิดีโอ มีจำนวนการเข้า
ชมรวมเป็นจำนวนทั้งสิ้น 1,125 ครั้ง (สถิติวันที่ 29
ตุลาคม พ.ศ. 2564)



รูปที่ 1 คลิปการเรียนการสอนที่ทำการเผยแพร่ผ่าน
YouTube

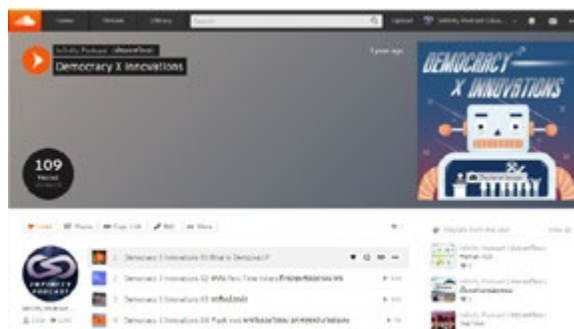
สื่อประเภทที่ 2 ผู้สอนได้ทำการประชาสัมพันธ์
ให้นักศึกษาได้เข้าฟังพอดแคสต์ผ่านระบบ
SoundCloud ซึ่งเป็นการจัดทำโดยผู้สอน เนื้อหาราย
ละเอียดของพอดแคสต์เป็นการสัมภาษณ์นักวิชาการ
ผู้เชี่ยวชาญในประเด็นทางการเมือง โดยมีสถิติในการ

เข้าฟังเฉพาะตอนรายการที่แนะนำจำนวน 23 ครั้ง (สถิติวันที่ 29 ตุลาคม พ.ศ. 2564)



รูปที่ 2 พอดแคสต์บทสัมภาษณ์ Dr.Ahmed Tannira ในหัวข้อ: เส้นทางความขัดแย้ง อิสราเอล ปาเลสไตน์ เผยแพร่ผ่านระบบ SoundCloud

นอกจากนี้ ผู้สอนยังร่วมมือกับสำนักนวัตกรรมเพื่อประชาธิปไตย สถาบันพระปกเกล้าในการติดต่อและนำรายการพอดแคสต์ด้านการเมือง “Democracy X Innovations” ลงแพลตฟอร์มออนไลน์ ได้แก่ Apple Podcasts, Podbean, SoundCloud, Spotify และแพลตฟอร์มพอดแคสต์ออนไลน์อื่น ๆ ในทุกสัปดาห์ ผู้สอนได้ทำการแนะนำให้นักศึกษาได้ติดตามพอดแคสต์ หากสนใจเรียนรู้เพิ่มเติมในประเด็นทางการเมืองอื่น ๆ ที่อาจไม่ได้ถูกกล่าวถึงในชั้นเรียนออนไลน์



รูปที่ 3 พอดแคสต์ด้านการเมืองรายการ Democracy X Innovations บนแพลตฟอร์ม SoundCloud ณ วันที่ 30 ตุลาคม พ.ศ. 2564 รายการมีการออกอากาศจำนวนทั้งสิ้น 109 ตอน ความยาวของทุกตอนรวมกันเป็นจำนวน 55 ชั่วโมง และมียอดการเข้าฟังผ่านทุกช่องทางมากกว่า 100,000 ครั้ง

ในภาพรวม สื่อการเรียนการสอนของกระบวนวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรัฐศาสตร์ประกอบไปด้วยคลิปภาพและเสียงผ่านแพลตฟอร์ม YouTube และ

พอดแคสต์ผ่านแพลตฟอร์ม SoundCloud รวมไปถึงแพลตฟอร์มฟังเสียงออนไลน์อื่น ๆ

4. การวัดผลการเรียนการสอน

สำหรับการวัดผลการเรียนการสอน ผู้สอนได้ทำการแจ้งให้นักศึกษาได้ทราบถึงหลักเกณฑ์การวัดผลที่แตกต่างออกไปจากตอนเรียนอื่น ซึ่งผู้เรียนจะต้องผ่านกระบวนการวัดผลดังต่อไปนี้

1. การวัดผลผ่านการสอบแบบอัตนัย
2. การเก็บคะแนนจากการเรียนรู้ผ่านวิดีโอคลิป YouTube จำนวน 2 คลิป
3. การเก็บคะแนนจากการวิพากษ์เชิงปรัชญา เพื่อหาความเชื่อมโยงในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ – ชีวิต – การเมืองการปกครอง
4. การเก็บคะแนนจากการเรียนรู้ผ่าน Zoom กับผู้บรรยายพิเศษในประเด็นรัฐธรรมนูญปี พ.ศ. 2540 และ 2550

ทั้งนี้ ผู้สอนพบว่า การเก็บคะแนนในชั้นเรียนจะเป็นอุปสรรคแก่ผู้เรียนที่เรียนผ่านระบบ Lifelong Education เพราะผู้เรียนไม่สามารถเข้าเรียนในชั้นเรียนตามเวลาเรียนแบบปกติได้ เนื่องจากผู้เรียนกำลังศึกษาอยู่ในสถาบันอื่น การออกแบบการเก็บคะแนนจึงเป็นการเก็บคะแนนโดยให้ผู้เรียนได้มีระยะเวลาในการทำงานส่ง ภายในสัปดาห์หรือภายในสัปดาห์ถัดไป โดยเป็นการส่งงานผ่าน MS Teams ทั้งหมด

ในภาพรวม ผู้เรียนส่วนใหญ่ส่งงานภายในระยะเวลาที่กำหนด จำนวนชิ้นงานของรายวิชามีทั้งหมด 4 ชิ้นงาน รายละเอียดของแต่ละชิ้นงานจะเกี่ยวข้องโดยตรงกับเนื้อหาการเรียนการสอน โดยในบางชิ้นงานมีการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ผสมกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ เช่น การให้นักศึกษาออกแบบรัฐจำลองด้วยตนเอง พร้อมทั้งตั้งเงื่อนไขของการได้มาซึ่งพลเมือง และลักษณะรูปแบบการปกครอง การเข้าถึงสื่อการเรียนการสอนของนักศึกษาพบว่าส่วนใหญ่เข้าถึงสื่อผ่านช่องทาง YouTube มากกว่าพอดแคสต์ ส่วนหนึ่งเป็นเพราะมีการเก็บคะแนนใน

เนื้อหาที่ปรากฏบน YouTube แต่ในส่วนของพอดแคสต์เป็นเนื้อหาเสริมและบางส่วนของพอดแคสต์มีการดำเนินรายการเป็นภาษาอังกฤษ

5. ผลการประเมินการเรียนการสอน

การประเมินการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยมีทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ อย่างไรก็ตาม นักศึกษาจำนวนมากของกระบวนวิชา ประเมินผ่านระบบโดยเน้นไปที่การประเมินเชิงปริมาณ ผู้สอนจึงได้ทำการเพิ่มการประเมินการเรียนการสอนโดยเน้นข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยทำการประเมินการเรียนการสอน 2 ครั้ง ครั้งที่ 1 เป็นการประเมินการเรียนการสอนก่อนกลางภาคเรียน และครั้งที่ 2 เป็นการประเมินการเรียนการสอนก่อนปลายภาคเรียน โดยผู้สอนให้นักศึกษาทำการประเมินผ่านระบบ Google Forms

การประเมินเชิงคุณภาพครั้งที่ 1 มี 8 ข้อคำถาม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การสอนของผู้สอนเป็นอย่างไร
2. การบรรยายของพันตำรวจโทดินทร เพ็ญสูตร สารวัตรฝ่ายอำนวยการ กองบังคับการตำรวจท่องเที่ยว 1 กองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว สำนักงานตำรวจแห่งชาติ เป็นอย่างไร
3. การบรรยายของรอม อรุณวิสุทธิ์ ข้าราชการกระทรวงการคลังผู้ประจำการ ณ ธนาคารโลก สหรัฐอเมริกา เป็นอย่างไร
4. การออกแบบการเรียนการสอน อยากให้ปรับปรุง หรือมีข้อติชมอย่างไร
5. สิ่งที่ยากฟัง - เรียนรู้เพิ่มเติมเป็นพิเศษ มีอะไรบ้าง
6. ประเด็นของการเรียนที่มีวิทยากรรับเชิญมาบรรยายพิเศษเป็นระยะ เห็นด้วยหรือไม่ อย่างไร
7. ควรทำการสอนให้ตรงตามบทเรียน โดยไม่มีการแทรกเนื้อหาอื่นหรือไม่
8. ข้อคิดเห็นอื่น ๆ (ถ้ามี)

ในการประเมินเชิงคุณภาพครั้งที่ 1 มีผู้เรียนทำการประเมินจำนวน 22 คน จากผู้เรียนทั้งหมด 61 คน

คิดเป็นร้อยละ 36 ของจำนวนผู้ลงทะเบียนเรียนทั้งหมด

ข้อคิดเห็นที่สำคัญของนักศึกษา ได้แก่ การที่นักศึกษามีความสนใจในการเรียนการสอนรูปแบบที่มีวิทยากรรับเชิญมาบรรยายพิเศษ ทำให้ได้เรียนรู้ในประเด็นที่นักศึกษาอาจไม่สามารถเรียนรู้ได้จากห้องเรียน อาทิเช่น การทำงานภายในองค์กร ธนาคารโลก ไทยและบทบาทในธนาคารโลก พบว่า นักศึกษาจำนวนหนึ่งแสดงความสนใจในการทำงานในองค์กรระหว่างประเทศ และเสียดายที่การบรรยายมีระยะเวลาที่จำกัดเกินไป ในส่วนของการบรรยายในประเด็นกฎหมายโดยผู้แทนจากสำนักงานตำรวจแห่งชาติ นักศึกษาแสดงข้อคิดเห็นว่า ได้รับความรู้ทางด้านกฎหมายและกระบวนการทำงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจ

โดยนักศึกษาทั้ง 22 คน เห็นด้วยที่จะให้มีการเชิญวิทยากรรับเชิญมาบรรยายพิเศษในชั้นเรียนและทั้ง 22 คน แจ้งว่าให้ผู้สอนสามารถทำการสอนโดยมีประเด็นแทรกได้ตามสถานการณ์ทางการเมืองในปัจจุบัน

ในประเด็นของเนื้อหาที่นักศึกษาสนใจและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม พบว่าส่วนใหญ่เป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเมืองไทยในสถานการณ์ปัจจุบัน และนักศึกษายังมีข้อเสนอแนะให้ผู้สอนได้เชิญให้นักการเมืองมาบรรยายในชั้นเรียน

ในส่วนของข้อติชมปรับปรุงการเรียนการสอน นักศึกษาจำนวนหนึ่งมีความกังวลถึงการสอนที่อาจมีการสอนเนื้อหาที่ไม่ครบ เนื่องจากมีการเชิญวิทยากรรับเชิญมาบรรยาย ซึ่งผู้สอนได้ทำการตกลงกับนักศึกษาเพื่อแก้ไขปัญหาในประเด็นดังกล่าวโดยให้นักศึกษาทำการลงคะแนนเลือกในชั้นเรียนว่าจะทำการสอบถามอย่างไร เก็บคะแนนอย่างไร

การประเมินเชิงคุณภาพครั้งที่ 2 มีข้อคำถามจำนวน 10 ข้อ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การสอนของผู้สอนในช่วงหลังกลางภาคเป็นอย่างไร

2. การบรรยายของHaruna Suzuki ข้าราชการ
สังกัดโรงละครแห่งชาติญี่ปุ่น เป็นอย่างไร

3. การบรรยายของนักเคลื่อนไหวทางการเมือง
เป็นอย่างไร

4. การบรรยายของทศพล เชี่ยวชาญประพันธ์
นักวิเคราะห์ท้าวสุโศ สำนักรงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล
(องค์การมหาชน) เป็นอย่างไร

5. สื่อการสอนของรายวิชานี้ในส่วนของคลิป
วิดีโอ (YouTube) เป็นอย่างไร

6. สื่อการสอนในภาพรวม เป็นอย่างไร

7. การเก็บคะแนนของรายวิชานี้ เป็นอย่างไร

8. ข้อสอบ – ผลคะแนนสอบ นักศึกษามีความ
พึงพอใจมากน้อยอย่างไรและมีข้อคิดเห็นใดเพิ่มเติม

9. การเรียนการสอนกระบวนวิชานี้ในภาพรวม
เป็นอย่างไร

10. มีอะไรที่กระบวนวิชานี้ต้องปรับปรุงหรือ
คิดว่ายังมีไม่ครบ

ในการประเมินเชิงคุณภาพครั้งที่ 2 มีผู้เรียน
ทำการประเมินจำนวน 35 คน จากผู้เรียนทั้งหมด 61
คน คิดเป็นร้อยละ 57 ของจำนวนผู้ลงทะเบียนเรียน
ทั้งหมด

ในส่วนของ การเรียนการสอนช่วงหลังกลางภาค
เรียน จะมีความแตกต่างจากช่วงก่อนกลางภาคเรียน
อย่างชัดเจน โดยการเรียนช่วงหลังกลางภาคเรียน
นักศึกษาจะต้องศึกษาผ่านคลิป YouTube สลับกับ
เรียนการสอนผ่าน Zoom มีการเพิ่มจำนวนของ
วิทยากรรับเชิญบรรยายพิเศษจาก 2 ราย มาเป็น 3
ราย และเน้นการใช้สไลด์การเรียนการสอนเป็นภาษา
อังกฤษ

พบว่า นักศึกษาส่วนหนึ่งมีปัญหาเกี่ยวกับการ
ทำความเข้าใจกับสไลด์การสอนเป็นภาษาอังกฤษ
เนื่องจากไม่เข้าใจในความหมายของภาษาอังกฤษ ใน
ประเด็นนี้ ผู้สอนมีความคิดเห็นว่า ภาษาอังกฤษที่ได้
นำมาสอนนักศึกษาล้วนเป็นภาษาอังกฤษในระดับพื้น
ฐานที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสามารถ

ทำความเข้าใจได้ โดยผู้สอนจะทำการแปลภาษา
อังกฤษในส่วนที่เป็นศัพท์เฉพาะทางด้านรัฐศาสตร์
และในหลายโอกาสของการสอนจะทำการแปลภาษา
อังกฤษเป็นภาษาไทยเต็มประโยค ในส่วนของคำอื่น ๆ
ในประโยคภาษาอังกฤษที่มีได้ทำการแปลในชั้นเรียน
ผู้สอนมีความคิดเห็นว่านักศึกษาสามารถทำความเข้าใจได้
อย่างไรก็ตาม การเรียนด้วยสไลด์ภาษา
อังกฤษเป็นปัญหาอย่างมากสำหรับนักศึกษาสาขา
การเมืองการปกครอง ซึ่งในประเด็นนี้เห็นสมควรให้
มีการพิจารณาต่อไปในส่วนของ การพัฒนาทักษะ
ภาษาอังกฤษของนักศึกษา

ปัญหาที่เกิดขึ้นตามมาจากการเรียนการสอน
ภาษาอังกฤษ นักศึกษาแสดงความคิดเห็นว่าผู้สอน
สอนเร็วเกินไป โดยมีการแสดงความคิดเห็นที่มีความถึ
อย่างมีนัยสำคัญ ประเด็นดังกล่าวนี้ไม่ได้เกิดขึ้นในช่วง
ก่อนกลางภาคเรียนแต่เป็นสิ่งที่ปรากฏหลังกลางภาค
เรียน ซึ่งมีการนำสไลด์ภาษาอังกฤษเข้ามาสอน
หมายความว่าหากสอนเป็นภาษาอังกฤษสำหรับ
นักศึกษา จะต้องลดระดับความเร็วในการสอน มิใช่
เป็นเพราะเนื้อหาที่มีจำนวนมาก หากแต่เป็นเพราะ
ปัญหาทางด้านทักษะภาษาอังกฤษ

ในภาพรวม การเรียนในช่วงครึ่งหลังของ
กระบวนวิชา เนื้อหาการเรียนถึงแม้มีได้มีปริมาณที่
เยอะมากไปกว่าเนื้อหาในช่วงกลางภาคเรียน แต่
อุปสรรคในด้านภาษาส่งผลให้นักศึกษาไม่สามารถ
ติดตามบทเรียนได้ในช่วงเวลาการเรียนการสอน หรือ
รู้สึกว่ามีปัญหาอุปสรรคในการเรียนเพราะไม่สามารถ
ทำความเข้าใจในภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ การยกกรณี
ศึกษาตัวอย่างเป็นจำนวนมากในระหว่างการสอน หรือ
การตอบคำถามของนักศึกษาที่สงสัยเพิ่มเติมในเนื้อหา
ในคาบการสอน ทำให้ผู้เรียนสับสนว่าควรจะจดการ
บรรยายหรือไม่ หรือมีความเชื่อมโยงกับการเรียนการ
สอนหรือไม่ ทั้งนี้ ผู้สอนได้เน้นย้ำถึงการยกตัวอย่าง
ของสถานการณ์เพื่อให้ นักศึกษาสามารถทำความเข้าใจ
ในเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น

ในส่วนของการบรรยายของวิทยากรรับเชิญ ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าเป็นส่วนของการบรรยายประเด็นโอลิมปิก ได้ทราบถึงข้อมูลจากชาวญี่ปุ่นโดยตรง อย่างไรก็ตามข้อคิดเห็นส่วนหนึ่งมองว่าข้อมูลที่ได้รับในชั้นเรียนเป็นข้อมูลพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถติดตามได้จากสื่อออนไลน์ทั่วไป

ในส่วนของการบรรยายโดยนักเคลื่อนไหวทางการเมืองและผู้เชี่ยวชาญด้านการเมืองไทย ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการบรรยายทั้งสองครั้ง โดยแสดงข้อคิดเห็นว่าคุณค่าที่ได้รับค่อนข้างละเอียดชัดเจน และได้รับรู้ในข้อมูลที่ลึกที่อาจไม่สามารถรับทราบข้อมูลนี้ได้จากหนังสือเรียนหรือบทความทางวิชาการด้านรัฐศาสตร์ทั่วไป

ในกรณีของการประเมินสื่อการเรียนการสอน สามารถแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกมีทัศนคติเชิงบวกต่อสื่อการเรียนการสอน เนื่องจากความคมชัดของภาพ-เสียง และสามารถฟังเนื้อหาย้อนหลังได้ในส่วนของคลิปการสอน ผู้สอนทำการอัปเดตคลิปการสอนในสตูดิโอเอกชน โดยมีกราฟิกดีไซน์เนอร์ ช่างกล้องมืออาชีพ เป็นผู้ตัดต่อคลิปวิดีโอ กลุ่มที่สอง มีข้อวิพากษ์ต่อสื่อการเรียนการสอน โดยมองว่าคลิปการเรียนการสอนมีความยาวเกินไป ทำให้ลดการดึงดูดความน่าสนใจ คลิปการเรียนการสอนมีการใช้สไลด์ภาษาอังกฤษ ซึ่งยากต่อการทำความเข้าใจ นอกจากนี้ผู้เรียนบางรายมีมุมมองว่าการโพสต์คลิปวิดีโอ ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน

ในส่วนของการเก็บคะแนน ผู้เรียนทั้งหมดมีความพึงพอใจในวิธีการเก็บคะแนน เนื่องจากเกี่ยวข้องโดยตรงกับเนื้อหาการเรียน – เป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ทบทวนเนื้อหาการเรียน

สำหรับข้อสอบอัตนัยและคะแนนที่นักศึกษาได้รับ นักศึกษากลุ่มแรกมองว่าข้อสอบนั้นออกตามที่คุณสอนได้สอน มีทั้งข้อยากและข้อง่ายปะปนกันไป นักศึกษากลุ่มที่สองมองว่าข้อสอบค่อนข้างยากไม่พึงพอใจกับคะแนนที่ได้รับ ถ้าหากผู้สอนมีการเขียน

อธิบายว่าผู้เรียนแต่ละรายยังมีข้อบกพร่องในการเขียนข้อสอบอย่างไรจะถือเป็นสิ่งที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียน ทั้งนี้ในคาบเรียนก่อนสัปดาห์สอบกลางภาค ผู้สอนได้ทำการอธิบายถึงวิธีการเขียนบทความวิชาการ โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้สอบถามในประเด็นการสอบก่อนการสอบกลางภาคเรียน

ภาพรวมในการเรียนการสอน นักศึกษาส่วนใหญ่มีทัศนคติเชิงบวกต่อวิธีการเรียนการสอนของกระบวนวิชา โดยเฉพาะการเชิญวิทยากรรับเชิญมาบรรยายพิเศษ การแนะนำเนื้อหากระบวนวิชาที่อยู่ นอกเหนือจากตำราเรียน สำหรับข้อวิพากษ์คือการเรียนการสอนที่มีเนื้อหาเป็นภาษาอังกฤษซึ่งส่งผลต่อความเข้าใจของนักศึกษา การสอนเร็ว ทำให้นักศึกษาติดตามเนื้อหาได้ไม่ทัน และอุปสรรคในการเรียนการสอนออนไลน์ซึ่งทำให้นักศึกษาขาดแรงจูงใจในการเรียน

สำหรับผลการประเมินการเรียนการสอนผ่านระบบ MIS CMU ในส่วนของการประเมินการสอน มีผู้ประเมินจำนวน 13 ราย จากผู้เรียน 61 ราย คิดเป็นร้อยละ 21.31 ได้คะแนน 4.6/5 การประเมินกระบวนวิชามีผู้ประเมิน 18 ราย คิดเป็นร้อยละ 29.5 ของผู้เรียน ได้คะแนน 4.44/5 (ข้อมูล ณ วันที่ 30 ตุลาคม พ.ศ. 2564)

6. สรุป

การเรียนการสอนกระบวนวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรัฐศาสตร์ในปีการศึกษา 2564 ภาคเรียนที่ 1 ถือเป็นครั้งแรกของการเรียนการสอนนักศึกษาสาขาการเมืองการปกครองที่มีเนื้อหาแตกต่างไปจากตอนเรียนอื่น ๆ ในรูปแบบออนไลน์

การเรียนการสอนประกอบไปด้วยสื่อการเรียนการสอนที่คุณสอนได้จัดทำเพิ่มเติมเผยแพร่ทาง YouTube และช่องทางพอดแคสต์ต่าง ๆ การเพิ่มเติมเนื้อหาการเรียนให้มีความทันสมัยต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน สิ่งที่ทำให้การเรียนการสอนในประเด็นสถานการณ์ปัจจุบันที่แตกต่างไปจากการวิเคราะห์ข่าว

ทั่วไป คือการเชื่อมโยงสถานการณ์กับเอกสารวิชาการของนักวิชาการผู้มีความเชี่ยวชาญในประเด็นที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังมีการเชิญวิทยากรรับเชิญผู้เชี่ยวชาญในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนมาบรรยายจำนวน 5 ครั้ง โดยมีทั้งผู้บรรยายชาวไทยที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย (3 ราย) ผู้บรรยายชาวไทยที่อาศัยอยู่ในต่างประเทศ (1 ราย) และผู้บรรยายชาวต่างประเทศ (1 ราย)

ผลการประเมินการเรียนการสอนพบว่า ผู้เรียนส่วนหนึ่งมีความพึงพอใจในการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนที่มีเนื้อหาที่อยู่นอกเหนือไปจากตำราเรียน ในขณะที่ผู้เรียนอีกกลุ่มหนึ่งมองว่าอยากให้เน้นเนื้อหา

การเรียนการสอนหลัก ซึ่งผู้เรียนมองว่าการยกกรณีตัวอย่างต่าง ๆ ในชั้นเรียนไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในตำราเรียน ซึ่งผู้สอนมีความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากข้อคิดเห็นในประเด็นนี้เนื่องจากมองว่าตำราเรียนที่นักศึกษาใช้เรียนขาดความทันสมัย นอกจากนี้ นักศึกษาส่วนหนึ่งไม่พึงพอใจในการเรียนการสอนที่มีการใช้สไลด์ภาษาอังกฤษเนื่องจากการยากต่อการทำความเข้าใจ ทั้งนี้ ข้อเสนอแนะของผู้สอนคือ การเพิ่มการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้นักศึกษาในปริมาณที่มากขึ้น เพื่อให้เกิดความคุ้นชินต่อภาษาอังกฤษ ซึ่งจะเกิดประโยชน์กับนักศึกษาทางด้านการพัฒนาทางวิชาการต่อไปในอนาคต

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] ชนินทร เพ็ญสูตร (ผู้ดำเนินรายการ) (2564). สรุปรความขัดแย้งอิสราเอลปาเลสไตน์โดยผู้ลี้ภัย, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://soundcloud.com/infinitypodcastthailand/infinity-podcast-62>
- [2] Shin, J. C., Kim, H. H., & Choi, H. S. (2014). The evolution of student activism and its influence on tuition fees in South Korean universities. *Studies in Higher Education*, 39(3), 441-454.
- [3] Younis, M. (2011). British Tuition Fee Protest, November 9, 2010, London. *Interface: a journal for and about social movements*, 3(1), 172-181.
- [4] ชนินทร เพ็ญสูตร (2564). 127101 Chapter 5 – 6 (Part 1/2), [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=PayiCj7qKR0&list=PLMa2MHymTLLfjYQfP-8pMVgNGKt3g5ZSZ&index=2&t=2346s>
- [5] ชนินทร เพ็ญสูตร (2564). 127101 Chapter 5 – 6 (Part 2/2), [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=gPARhSNXcwU&list=PLMa2MHymTLLfjYQfP-8pMVgNGKt3g5ZSZ&index=3>
- [6] ชนินทร เพ็ญสูตร (2564). Elections, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=wKPJzLJslM&list=PLMa2MHymTLLfjYQfP-8pMVgNGKt3g5ZSZ&index=4>
- [7] ชนินทร เพ็ญสูตร (2564). Political Parties, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=dqHLNdFquvA&list=PLMa2MHymTLLfjYQfP-8pMVgNGKt3g5ZSZ&index=5>

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Media Information & Digital literacy) ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานแบบผสม (Hybrid Community-based Learning)

ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนา¹

¹สาขาวิชาสังคมศึกษา ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

บทคัดย่อ

การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานแบบผสม (Hybrid Community-based Learning) เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ธรรมชาติวิชาของนักศึกษา (Academic Studies) ได้แก่ ความรู้เรื่องการประยุกต์ใช้สื่อทางสังคมศึกษา ความรู้เรื่องสารสนเทศและการสื่อสาร ความรู้เรื่องความเป็นพลโลก ผ่านกระบวนการวิชา 071420 การประยุกต์ใช้สื่อทางสังคมศึกษา และ 100222 โลกศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต จากนั้นสร้างกระบวนการให้นักศึกษาทำงานเชิงบูรณาการผ่านโครงงานเพื่อติงประสบการณ์ของนักศึกษา (Practical Experience) ประกอบด้วย 5 ประเด็นพื้นที่สาธารณะ ศิลปะชุมชน เส้นทางศึกษานิเวศวัฒนธรรม ผู้ประกอบการธุรกิจเพื่อสังคม และพิพิธภัณฑสถานบ้านมีชีวิต สำหรับออกแบบพื้นที่การเรียนรู้แก่เยาวชนในพื้นที่ชุมชนบ้านเชิงดอย อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ นอกจากนี้ยังสร้างกระบวนการเรียนรู้เชิงสหวิทยาการข้ามสถาบัน ประกอบด้วย คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ในประเด็นสื่อสารสนเทศและดิจิทัล และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ในประเด็นทางสังคมศึกษา เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และร่วมกันสร้างโมเดลสำหรับการต่อยอดโครงงาน ผลตอบรับที่ได้ดำเนินการเรียนรู้กับนักศึกษา เชื่อมโยงบริบทของพื้นที่จริงผ่านเครื่องมือการศึกษาชุมชนและปรับปรุงแบบการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ท่ามกลางสถานการณ์โควิด 19 โดยใช้การลงพื้นที่ผ่านระบบออนไลน์ และร่วมกันอภิปรายประเด็นผ่านกรอบคิดและการค้นคว้างานวิจัย เพื่อออกแบบกระบวนการเบื้องต้นเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล (Media Information & Digital literacy) ที่นำไปใช้กับชุมชนในเชิงสหวิทยาการเพื่อสร้างความร่วมมือกับชุมชน (Civic Engagement)

คำสำคัญ: การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล, การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานแบบผสม, สังคมศึกษา

1. บทนำ

กระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงมโนทัศน์การประยุกต์ใช้สื่อทางสังคมศึกษาและโลกศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผ่านการวางแผนใช้สื่อร่วมสมัยในการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา การสร้างและพัฒนาเพื่อประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ปรัชญาการศึกษาตลอดชีวิตกับสังคมโลกหลังสมัยใหม่ กลวิธีการจัดการศึกษาแบบองค์รวมเพื่อเสริมสร้างพลเมืองที่เข้มแข็ง การถ่ายทอดความรู้

ภูมิปัญญาชนพื้นบ้านเพื่อพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทฤษฎีการศึกษาเพื่อพัฒนาจิตสำนึกต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม การจัดการเรียนรู้โลกศึกษาเพื่อส่งเสริมความเสมอภาคในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม การจัดการชั้นเรียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม การจัดโครงการการศึกษาทางเลือกเพื่อการจัดการสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของพลเมืองโลก

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

2.1 การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานแบบผสม (Hybrid Community-based Learning) (Li-Jie Changa, Chih-Yueh Choua, Zhi-Hong Chenb, Tak-Wai Chana, 2004) ประกอบด้วยชุมชนการเรียนรู้ในเชิงกายภาพ (Physical Learning Community) ที่ผู้เรียนเรียนรู้จากการนำพาตนเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งเป็นธรรมชาติของกระบวนการศึกษาเชิงพื้นที่ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ปกติ เช่น ครอบครัว (Families) โรงเรียน (School) ชั้นเรียน (Classroom) พื้นที่การเรียนรู้ (Workplace) หมู่บ้าน (Village) แหล่งวิทยาการเรียนรู้ (Learning Resource) และภูมิปัญญาชน (Indigenous Knowledge) ซึ่งสร้างประสบการณ์ร่วมและทางตรงแก่ผู้เรียน

ชุมชนการเรียนรู้ในเชิงเสมือน (Network Learning Community) ประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐาน (Databases) ระบบการจัดการ (Operator system) และเครือข่ายทางออนไลน์ (Network Application) ที่ช่วยหนุนเสริมและคลี่คลายข้อจำกัดในสถานการณ์ที่ไม่สามารถปฏิบัติการในพื้นที่จริงได้

2.2 การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Planning for PBL Essential) (William N Bender, 2012) ประกอบด้วย A Project Anchor : หมายเหตุหรือจุดสำคัญ A Driving Question : การขับเคลื่อนด้วยประเด็นคำถาม Choice and Voice : การเลือกประเด็นจากสมาชิก 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

2.3 กระบวนการรู้เท่าสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล Online Learning & Media Literacy (Renee Hobbs, 2020) ประกอบด้วย การเข้าถึง : Access คือ กระบวนการรับสารและตั้งรับข้อมูล ซึ่งได้แก่การตั้งรับสื่อบนพื้นที่การเรียนรู้หรือสื่อท้องถิ่นที่ผู้เรียนมีสร้างมวลประสบการณ์และการตั้งรับสื่อภายนอกที่เข้ามาปะทะเปลี่ยนแปลงการรับรู้โดยเฉพะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีผลต่อการเปลี่ยนค่านิยม ทักษะคิดและระบบคิดจากความเชื่อที่ส่งผ่านโดยผู้มีอำนาจ การวิเคราะห์: Analysis ผู้เรียนใช้วิจารณ์ญาณในการตั้งคำถาม ย้อนแย้ง เพื่อพิจารณาและทบทวนความเชื่อที่ผ่านการสื่อสารที่มีอิทธิพลในการสร้างมายาคติหรือกล่อมเกลามาผ่านการใช้สื่อ การสร้างสรรค์: Create คือการพลิกบทบาทของผู้เรียนไปสู่ความเป็นผู้ผลิตมากกว่าการตั้งรับ ส่งผ่านสื่อที่สร้างสรรค์บนฐานความร่วมมือของผู้คน ภาพสะท้อน: Reflection ทบทวนพลังอำนาจที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์และมองภาพเชิงอนาคตต่อการสร้างความเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในพื้นที่ทางสังคม สร้างการเปลี่ยนแปลง : Action การเชื่อมโยงสื่อที่ผู้เรียนผลิตไปสร้างพลังเชิงพื้นที่และสร้างประโยชน์ต่อสังคม

2.4 กรอบคิดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี เนื้อหา และวิธีวิทยาการสอน (Technological Pedagogical Content Knowledge Framework :TPACK) (Punya Mishra, 2019) : ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ ๆ ได้แก่ ความรู้เชิงเนื้อหา (Content Knowledge) ซึ่งมุ่งเน้นความเป็นธรรมชาติของวิชาหรือเนื้อหาของศาสตร์ต่างๆที่มีลักษณะเฉพาะ ความรู้เชิงวิธีวิทยาการสอน (Pedagogical Knowledge) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบตามหลักวิชาที่สอดคล้องกับธรรมชาติวิชาข้างต้น ดังนั้นศาสตร์ทางวิทยาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ประยุกต์ สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ จึงมีกระบวนการในการออกแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เพื่อความคงทนที่มีการเรียนรู้ของผู้เรียนและความรู้เชิงเทคโนโลยี (Technological Knowledge)

การประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางเทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบสำคัญที่หนุนเสริมและทำให้ผู้เรียนบรรลุองค์ความรู้เหล่านั้น

2.5 การหลอมรวมศาสตร์ทางสังคมศึกษา (Fusion Model for Social Studies) (Jack Zevin, 2011) กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาเป็นศาสตร์บูรณาการที่หลอมรวมศาสตร์ต่างๆ เพื่อประยุกต์ใช้ในบริบทที่ผู้เรียนเผชิญกับสถานการณ์จริงที่มุ่งเน้นการตระหนักในความเป็นผู้คนหรือพลเมืองที่มีอิทธิพลต่อการขับเคลื่อนสังคมผ่านการเข้าใจตนเองและเข้าใจผู้อื่นบนหลักคิดเชิงจิตวิทยาและมานุษยวิทยา นอกจากนี้ยังแวดล้อมด้วยศาสตร์ประยุกต์ ประกอบด้วย ศาสนาและความเชื่อทางปรัชญาที่มุ่งเน้นระบบการหล่อหลอมความคิดความเชื่อของผู้คน กระบวนการสร้างความเป็นพลเมืองผ่านสังคมวิทยาที่เกี่ยวข้องกับสถาบันที่มีบทบาทในการกำหนดพฤติกรรม รัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ที่สัมพันธ์กับสิทธิมนุษยชน ความรับผิดชอบต่อสังคม เศรษฐศาสตร์ กระบวนการจัดสรรทรัพยากร ประวัติศาสตร์การอนุรักษ์และพัฒนาคุณค่าท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง ภูมิศาสตร์ที่กล่าวถึงปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ของผู้คน การบูรณาการศาสตร์เพื่อสร้างฐานคิดแบบองค์รวมให้กับผู้เรียนนำไปสู่ความรู้ ทักษะทัศนคติและคุณค่าของสังคมประชาธิปไตยที่มุ่งเน้นประโยชน์ของส่วนรวมบนความเคารพของปัจเจกชนและการเชื่อมโยงความเป็นไปของพื้นที่ผ่านอดีต ปัจจุบัน อนาคตเพื่อนำไปสู่การสร้างความคิดและการปฏิบัติเชิงพลโลก

3. อธิบายกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

3.1. วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนใหม่
การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary Community Based Learning) เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ธรรมชาติวิชาของนักศึกษา (Academic Studies) ทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ ความรู้เรื่อง

การประยุกต์ใช้สื่อทางสังคมศึกษา ความรู้เรื่องสารสนเทศและการสื่อสาร ความรู้เรื่องการเมืองพลโลก จากนั้นสร้างกระบวนการให้นักศึกษาทำงานเชิงบูรณาการผ่านโครงการเพื่อตีประสบการณ์ของนักศึกษา (Practical Experience) ประกอบด้วย 5 ประเด็น ได้แก่

ศิลปะชุมชน การดึงอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ผ่านการสร้างสรรค์งานที่แสดงออกเชิงศิลปะ สร้างกระบวนการสื่อสารเพื่อบอกเล่าเรื่องราวทางวัฒนธรรมที่ชุมชนในอดีตเป็นแหล่งผลิตเหมียงที่สำคัญของเชียงใหม่และดึงศักยภาพจากประวัติศาสตร์ชุมชนเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจจากฐานทรัพยากรชุมชน และสร้างความตระหนัก การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน

เส้นทางศึกษานิเวศวัฒนธรรม : เป็นเส้นทางการเดินทางเท้าของชาวบ้านสู่พระธาตุดอยสะเก็ดซึ่งเป็นเส้นทางสำคัญที่ผูกพันกับวิถีชีวิตของชาวบ้านในอดีต ผู้เรียนผลิตสื่อผ่านข้อมูลออนไลน์สำหรับการนำเที่ยวที่เชื่อมโยงการพัฒนาชุมชนผ่านประวัติศาสตร์ในพื้นที่และการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศดิจิทัล ให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบและสร้างความรู้สู่สังคมเจ้าของนำไปสู่การร่วมกันอนุรักษ์และพัฒนาภูมิวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนต่อไป

ผู้ประกอบการธุรกิจเพื่อสังคม การเล็งเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมเหมียงและชาติที่ปรากฏในพื้นที่บนฐานวัตถุดิบที่สัมพันธ์กับภูมิวัฒนธรรมของชุมชน ที่เป็นพืชพื้นถิ่นและเป็นไม้ที่สัมพันธ์กับการดำรงอยู่ของป่าชุมชนที่เป็นป่าดิบเขาการเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์หมอนใบชาผ่านการออกแบบร่วมสมัยเพื่อสร้างรายได้ให้คนในชุมชน รวมทั้งกระบวนการอนุรักษ์ระบบนิเวศในชุมชนอย่างยั่งยืน

พื้นที่สาธารณะ : การสร้างโครงการรณรงค์เกี่ยวกับพื้นที่สาธารณะที่เป็นพื้นที่รกร้างบริเวณริมคลองชลประทาน ที่นำไปสู่การสร้างพื้นที่สีเขียวของชุมชนบนความหลากหลายของการใช้ประโยชน์ของชาวบ้านด้วยกระบวนการสร้างความร่วมมือของคนใน

ชุมชนบนวิถีชีวิตของชุมชนซึ่งประกอบด้วยพื้นที่ผักสวนครัวและสมุนไพรพื้นบ้าน พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ และสื่อสารวิถีคิดให้ชาวบ้านเห็นคุณค่า ประโยชน์ของพื้นที่สีเขียวร่วมกัน

พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านมีชีวิต สำหรับออกแบบพื้นที่การเรียนรู้แก่เยาวชนในพื้นที่ชุมชนบ้านเชิงดอยอำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อรวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่สะท้อนวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาวบ้านผ่านพิพิธภัณฑ์และวิถีชุมชน การสร้างความร่วมมือในการจัดแสดงสัญญาณต่างๆ บนฐานความร่วมมือของชุมชน และการถ่ายทอดเรื่องราวบนองค์ความรู้ที่ชาวบ้านมีผ่านศูนย์การเรียนรู้ที่พัฒนาจากโรงบ่มหมี่ยงและโรงชาเก่าในชุมชน

ซึ่งแต่ละกลุ่มดำเนินการบนฐานคิดของการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Planning for PBL Essential) William N Bender, 2012 : ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้ A Project Anchor : หมายเหตุหรือจุดสำคัญ การวางประเด็นเรื่องที่สมาชิกมีความสนใจ โดยเน้นกรอบกว้างๆ และสัมพันธ์กับพื้นที่ศักยภาพของสมาชิกหรือประเด็นที่ปรากฏในสังคม A Driving Question : การขับเคลื่อนด้วยประเด็นคำถาม การออกแบบข้อคำถามเพื่อนำไปสู่การค้นคว้า สืบสอบเพื่อแสวงหาคำตอบที่ชัดเจน นำไปสู่ประเด็นหลักของโครงงาน ซึ่งนักศึกษาฝึกการตั้งคำถามระดับสูง (Higher Order Thinking Skill) ที่สร้างการคิดเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าและสร้างสรรค์เพื่อขยับประเด็นของโครงงานในเชิงลึกและสนองต่อความต้องการของชุมชนอย่างแท้จริง Choice and Voice : การเลือกประเด็นจากสมาชิก เป็นการสะท้อนมุมมองและอภิปรายร่วมกันของสมาชิกผ่านการสำรวจข้อคิดเห็นจากผู้คนในชุมชนนำไปสู่การปักประเด็นที่กระชับชัดเจนและการตัดสินใจของทุกคนสู่กระบวนการดำเนินการ Specific process for Investigation and Research : กระบวนการเฉพาะเพื่อการแสวงหาคำตอบและการวิจัย นักศึกษาลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อ

ทำความเข้าใจถึงบริบททางกายภาพและบริบททางวัฒนธรรม ใช้เวลาในการเรียนรู้ทำความเข้าใจกับผู้คนในชุมชนรวมทั้งสร้างความสัมพันธ์ที่ดีเพื่อขับเคลื่อนโครงการ นอกจากนี้ยังศึกษาเลือกเครื่องมือศึกษาชุมชนที่เหมาะสมกับประเด็นของกลุ่มตน เช่น แผนที่เดินดิน ประวัติศาสตร์ชุมชน ปฏิทินชุมชน ผังเครือญาติ โครงสร้างองค์กรชุมชน เป็นต้น เพื่อนำข้อมูลและข้อค้นพบมาพัฒนาโครงงานอย่างเป็นรูปธรรม Student Inquiry and Innovation : การสืบสอบและนวัตกรรมแต่ละกลุ่มพิจารณาประเด็นเพื่อออกแบบนวัตกรรมทางสังคมที่สอดคล้องกับลักษณะโครงงานของกลุ่มตน บนฐานการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งประกอบด้วย Empathize: การสร้างความเข้าใจต่อปัญหา Define: การกำหนดประเด็น Ideate: การระดมสมอง Prototype: สร้างต้นแบบ และ Test: การทดสอบ ซึ่งทำให้นักศึกษาสร้างการคิดเชิงระบบและการคิดเชิงสร้างสรรค์จากความรู้ในชั้นเรียนสู่การประยุกต์ใช้ในบริบทจริง ผ่านการแลกเปลี่ยนมุมมองที่หลากหลาย Collaboration and Teamwork : การเรียนรู้แบบร่วมมือ มีความเป็นทีม กระบวนการมีส่วนร่วมของนักศึกษาและชาวบ้านที่มีความเชี่ยวชาญทำให้เกิดการดำเนินงานที่ตรงกับความต้องการและสร้างความเป็นเจ้าของให้กับคนในชุมชน (Sense of Belonging) ที่เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาโครงงาน Opportunities for Reflection : โอกาสในการสะท้อนคิด การแบ่งช่วงและติดตามขั้นตอนการทำงานของนักศึกษาผ่านการนำเสนอในระบบออนไลน์ ทำให้นักศึกษาได้ทบทวนงานของตนเอง ทราบอุปสรรคปัญหาและร่วมกันหาทางออกเพื่อปรับ แก้ไข กระบวนการทำงานเป็นระยะ และเชื่อมโยงประเด็นเพื่อตั้งศักยภาพของสมาชิกสำหรับการเติมเต็มให้โครงงานสมบูรณ์ Feedback and Revision : การให้ข้อมูลย้อนกลับและการทบทวน การเรียนรู้ข้ามศาสตร์กับคณะและมหาวิทยาลัยอื่น ทำให้เกิดมุมมองที่หลากหลายและปรับใช้กระบวนการหรือข้อเสนอแนะเพื่อ

พัฒนางานอีกทั้งการเรียนรู้เชิงสหวิทยาการทำให้นักศึกษาปรับความคิดและไม่ยึดติดกับชุดข้อมูลที่เป็นศาสตร์ของตนเอง แต่ขยายพื้นที่ความรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่หรือข้อค้นพบร่วมกัน Public Presentation of the Project Result : การนำเสนอผลของการดำเนินงาน การนำเสนอผลงานต่อสาธารณะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และยอมรับเพื่อต่อยอดการคิดเชิงวิพากษ์ รวมทั้งนักศึกษาเชื่อมโยงประเด็นย่อยที่เกิดขึ้นในพื้นที่เฉพาะไปสู่การเรียนรู้โมดัลหลักในระดับสากลและระดับพลโลก มองจุดเชื่อมโยงเหล่านั้นได้ชัดเจนขึ้นและสามารถออกแบบกระบวนการที่สัมพันธ์กับวิชาชีพตนในอนาคต

ผลตอบรับที่ได้ดำเนินการเรียนรู้กับนักศึกษา ปรับรูปแบบการเรียนรู้ผ่านออนไลน์โดยใช้การลงพื้นที่ผ่าน Google Earth และ Google Map Google Street View และร่วมกันอภิปรายประเด็นผ่านกรอบคิดและการค้นคว้างานวิจัย เพื่อออกแบบกระบวนการเบื้องต้นสำหรับ Pre-Project ที่นำไปใช้กับแต่ละกลุ่ม ปัจจุบันสถานการณ์โควิด 19 คลี่คลายจึงนำนักศึกษา ลงพื้นที่ในเบื้องต้นเพื่อศึกษาบริบทเชิงพื้นที่ผ่านเครื่องมือการศึกษาชุมชนและเก็บผลมาวิพากษ์ประเด็นในเชิงสหวิทยาการ เพื่อสร้างความร่วมมือกับชุมชน (Civic Engagement)

จากกรอบคิดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี เนื้อหา และวิธีวิทยาการสอน (Technological Pedagogical Content Knowledge Framework :TPACK) กระบวนการทางเทคโนโลยีอาจมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มพูนองค์ความรู้ให้แก่ผู้เรียน แต่เราก็ไม่สามารถละเลยความรู้เชิงบริบท (Contextual Knowledge) ที่ปรากฏในชุมชนซึ่งเป็นองค์ความรู้เชิงประสบการณ์ที่เด็กมีและสามารถใช้องค์ความรู้เหล่านี้ไปต่อยอดเพื่อสร้างประโยชน์ให้เกิดขึ้นกับการพัฒนาชุมชนของพวกเขา กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นบ้านจึงเป็นกระบวนการสำคัญในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ใหม่ทางเทคโนโลยีและองค์ความรู้ดั้งเดิมที่เกิดขึ้นในชุมชนให้



รูปที่ 1-2 การลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อเรียนรู้ชุมชน ณ ตำบลเจียงคอย อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

3.2. สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

จากสถานการณ์โควิด 19 ทำให้เกิดอุปสรรคและข้อจำกัดในการลงภาคสนามและการเข้าพื้นที่ชุมชน การปรับรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานแบบผสมผสาน (Hybrid Community-based Learning) ที่เชื่อมบริบทจริงกับรูปแบบออนไลน์ จึงมีความสำคัญต่อการปรับบริบทการทำงานเชิงพื้นที่ของนักศึกษา ที่เชื่อมโยงบริบทของการลงภาคสนามจริง (Physical Learning Community) และการสร้างเครือข่ายการทำงานผ่านออนไลน์ (Network Learning Community) การใช้กระบวนการประชุมระยะไกลผ่าน Video Conference เนื่องมาจากสถานการณ์โควิดทำให้แม้ตัวนักศึกษาและชาวบ้านจะอยู่ห่างไกลแต่สามารถทำให้สมาชิกสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและตอบข้อซักถามเกี่ยวกับประเด็นของบริบทเชิงพื้นที่ ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

3.2.1 การเรียนรู้ผ่านงานภาคสนามในบริบทจริงและบริบทเสมือน ด้วยข้อจำกัดของสถานการณ์โควิดและรูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์ ทำให้เป็นอุปสรรคต่อการพานักศึกษาลงพื้นที่ กระบวนการให้ตัวแทนสลับหมุนเวียนกันในการลงภาคสนามจริงและผ่าน Google Earth Google Map Google Street View โดยใช้ระบบออนไลน์ในการสร้างกระบวนการเรียนรู้และถ่ายโอนข้อมูลซึ่งกันและกัน



รูปที่ 3 - 4 การใช้ Google Earth ในการศึกษาภาคสนามเบื้องต้นก่อนลงพื้นที่จริง

3.2.2 การเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา

กระบวนการมีส่วนร่วมของพลเมืองอาสา กรณีศึกษา โครงการ MIDL For Inclusive Cities สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.): น้ำโอบตอย บ้านสันติสุขพะเยา ที่นักศึกษาถอดรหัสจากการเรียนรู้ผ่านกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล และวิพากษ์ประเด็นเพื่อนำมาปรับใช้กับโครงการของตน

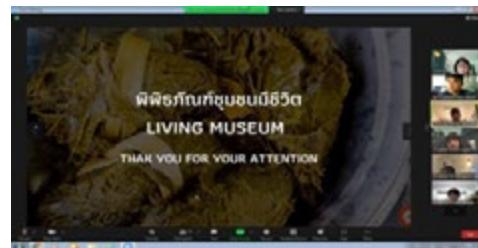


รูปที่ 5 กรณีศึกษาโครงการน้ำโอบตอย โรงเรียนบ้านสันติสุข อำเภอปง จังหวัดพะเยา

3.2.3 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามศาสตร์และข้ามสถาบัน การนำเสนอการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการผ่านสื่อใหม่โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จากการประมวลความรู้ที่ได้จากการลงพื้นที่และเทียบกรอบคิดสำหรับการขับเคลื่อนโครงการ โดยการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะจากนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ เพื่อเชื่อมโยงแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การคิดเชิงออกแบบและกระบวนการสร้างสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อการปฏิบัติการเชิงพื้นที่บนฐานอัตลักษณ์และความเป็นสากล



รูปที่ 4 การนำเสนองานและการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะจากนักศึกษาและอาจารย์ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้



รูปที่ 6 - 7 การนำเสนองานและการวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะจากนักศึกษาและอาจารย์จากคณะ

สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร ในประเด็นทางการศึกษาและ
สังคมศึกษา

3.2.4 การถอดบทเรียนเทศกาลรู้เท่าทันสื่อ
สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อเมืองของทุกคน (MIDL FOR
INCLUSIVE CITIES) โดยสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน
พื้นที่สร้างสรรค์ผ่านนิเวศความรู้จากพลังและแรง
บันดาลใจของผู้คน โดยสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน
(สสย.) ที่เปิดโอกาสสร้างพื้นที่การเรียนรู้ให้กับ
นักศึกษาที่ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และ
ทีมครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ที่เป็นพี่
เลี้ยงให้กับผู้เรียนมัธยมจากหลากหลายพื้นที่ เพื่อเชื่อมโยง
ประสบการณ์จริงในมิติของผู้เรียนรวมทั้งแลกเปลี่ยน
ประสบการณ์เพื่อต่อยอดโครงการซึ่งกัน
และกัน



รูปที่ 8 - 9 การถอดบทเรียนเทศกาลรู้เท่าทันสื่อ
สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อเมืองของทุกคน

3.2.5 การสังเคราะห์ความรู้และทักษะจาก
กิจกรรมการประยุกต์ใช้องค์ความรู้จากรายวิชาพัฒนา
รูปแบบกิจกรรมสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาใน
ประเด็น “ตัวฉัน สื่อใหม่ ฉันทเธอและพวกเรา” ใน
กิจกรรมเปิดกล่องชอล์ก คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



รูปที่ 10 -11 กิจกรรม“ตัวฉัน สื่อใหม่ ฉันทเธอและ
พวกเรา” ในกิจกรรมเปิดกล่องชอล์ก คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3.2.6 การนำเสนอกรอบคิดจากการสังเคราะห์
และถอดบทเรียนสู่การพัฒนากรอบวิจัยนวัตกรรมรุ่น
เยาว์เพื่อสังคม (Young Social Innovator) ซึ่ง
พัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลแก่เด็กๆ
ทั้ง 30 โรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่และใกล้เคียงกว่า
170 คน ผ่านโครงการบนฐานอัตลักษณ์ชุมชนผ่าน
ความรู้เชิงบริบท (Contextual Knowledge) ได้อย่าง
สร้างสรรค์บนศักยภาพของคนรุ่นใหม่ และส่งผ่านองค์
ความรู้ให้กับว่าที่นักศึกษารหัส 65 จากรอบเพิ่มสะสม
งานที่ได้เข้ามาเป็นพี่เลี้ยงและเรียนรู้ไปพร้อมกับน้องๆ
ในมิติของวิชาชีพบนความหลากหลายของผู้เรียน บอก
รักซ์ชุมชน : แลกเปลี่ยนเรียนรู้หมายเลข 1 สู่การ
พัฒนากรอบวิจัยนวัตกรรมรุ่นเยาว์เพื่อสังคม (Young
Social Innovator) ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็น
ฐานแบบผสมผสาน (HCBL : Hybrid Community-based
Learning) ศูนย์วิชาการสังคมศึกษา สำนักงานเขต
พื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่และสาขาวิชา
สังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



รูปที่ 12 โครงการบอกรักซ์ชุมชน : แลกเปลี่ยนเรียนรู้
หมายเลข 1



รูปที่ 13 การนำเสนอโครงงานของผู้เรียนและการพัฒนากรอบวิจัยนวัตกรรมรุ่นเยาว์เพื่อสังคม (Young Social Innovator)

3.3. กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)

การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง สร้างความเข้าใจต่อบริบทเชิงพื้นที่ การเรียนรู้ผ่านการทำงานร่วมกัน (Cooperative Learning) เกิดการเรียนรู้มิติต่างๆ ของเพื่อนร่วมชั้น ผ่านการระดมความคิด

ส่งเสริมการทำงานที่เป็นระบบผ่านการศึกษาข้อมูลสารสนเทศจากการค้นคว้าในรูปแบบออนไลน์ ผ่านงานต่างประเทศเพื่อให้ได้กรอบคิดที่เป็นการนำทางสำหรับปรับใช้ในพื้นที่ของตน

3.4 กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

กระบวนการเรียนรู้ที่ได้จากการทำโครงงานถือเป็นต้นแบบที่สำคัญในการเรียนรู้ในอนาคตและจัดเรียงแนวคิดอย่างเป็นระบบ การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่บูรณาการกับศาสตร์อื่นๆ ช่วยเปิดมุมมองเชิงบูรณาการและปรับตัวในการสร้างความร่วมมือต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนท่ามกลางประเด็นที่หลากหลายในสังคม

กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับชุมชน ทำให้เกิดการเชื่อมโยงองค์ความรู้หลักและความรู้เชิงพื้นที่ที่สามารถสร้างความเข้าใจและไว้วางใจในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ไปพร้อมกันและถือเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตจากมวลประสบการณ์ของผู้คนที่ช่วยเติมประเด็นและนำไปสู่คำตอบที่สัมพันธ์กับบริบทจริง

4. ผลที่ได้รับจากกระบวนการเรียนรู้

4.1 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาและการประเมินผลตามสภาพจริง

1.จากการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานแบบผสมผสาน 30 %

2.การมีส่วนร่วมในชั้นเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ 10 %

3.กิจกรรมย่อยประกอบด้วย การลงพื้นที่ภาคสนาม การวิเคราะห์บทความ การสนทนากลุ่ม (Discussion Group) กิจกรรมการวิเคราะห์สื่อ การเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการต่างๆ การนำเสนอและวิพากษ์ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล การนำเสนอและอภิปรายในชั้นเรียน (Presentation) 30 %

4.การประเมินผลจากการสอบปลายภาคเรียน 30 %

ผ่านการประเมินโดยใช้เกณฑ์รูปคดีที่ประเมินโดยนักศึกษาประเมินเพื่อนและการประเมินโครงงานจากนักศึกษาต่างสถาบันและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมทั้งการสร้างพื้นที่สะท้อนคิดและการให้ข้อมูลย้อนกลับที่นำไปปรับปรุงโครงงานเป็นระยะ

4.2 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เป็นเป้าหมาย/เข้าร่วมในโครงการ

“การเปลี่ยนแปลงด้านความรู้และทักษะการคิด (Cognitive Domain) เป็นการเรียนรู้เนื้อหาสาระที่ใหม่ขึ้นจากเดิม สืบเนื่องจากการทำโครงงาน เราได้หาความรู้ กรอบแนวคิด วิธีการเลือกใช้สื่อสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมาก การคัดกรองข้อมูล การแลกเปลี่ยนความคิดทางโครงงานและการสืบค้นจากพื้นที่จริงภายในชุมชนทำให้เรามีวิธีคิดที่แตกต่างไปจากเดิม”

“การเปลี่ยนแปลงทางด้านความชำนาญและทักษะ (Psychomotor Domain) เมื่อเราได้ลงมือทำผ่านการใช้เครื่องมือ ทำให้เราเชื่อมโยงการเลือกประเด็นที่สัมพันธ์กับเทคโนโลยี ความหลากหลายจากการเรียนรู้ทำให้การทำงานเป็นระบบมากขึ้นผ่านกระบวนการเชิงออกแบบ พัฒนาแนวความคิดใหม่ๆ

สู่การปฏิบัติจริง และสร้างนวัตกรรมที่สามารถแก้ปัญหาชุมชนได้อย่างแท้จริง”

“การเปลี่ยนแปลงทางด้านทัศนคติ (Affective Domain) เกิดความรู้สึกร่วมกันกับพื้นที่ เข้าใจความต้องการของชุมชน มีเจตคติที่ดีต่อศาสตร์วิชาชีพและมองเห็นภาพการประยุกต์ใช้ในอนาคตที่ส่งผลต่อการเห็นความสำคัญของวิชาชีพ”

4.3 ผลลัพธ์ต่อคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ

ผลการประเมินการสอนของอาจารย์ได้คะแนนเฉลี่ย 4.64 คิดเป็นร้อยละ 92.78 ผลการประเมินกระบวนการวิชา ได้คะแนนเฉลี่ย 4.62 คิดเป็นร้อยละ 92.45 โดยมีรายละเอียดดังนี้

อธิบายให้นักศึกษาทราบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของหัวข้อที่สอน 4.67 สอนเนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และใช้เวลาอย่างเหมาะสม 4.44 จัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างมีระบบและขั้นตอนชัดเจน 4.56 สอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมที่มีสาระประโยชน์ในระหว่างการบรรยาย 4.53 มีการใช้เทคนิควิธีสอนและสื่อประกอบการสอนต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจบทเรียน 4.67 แนะนำแหล่งค้นคว้า เอกสาร หรือตำราสำหรับให้นักศึกษาใช้อ่านประกอบ 4.56 เปิดโอกาสซักฟงและตอบข้อซักถามของผู้เรียนในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน 5.00 มีวิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณในเนื้อหาที่สอน 4.89

สร้างกระบวนการ R2R: Routine to Research: การพัฒนางานประจำสู่งานวิจัยข้อเสนอโครงการวิจัยการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานแบบผสมผสาน (HCBL: Hybrid Community-based Learning) ผ่านนวัตกรรมเพื่อสังคม (Social Innovator) การประชุมเตรียมความพร้อมจากผู้คนที่หลากหลายทั้งศิษย์เก่าที่ไปเป็นครูประจำการ นักการศึกษา ศิษย์ปัจจุบันที่ทำโครงการร่วมกันและว่าที่นักศึกษาจากรอบแฟ้มสะสมงานชาวบ้านในชุมชน เป็นโอกาสที่ดีที่ได้ร่วมวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมและเป็นพื้นที่การเรียนรู้ของทุกคน



รูปที่ 14-15 การขยายองค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอนเชิงวิชาการแก่สถาบันต่างๆ

การขยายองค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอนเชิงวิชาการแก่สถาบันต่างๆ ประกอบด้วย อุตสาหกรรมเชิงพื้นที่และปรากฏการณ์ชุมชน / ฐานสมรรถนะพลเมืองและพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล แก่นักศึกษาคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงผสมผสาน แก่นักศึกษาศาขากการบริการและการจัดการศึกษาอิสลาม คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี



รูปที่ 15-16 การปฏิบัติหน้าที่วิทยากรปฏิบัติการร่วมกับหน่วยงานต่างๆ

วิทยากรปฏิบัติการเพื่อการเชื่อมโยงประเด็นพลเมืองศึกษาผ่านอุตสาหกรรมเชิงพื้นที่สู่การออกแบบโครงการเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง ในหัวข้อ Global Citizenship Education Project : PLEARN และ “นักเฝ้าระวังสื่อร้าย ขยายสื่อดี” กระบวนการมีส่วนร่วมของพลเมืองอาสา กรณีศึกษา โครงการ MIDL For Inclusive Cities สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) : น้ำโอบตอย บ้านสันติสุข พะเยา อบรมเชิงปฏิบัติ

การ เครือข่ายจิตอาสา “นักเฝ้าระวังสื่อร้าย ขยายสื่อ ดี” URU Media Surveillance Volunteer 2022 ซึ่งกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักศึกษา ถือเป็นสิ่งสำคัญต่อการก่อรูปและทบทวนการสร้าง การเรียนรู้ไปกับผู้เรียนในฐานะผู้อำนวยความสะดวก ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติและการวิพากษ์ เพื่อปรับเทคนิคกระบวนการอย่างเป็นกัลยาณมิตร ข้ามสถาบันเป็นปัจจัยที่เป็นประโยชน์ให้ผู้เขียนได้ พัฒนาการเรียนรู้ในอนาคต

5. สรุป

5.1. บทเรียนที่ได้รับ

การเรียนรู้และสร้างแนวทางจากการทำงาน ผ่านกรอบคิดที่เกิดจากการค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ร่วมกันของนักศึกษาช่วยสนับสนุนการทำงานให้เกิด ประสิทธิภาพและสร้างผลลัพธ์ที่ชัดเจน

การเชื่อมโยงบริบทเชิงพื้นที่และประยุกต์ใช้ ความรู้ของกระบวนการวิชาการผ่านการเรียนรู้เชิงบริการ (Service Learning) เพื่อสร้างประโยชน์ให้กับผู้คนใน ชุมชนทำให้เกิดมิติมุมมองและการสร้างความเชื่อมั่น ของนักศึกษาที่จะใช้วิชาความรู้ของตนเพื่อสร้างคุณค่า ต่อสังคมในอนาคต

การเรียนรู้เชิงสหวิทยาการที่มีความหลากหลาย ของศาสตร์วิชาและคณะ มหาวิทยาลัยทำให้เกิดการ แลกเปลี่ยนรู้ แบ่งปัน เติมเต็มทักษะกระบวนการร่วมกัน และทำให้ขอบเขตมณฑลความรู้ของนักศึกษามีมุมมองที่กว้างและลึกซึ้ง (Perspective Thinking)

5.2. แนวทางในการขยายผล

การใช้บริบทจริงและกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ นักศึกษาปฏิบัติอยู่แล้วผ่านงานของคณะ มหาวิทยาลัย และงานภาคชุมชน และสกัดคำอธิบายรายวิชาเพื่อ ผสานองค์ความรู้ ทักษะและเจตคติก็จะทำให้นักศึกษา สร้างกระบวนการเรียนรู้ผ่านบริบทจริงและสัมพันธ์กับ กิจกรรมที่นักศึกษาทำอยู่ได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งการเชื่อมโยง ความเป็นท้องถิ่น (Locality) สู่ความเป็นความเป็น พลโลก (Global) เป็นสิ่งสำคัญที่เชื่อมการเรียนรู้โดยใช้ ชุมชนเป็นฐานไปสู่ความยั่งยืนและผู้เรียนสามารถ อภิปรายความเชื่อมโยงของหน่วยย่อยไปสู่สากลได้ การขยายผลจึงต้องสร้างการพัฒนารูปแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามศาสตร์ที่ต่างกันเป็นมิติการเรียนรู้ที่ เติมเต็มโครงการให้สมบูรณ์และลดอคติ เพื่อเชื่อมโยง องค์ความรู้เหล่านั้นมาใช้และหาทางออกที่สมดุลให้กับ พื้นที่การเรียนรู้เชิงบริการผ่านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Media Information & Digital literacy)

5.3. ปัญหาและอุปสรรค

เนื่องด้วยสถานการณ์โควิด 19 ทำให้เป็น อุปสรรคต่อการลงพื้นที่ ต้องปรับกระบวนการทำงาน ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น นักศึกษาชั้นปีที่ 1 อาจมีการ ปรับตัวและกระบวนการทัศนเพื่อต่อเจตคติและผสานแนวคิด ทำให้งานมีทิศทางที่ชัดเจน รวมทั้งสร้างความเข้าใจ สำหรับการกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือในรูปแบบ ออนไลน์

ทักษะและปฏิสัมพันธ์ต่อผู้คนในพื้นที่เป็นสิ่ง สำคัญที่นำไปสู่การค้นพบคำตอบของการเรียนรู้ การ ปรับตัวเพื่อพัฒนาลักษณะอุปนิสัย และทักษะความ สามารถเชิงสมรรถนะ (soft skill) จะทำให้การทำงาน ชุมชนและเชิงพื้นที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

6. เอกสารอ้างอิง

Jack Zevin (2015).Social Studies for the Twenty-First Century : Methods and Materials for Teaching in Middle and Secondary Schools . Routledge .United State of America

Li-Jie Changa,Chih-Yueh Choua,Zhi-Hong Chenb,Tak-Wai Chana (2004).An approach to assisting teachers in building physical and network hybrid community-based learning environments: the Taiwanese experience, International Journal of Educational Development.Volume 24, Issue 4, July 2004, Pages 383-396

Punya Mishra (2019).Considering Contextual Knowledge: The TPACK Diagram Gets an UpgradeJournal of Digital Learning in Teacher Education Volume 35, 2019 - Issue Renee

Hobbs,2011.Digital and Media Literacy : Connecting Culture and Classroom. Library of Congress Cataloging-in-Publication Data. United State of America William N.Bender.2012. Project-Based Learning : Differentiating Instruction for the 21st Century. United State of America: Corwin A SAGE Company.

การบูรณาการการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการเรียนรู้ โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐานสู่การเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ของภูมิศาสตร์ที่พักอาศัย Integration between Problem-based and Case-based Learning into 21st Century Learning of Geography of Housing

ชาคริน เพชรานนท์¹

¹ภาควิชาภูมิศาสตร์, คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: chakarin.bejrananda@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

ภูมิศาสตร์ที่พักอาศัย เป็นรายวิชาที่มีการเรียนการสอนทั้งการบรรยายและฝึกปฏิบัติ แต่เนื่องด้วยสถานการณ์ของการแพร่ระบาดของ Coronavirus 19 ทำให้การเรียนการสอนในภาคปฏิบัติไม่สามารถที่จะดำเนินการลงพื้นที่ศึกษาได้ ส่งผลทำให้การเรียนการสอนในรายวิชานี้ต้องปรับเปลี่ยนเป็นการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 แบบ Active Learning ที่ได้ผสมผสานเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐานมาประยุกต์ใช้ร่วมกันในการออกแบบการเรียนการสอนในรายวิชา ซึ่งการเรียนแบบปัญหาเป็นฐานจะนำแนวคิดของการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและสร้างการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ฝึกทักษะการคิด วิเคราะห์สถานการณ์ปัญหา เพื่อเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม ในขณะที่การเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐานจะเน้นการใช้กรณีศึกษาต่างๆ มาประกอบการเรียนรู้ ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบนี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากกรณีศึกษาต่างๆ ที่หลากหลาย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา

คำสำคัญ: Problem-based Learning, Case-based Learning, Active Learning

1. บทนำ

รายวิชาภูมิศาสตร์ที่พักอาศัย เป็นรายวิชาที่มีการเรียนการสอนทั้งการบรรยายและฝึกปฏิบัติ แต่เนื่องด้วยสถานการณ์ของการแพร่ระบาดของ Coronavirus 19 ทำให้การเรียนการสอนในภาคปฏิบัติไม่สามารถที่จะดำเนินการลงพื้นที่ศึกษาได้ ส่งผลทำให้การเรียนการสอนในรายวิชานี้ต้องปรับเปลี่ยนเป็นการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ทั้งภาคการศึกษา ซึ่งค่อนข้างจะเป็นความท้าทายสำหรับผู้สอนเป็นอย่างมากที่จะต้องจัดการเรียนการสอนให้เกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในรูปแบบออนไลน์ จาก

เดิมการเรียนการสอนในรายวิชานี้จะเป็นการเรียนการสอนในรูปแบบของ Project-Based Learning ที่เน้นการเรียนการสอนแบบบรรยาย ควบคู่ไปกับการปฏิบัติงานจริงภาคสนาม เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง โดยผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้ที่เรียนในชั้นเรียนและที่ได้ค้นคว้าด้วยตนเองมาออกแบบ วิเคราะห์และวางแผนโครงการงานเพื่อการพัฒนาที่พักอาศัยได้

จากปัญหาและอุปสรรคที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้สอนต้องทำการปรับเปลี่ยนแนวทางการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนรู้แบบศตวรรษที่ 21

และการเรียนการสอนที่อยู่ในรูปแบบออนไลน์ โดยแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning ในรูปแบบใหม่ของรายวิชาภูมิศาสตร์ที่פקอาศัยจะเน้นเทคนิคการเรียนการสอนที่ผสมผสานกันระหว่าง Problem-based Learning (PBL) และ Case-based Learning (CBL) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนยึดปัญหาเป็นหลัก และนำปัญหาเหล่านั้นมาสร้างกระบวนการเรียนรู้ในการวิเคราะห์ปัญหาและเพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาโดยใช้หลักการเรียนรู้จากกรณีศึกษาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ผ่านการเรียนรู้และศึกษาด้วยตนเองผ่านกรณีศึกษาและจากการแนะนำของผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ โดยการเรียนการสอนในรายวิชาภูมิศาสตร์ที่פקอาศัยสามารถแบ่งกิจกรรมการเรียนการสอนออกเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย 1) การบรรยาย และ 2) การปฏิบัติ

สำหรับการบรรยาย จะมุ่งเน้นการบรรยายที่ลดลง โดยในช่วงเรียนผู้สอนจะเน้นบรรยายสรุปประเด็นสำคัญจากเนื้อหาที่ได้มอบหมายให้ผู้เรียนไปอ่านเพิ่มเติมมา ประกอบกับการสร้างกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เช่นการถกเถียงและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในช่วงเรียนเพื่อทดสอบความเข้าใจและไขข้อสงสัยให้กับผู้เรียนจากเนื้อหาที่เรียนมา

สำหรับส่วนการปฏิบัติการ เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของ Coronavirus 19 ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถลงพื้นที่จริงเพื่อทำการศึกษาและวิเคราะห์สภาพปัญหาของที่פקอาศัยได้ ทางผู้สอนจึงได้ปรับรูปแบบการสอนโดยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสามารถเลือกพื้นที่ศึกษาเองจากความคุ้นเคยและความสนใจในพื้นที่ของผู้เรียนเพื่อทำการพัฒนาที่פקอาศัยสำหรับงาน Final Project ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการใช้ข้อมูล Secondary Data ความคุ้นเคยและความรู้จักลักษณะสภาพของพื้นที่ที่ได้เลือกมา ทั้งลักษณะทางด้านกายภาพ การเข้าถึง พฤติกรรมผู้บริโภคโครงสร้างประชากร สังคม เศรษฐกิจ และสิ่ง

แวดล้อม เป็นต้น โดยนำเทคนิคการสอนแบบ PBL เข้ามามีส่วนในการสอนผู้เรียนเพื่อให้สามารถเข้าใจถึงสภาพปัญหาของพื้นที่ได้ อีกทั้งยังมีการนำเทคนิคของการเรียนรู้แบบ CBL มาใช้ โดยเชิญวิทยากรที่เป็นผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ในการทำงานจริงเข้ามาบรรยายและนำเสนอกรณีศึกษาจากประสบการณ์การทำงาน เพื่อเป็นความรู้และเป็นแนวทางสำหรับผู้เรียนในการนำไปใช้ในการวิเคราะห์ Site Analysis ทั้งในระดับมหภาคและจุลภาค รวมถึงแนวทางการพัฒนาพื้นที่อยู่อาศัยที่สอดคล้องต่อบริบทและความต้องการของผู้บริโภคด้านที่פקอาศัย จากมุมมองของการพัฒนาอย่างยั่งยืน ทั้งทางด้านสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม

2. หลักการและทฤษฎี

การจัดการเรียนรู้สำหรับรายวิชาภูมิศาสตร์ที่פקอาศัยได้มีการผสมผสานหลักการเรียนรู้ 2 รูปแบบเข้าไว้ด้วยกันคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือ Problem-based Learning : PBL และการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน หรือ Case-based Learning : CBL

2.1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การจัดการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือ Problem-based Learning (PBL) ได้ถูกคิดค้นและนำมาใช้ครั้งแรก โดย The McMaster University Medical School ในรัฐ Ontario ประเทศ Canada เมื่อปี 1960 โดยวัตถุประสงค์หลักเพื่อที่จะปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนทางการแพทย์จากเดิมที่มีแต่การบรรยายโดยตรงและการทดสอบแบบการท่องจำและไปสู่การปฏิบัติจริง (Nilson, 2010) ซึ่งหลักการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ก็ได้รับความนิยมและแพร่กระจายไปสู่แวดวงการศึกษาในต่างสาขาอย่างมาก อาทิเช่น สังคมศาสตร์ จิตวิทยา ประวัติศาสตร์ ปรัชญา ธุรกิจ กฎหมาย และการบริหารการศึกษา เป็นต้น (Kaufman, 1985)

หลักการและแนวคิดของการจัดการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เกิดจากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) และจากการเรียนรู้ผ่านการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงเพื่อเป็นแนวทางของการพัฒนาการเรียนรู้ (Learning Context) เพื่อให้เกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหาตามสถานการณ์จริง (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล สุวรรณน้อย, อ้างอิงจากเอกสารประกอบการบรรยาย โครงการพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น) ดังนั้นการเรียนการสอนแบบ PBL จึงมุ่งสร้างการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ฝึกทักษะการคิด วิเคราะห์ สถานการณ์ปัญหา เพื่อเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ PBL ยังสามารถช่วยส่งเสริมกระตุ้นการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียนได้โดยผ่านกรณีศึกษาที่ผู้เรียนมีความสนใจและคุ้นเคยเป็นพิเศษ รวมถึงการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกประเด็นในการศึกษาได้ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านกระบวนการการทำงานแบบรายบุคคลหรือการทำงานแบบกลุ่มได้ ส่งผลทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม

ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานประกอบไปด้วยลักษณะที่สำคัญ 7 ลักษณะ (Neilson, 2010) ดังนี้ 1) ผู้เรียนจะต้องเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ 2) การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงโดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ 3) มีการจัดแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มเพื่อแสวงหาความรู้ร่วมกัน 4) มีการระบุนวัตกรรมใหม่ที่ผู้เรียนต้องการ เพื่อได้มาซึ่งการเรียนรู้และการแก้ไขปัญหา 5) มีการจัดระเบียบและจัดลำดับตามสำคัญของปัญหา การเรียนรู้ และการกำหนดวัตถุประสงค์ 6) มีการบูรณาการองค์ความรู้ต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหา 7) มีการระดมความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้กับผู้เรียนอื่นภายในกลุ่มเพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ใหม่และแนวทางในการแก้ไขปัญหา

2.2. การจัดการเรียนรู้อยู่โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้อยู่โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน หรือ Case-based Learning (CBL) เป็นวิธีการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้โดยส่วนใหญ่แล้ววิธีการนี้จะเน้นการใช้กรณีศึกษาต่างๆ มาประกอบการเรียนรู้ อาทิเช่น ปัญหาสมมติหรือปัญหาในชีวิตจริง เพื่อเสริมความรู้เชิงทฤษฎี ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบนี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากกรณีศึกษาต่างๆ ที่หลากหลาย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแนวทางการแก้ไขปัญหาในแต่ละกรณี และสามารถนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้กับการแก้ปัญหาหรือโจทย์ที่ผู้เรียนได้รับ

วัตถุประสงค์หลักของการจัดการเรียนรู้อยู่ใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน (กัณฑ์หลาดและคณะ, 2019) มีดังนี้ 1) เพื่อฝึกให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ประเด็นปัญหาได้จากสถานการณ์ที่หลากหลาย ซึ่งจะมีส่วนช่วยในการส่งเสริมทักษะของการคิดแก้ไขปัญหา 2) เพื่อฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดแก้ไขปัญหาอย่างรอบคอบ มีความเป็นเหตุเป็นผลอย่างมีหลักการเพื่อนำไปสู่กระบวนการตัดสินใจในการแก้ไขปัญหา 3) เพื่อเสริมสร้างทักษะในการทำงานกับบุคคลอื่นได้ และยอมรับฟังความคิดเห็นของบุคคลอื่นๆ ได้ ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างทักษะในการเรียนรู้ร่วมกัน

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

การเรียนรู้แบบเดิมของรายวิชาภูมิศาสตร์ที่พักอาศัยจะเน้นการเรียนรู้ในห้องเรียนผ่านการบรรยายจากผู้สอนเป็นหลัก และส่วนภาคปฏิบัติจะมอบหมายงานให้ผู้เรียนไปทำนอกเวลาเรียน ซึ่งงานที่ออกมาค่อนข้างจะขาดการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลภายนอก นอกจากการนำความรู้ที่ได้เรียนมาจากในชั้นเรียนมาใช้ประกอบการทำแบบฝึกหัดและทอมโปรเจค

ดังนั้นการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ของรายวิชานี้จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เป็นแบบ Active Learning โดย

ใช้การผสมผสานของเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Problem-based Learning และ Case-based Learning มาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนแบบออนไลน์

3.1. กระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนมาส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)

กระบวนการเรียนรู้ที่ใช้เพื่อทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สามารถแยกออกเป็นกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในแต่ละหัวข้อของประเด็นการศึกษาได้ดังนี้

3.1.1 การประยุกต์ใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสำหรับการออกแบบทดสอบความรู้

มีการประยุกต์ใช้โปรแกรม Plickers และ Google Forms ในการออกแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นของกระบวนการวิชาและแบบฝึกหัดท้ายบทที่มีทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยทางผู้สอนจะเป็นผู้สรุปเนื้อหาทั้งหมดในแต่ละประเด็นในช่วงท้ายของชั่วโมงเรียน โดยเนื้อหาของแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมงทางผู้สอนได้พยายามที่จะหาโจทย์แบบฝึกหัดโดยใช้ Google Form และ MS Teams ที่จะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน อาทิเช่น การสร้างโจทย์แบบฝึกหัดการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของลักษณะของที่พักอาศัยกับลักษณะทางภูมิศาสตร์จากกรณีศึกษาของที่พักอาศัยจากทั่วทุกมุมโลก (รูปที่ 1) ผลลัพธ์ที่ได้คือผู้เรียนมีความสนใจและมีความตั้งใจในการทำแบบฝึกหัด อีกทั้งยังมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน



รูปที่ 1 แบบฝึกหัดการใช้กรณีศึกษาของที่พักอาศัยจากทั่วทุกมุมโลกมาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของลักษณะของที่พักอาศัยกับลักษณะทางภูมิศาสตร์

ในส่วนของการฝึกหัดท้ายบทที่เป็นงานกลุ่มทางผู้สอนได้มีการใช้โปรแกรม ZOOM Online และ Breakout Room โดยแบ่งกลุ่มตามความสมัครใจของผู้เรียนในครั้งแรก ส่วนแบบฝึกหัดในครั้งที่ 2 และ 3 จะทำการสลับผู้เรียนในแต่ละกลุ่มโดยมิให้ซ้ำกับกลุ่มเดิม เพื่อเป็นการฝึกให้ผู้เรียนสามารถที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างไม่มีปัญหา ในระหว่างการทำแบบฝึกหัด ทางผู้สอนจะคอยสลับเข้าไปในแต่ละห้องย่อยเพื่อรับฟังปัญหาให้คำแนะนำ และให้ข้อเสนอแนะกับทางผู้เรียนในประเด็นที่สำคัญ หลังจากนั้นจึงให้แต่ละกลุ่มนำเสนองานที่ได้ไปค้นคว้ามาต่อเพื่อนในห้องเรียนออนไลน์

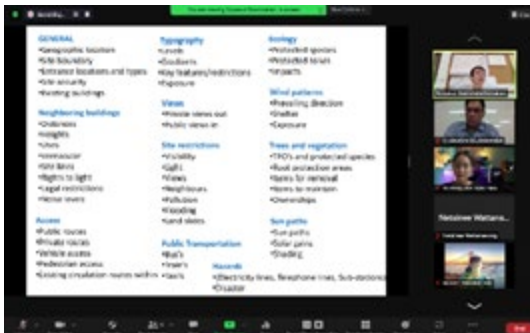
ตามหลักการของ PBL ผู้สอนจะเน้นการให้โจทย์ปัญหาแก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะของการวิเคราะห์และการแก้ไขปัญหา อาทิเช่น การวิเคราะห์ปัญหาของเมืองและอธิบายปรากฏการณ์ Gentrification ในเขตพื้นที่เมืองเก่า (รูปที่ 2) ซึ่งผู้เรียนจะต้องวิเคราะห์และอธิบายผลตามหลักแนวคิดและทฤษฎีของ Gentrification ได้ นอกจากนี้ทางผู้สอนยังได้มอบหมายแบบฝึกหัดให้กลุ่มผู้เรียนแต่ละกลุ่มไปค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับพฤติกรรม การเลือกที่พักอาศัยของบุคคลที่มีลักษณะที่ต่างกัันซึ่งอ้างอิงจาก Maslow's Theory (รูปที่ 3)

3.1.2 การประยุกต์ใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐานสำหรับการทำ Final Project

รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้กรณีศึกษาเป็นฐานได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนสำหรับการทำ Final project ของผู้เรียน เนื่องจากผลกระทบจากการแพร่ระบาดของ Coronavirus 19 ทางผู้สอนจึงไม่สามารถนำผู้เรียนลงพื้นที่เพื่อทำการศึกษาและจัดเก็บข้อมูลได้ ดังนั้นการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และมีส่วนร่วมในการออกแบบรูปแบบการเรียนรู้เองได้จึงถูกนำมาใช้ในการเลือกพื้นที่ศึกษาตามความ

สนใจของกลุ่มผู้เรียน การค้นคว้าหาข้อมูลทางด้านกายภาพ สังคม เศรษฐกิจ ประชากร และสิ่งแวดล้อม จึงมีความจำเป็นที่จะต้องใช้อินเทอร์เน็ตและจากคอมพิวเตอร์สืบค้นได้จากช่องทางออนไลน์และการจัดหาข้อมูลเบื้องต้นจากทางผู้สอน

ในส่วนของการวิเคราะห์เชิงพื้นที่ของทำเลที่ตั้งของโครงการพัฒนาที่อยู่อาศัย หรือที่เรียกกันว่า Site Analysis ที่จำเป็นต้องทำการวิเคราะห์ทั้งในระดับมหภาคและจุลภาค ทางผู้สอนจึงได้ทำการประยุกต์ใช้หลักการสอนในรูปแบบของ Case-based learning มาใช้ในการสอน โดยที่ทางผู้สอนได้มีการบรรยายเนื้อหาโดยละเอียดทั้งในส่วนของการวิเคราะห์ในระดับมหภาคและจุลภาค หลังจากนั้นทางผู้สอนจึงได้เชิญวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญในสาขามาให้ความรู้และแนะนำผู้เรียนผ่านประสบการณ์จริงที่ได้ทำมา ซึ่งการบรรยายจากวิทยากรจะแบ่งตามหัวข้อของโครงการ Final project ของผู้เรียน (รูปที่ 4 (ก), 4 (ข) และ 5) เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นถึงแนวทางการประยุกต์ใช้องค์ความรู้จากชั้นเรียนมาสู่การปฏิบัติงานจริง



รูปที่ 4 (ก) การบรรยายหัวข้อการวิเคราะห์เชิงพื้นที่ระดับมหภาค



รูปที่ 4 (ข) การบรรยายหัวข้อการวิเคราะห์เชิงพื้นที่ระดับจุลภาค



รูปที่ 5 การบรรยายหัวข้อการประยุกต์ใช้ภูมิสารสนเทศกับการประเมินราคาอสังหาริมทรัพย์

3.2. การประยุกต์ใช้สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน

สื่อและนวัตกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนมีการใช้สื่อการเรียนการสอนของรายวิชานี้ ในส่วนของเนื้อหาและการบรรยายทางผู้สอนจะใช้ PowerPoints, Zoom เป็นหลักสำหรับการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เพื่อสรุปเนื้อหาสำคัญในแต่ละหัวข้อของกระบวนวิชา อีกทั้งยังใช้โปรแกรม Zoom สำหรับการทำงานกลุ่ม ซึ่งทางผู้สอนจะทำการแยกผู้เรียนออกเป็นห้องย่อยตามกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำงานกลุ่มด้วยกันและนำเสนอผลงานกลุ่มและแบบฝึกหัดผ่านทางช่องทางออนไลน์ในระหว่างชั่วโมงเรียน และยังมีการใช้โปรแกรม Plickers เข้ามาเสริมในการทำกิจกรรมแบบฝึกหัดท้ายชั่วโมงบางครั้ง รวมถึงการใช้โปรแกรม MS Teams เพื่อเป็นช่องทางสำหรับการติดต่อกับผู้เรียน การจัดเตรียมเนื้อหา บทความที่สำคัญต่อการเรียนการสอน รวมถึงการมอบหมายงานแบบฝึกหัดทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม

ดังนั้นการนำสื่อและนวัตกรรมเข้ามามีบทบาทในการทำแบบฝึกหัดเพื่อส่งเสริมและกระตุ้นผู้เรียนให้เริ่มสนใจและสนุกสนานกับการเรียนตั้งแต่ชั่วโมงแรกของรายวิชา และเป็นการปูพื้นฐานความรู้ความเข้าใจในรายวิชา

3.3. กระบวนการสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของรายวิชาภูมิศาสตร์ที่פקออาศัยได้มีการจัดกิจกรรม

การเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่สามารถสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถสร้างและออกแบบโครงการ ค้นคว้า และวิเคราะห์ปัญหาผ่านประสบการณ์จริงได้ มีการพัฒนาตนเองในการหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อมาถกเถียงประเด็นสำคัญต่างๆ รวมถึงการจัดการความคิดอย่างมีระบบ สามารถตอบคำถามและอธิบายเนื้อหาหรือประเด็นสำคัญได้ถูกต้องตามหลักการวิชาการ ทางผู้สอนได้พยายามสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนให้มีความสนใจในการค้นคว้าหาความรู้อยู่ตลอดเวลาผ่านแบบฝึกหัดและประเด็นถกเถียงตามที่คุณเรียนมีความสนใจ

นอกจากนี้ทางผู้สอนยังได้สังเกตเห็นความสำคัญของรายวิชานี้เป็นอย่างมากเพราะเนื้อหาบางส่วนของรายวิชาจะเกี่ยวข้องกับเรื่องของการประเมินราคาอสังหาริมทรัพย์และราคาที่ดิน ซึ่งเป็นประเด็นที่มีผู้สนใจจากภายนอกเป็นอย่างมาก ดังนั้นในการบรรยายจากวิทยากรภายนอกที่ได้รับเชิญมาไม่เพียงแต่บรรยายให้ผู้เรียนในรายวิชาฟังเท่านั้น แต่ทางผู้สอนยังได้เปิดโอกาสให้บุคคลภายนอกที่สนใจเข้ามาร่วมรับฟังแลกเปลี่ยนความคิดเห็นโดยไม่มีค่าใช้จ่าย เพื่อเป็นประโยชน์กับผู้เรียน โดยทางผู้สอนได้ประสานกับทางภาควิชาภูมิศาสตร์ทำประกาศผ่านทาง Facebook page ของภาควิชาภูมิศาสตร์ (รูปที่ 6)

ซึ่งผลตอบรับที่ได้กลับมาคือมีผู้สนใจที่เป็นบุคคลภายนอกเข้าร่วมรับฟังประมาณ 40 กว่าคน ทั้งที่มาจากหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ธนาคาร ศิษย์เก่า และคณาจารย์



รูปที่ 6 ประกาศประชาสัมพันธ์การบรรยายพิเศษผ่านทาง Facebook Page ของภาควิชาภูมิศาสตร์

4. การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

4.1. วิธีการประเมินผล

การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้สามารถจำแนกเป็นสัดส่วน ดังนี้ 1) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 5% 2) งานแบบฝึกหัดในชั้นเรียน 20% 3) สอบกลางภาค 20% 4) สอบปลายภาค 20% และ 5) งาน Final Project 35% ซึ่งโครงการ Final Project จะถูกแบ่งแยกออกเป็น 2 โครงการย่อย คือ รายงานความก้าวหน้าครั้งที่ 1 (15%) และรายงานฉบับสมบูรณ์ (20%)

จากเกณฑ์การให้คะแนนจะเห็นว่าคะแนนส่วนใหญ่ของรายวิชาจะเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนมากกว่าการเก็บคะแนนสอบกลางภาคและปลายภาคอย่างที่ผ่านมา โดยในรายวิชานี้จะมีการสอบเก็บคะแนน 2 ส่วนคือ การสอบกลางภาคและการสอบปลายภาค โดยเนื้อหาส่วนใหญ่ในครึ่งเทอมแรกจะเป็นเนื้อหาในส่วนของทฤษฎีเป็นหลักซึ่งมีความจำเป็นที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้และผ่านการทดสอบส่วนครึ่งเทอมหลังจะเน้นการวิเคราะห์เชิงพื้นที่และการประเมินราคาอสังหาริมทรัพย์ และการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ที่ได้เรียนมาทั้งหมดมาบูรณาการกับงาน Final project ที่ได้รับมอบหมาย

การให้คะแนนจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็น Active Learning ได้แก่กิจกรรมการทำแบบฝึกหัดในชั้นเรียน ทางผู้สอนจะมอบหมายงานแบบฝึกหัดให้กับผู้เรียนได้ทำ ซึ่งงานที่มอบหมายส่วนใหญ่จะครอบคลุมเนื้อหาและประเด็นจากบทความที่ทางผู้สอนได้เตรียมไว้ให้ผ่านช่องทางออนไลน์ก่อนเวลาเรียน โดยผู้สอนจะประเมินผลจากการตอบคำถามและจากการถกเถียงที่อ้างอิงตามหลักวิชาการและสามารถถึงประเด็นสำคัญของเนื้อหาในแต่ละบทความออกมาวิเคราะห์ได้อย่างถูกต้อง

ส่วนของการเรียนรู้แบบ PBL และ CBL จะใช้การประเมินผ่านแบบฝึกหัดท้ายบทและจากโครงการ Final Project ซึ่งเกณฑ์การประเมินจะประเมินจาก

กระบวนการเรียนรู้ การวิเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ ทฤษฎีจากที่ได้เรียนมาในชั้นเรียนและจากกรณีศึกษา ผ่านทางผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขา ซึ่งผู้เรียนจะต้องมีการวิเคราะห์สภาพและปัญหาของพื้นที่ได้อย่างครบถ้วน มีการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ มีการศึกษาค้นคว้าถึงแนวทางในการพัฒนาที่อยู่อาศัยอย่างยั่งยืน โดยอ้างอิงจากทฤษฎีที่เรียนมาได้อย่างถูกต้องและมีเหตุผล

4.2. ข้อมูลที่ใช้ในการประเมิน

ข้อมูลที่นำมาใช้ในการประเมินผลทางผู้สอนจะประเมินผลการเรียนรู้จากผลงานของผู้เรียนที่ได้ทำออกมาเป็นชิ้นงาน โดยดูจากความถูกต้องของกระบวนการตามหลักวิชาการ โดยเริ่มตั้งแต่การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ปัญหา การค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อให้มาซึ่งคำตอบและสามารถบูรณาการแนวความคิดพัฒนาที่อยู่อาศัยอย่างยั่งยืน และความเป็นไปได้ของการพัฒนากับสถานการณ์จริงได้ รวมถึงการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ความกล้าแสดงออกที่จะถกเถียงปัญหาในประเด็นสำคัญ

4.3. ผลลัพธ์ต่อผู้เรียนที่เป็นเป้าหมาย

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นอย่างเห็นได้ชัดคือการสร้างความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองที่ทางผู้เรียนได้มีการพัฒนาศักยภาพมาอย่างต่อเนื่อง เรียนรู้ถึงการค้นคว้าหาข้อมูลบทความงานวิจัยและนำมาใช้ในการอภิปรายและถกเถียงในชั้นเรียนได้ นอกจากนี้การทำกิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning ยังสามารถช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีความสนุกสนานเพิ่มขึ้น อีกทั้งทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหาการเรียน และช่วยกระตุ้นให้เกิดความอยากเรียนรู้เพิ่มเติมจากประเด็นที่สนใจ โดยสังเกตได้จากเวลาถกเถียงประเด็นหัวข้อสำคัญ ทางผู้สอนจะได้รับคำถามหรือประเด็นความเห็นที่นอกเหนือจากการสอนและเป็นประเด็นที่น่าสนใจจากผู้เรียน

5. สรุป

5.1. บทเรียนที่ได้รับ

การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning มีความเหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างมาก ซึ่งรายวิชาการจัดทำผังเมืองเฉพาะเป็นหนึ่งในรายวิชาที่ได้มีการปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนให้เป็น Active Learning ในรูปแบบของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน (Case-based Learning) ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เองจากประสบการณ์ตรงและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบโครงการของการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงหรือสิ่งที่สนใจ อีกทั้งยังยึดหลักการของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาและกรณีศึกษาเป็นฐานที่ประกอบไปด้วยลักษณะเด่นคือผู้เรียนจะต้องเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง มีการจัดแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย นักศึกษามีอิสระในการเลือกหัวข้อและออกแบบโครงการตามความสนใจ ผู้เรียนเป็นผู้แก้ไขปัญหาจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองทั้งในและนอกห้องเรียน และผู้เรียนสามารถที่จะนำเสนอผลการศึกษาและการแก้ไขได้ตามสถานการณ์จริงผ่านการวิเคราะห์และการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผลจากการปรับการเรียนการสอนในรายวิชาภูมิศาสตร์ที่พักอาศัยทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ขวนขวาย และสนุกสนานที่จะทำการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากการบรรยายในชั้นเรียนออนไลน์ อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนรู้จักการบูรณาการองค์ความรู้ที่ได้เรียนมากับประสบการณ์จริง ซึ่งเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างดี

5.2. แนวทางในการขยายผล

การเรียนการสอนแบบ Active Learning ในรายวิชานี้ อาจจะต้องมีการเพิ่มเติมรูปแบบของ Project-based Learning ที่เป็นการเรียนการสอนที่

มีความเหมาะสมเป็นอย่างมากสำหรับรายวิชาที่มีทั้ง ชั่วโมงบรรยายและปฏิบัติการควบคู่กันไป เพราะผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านการทำงานและการลงพื้นที่จริงมากกว่าการนั่งเรียนออนไลน์ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นแล้ว จากแนวทางการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอน ในรายวิชาภูมิศาสตร์ที่พักอาศัยเป็น Active Learning ในรูปแบบออนไลน์ ทำให้ผู้สอนสามารถเรียนรู้ที่จะประยุกต์ใช้แนวทางการเรียนการสอนแบบ Active Learning แบบใหม่นี้มาออกแบบการเรียนการสอนกับรายวิชาอื่นได้

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] Kaufman, A. (1985). Implementing problem-based medical education. New York: Springer.
- [2] Nilson, Linda B. (2010). Teaching at its best: a research-based resource for college instructors. 3rd Edition. John Wiley & Sons, Inc.
- [3] ไพศาล สุวรรณน้อย. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, เอกสารประกอบการบรรยายโครงการพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://ph.kku.ac.th/thai/images/file/km/pbl-he-58-1.pdf>
- [4] ภัทราวดี มากมี (2554). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ 5, 1
- [5] สุพรรณิ กัณหติลก, ตรีนุชา ปุ่นสำเร็จ และ ชุติมา มาลัย (2019). การออกแบบการเรียนรู้อยู่โดยใช้กรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ในภาคปฏิบัติ. Songklanagarind Journal of Nursing, Volume 39 No. 4 October - December 2019: 129-137

5.3. ปัญหาและอุปสรรค

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 ทำให้เกิดปัญหาต่อการเรียนในหลายด้านด้วยกัน ประการแรกคือเรื่องของการลงพื้นที่ที่ชุมชนต้องมีการเลื่อนออกไปจากเกือบปลายภาคการศึกษา ส่งผลให้การเก็บข้อมูลบริบทของชุมชนไม่สามารถทำได้เต็มประสิทธิภาพเนื่องจากไม่สามารถลงพื้นที่จริงได้ ดังนั้นการวิเคราะห์สภาพปัญหาเชิงพื้นที่ของผู้เรียนจึงยังไม่สามารถลงไปรายละเอียดเชิงลึกได้

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

ณัฐพล แจ่มอักษร¹

¹ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เลขที่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
Natthapol.j@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

รายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเชิงทฤษฎีมาก เนื้อหาเยอะ รายละเอียดลึก การเรียนรู้จึงจำเป็นต้องอาศัยกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ของผู้เรียนเพื่อพัฒนางานวิจัย มีจุดประสงค์มุ่งพัฒนาคุณภาพผู้เรียน การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทำให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนดีขึ้น เน้นการปฏิบัติทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือทำของตนเองจากผลที่เกิดขึ้นผู้สอนจึงอยากพัฒนาการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติในภาคการศึกษา 2/2564 โดยผู้สอนจะเพิ่มเติมน้ำหนักให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง วิธีการจัดการเรียนรู้จะลดบทบาทผู้สอนในการบรรยายหน้าชั้นเรียน และจะเน้นให้ผู้เรียนค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมต่างๆ ในแต่ละชั่วโมง มอบหมายชิ้นงานหลักให้ผู้เรียนคิดโจทย์โครงการวิจัย โดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาที่จะพัฒนาเป็นโครงการวิจัยร่วมกัน ผู้สอนมีบทบาทตั้งประเด็นคำถามให้เกิดการระดมความคิดเห็น แลกเปลี่ยนร่วมกัน กิจกรรมที่เกิดขึ้นและชิ้นงานจะเกิดจากการคิดของผู้เรียนอย่างแท้จริง อีกทั้งเน้นให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูล ค้นเคาะการใช้สื่อเทคโนโลยีและสารสนเทศ และผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาวิชาได้ทุกที่ ทุกเวลาสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนในปัจจุบัน ผู้เรียนสามารถเข้าเรียนรู้จากแหล่งที่เผยแพร่ในช่องทางต่างๆ หรือจากผู้สอนที่จัดเตรียมไว้คือ เทปบันทึกการสอนที่ประกอบไปด้วยเนื้อหาและกิจกรรมให้ผู้เรียนสามารถศึกษาก่อนการเข้าชั้นเรียนในแต่ละสัปดาห์ และทบทวนเมื่อผู้เรียนไม่เข้าใจ เนื้อหานั้นอย่างชัดเจน ซึ่งสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้เมื่อไร ที่ไหน ตามแต่ผู้เรียนสะดวก

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

1. บทนำ

การจัดการเรียนรู้ครั้งนี้จะลดการบรรยายหน้าชั้นเรียนของผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทหลัก เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติลงมือทำ และแหล่งเรียนรู้ที่นักศึกษาสามารถเข้าถึงได้โดยทั่วไป นักศึกษาสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวผู้เรียนเองผ่านการทำกิจกรรมในรูปแบบที่หลากหลาย โดยแต่ละกิจกรรมจะให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ลักษณะกิจกรรมจะใช้การเรียนรู้โดยกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ผู้สอนจะออกแบบกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดมุ่งหมายที่ต้องการให้

เกิดกับผู้เรียน และบันทึกเทปสาระสำคัญของเนื้อหาวิชา โดยเป้าประสงค์สุดท้ายอยากให้นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์งานวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียนของตนเองได้อย่างน่าสนใจ สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกครั้งนี้ใช้แนวความคิดการเรียนรู้ที่เกิดจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติผ่านการลองผิดลองถูก และปรับแก้ให้สมบูรณ์ตามคำแนะนำของผู้สอนและเพื่อร่วมชั้นเรียน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน เพื่อให้ผู้เรียนตกตะกอนความรู้ได้อย่างชัดเจน ซึ่งตามทฤษฎีการเรียนรู้เชื่อว่าความรู้ที่ได้จากการค้นพบและลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและคงทน และลึกซึ้ง ประกอบกับนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือใน

การเรียนรู้ ใช้สืบเสาะองค์ความรู้ต่างๆ ให้สอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบันที่สามารถเรียนรู้ได้ในทุกสถานที่และทุกเวลาตามความสะดวกของผู้เรียน เป็นการยืดหยุ่นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนรู้ครั้งนี้เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ (Learning by doing) รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ลดการบรรยายจากผู้สอนให้เหลือน้อยที่สุด และเข้าใจความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละบุคคลตามทฤษฎีปัญหา ซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถทางปัญญาและความถนัดที่ต่างกันหลายด้าน ดังนั้นผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามความถนัดและความชอบของตนเอง ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย และสามารถประเมินความรู้ที่ได้ในแต่ละแหล่ง และต่อยอดความรู้ของผู้เรียนจากฐานความรู้เดิมที่มีตามทฤษฎีโครงสร้างความรู้และปัญญานิยมที่มองว่าความรู้ใหม่จะพัฒนาจากความรู้ที่มีอยู่เดิมของผู้เรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจในหัวข้อใหม่ได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ยิ่งเป็นความรู้ที่เกิดจากการลงมือปฏิบัติจะนำไปให้ผู้เรียน เข้าใจในความรู้ใหม่ได้อย่างลึกซึ้ง ผู้สอนจะพิจารณาสิ่งที่ผู้เรียนรู้มาก่อนที่จะเริ่มบทเรียนใหม่ และประการสำคัญการสร้างความลงมือปฏิบัติใหม่จะเกิดขึ้นได้ผ่านการกระทำและประสบการณ์ ซึ่งเป็นจุดเน้นของการลงมือปฏิบัติในลักษณะของการเรียนรู้เชิงรุกหรือที่เรียกว่า Active Learning

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

กระบวนการเรียนรู้ของผู้สอนและผู้เรียน ร่วมออกแบบการเรียนรู้ และวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้สอนเตรียมเอกสารการสอนที่มีสื่อการสอนที่มาจากช่องทางสาธารณะเช่น คลิปจาก You Tube เป็นต้น และคลิปที่ผู้สอนบันทึกด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาล่วงหน้า นอกจากนี้ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะ Flipped Classroom

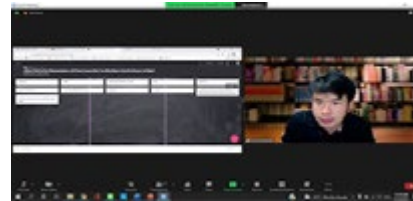
Approach เน้น Student-Centered Approaches ที่ส่งเสริมทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเรียนรู้ร่วมกัน เช่น Project-based Learning Inquiry-Based Learning ร่วมกับการใช้ ICT-integrated Learning เพื่อส่งเสริมทักษะที่สำคัญให้กับผู้เรียนสำหรับบทบาทผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) คอยสนับสนุนและสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียน ลดการบรรยาย ปรับการวางแผน ออกแบบการสอน จัดเตรียมสิ่งแวดล้อมทรัพยากรการเรียนรู้ บูรณาการเนื้อหาสาระที่จำเป็นและกิจกรรมที่หลากหลาย ใช้สื่อการสอนแนวใหม่ (New Media) และบูรณาการ IT โดยกิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดจากการที่ผู้เรียนได้ร่วมกันออกแบบการเรียนรู้จากเรื่องที่สนใจมาทำการวางแผนการเรียนรู้ แล้วลงมือทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะและอำนวยความสะดวกด้านแหล่งเรียนรู้และแนวทางการสืบค้น และสร้างเป็นชิ้นงานประเภทต่าง ๆ ตามแผนงาน ขั้นตอนที่วางแผนไว้ สนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ง่าย เพราะสามารถทำตามศักยภาพของตนเอง การจัดการเรียนการสอนเหล่านี้ล้วนทำให้ผู้เรียนสนุก ไม่เบื่อหน่ายกับการเรียนที่ไม่สามารถออกแบบได้ด้วยตนเอง ที่มีรูปแบบการเรียนรู้ที่จำกัด ซึ่งอาจจะสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนหรือไม่ก็ได้

สื่อการเรียนรู้ของรายวิชาแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) สื่อที่ผู้สอนจัดเตรียมให้ผู้เรียนในรูปแบบต่างๆ โดยเป็นสื่อดิจิทัลที่เผยแพร่ในโลกออนไลน์ และสื่อที่ผู้สอนผลิตเอง โดยเป็นคลิปการสอนในแต่ละบทเรียนที่ผู้เรียนสามารถเข้ามาศึกษาในเวลาใดก็ได้ ทั้งเป็นการทบทวนความรู้ และศึกษาบทเรียนล่วงหน้า ซึ่งสื่อที่กล่าวนี้ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจ เนื้อหาที่เรียนได้มากขึ้น จากการสังเกตการทำกิจกรรมและการตอบคำถามของผู้เรียน และ2) สื่อที่ผู้เรียนค้นหาและนำมาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งนับว่าเป็นการแลกเปลี่ยนแหล่งความรู้ต่างๆ ระหว่างผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และ

เป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้ประเมินข้อมูลต่างๆ ที่ได้มาว่า มีความถูกต้องน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด โดยสื่อทั้ง 2 นั้นผู้สอนได้วางแผนให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และบริบทของผู้เรียน การเรียนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ไม่มีเนื้อหาการบรรยาย เน้นให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนแนวคิด ความรู้ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ และรูปแบบการเรียนรู้ที่ทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพคือ การเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ที่ทำให้กิจกรรมในชั้นเรียนมีชีวิตชีวา และมีสีสันจากการแลกเปลี่ยนความรู้กันระหว่างผู้เรียน สื่อและนวัตกรรมที่เกิดจากรายวิชาบางส่วนผู้เรียนเป็นผู้ผลิตและสร้างสรรค์ด้วยตัวเอง และนำมาแลกเปลี่ยนให้เพื่อนร่วมชั้นได้สะท้อนผลการเรียนรู้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะต่างๆ ที่สำคัญในปัจจุบันว่า จะเป็น การยอมรับความคิดเห็นต่าง การสื่อสาร ความคิดขั้นสูง เป็นต้น ทักษะสำคัญดังกล่าว ผู้เรียนได้สะท้อนอย่างชัดเจนระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้

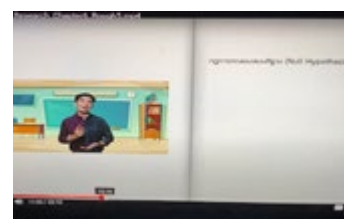
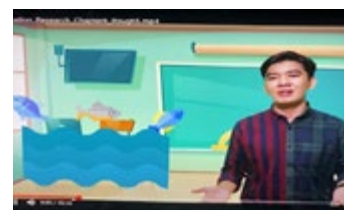
ตัวอย่างรูปแบบและสื่อการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรม มีดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ: การจัดการเรียนรู้ มีการเชิญวิทยากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านการวิเคราะห์ปัญหาในชั้นเรียนมาแลกเปลี่ยนกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เห็นการทำวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนจากปฏิบัติจริง มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกัน ทั้งผู้เรียน ผู้สอน และวิทยากร ผู้เรียนได้รับมอบหมายให้ศึกษารายละเอียดเนื้อหาการเชิญวิทยากรมาถ่ายทอด จึงทำให้บรรยากาศการจัดการเรียนรู้มีการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน อีกทั้งวิทยากรให้ข้อเสนอแนะกับผู้เรียน ทำให้ได้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำวิจัยในชั้นเรียนและแนวทางแก้ไข เพื่อให้ผู้เรียนได้นำมาวางแผนในการปฏิบัติงานวิจัยของตนเอง



รูปที่ 1 วิทยากรถอดประสบการณ์ในชั้นเรียน

2. สื่อคลิปวิดีโอการสอน: ผู้สอนได้ผลิตสื่อประกอบการเรียนการสอนที่อธิบายเนื้อหาของรายวิชา โดยผู้สอนวางแผนการอัดวิดีโอการสอนร่วมกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ซึ่งทำให้ผู้เรียนตื่นตัว และกระตือรือร้นในการเตรียมตัว ทบทวนและทำความเข้าใจเนื้อหา เพื่อให้ผลงานออกมา มีความสมบูรณ์มากที่สุด คลิปวิดีโอกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าวมีจำนวน 8 คลิป ที่ครอบคลุมเนื้อหาที่สำคัญ เช่น การออกแบบการวิจัย (การออกแบบการได้มาซึ่งตัวอย่างวิจัย, การออกแบบการวัดตัวแปรวิจัย และการออกแบบการวิเคราะห์ข้อมูล) ประเภทของการวิจัย การวิเคราะห์ปัญหาวิจัย เป็นต้น



รูปที่ 2 คลิปวิดีโอที่ผู้สอนผลิตเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้

4. สื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้น: จากการใช้หลักการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) และห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom Approach) ที่มอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาวิชามาก่อนที่จะมาเรียนในชั้นเรียน เมื่อมาเข้าชั้นเรียนผู้สอนจะเน้นการทำกิจกรรมร่วมกับผู้เรียนในรูปแบบต่างๆ และร่วมแลกเปลี่ยนกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะที่สำคัญต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ภาวะผู้นำ การคิดขั้นสูง เป็นต้น ทุกชั่วโมงที่มีกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจะเตรียมตัว และพร้อมแลกเปลี่ยนกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น



รูปที่ 3 คลิปวิดีโอที่ผู้สอนผลิตร่วมกับผู้เรียน กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)

ผู้สอนวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีบทบาทมากที่สุดในการเรียนโดยมีกระบวนการดังนี้

1. อธิบายและทำความเข้าใจกับผู้เรียนถึงรูปแบบการเรียนรู้ที่จัดในแบบกิจกรรม ลดการบรรยาย และให้ผู้เรียนมีบทบาทในชั้นเรียน กำหนดตารางกิจกรรมให้นักศึกษาได้ทราบว่าแต่ละสัปดาห์นักศึกษา

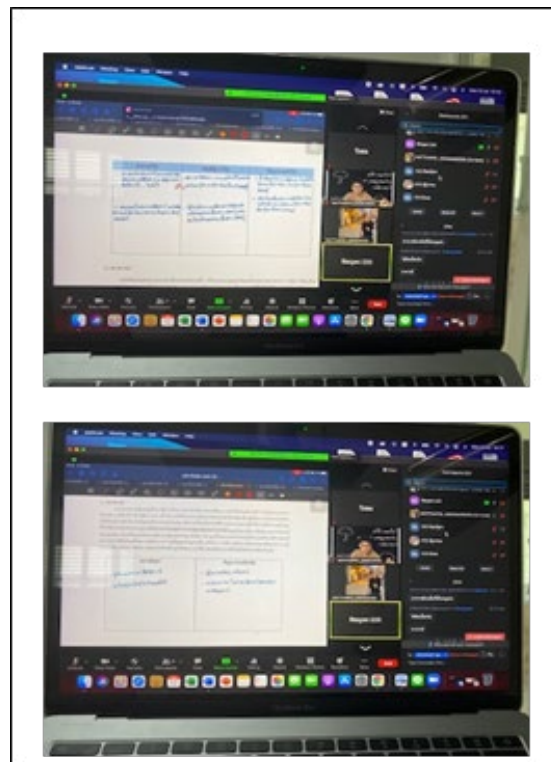
ต้องเรียนเนื้อหาใด และมีกิจกรรมที่มอบหมายให้คืออะไร

2. กระตุ้นนักศึกษาให้สนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ จัดชั้นเรียนให้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสบายใจในการทำกิจกรรมต่างๆ

3. ใช้คำถามนำเพื่อให้นักศึกษาได้คิด วิพากษ์ร่วมกัน จนตกผลึกความรู้อย่างถ่องแท้ในชั้นเรียน

4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้หลากหลาย สอดคล้องกับเนื้อหา และบริบทของผู้เรียนในแต่ละตอนเรียน

5. จัดเตรียมสื่อการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ ให้หลากหลาย น่าสนใจ สร้างความท้าทายให้กับผู้เรียนได้ค้นคิดอะไรที่แตกต่าง



รูปที่ 4 บรรยากาศการเรียนรู้ออนไลน์ที่ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในชั้นเรียน

กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

การจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ยึดรูปแบบหลักการการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) และห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom Approach) ซึ่งผู้

เรียนจะได้รับมอบหมายให้ไปศึกษาเนื้อหาในแต่ละประเด็นของสัปดาห์ ผู้เรียนสามารถให้ความสามารถของตนเองในการค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย และทุกเวลาที่นักศึกษาสะดวก และสามารถทบทวนเนื้อหาความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง ทุกสถานที่ และทุกเวลา

จุดเด่นของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

จากการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนสังเกตและประเมินผู้เรียนทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการพบว่า ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมต่างๆ เชิงบวกดังนี้

1. กล้าตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนได้อย่างสร้างสรรค์

2. มีความรับผิดชอบกับงานที่ได้รับมอบหมาย ไม่เป็นภาระเพิ่มเติมของเพื่อนร่วมชั้นเรียน มีความภาคภูมิใจในการสร้างสรรค์ชิ้นงานในแต่ละสัปดาห์ ที่สะท้อนถึงการเรียนรู้ของตนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเรียน

3. มีความคิดสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ชิ้นงานที่นักศึกษาได้สร้างขึ้น น่าสนใจ และแปลกใหม่ ซึ่งนับว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนได้ถูกพัฒนาผ่านกิจกรรมการเรียนรู้

4. มีกระบวนการคิดขั้นสูง ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนใช้คำถามนำในการให้ผู้เรียนได้คิดค้นหาคำตอบ มีการแสดงความคิดเห็นเชิงเหตุและผลอย่างชัดเจน เป็นระบบ จัดระบบความคิดได้ดี

5. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้เรียนเพื่อให้ตนเองเกิดทักษะการเรียนรู้ ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery learning ของผู้เรียนที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสในการปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้ร่วมกันทางออนไลน์ สอดรับกับยุคสมัยในปัจจุบัน

คุณลักษณะที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนข้างต้น ล้วนแต่มีส่วนมาจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ คิดตามแนวทางของแต่ละคน ซึ่งสามารถบูรณาการกับรายวิชาได้อย่างน่าสนใจ

นอกจากนี้ผู้สอนออกแบบกิจกรรมในห้องเรียนออนไลน์ CMU e-Learning KC-Moodle ในการทำ Flipped-Classroom จะใช้คลิปวิดีโอการสอนจากการนำเนื้อหากระบวนวิชามาจัดทำคลิปสั้นๆ สรุปเนื้อหาประเด็นสำคัญ ความยาวไม่เกิน 8-10 นาที ในแต่ละเนื้อหาให้ผู้เรียนศึกษาออนไลน์ก่อนล่วงหน้า และร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปประเด็นในชั้นเรียน และทำกิจกรรมในแต่ละชั่วโมงร่วมกัน ผู้สอนใช้คำถามหรือกิจกรรมชวนคิด ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมระหว่างการชมคลิป ซึ่งคลิปวิดีโอจะลงไว้ใน Facebook group และให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาความรู้เพิ่มเติมจากคลิปอื่นๆ จากแหล่งที่น่าเชื่อถือ การ Flipped จะทำการกำหนดเป้าหมายและกระตุ้นให้ทำกิจกรรมตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในแต่ละเนื้อหา

สำหรับการดำเนินกิจกรรมผู้สอนได้เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็น Active Learning โดยเฉลี่ยแล้วทั้งภาคการศึกษามากกว่า 50% ซึ่งได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1.ด้านเนื้อหา ออกแบบกิจกรรมในห้องเรียน ใช้การทำ Flipped-Classroom จะใช้คลิปวิดีโอการสอนจากการนำเนื้อหากระบวนวิชามาจัดทำคลิปสั้นๆ แบ่งเป็นหัวข้อย่อยๆ สรุปเนื้อหาประเด็นสำคัญ ความยาวไม่เกิน 8-10 นาที ในแต่ละเนื้อหา ให้ศึกษาออนไลน์ก่อนล่วงหน้า และมีการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียน

2. กิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม เป็นกิจกรรมสรุปการเรียนรู้ เปิดประเด็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปรายสนทนา และกิจกรรม Active Learning โดยจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน และ ร่วมกับสื่อออนไลน์

4. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การประเมินผลผู้สอนเน้นการประเมินตามสภาพจริงโดยกำหนดสัดส่วนคะแนนดังนี้ 1) สรุปประเด็นเนื้อหาที่ได้ศึกษาจากสื่อออนไลน์ 10 % 2) วิเคราะห์และวิพากษ์ประเด็นเนื้อหาที่ได้ศึกษาจากสื่อออนไลน์ 20 % 3) ระดมความคิดเห็นการออกแบบ

โครงการวิจัยในชั้นเรียน 40 และ 4) วิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะโครงการวิจัยในชั้นเรียนของเพื่อนร่วมชั้น 30 % สังเกตได้ว่าผู้สอนเน้นการประเมินที่เกิดจากการปฏิบัติในชั้นเรียน ไม่ได้ให้คะแนนกับการทดสอบ และต้องการจะประเมินสมรรถนะที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างรอบด้าน

4.1. ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เป็นเป้าหมาย/เข้าร่วมในโครงการ

จากการประเมินนักศึกษาแบบไม่เป็นทางการ และเป็นทางการ และผลการสะท้อนหลังการจัดการเรียนการสอนสามารถสรุปผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษาได้ดังนี้

1. นักศึกษาได้ฝึกกระบวนการคิด และเรียนรู้บทเรียนจากการตกผลึก แลกเปลี่ยนกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น การจัดการเรียนรู้เน้นการจัดการจัดกิจกรรม และให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบการเรียนมีหลายลักษณะที่เน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการตั้งโจทย์สถานการณ์ให้นักศึกษาได้ร่วมกันวิพากษ์ และการใช้คำถามนำในการจัดกิจกรรม เป็นต้น กระบวนการเหล่านี้ล้วนทำให้นักศึกษาก้าวคิด กล้าแลกเปลี่ยน และยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

2. นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานที่เกิดจากกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างน่าสนใจ แปลกใหม่ และสะท้อนการคิดขั้นสูง ชิ้นงานเกิดจากการแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมชั้น และเป็นผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน

3. นักศึกษามีความสุข สนุกกับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาเรียน สังเกตได้ชัดเจน ทุกกิจกรรมการเรียนรู้ นักศึกษามีส่วนร่วมกับกิจกรรม ทำกิจกรรมร่วมกันอย่างสนุกสนาน เมื่อจบภาคการศึกษาสำรวจพบว่า นักศึกษามีเจตคติที่ดีต่อรายวิชามากขึ้น จากแต่เดิมมีความกังวล และเห็นว่ารายวิชาไม่ใ้ยากอย่างที่คิดตอนแรก สามารถพัฒนา

ได้ และเป็นรายวิชาที่นำไปใช้ประโยชน์ได้ในการประกอบอาชีพครูในอนาคต

4. นักศึกษามีทักษะด้านการวิจัยที่ค่อนข้างชัดเจน สามารถออกแบบการวิจัยในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความรู้ ความเข้าใจกับกระบวนการทำวิจัย ซึ่งเป็นผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนให้มีบทบาทสำคัญในการทำกิจกรรม

4.2. ผลลัพธ์ต่อคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ
ผู้สอนในฐานะที่เข้าร่วมกิจกรรมมาเป็นครั้งแรก ได้เรียนรู้ และมีผลลัพธ์ที่เกิดจากการเข้าร่วมโครงการดังนี้

1. สามารถออกแบบกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย จากเดิมผู้สอนเน้นการบรรยายในชั้นเรียนเป็นหลัก บทบาทในชั้นเรียนส่วนใหญ่คือผู้สอน กิจกรรมในชั้นเรียนมีเพียงการบรรยาย แต่โครงการทำให้ผู้สอนต้องทบทวนและคิดค้น รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้แปลกใหม่ น่าสนใจ เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทหลักในกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ผู้สอนต้องตื่นตัวในการค้นหาความรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้หลากหลาย

2. มีเครือข่ายแลกเปลี่ยนระหว่างคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการด้วยกัน ผู้สอนและเพื่อนร่วมงานต่างมาแลกเปลี่ยนแนวคิด รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกัน ซึ่งนับว่าเป็นชุมชนแหล่งการเรียนรู้ที่แท้จริง

3. สามารถพัฒนาต่อยอดชิ้นงานของนักศึกษาให้ถูกนำไปใช้ในสถานศึกษา ดังที่กล่าวข้างต้น กิจกรรมการเรียนรู้ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันออกแบบการเรียนรู้ จึงทำให้ผู้สอนได้เห็นมุมมองของผู้เรียนมากขึ้น รู้ความต้องการ จนนำไปสู่การต่อยอดนวัตกรรมที่เกิดจากกระบวนการวิจัยของผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งนวัตกรรมเหล่านั้น ถูกนำไปต่อยอดให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น และนำไปใช้พัฒนานักเรียนในโรงเรียนจริง ซึ่งนับว่าการเข้าร่วมโครงการนี้ ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนทำงานร่วมกันอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น จนนำไปสู่การประยุกต์และต่อยอดประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากชิ้นงานในรายวิชา

โดยภาพรวมทั้งผู้สอนและผู้เรียนต่างได้เรียนรู้หลายประการจากการเข้าร่วมโครงการ เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการปรับเปลี่ยนชั้นเรียนให้น่าสนใจ แปลกใหม่ และสอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่การศึกษามีความยืดหยุ่นและหลากหลาย

5. บทเรียนที่ได้รับจากโครงการ

1. รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในหลายวิชาต้องหลากหลายให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมให้มากที่สุด มีการวิเคราะห์ความต้องการและบริบทของผู้เรียนแต่ละคนจนสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้ร่วมกันในลักษณะของห้องเรียนเชิงรุก ที่ทำให้ผู้เรียนมีบทบาทในชั้นเรียนมากขึ้น ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิด การทำงานรวมกันเป็นทีม การยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นทักษะที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการทำงาน นอกเหนือจากองค์ความรู้ที่ผู้เรียนจะได้รับแล้ว ทักษะต่างๆ ที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนก็มีส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนสำเร็จการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

2. การผลิตสื่อออนไลน์ และช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ เป็นสิ่งสำคัญมากในปัจจุบัน ยิ่งสถานการณ์โควิดเข้ามาทำให้การจัดการเรียนรู้ต้องปรับเปลี่ยนประกอบกับลักษณะการเข้าถึงองค์ความรู้ในปัจจุบันที่ง่าย และรวดเร็ว ทำให้ผู้สอนตระหนักและให้ความสำคัญกับช่องทางการเรียนรู้ของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

3. รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก และห้องเรียนกลับด้าน ทำให้กิจกรรมการเรียนรู้ง่าย และลื่นไหลมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนเรียนรู้ได้ค่อนข้างไว และใกล้เคียงกัน กิจกรรมการเรียนรู้เอื้อให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทักตนคติ ซึ่งนับว่าเป็นสีสันของการเรียนรู้ที่หลากหลาย และมีประสิทธิภาพ

4. การวัดและประเมินผลต้องหลากหลาย และเน้นการประเมินระหว่างการเรียนรู้ และประเมินตามสภาพจริง การวัดและประเมินผลจากการทดสอบ

เพียงอย่างเดียวอาจจะทำให้วัดได้ไม่ครอบคลุม สมรรถนะทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากรายวิชาได้ นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนกังวลและเครียด ดังนั้นการประเมินผลจากชิ้นงานและจากการทำกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนคลายกังวล และผู้สอนสามารถวัดสมรรถนะของผู้เรียนได้ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา

6. แนวทางในการขยายผล

1. ผู้สอนวางแผนบันทึกเทปการสอนให้ครอบคลุมในทุกเนื้อหาของรายวิชา ด้วยข้อจำกัดของการเข้าร่วมโครงการครั้งนี้ ซึ่งเป็นครั้งแรกทำให้ยังไม่ได้รับสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเรียนรู้ล่วงหน้าผ่านคลิปการสอน ทำให้ผู้สอนบันทึกคลิปการเรียนรู้เพียง 4 คลิป แต่หลังจากการเก็บข้อมูลและสะท้อนผลจากผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนพึงพอใจกับการเรียนรู้จากคลิปการสอน ซึ่งสามารถศึกษาคลิปได้ล่วงหน้าก่อนการเข้าเรียน และสามารถทบทวนเนื้อหาได้หลังจากการเรียนการสอน แนวทางการขยายผลผู้สอนจะบันทึกคลิปการสอนจำนวน 15 บทเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหา นำผู้เรียนมามีส่วนร่วมในคลิปการสอนให้มากขึ้น และจัด/รูปแบบในคลิปให้หลากหลายเข้ากับวัยของผู้เรียนในปัจจุบัน

2. บูรณาการรายวิชาเข้ากับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องและสร้างชิ้นงานร่วมกัน รายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหลายวิชาและการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของผู้เรียน ดังนั้นผู้สอนมีแนวทางการเชื่อมโยงรายวิชากับรายวิชาอื่นและการฝึกปฏิบัติการสอนของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ผ่านสถานการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนสามารถตกผลึกความรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้เชิงรุกอย่างแท้จริง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ อีกทั้งยังฝึกสมรรถนะต่างๆ ที่สำคัญของผู้เรียนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน

7. ปัญหาและอุปสรรค

1. การจัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์ อาจทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกไม่เป็นไปตามแผนที่วางไว้

2. ด้วยสถานการณ์แพร่ระบาด ทำให้ไม่สามารถลงพื้นที่โรงเรียนเป้าหมายได้ตามกำหนด กิจกรรมบางอย่างต้องปรับเปลี่ยนมาเป็นรูปแบบออนไลน์ ซึ่งอาจทำให้ผลลัพธ์ไม่เป็นไปตามแผนที่กำหนด

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

ณัฐพล แจ็งอักษร¹

¹ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เลขที่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
Natthapol.j@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

รายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเชิงทฤษฎีเป็นส่วนใหญ่ และเนื้อหาภาคปฏิบัติมีรายละเอียดเยอะ จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการคิดขั้นสูงมาช่วยในการเรียนรู้เพื่อพัฒนางานวิจัย มีจุดประสงค์มุ่งพัฒนาคุณภาพผู้เรียน การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการเรียนรู้ในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน โดยเพิ่มบทบาทในชั้นเรียนของผู้เรียนในการเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้เป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายให้เหมาะสมกับเนื้อหาส่วนต่าง ๆ และเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด กิจกรรมการเรียนรู้มีทั้งรูปแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนที่มีการลงมือปฏิบัติเชิงพื้นที่ เพื่อฝึกทักษะกระบวนการคิดขั้นสูงและความรู้ที่ได้เรียนรู้แล้วนำมาใช้ในการออกแบบผลงานวิจัยออกมาอย่างสร้างสรรค์และสามารถที่จะนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อวิชาชีพของตนเอง อีกทั้งเน้นการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการประกอบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสื่อในรูปแบบดิจิทัลที่มีการเผยแพร่ทางออนไลน์โดยสื่อเป็นสื่อจากผู้สอนและสื่อจากผู้เรียน ซึ่งพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีแก่ผู้สอนและผู้เรียนไปพร้อมๆกันและสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ให้แก่ตนเองและบุคคลที่สนใจศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความรู้วิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกนี้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในการเรียนรู้การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

1. บทนำ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นเครื่องมือสำหรับการส่งเสริมหรือสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ และการเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมก็เป็นปัจจัยสำคัญที่จะส่งเสริมหรือสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากมีเนื้อหาที่มีลักษณะเชิงทฤษฎีเป็นส่วนใหญ่ และเนื้อหาที่ต้องอาศัยกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking)

ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ยังสามารถที่จะตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ที่ไม่ใช่เพียงด้านเนื้อหาเท่านั้น แต่เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ และผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับความรู้ (Receivers) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co-creators) ลักษณะการสอนจะเน้นรูปแบบการสอนที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล

(Individual Different) สอดรับกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) ที่ตระหนักถึงการเรียนรู้ของผู้เรียนย่อมมีความแตกต่างกันจึงได้นำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) และรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) โดยมีการนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะมีการบันทึกเทปสาระสำคัญของเนื้อหาวิชา ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อได้ทุกที่ทุกเวลาตามความสะดวกของผู้เรียน เป็นการยืดหยุ่นในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเป้าประสงค์สุดท้ายอยากให้นักศึกษาสามารถสรรค์สร้างงานวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียนของตนเองได้อย่างน่าสนใจและตระหนักถึงการนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันหรือประกอบอาชีพในอนาคต

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งเสริมทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและอาชีพ ได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงการนำองค์ความรู้ และสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ไปใช้ประโยชน์ได้ในอนาคต

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ที่คอยเสนอแนะหรือให้คำปรึกษาต่าง ๆ แก่ผู้เรียน และคอยออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อที่จะให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful

Learning) ที่จะทำให้ผู้เรียนได้ตระหนักการมีอยู่ขององค์ความรู้ที่สามารถที่จะนำไปพัฒนา ปรับปรุงรวมไปถึงการต่อยอดองค์ความรู้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้ กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกสามารถเก็บองค์ความรู้เป็นระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory) เป็นหน่วยความจำที่สามารถเรียกคืนกลับมาได้โดยอัตโนมัติ เป็นความจำที่ไม่อาจสูญหายไปได้ซึ่งผ่านแนวคิด กรวยแห่งการเรียนรู้ (The Cone of Learning)



รูปที่ 1 กรวยแห่งการเรียนรู้ (The Cone of Learning) Edgar (1969)

กรวยแห่งการเรียนรู้ (The cone of Learning) เป็นแนวคิดที่ส่งเสริมระบบความจำระยะยาวด้วยรูปแบบการสอนที่ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและบรรยายในชั้นเรียนเป็นการเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ด้วยการปฏิสัมพันธ์จนสามารถสรุปเป็นองค์ความรู้ได้ซึ่งสามารถทำให้ผู้เรียนจดจำองค์ความรู้ได้ ร้อยละ 70 หลังจากที่ได้เรียนรู้ผ่านมาแล้ว 2 สัปดาห์ และรูปแบบการสอนที่ให้ผู้เรียนมีการฝึกปฏิบัติที่มีการจำลองจากสถานการณ์จากประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกปฏิบัติในสภาพจริงที่มีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ใช้ทักษะที่มีและประสบการณ์เดิมมาใช้ในการฝึกปฏิบัติอีกด้วย ซึ่งสามารถทำให้ผู้เรียนจดจำองค์ความรู้ได้ ร้อยละ 90 หลังจากที่ได้เรียนรู้ผ่านมาแล้ว 2 สัปดาห์ รูปแบบการสอนเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ดังนั้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเก็บองค์ความรู้เป็นระบบความจำระยะยาวอีกด้วย การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่ตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) และสอดคล้องกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) ซึ่งนักเรียนแต่ละคนย่อมมีความสนใจ ความถนัดที่แตกต่างกัน และการมีรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ดังนั้นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายที่มีพื้นฐานเน้นผู้เรียนมีบทบาทหลักในการเรียนรู้ของตนเองและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ได้แก่ รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะด้านการคิด รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นให้ผู้เรียนค้นหาสาเหตุและกลไกของปัญหานั้น ๆ โดยใช้ความรู้พื้นฐานที่มีนำไปสู่การแก้ปัญหาต่อไป เน้นให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดแล้วนำมาสู่การตัดสินใจที่ดีและส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ และรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้นำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติที่เชื่อมโยงสู่ชีวิตจริง ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ โดยมีผู้สอนเป็นผู้เสนอแนะ ส่งเสริม และสนับสนุน ทำให้การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายจะสามารถส่งเสริมแนวความคิดความแตกต่างระหว่างบุคคลและแนวคิดพหุปัญญาได้ การนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนหรือเทคโนโลยีทางการศึกษา (Educational Technology) เป็นการนำเทคโนโลยีมาบูรณาการร่วมกับองค์ความรู้ที่มีการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคการจัดการเรียนรู้มาบูรณาการร่วมกันเพื่อพัฒนาระบบการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เทคโนโลยีทางการศึกษาส่งเสริมให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนรู้และสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ทุกที่ทุก

เวลา ดังนั้นเทคโนโลยีทางการศึกษาเป็นสื่อกลางในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนในลักษณะการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Felder, 2004)

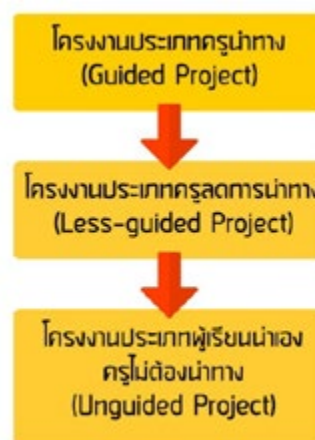
กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการเรียน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่คำนึงถึงการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการลงมือปฏิบัติโดยการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน โดยผู้สอนมีบทบาทในการชี้แนะและเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งผู้สอนจะลดรูปแบบการสอนแบบบรรยาย เพื่อให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับความรู้ (Receivers) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co-creators) แล้วคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า โดยจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และการแสดงความคิดเห็นมากที่สุด รวมไปถึงการสรุปองค์ความรู้อีกด้วย เนื่องจากเนื้อหาของกระบวนการเรียนมีเนื้อหาที่มีลักษณะเชิงทฤษฎีเป็นส่วนใหญ่ เน้นในการปฏิบัติเชิงพื้นที่ที่จะต้องอาศัยประสบการณ์หรือความรู้พื้นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จึงได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อให้มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหานั้น ๆ ได้แก่ รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) และรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)



รูปที่ 2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในชั้นเรียน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นรูปแบบที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นในเรื่องของเนื้อหาที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยอาจจะเป็นการเรียนรู้ในรูปแบบเดี่ยวและกลุ่ม ซึ่งจะสามารถทำให้ผู้เรียนได้มีการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้แล้วนำไปสู่การสรุปองค์ความรู้นั้น ๆ ที่เป็นองค์ความรู้จากตัวผู้เรียนเอง โดยเป็นรูปแบบที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญแล้วยังสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นมากขึ้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมองเห็นถึงสภาพปัญหาในชั้นเรียนที่ผู้เรียนจะต้องลงมือปฏิบัติเชิงพื้นที่ เป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงสาเหตุและกลไกของการเกิดปัญหานั้น จะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการแสวงหาแนวทางการแก้ปัญหา ที่ต้องอาศัยองค์ความรู้ที่มีมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหา โดยจะทำให้ผู้เรียนได้มีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ในกระบวนการคิดและการตัดสินใจเพื่อเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน (Project-Based Learning) เป็นการเรียนรู้เน้นการลงมือปฏิบัติที่จะต้องอาศัยองค์ความรู้ด้านเนื้อหา และกระบวนการในการแก้ปัญหามาใช้ในการปฏิบัติที่ให้ผู้เรียนได้รู้จักวางแผนดำเนินการ แล้วผู้สอนจะคอยเป็นผู้ชี้แนะแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้บทบาทของผู้สอนในการให้คำปรึกษา 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) โครงการประเภทครุนำทาง (Guided Project) เป็นขั้นตอนที่ครูจะเป็นผู้ให้องค์ความรู้ต่างๆ ที่อาจจะเป็นการสาธิตที่ให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม 2) โครงการประเภทครูลดการนำทาง (Less-Guided Project) เป็นขั้นตอนที่เพิ่มบทบาทของผู้เรียนในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้นแต่ผู้สอนจะลดบทบาทการให้องค์ความรู้แต่จะคอยให้คำปรึกษาและชี้แนะ และ 3) โครงการประเภทผู้เรียนนำเอง ครูไม่ต้องนำทาง (Unguided Project)

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้มีบทบาทในการทำงานด้วยตนเองแล้วสามารถยืดหยุ่นตามความถนัดของตนเอง



รูปที่ 3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้บทบาทของผู้สอนในการให้คำปรึกษา

กรอบแนวคิดนี้เป็นประเภทของโครงการที่แบ่งตามระดับการให้คำปรึกษาของผู้สอนหรือระดับการมีบทบาทของผู้เรียน แต่ผู้สอนได้นำประเภทโครงการมาจัดเป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้บทบาทของผู้สอนในการให้คำปรึกษา ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนในกระบวนการวิชานี้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องมีชิ้นงานในการแสดงผลลัพธ์ในการเรียนรู้ของกระบวนการวิชา ในการเรียนรู้ทุกรูปแบบการจัดการเรียนรู้จะมีสื่อเทคโนโลยีหรือเทคโนโลยีทางการศึกษา (Educational Technology) มาช่วยในการจัดการเรียนรู้ในกระบวนการวิชาที่จะทำให้ผู้เรียนมีความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ และสามารถสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งสื่อจะอยู่ในลักษณะสื่อดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลาคำนึงถึงความสะดวกในการเรียนรู้ โดยสื่อการเรียนรู้จะมี 2 ประเภท ได้แก่ สื่อจากผู้สอน และสื่อจากผู้เรียน โดยสื่อจากผู้สอนเป็นสื่อที่จัดทำในรูปแบบสื่อดิจิทัลเป็นลักษณะในรูปของคลิปการสอนที่เผยแพร่ในออนไลน์ที่ผู้เรียนสามารถเข้าไปเรียนรู้จากคลิปการสอนนี้ได้ทุกช่วงเวลาที่คุณเรียนสะดวก



รูปที่ 4 สื่อจากผู้สอนรูปแบบคลิปการสอน

สื่อจากผู้สอนรูปแบบคลิปการสอน มีเนื้อหาเกี่ยวกับองค์ความรู้สำคัญที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการวิชา ซึ่งผู้สอนได้จัดเตรียมคลิปการสอนจำนวน 8 คลิปในการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เช่น การออกแบบการวิจัย (การออกแบบการได้มาซึ่งตัวอย่างวิจัย, การออกแบบการวัดตัวแปรวิจัย และการออกแบบการวิเคราะห์ข้อมูล) ประเภทของการวิจัย การวิเคราะห์ปัญหาวิจัย เป็นต้น และสื่อจากผู้เรียน เป็นสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่ผู้เรียนสนใจในการนำเสนอ เช่น การนำเสนอในรูปแบบ Power Point คลิปวิดีโอ และการนำเสนอแอนิเมชัน เป็นต้น โดยสื่อจากผู้เรียนอยู่ในช่วงเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรมในการแก้ปัญหาของผลงานตนเอง การที่ผู้เรียนได้สร้างสื่อในช่วงเนื้อหานี้จะทำให้เพื่อนร่วมชั้นได้เห็นมุมมองและแนวทางการแก้ปัญหาที่แตกต่างกัน จะทำให้เพื่อนร่วมชั้นและรวมไปถึงตนเองเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการต่อยอดนวัตกรรมของตนเองอีกด้วย สื่อจากผู้เรียนนี้มีการเผยแพร่ทางออนไลน์ที่จะสามารถทำให้บุคคลอื่นได้นำนวัตกรรมของผู้เรียนไปใช้ประโยชน์ในการแก้ปัญหานั้น ๆ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าแนวคิดและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 5 สื่อจากผู้เรียน

ผู้เรียนจะได้รับการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะทำให้ผู้เรียนมีทักษะที่เกิดจากการเรียนรู้ในกระบวนการนี้ ได้แก่ ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถใช้องค์ความรู้ที่มีและความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนวัตกรรมในการแก้ปัญหาที่ตนเองได้เจอได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ผู้เรียนได้นำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสื่อของตนเองที่สามารถเผยแพร่ในออนไลน์เพื่อเป็นประโยชน์แก่สังคมหรือบุคคลที่สนใจในการแก้ปัญหานั้น ๆ ที่มีการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ และทักษะชีวิตและอาชีพ ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมายที่ทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงองค์ความรู้ที่มีแล้วนำไปใช้ประโยชน์ต่อวิชาชีพของตนเองในอนาคตได้

3. กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)

3.1. กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มีดังนี้

1) ผู้สอนได้อธิบายรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกภายในชั้นเรียนที่ส่งเสริมการให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้และการนำเทคโนโลยีมาร่วม

ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการลดการจัดการเรียนรู้ในการสอนแบบบรรยาย โดยผู้สอนได้กำหนดตารางกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละคาบเรียน ภาระงาน และสัดส่วนการให้คะแนนของแต่ละกิจกรรมให้นักศึกษาได้ทราบและนำไปสู่การแสดงความคิดเห็นเพื่อที่จะได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อตกลงในชั้นเรียนที่ได้รับการเห็นด้วยจากทั้งผู้เรียนและผู้สอน

2) การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อที่จะเป็นเครื่องมือที่สามารถถ่ายทอดไปสู่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม ในชั้นเรียนเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสในการเลือกใช้ความถนัด ความสนใจในการเรียนรู้

3) การอภิปรายในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้แสดงแนวคิดของตนเอง และการได้รับมุมมองต่าง ๆ เพื่อไปต่อยอดผลงานของตนเองให้ดีขึ้น และการอภิปรายในชั้นเรียนเป็นกระบวนการที่ทำให้นักศึกษาได้นำแนวคิดต่างๆ มาแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันแล้ววิเคราะห์ สังเคราะห์ นำไปสู่องค์ความรู้ของเนื้อหาสาระนั้น ๆ ได้ ทำให้นักศึกษาฝึกทักษะการสื่อสารและการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

4) บรรยากาศในชั้นเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนมีบทบาทในการมีส่วนร่วมมากขึ้น เป็นการสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยและเปิดโอกาสในการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ และบรรยากาศที่เน้นความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อทำให้ผู้เรียนรู้สึกสบายใจที่จะมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น

5) การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนที่จะมีสื่อจากผู้เรียนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการนำเสนอนวัตกรรมที่สามารถแก้ไขปัญหาของผลงานตนเองได้ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายในการจัดทำผลงานนี้ และตระหนักถึงการนำไปใช้ประโยชน์จริงที่อาจจะต้องเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์เพื่อเป็นประโยชน์แก่ตนเองและสังคม

3.2. กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตในการเรียนรู้ดังนี้

1) ผู้สอนได้ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงการเรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful Learning) ที่จะทำให้ผู้เรียนได้นำองค์ความรู้ที่ได้รับจากกระบวนการวิชานี้ไปต่อยอดและศึกษาค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมเพื่อพัฒนาความสามารถต่อวิชาชีพของตนเองในอนาคตข้างหน้า ผู้เรียนจะต้องนำองค์ความรู้และวิธีการที่สมัยใหม่ที่สอดคล้องกับแนวคิดปัจจุบันมาบูรณาการร่วมกันเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหานั้น ๆ ได้

2) การใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา (Educational Technology) ในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่อาจจะเป็นการเรียนรู้จากสื่อที่สร้างจากผู้สอน หรือสื่ออื่น ๆ ที่ถูกเผยแพร่ทางออนไลน์ ทำให้ผู้เรียนมีความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ในทุกที่ทุกเวลาที่ผู้เรียนสะดวก และการสร้างคุณค่าในการผลิตสื่อที่เผยแพร่ทางออนไลน์ เนื่องจากผู้เรียนเองเป็นทั้งผู้ที่ได้รับผลประโยชน์จากการศึกษาค้นหาข้อมูลทางออนไลน์ และยังเป็นผู้สร้างประโยชน์แก่สังคมที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาค้นคว้าเรื่องนั้น ๆ

3.3. จุดเด่นของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบและการนำเทคโนโลยีมาร่วมในการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้สอนได้สังเกตและประเมินพฤติกรรมของผู้เรียนในรูปแบบทางการและไม่เป็นทางการพบว่าผู้เรียนได้แสดงพฤติกรรมเชิงบวกดังนี้

1) ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกเชิงสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น เช่น การตอบคำถามในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น การแสดงความคิดเห็นเพื่อเสนอแนะในการพัฒนา

ปรับปรุงให้ดีขึ้น และการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ต่าง ๆ กับเพื่อนร่วมชั้นที่นำไปสู่การหาข้อสรุปขององค์ความรู้

2) ผู้เรียนมีความรับผิดชอบกับงานที่ได้รับมอบหมาย โดยภาระงานมี 2 ประเภท ได้แก่ งานที่เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้ และงานที่เป็นภาระงานของตนเอง ซึ่งงานที่เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้เป็นงานที่จะต้องทำร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนที่แบ่งออกเป็นกลุ่ม (Small Group) ให้เสร็จภายในคาบเรียนนั้น ๆ ที่สะท้อนถึงการมีความรับผิดชอบต่อตนเองและเพื่อนร่วมชั้น และงานที่เป็นภาระงานของตนเอง ผู้เรียนได้นำองค์ความรู้มาใช้ในการทำงานนั้นได้อย่างสร้างสรรค์

3) ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน โดยผู้เรียนได้นำองค์ความรู้ที่มีการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า เพื่อนำมาสู่การคิดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนได้อาศัยความถนัด ความสนใจ มาเป็นแรงจูงใจในการสร้างผลงานออกมา

4) การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตอบสนองต่อความเหมาะสมของด้านเนื้อหาและตัวผู้เรียนที่จะสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ในชั้นเรียนย่อมมีความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) และแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) ที่ผู้เรียนแต่ละคนมีความถนัด ความสนใจ และมีระดับการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และได้แสดงศักยภาพของตนเองในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนอย่างเต็มที่

5) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับยุคโลกาภิวัตน์ในสังคมปัจจุบันและการสร้างสื่อในการนำเสนอที่อยู่ในรูปแบบออนไลน์ที่มีการเผยแพร่สู่สังคมเป็นอย่างดี ซึ่งทักษะในการใช้เทคโนโลยีนี้จะเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาการ

จัดการเรียนรู้ที่สำคัญในปัจจุบันและอนาคต ทำให้ผู้เรียนมีความตั้งใจในการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีรูปแบบต่าง ๆ ในการนำเสนอนวัตกรรมของตนเอง

6) กิจกรรมการเรียนรู้ได้ออกแบบการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนที่มีการเน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีหลากหลายรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมแก่เนื้อหา ช่วงเวลา และตัวผู้เรียน โดยการเรียนรู้ในห้องเรียน เป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้านเนื้อหาเป็นหลัก และการเรียนรู้นอกห้องเรียนเป็นการเรียนรู้ที่เน้นในการปฏิบัติเชิงพื้นที่ที่ผู้เรียนจะต้องใช้องค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในห้องเรียนมาใช้ในการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า รวมไปถึงการคิดแก้ปัญหาอีกด้วย การจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนเป็นการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายคำนึงถึงความเหมาะสมที่ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน และไม่เบื่อหน่ายกับการเรียนรู้ส่งผลให้มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

4. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การประเมินผลการเรียนรู้เน้นการประเมินตามสภาพจริงโดยกำหนดสัดส่วนคะแนนดังนี้

1) สรุประเด็นเนื้อหาที่ได้ศึกษาจากสื่อออนไลน์ 10 %

2) วิเคราะห์และอภิปรายประเด็นเนื้อหาที่ได้ศึกษาจากสื่อออนไลน์ 20 %

3) ระดมความคิดเห็นการออกแบบโครงการวิจัยในชั้นเรียน 40 %

4) อภิปรายและให้ข้อเสนอแนะโครงการวิจัยในชั้นเรียนของเพื่อนร่วมชั้น 30 %

สังเกตได้ว่าผู้สอนเน้นการประเมินที่เกิดจากการปฏิบัติในชั้นเรียน ไม่ได้ให้คะแนนกับการทดสอบและต้องการประเมินสมรรถนะที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างรอบด้าน

5. ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เป็นเป้าหมาย/เข้าร่วมในโครงการ

การประเมินนักศึกษาแบบไม่เป็นทางการและแบบทางการ และผลการสะท้อนหลังจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถสรุปผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษาได้ดังนี้

1) นักศึกษาได้เรียนรู้เนื้อหาและกระบวนการของรายวิชาผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ทำให้นักศึกษาได้ฝึกกระบวนการคิดจากตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน ที่เน้นการอภิปรายร่วมกันแล้วนำไปสู่องค์ความรู้ของเนื้อหา นั้น ๆ ซึ่งนักศึกษาได้เปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้เป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ในกระบวนการก่อนที่จะสรุปองค์ความรู้ที่นักศึกษามีร่วมกันโดยการช่วยกันคิด การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และการยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกันแล้วนำความคิดเห็นเหล่านั้นมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่าเพื่อมาสรุปเป็นองค์ความรู้ร่วมกัน

2) นักศึกษามีความสุขในการเรียนรู้ในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น สนุกกับบทบาทในการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ซึ่งในการเรียนรู้แต่ละรูปแบบจะเน้นบทบาทของนักศึกษาที่แตกต่างกัน ทำให้มีความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชามากขึ้น เนื่องจากรายวิชามีเนื้อหาที่ยากและส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาเชิงทฤษฎี ซึ่งทำให้นักศึกษาเกิดความกังวลแต่การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญทำให้นักศึกษาสนุกกับการเรียนรู้ที่สามารถเรียนรู้ด้วยความหมายที่จะนำไปประโยชน์ได้ในการประกอบวิชาชีพครูในอนาคต

3) นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่เรียนรู้มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผลงานได้สะท้อนถึงทักษะกระบวนการคิดขั้นสูงจนสามารถประยุกต์องค์ความรู้เหล่านั้นไปสู่ความคิด

สร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ และทันสมัยโดยการนำเทคโนโลยีมาร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถเผยแพร่ออนไลน์และเป็นผลงานที่มีประโยชน์แก่ผู้ที่ต้องการศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องนั้น ๆ ส่งผลให้นักศึกษามีทักษะการใช้เทคโนโลยีที่เพิ่มขึ้นโดยการสอดคล้องกับกรอบแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

4) นักศึกษามีทักษะด้านการวิจัยที่ค่อนข้างชัดเจน โดยสามารถออกแบบการวิจัยในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยการเรียนรู้ที่ได้จากในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน แล้วมาสู่ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้บทบาทของผู้สอนในการให้คำปรึกษา ออกแบบวิจัยในชั้นเรียนของตนเองที่มีการออกแบบนวัตกรรมในการแก้ปัญหาชั้นเรียนที่มีชัดเจน และเหมาะสมกับบริบทของตนเอง ซึ่งเป็นผลจากการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ โดยให้นักศึกษาเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้

6. ผลลัพธ์ต่อคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้ผลลัพธ์ที่เกิดจากการเข้าร่วมโครงการมีดังนี้

1) ผู้สอนมีความยืดหยุ่นในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งการจัดการเรียนเชิงรุกเป็นการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่ลดบทบาทการสอนของผู้สอนที่เน้นการสอนแบบบรรยาย มาสู่การให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ทำให้ผู้สอนคำนึงถึงผู้เรียนเป็นหลักจึงสามารถยืดหยุ่นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสมของผู้เรียน จึงทำให้มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3 รูปแบบ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ผู้สอนสามารถที่จะเรียงลำดับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสมของเนื้อหา ผู้เรียน และบริบทของรายวิชาในภาคเรียนนั้น ๆ ได้

2) ผู้สอนสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการประกอบการจัดการเรียนรู้และการสร้างสื่อจากผู้สอนเองโดยใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อที่จัดทำในรูปแบบสื่อดิจิทัล ผู้สอนได้ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีมาจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับยุคโลกาภิวัตน์ที่ไร้พรมแดนในการเรียนรู้ที่ทำให้ชั้นเรียนเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถอยู่ที่ไหนเวลาไหนก็สามารถที่จะเรียนรู้เนื้อหาได้ตลอดเวลา และทำให้ผู้สอนไม่จำเป็นต้องพบเจอผู้เรียนในการอธิบายเนื้อหาเพิ่มเติมเมื่อผู้เรียนไม่เข้าใจ เนื่องจากผู้เรียนสามารถศึกษาสื่อจากผู้สอนที่มีการเผยแพร่ออนไลน์ได้

3) ผู้สอนสามารถพัฒนาแนวคิดให้มีความหลากหลายและสอดคล้องกับแนวคิดปัจจุบันร่วมกับผู้เรียน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกได้เน้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผู้สอนเป็นผู้ที่คอยเสนอแนะในการให้อำนาจความรู้ และเป็นผู้ที่คอยให้คำปรึกษาที่เป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้บทบาทของผู้สอนในการให้คำปรึกษา จะมีทั้งหมด 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 โครงงานประเภทครุณาทาง ขั้นตอนที่ 2 โครงงานประเภทครูลดการนำทาง และขั้นตอนที่ 3 โครงงานประเภทผู้เรียนนำเองครูไม่ต้องนำทาง ทำให้การสร้างสรรค์นี้เกิดจากแนวคิดของผู้เรียนเป็นหลักที่มีหลากหลายมุมมองและหลากหลายสถานการณ์ ปัญหาในปัจจุบัน ทำให้ผู้สอนได้รับมุมมองที่สอดคล้องกับปัจจุบันแล้วสามารถพัฒนาแนวคิดเหล่านั้นมาต่อยอดในการนำไปใช้ประโยชน์แก่นักเรียนในโรงเรียนได้จริงที่ผู้สอนสามารถออกแบบเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

7. บทเรียนที่ได้รับจากโครงการ

1) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นวิถีจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเพิ่มบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มากขึ้นในชั้นเรียนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ จึงทำให้ต้องคำนึงปัจจัยในการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มี

ประสิทธิภาพมากที่สุดดังนี้ 1) รูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายและความเหมาะสมกับเนื้อหา เป็นการเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 รูปแบบ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยโครงงานเป็นฐาน ในแต่ละรูปแบบการจัดการเรียนรู้จะมีจุดเด่นที่แตกต่างกันจึงจำเป็นต้องตระหนักถึงเนื้อหาประกอบ เพื่อที่จะสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด 2) ความแตกต่างระหว่างบุคคลในการเรียนรู้ เป็นปัจจัยที่สำคัญเนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีระดับการเรียนรู้ที่ช้าหรือเร็วแตกต่างกันเป็นความท้าทายของผู้สอนที่จะให้ผู้เรียนที่มีระดับการเรียนรู้ที่แตกต่างกันสามารถที่จะเรียนรู้ไปด้วยกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ 3) แนวคิดทฤษฎีปัญหาเป็นแนวคิดที่จะส่งเสริมความถนัด ความสามารถของผู้เรียนให้แสดงออกมาในการเรียนรู้มากที่สุด ซึ่งปัจจัยเหล่านี้จะส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากกว่าการสอนในรูปแบบที่เน้นการบรรยาย และยังทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้กับเนื้อหาที่ยากและส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาเชิงทฤษฎี

2) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ และการประเมินค่า กระบวนการคิดเหล่านี้จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการคิดสร้างสรรค์ ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ได้อย่างสร้างสรรค์รวมถึงการออกแบบผลงานอย่างสร้างสรรค์ที่คำนึงถึงการนำไปใช้ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

3) เทคโนโลยีทางการศึกษา ในรูปแบบสื่อดิจิทัลที่ถูกเผยแพร่ออนไลน์ ที่เป็นสื่อจากผู้สอนและสื่อจากผู้เรียน เป็นช่องทางในการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเพียงผู้เรียนในชั้นเรียนเท่านั้น แต่ช่องทางในการเรียนแก่ทุกคนที่สนใจศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เป็นการส่งเสริมการ

เรียนรู้ตลอดชีวิตที่สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาที่สะดวก จึงต้องตระหนักช่องทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มากที่สุดและความถูกต้องของเนื้อหาวิชาที่เผยแพร่สู่ออนไลน์แก่สาธารณชน

4) การวัดและประเมินผลต้องมีความหลากหลาย ได้แก่ การประเมินขณะเรียนรู้ การประเมินเพื่อการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อการมีผลการประเมินที่หลากหลายแล้วสามารถใช้พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ต่อเนื่อง และทำให้ผู้เรียนปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองในแต่ละด้านให้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากรูปแบบการประเมินแต่ละประเภทนั้นมีจุดประสงค์ในการประเมินที่ต่างกันจึงทำให้ผลการประเมินครอบคลุมทุกด้านในการเรียนรู้ของผู้เรียน

8. แนวทางการขยายผล

1) ผู้สอนวางแผนการเผยแพร่สื่อจากผู้สอนในรูปแบบออนไลน์มากยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้สอนได้นำเสนอสื่อจากผู้สอนที่อยู่ในรูปแบบสื่อดิจิทัล โดยการบันทึกคลิปการสอนของผู้สอนในการนำเสนอองค์ความรู้เกี่ยวกับวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เพียง 8 คลิป แต่หลังจากการเก็บข้อมูลและสะท้อนผลจากผู้เรียน พบว่าผู้เรียนพึงพอใจกับการเรียนรู้จากคลิปการสอนที่เผยแพร่ในออนไลน์เนื่องจากสามารถที่จะเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนได้ตลอดเวลา รวมไปถึงการทบทวนบทเรียนในเรื่องที่ไม่เข้าใจ สามารถที่จะเข้าเรียนรู้ได้ตลอด

10. เอกสารอ้างอิง

Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*. (3rd ed.,). Holt, Rinehart & Winston, New York: Dryden Press.

Felder, M. (2004). Teaching engineering at a research university: problems and possibilities, *Education Quimica*. 15(1).

เวลาเมื่อผู้เรียนต้องการและสะดวก และผู้สอนมีการวางแผนคลิปการสอนที่เป็นการให้ความรู้แก่สาธารณชนในรูปแบบออนไลน์ที่มีเนื้อหาที่ทันสมัยและปัจจุบัน เมื่อมีเนื้อหาที่เพิ่มเติมจากเนื้อหาเดิมทำให้เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนและทุกคนที่สนใจศึกษาค้นคว้าเนื้อหาวิจัยเพื่อพัฒนาชั้นเรียน เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2) การบูรณาการรายวิชาเข้ากับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องและออกแบบผลงานร่วมกัน เนื่องจากรายวิชาวิจัยเพื่อพัฒนาชั้นเรียนเป็นรายวิชาที่ต้องอาศัยการปฏิบัติเชิงพื้นที่ร่วมด้วย เช่น การสอน การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน และออกแบบนวัตกรรมในการแก้ปัญหา เป็นต้น ซึ่งการบูรณาการร่วมกับรายวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องเป็นการส่งเสริมแนวคิดลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติมากยิ่งขึ้น

9. ปัญหาและอุปสรรค

1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกไม่เป็นไปตามแผนที่วางไว้

2) สถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ทำให้ไม่สามารถปฏิบัติเชิงพื้นที่โรงเรียนเป้าหมายได้ตามกำหนด ส่งผลให้กิจกรรมบางอย่างต้องปรับเปลี่ยนมาเป็นรูปแบบออนไลน์แล้วทำให้ผลลัพธ์ไม่เป็นไปตามแผนที่กำหนด

บูรณาการศาสตร์การถ่ายภาพและสถาปัตยกรรมสำหรับนักศึกษาการถ่ายภาพเพื่อ การศึกษาและนำเสนอคุณค่าและเรื่องราวของสิ่งปลูกสร้างด้วยภาพถ่าย

ณัฐพล นุกุลคาม¹

¹ภาควิชาสื่อศิลปะ และการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
nattapon.nukulkam@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้สรุปการดำเนินการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในวิชาการถ่ายภาพสถาปัตยกรรม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งเป็นหนึ่งในวิชาเลือกสำหรับนักศึกษาสาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ การเรียนการสอนในภาคเรียนนี้นอกจากผู้เรียนจะได้เรียนรู้แนวคิดและเทคนิคการถ่ายภาพสถาปัตยกรรมซึ่งประกอบด้วยการค้นคว้าและลงมือปฏิบัติตามหัวข้อการถ่ายภาพแล้ว ผู้เรียนยังได้เรียนรู้แนวคิดและสุนทรียะในงานสถาปัตยกรรมและการถ่ายภาพจากวิทยากรพิเศษหลากหลาย ทั้งที่เชี่ยวชาญในด้านการถ่ายภาพและงานสถาปัตยกรรม นอกจากนี้การบรรยายตามหัวข้อความรู้และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องแล้ววิทยากรพิเศษยังมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เรียนผ่านการสนทนากลุ่มในโครงการภาพถ่ายสถาปัตยกรรมท้ายภาคเรียน ซึ่งเป็นการนำเรื่องราวเนื้อหาและสุนทรียะในงานสถาปัตยกรรมมาแสดงออกผ่านภาพถ่าย นับเป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่างศาสตร์ด้านสถาปัตยกรรมและการถ่ายภาพ ผลการดำเนินการพบว่าผู้เรียนบางส่วนมีความเห็นว่าการเรียนการสอนและเนื้อหาโดยรวมสนุกและน่าสนใจ โดยผู้เรียนซึ่งมีทักษะในการถ่ายภาพสูงอยู่แล้วสามารถประยุกต์ใช้การถ่ายภาพในการถ่ายทอดเนื้อหาแนวคิดและสุนทรียะด้านสถาปัตยกรรมที่ได้เรียนรู้จากวิทยากรพิเศษหรือในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรมที่ผู้เรียนสนใจ แสดงให้เห็นความสำคัญของการเรียนการสอนข้ามศาสตร์เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจและสร้างสรรค์ผลงานที่ลึกซึ้งขึ้น นอกจากนี้การเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญที่หลากหลายยังทำให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนได้เรียนรู้ศาสตร์ที่นอกเหนือไปจากความถนัดหรือทักษะหลักไปพร้อมๆ กัน อย่างไรก็ตาม การเชิญวิทยากรพิเศษหลากหลายและบ่อยครั้งที่ส่วนใหญ่จะเป็นการบรรยายตามหัวข้อเนื้อหาที่กำหนด อาจทำให้ผู้เรียนบางส่วนเกิดการเบื่อหน่ายที่จะเข้าชั้นเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงสถานการณ์ที่บังคับให้เป็นการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ ซึ่งผู้สอนจะนำจุดอ่อนในการดำเนินการข้อนี้ไปปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนวิชานี้ในอนาคต

คำสำคัญ: การถ่ายภาพ, สถาปัตยกรรม, การบูรณาการ

1. บทนำ

วิชาการถ่ายภาพสถาปัตยกรรมคือวิชาเลือกสำหรับนักศึกษาสาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่สนใจศึกษาด้านแนวคิดและเทคนิคการสร้างสรรคผลงานภาพถ่ายสถาปัตยกรรมทั้งในเชิงศิลปะและเชิงพาณิชย์ โดยกระบวนวิชามีการเรียนการสอนภาคปฏิบัติตาม

เนื้อหาในแต่ละหัวข้อการถ่ายภาพที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นคว้า วางแผน และลงมือปฏิบัติการถ่ายภาพ โดยมีอาจารย์ประจำวิชาคอยให้คำแนะนำปรึกษา เนื้อหาในแต่ละหัวข้อดังกล่าวประกอบด้วยมุมมองและองค์ประกอบการถ่ายภาพสถาปัตยกรรม เทคนิคและอุปกรณ์การควบคุมทัศนมิติในภาพถ่าย และการจัดแสงเพื่อถ่ายและตกแต่งภาพถ่ายสถาปัตยกรรมเชิงพาณิชย์

อย่างไรก็ตาม ในการถ่ายภาพสถาปัตยกรรมนอกจากผู้เรียนควรได้เรียนรู้ด้านเทคนิคและอุปกรณ์การถ่ายภาพสถาปัตยกรรมที่จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเชิงศิลปะและผลงานเชิงพาณิชย์แล้ว ผู้เรียนยังควรได้เรียนรู้แนวคิดและสุนทรียะในสิ่งปลูกสร้างและผลงานสถาปัตยกรรม เพื่อให้เห็นคุณค่าและความสำคัญของสถาปัตยกรรมในด้านต่างๆ และสามารถถ่ายทอดนำเสนอสิ่งเหล่านั้นผ่านภาพถ่าย ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์จำกัด นอกจากนี้ผู้เรียน ซึ่งเป็นนักศึกษาด้านการถ่ายภาพ ยังควรได้ทำงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญด้านสถาปัตยกรรมโดยตรง เพื่อนำความรู้ความเข้าใจด้านการถ่ายภาพมาประยุกต์ใช้กับองค์ความรู้ด้านสถาปัตยกรรม แล้วถ่ายทอดแนวคิด สุนทรียะ คุณค่า และความสำคัญของสถาปัตยกรรมต่างๆ ผ่านภาพถ่ายได้อย่างชัดเจน

รูปแบบการเรียนการสอนวิชาการถ่ายภาพสถาปัตยกรรมในบทความนี้จึงเป็นการเรียนการสอนแบบปฏิบัติ โดยประกอบด้วยการบูรณาการระหว่างแนวคิด อุปกรณ์ และเทคนิคการถ่ายภาพ ซึ่งผู้สอนมีความรู้และประสบการณ์สามารถถ่ายทอดให้กับผู้เรียนได้ เข้ากับแนวคิดและองค์ความรู้ด้านสถาปัตยกรรมที่ผู้สอนจะเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญมาบรรยายเสริมให้กับผู้เรียน รวมถึงมีส่วนร่วมให้คำแนะนำและตรวจประเมินโครงการสร้างสรรค์ภาพถ่ายสถาปัตยกรรมท้ายภาคเรียนผ่านการสนทนากลุ่มเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิดระหว่างสองศาสตร์

2. แนวทางและหลักการที่นำมาใช้ดำเนินการ

ในการเรียนการสอนวิชาการถ่ายภาพสถาปัตยกรรมในภาคเรียนนี้เน้นการเรียนภาคปฏิบัติ (Active Learning) ประกอบด้วยส่วนที่เป็นเนื้อหาย่อยตามแนวคิด อุปกรณ์ และเทคนิคการถ่ายภาพสถาปัตยกรรมที่มีโครงการย่อย (Project-based) ให้ผู้เรียนทดลองค้นคว้าและปฏิบัติโดยมีอาจารย์ประจำวิชาคอยให้คำแนะนำ รวมถึงมีช่วงการตรวจประเมิน

ผลงานจากแต่ละโครงการด้วยการสนทนากลุ่ม (Group Discussion) นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้รับความรู้เสริมเพิ่มเติมจากวิทยากรพิเศษผู้เชี่ยวชาญด้านสถาปัตยกรรมและการถ่ายภาพสถาปัตยกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญมีส่วนร่วมในการให้คำแนะนำและตรวจประเมินโครงการสร้างสรรค์ท้ายภาคเรียน

3. กระบวนการเรียนรู้ในกระบวนการวิชา

หัวข้อกระบวนการเรียนรู้ในกระบวนการวิชามีหัวข้อย่อยแบ่งออกเป็นสรุปกิจกรรมการเรียนการสอน กระบวนการสอน และสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน แต่ละหัวข้อย่อยมีรายละเอียดดังนี้

3.1. กิจกรรมการเรียนการสอน

กิจกรรมการเรียนการสอนมีการเปลี่ยนแปลงไปจากข้อเสนอโครงการเนื่องจากการเพิ่มเนื้อหาและวิทยากรรับเชิญบางส่วน แต่ยังคงโครงการภาพถ่ายไว้ตามเดิม การเรียนการสอนในภาคการศึกษาปีดำเนินการเป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ ประกอบด้วยการเรียนการสอนภาคบรรยายโดยอาจารย์ประจำวิชาและวิทยากรพิเศษ และภาคปฏิบัติที่ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าและปฏิบัติการตามสิ่งที่ตนสนใจที่สอดคล้องกับเนื้อหาเป็นกลุ่ม รวมถึงการตรวจประเมินผลงาน สัดส่วนกิจกรรมการเรียนการสอนสามารถแบ่งตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 สัดส่วนกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนดำเนินการ

กิจกรรม	ระยะเวลา (สัปดาห์)
ภาคบรรยาย โดย อาจารย์ประจำวิชา	3 (18.7%)
ภาคบรรยาย โดย วิทยากรพิเศษ	4 (25%)
ค้นคว้าและปฏิบัติการ ถ่ายภาพตามโครงการ และการตรวจประเมิน	5 (31.3%)
ค้นคว้าและปฏิบัติการ ถ่ายภาพโครงการท้าย	4 (25%)

กิจกรรม	ระยะเวลา (สัปดาห์)
ภาคเรียน และการ ตรวจประเมิน	
รวม	16 (100%)

เนื่องจากวิทยากรจำนวนมากที่เชิญมาร่วมสอน ทำให้ระยะเวลาการเรียนการสอนภาคบรรยายมีมากกว่าที่วางแผนไว้ที่ไม่เกิน 30% แต่โดยรวมยังคงไม่เกิน 50% ของกิจกรรมทั้งหมด (รวม 43.7%) อดีงไรก็ดี เนื่องจากการเรียนการสอนส่วนใหญ่กระทำผ่านสื่อออนไลน์ ช่วงระหว่างการบรรยายในแต่ละสัปดาห์จึงเป็นช่วงที่ผู้เรียนสามารถค้นคว้าปฏิบัติการถ่ายภาพตามโครงการ โดยที่การบรรยายโดยวิทยากรพิเศษเป็นความรู้เสริม แล้วนำผลงานมาแนะนำเสนอเพื่อแลกเปลี่ยนประเมินก่อนกำหนดส่งผลงานได้ทั้งในและนอกเวลาทำการ จึงอาจกล่าวได้ว่าการตรวจประเมินผลงานได้ปฏิบัตินอกเหนือจากแผนกิจกรรมที่รายงาน

ในส่วนเนื้อหาที่ได้ทำการเรียนการสอนแบ่งออกได้ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 เนื้อหาที่ได้ทำการเรียนการสอน

เนื้อหา	หมายเหตุ
1. มุมมองและองค์ประกอบในการถ่ายภาพสถาปัตยกรรม	อาจารย์ประจำวิชา, ส่งงานถ่ายภาพ
2. คุณค่าของสถาปัตยกรรมและการถ่ายภาพ และสถาปัตยกรรมในเมืองเชียงใหม่	วิทยากรพิเศษ
3. การควบคุมทัศนมิติในการถ่ายภาพสถาปัตยกรรม	อาจารย์ประจำวิชา, ส่งงานถ่ายภาพ

เนื้อหา	หมายเหตุ
4. การจัดการและปรับแต่งแสงในการถ่ายภาพสถาปัตยกรรม	อาจารย์ประจำวิชา, ส่งงานถ่ายภาพ
5. การถ่ายภาพสถาปัตยกรรมเชิงพาณิชย์	วิทยากรพิเศษ
6. การวิเคราะห์และสร้างเนื้อหาเพื่อการถ่ายภาพสถาปัตยกรรม	วิทยากรพิเศษ, ส่งโครงการถ่ายภาพท้ายภาคเรียน
7. ผลงานและประสบการณ์ถ่ายภาพสถาปัตยกรรมเชิงอนุรักษ์ ศิลปะ และเชิงพาณิชย์	วิทยากรพิเศษ

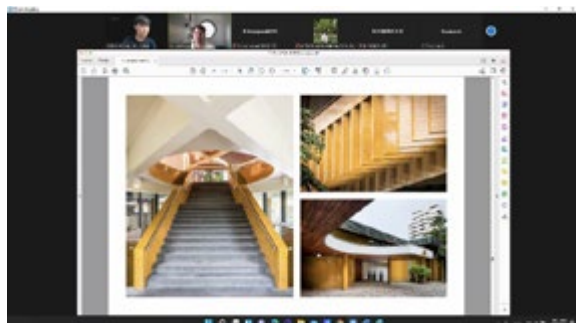
3.2. กระบวนการเรียนการสอน

กระบวนการเรียนการสอนได้พยายามทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเพื่อสร้างทักษะของผู้เรียนผ่านกระบวนการต่างๆ ประกอบด้วย 1) รูปแบบการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าและทดลองลงมือปฏิบัติการถ่ายภาพตามเนื้อหาที่สอนและการตีความเนื้อหาอื่นๆ ของผู้เรียน โดยที่ผู้สอนคอยให้คำแนะนำปรึกษา รวมถึงการบรรยายโดยวิทยากรพิเศษด้านสถาปัตยกรรมจะเสริมสร้างทักษะของผู้เรียนในด้านการคิดและปฏิบัติงานสร้างสรรค์ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ รวมถึงทักษะการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านการทำงานกลุ่ม และ 2) รูปแบบการประเมินผลงานที่เป็นกรนำเสนอและสนทนาแลกเปลี่ยนจะส่งเสริมทักษะการคิดและวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์

3.3. สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน

วิชาการถ่ายภาพสถาปัตยกรรมในภาคการศึกษานี้มีรูปแบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์

จึงได้ใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ทั้งในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน การสอน การตรวจประเมินผลงาน การค้นคว้าข้อมูล และการส่งผลงาน โดยได้ใช้ Microsoft Teams ในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งแจ้งโจทย์งานและแนวทางปฏิบัติ ส่งผลงาน การบรรยาย รวมถึงเป็นที่แบ่งปันองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังได้ใช้ Facebook Group และ Messenger ในการติดต่อสื่อสารและชี้แจงอีกช่องทางหนึ่ง และใช้ Zoom ในการบรรยายและตรวจประเมินผลงาน โดยเฉพาะเมื่อมีวิทยากรพิเศษมาร่วมบรรยายเนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มที่วิทยากรถนัด



รูปที่ 1 การเรียนการสอนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom

4. ผลที่ได้รับจากการดำเนินการเรียนการสอน

หัวข้อผลที่ได้รับจากการดำเนินการเรียนการสอนมีหัวข้อย่อยแบ่งออกเป็นวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ ผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้รับ ผลลัพธ์ต่อผู้สอน และตัวอย่างผลงานของผู้เรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการประเมินผลการเรียนรู้แบ่งออกตามสัดส่วนออกเป็น 1) คุณภาพผลงานภาพถ่ายตามหัวข้อการบรรยาย (40%) 2) พัฒนาการผลงานภาพถ่ายภายหลังการตรวจประเมินและสนทนากลุ่ม (20%) และ 3) โครงการภาพถ่ายทำภาคเรียน ทั้งพัฒนาการและผลลัพธ์สุดท้าย (40%) โดยที่คุณภาพผลงานจะสะท้อนความรู้ความเข้าใจในเทคนิคการถ่ายภาพและการนำเสนอคุณค่าและสุนทรียะในสถาปัตยกรรม ส่วนการประเมินพัฒนาการจะสะท้อนการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม และทัศนคติต่อการเรียนการสอนของผู้เรียน

4.2. ผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้รับ

จากผลการประเมินการเรียนการสอนตามระบบพบว่าผู้เรียนบางส่วนมีความเห็นว่าเป็นกระบวนการวิชาที่มีเนื้อหาหลากหลายและมีความน่าสนใจในส่วน of ผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้รับแบ่งออกตามทักษะที่คาดว่าผู้เรียนจะได้รับตามหัวข้อต่อไปนี้

4.2.1 ทักษะการสร้างสรรคภาพถ่ายสถาปัตยกรรมและการตกแต่งภายใน

ในด้านผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้รับด้านทักษะการสร้างสรรคภาพถ่ายสถาปัตยกรรมและการตกแต่งภายใน จากการสังเกตผลงานพบว่าผู้เรียนส่วนหนึ่งสามารถนำแนวคิดและเทคนิคการถ่ายภาพไปทดลองใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถ่ายทอดผลงานสถาปัตยกรรมผ่านภาพถ่ายออกมาได้อย่างน่าสนใจ ในขณะที่ผู้เรียนอีกส่วนหนึ่งยังไม่สามารถหาจุดสมดุลระหว่างเทคนิคและสุนทรียะในการถ่ายภาพและเนื้อหาด้านสถาปัตยกรรมได้ ทำให้ผลงานคุณภาพลดลง นอกจากนี้ยังมีผู้เรียนอีกส่วนหนึ่งที่อาจไม่ได้สนใจเนื้อหาด้านสถาปัตยกรรมมากนัก ซึ่งส่งผลทำให้ดูเหมือนทักษะการสร้างสรรคดูต่ำกว่าที่เป็น

4.2.2 ทักษะการอธิบายถึงคุณค่าและสุนทรียะ

ในงานสถาปัตยกรรมและนำเสนอผ่านผลงานภาพถ่าย จากโครงการภาพถ่ายทำภาคเรียนซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์สถาปัตยกรรมที่ตนสนใจแล้วนำเสนอผ่านภาพถ่ายพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถค้นหาข้อมูลเพื่ออธิบายถึงคุณค่าและสุนทรียะในงานสถาปัตยกรรมที่ตนสนใจได้ค่อนข้างดี อย่างไรก็ตาม ด้วยเวลาการทำงานที่จำกัดและปัจจัยอื่น ทำให้ผู้เรียนบางส่วนไม่สามารถแสดงให้เห็นคุณค่าและสุนทรียะของสถาปัตยกรรมที่ได้ศึกษาได้ดีเท่าที่ควร หากวางแผนให้ผู้เรียนมีเวลาทำหัวข้อย่อยหรือโครงการภาพถ่ายมากกว่านี้ผลงานที่ออกมาอาจทั้งมีความสวยงามและสามารถอธิบายได้ถึงคุณค่าและสุนทรียะในงานสถาปัตยกรรมที่ผู้เรียนสนใจได้ดียิ่งขึ้น

4.2.3 ทักษะการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น
กิจกรรมปฏิบัติการในกระบวนวิชานี้เน้นการปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งด้วยรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์จากสถานการณ์โรคระบาดทำให้ผู้เรียนบางส่วนต้องทำงานร่วมกันจากต่างพื้นที่แต่ยังคงได้ผลลัพธ์เป็นที่น่าพึงพอใจ

4.2.4 ทักษะการคิดและปฏิบัติงานเชิงสร้างสรรค์

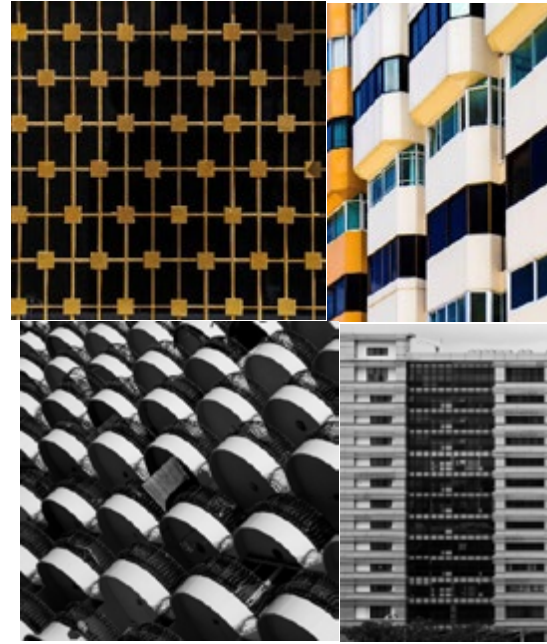
ข้อสังเกตจากการทำงานห้วข้อย่อยและโครงการภาพถ่ายท้ายภาคเรียนแสดงให้เห็นทักษะการคิดและการตั้งข้อสังเกตสภาพแวดล้อมรอบตัวหรือบ้านเมืองของผู้เรียน ซึ่งเสริมด้วยองค์ความรู้และแนวคิดเชิงสถาปัตยกรรมที่วิทยากรพิเศษได้ให้ไว้ ในส่วนการปฏิบัติงานพบว่าผู้เรียนส่วนที่สนใจทำองค์ความรู้และเทคนิคมาทดลองปฏิบัติสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีศักยภาพ อย่างไรก็ตาม พบว่ามีผู้เรียนอีกส่วนหนึ่งดูเหมือนยังไม่ได้ปฏิบัติงานอย่างเต็มประสิทธิภาพเท่าที่ควร ด้วยเหตุผลต่างๆ รวมถึงความสนใจในเนื้อหากระบวนวิชานี้

4.3. ผลลัพธ์ต่อผู้สอน

ผลลัพธ์จากการจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชานี้ต่อผู้สอนที่สำคัญคือผู้สอนได้มีโอกาสเรียนรู้เนื้อหาที่ไม่ได้เป็นความถนัดของผู้สอนโดยตรงไปพร้อมกับผู้เรียนผ่านวิทยากรพิเศษที่มาบรรยายหลากหลายความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับแนวคิดและคุณค่าของสถาปัตยกรรมและความสำคัญของการถ่ายภาพต่องานสถาปัตยกรรมทั้งเชิงศิลปะและเชิงพาณิชย์ ซึ่งคาดว่าจะทำให้ผู้สอนสามารถวางแผนเนื้อหาการสอนและกำหนดโจทย์งานเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทดลองปฏิบัติได้ดียิ่งขึ้นในอนาคต

4.4. ตัวอย่างผลงานของผู้เรียน

ตัวอย่างผลงานของผู้เรียนแบ่งออกตามหัวข้อเนื้อหาที่ได้ทำการเรียนการสอนแล้วส่งงาน รวมถึงโครงการภาพถ่ายท้ายภาคเรียน ตัวอย่างผลงานของผู้เรียนมีตามภาพตัวอย่างต่อไปนี้



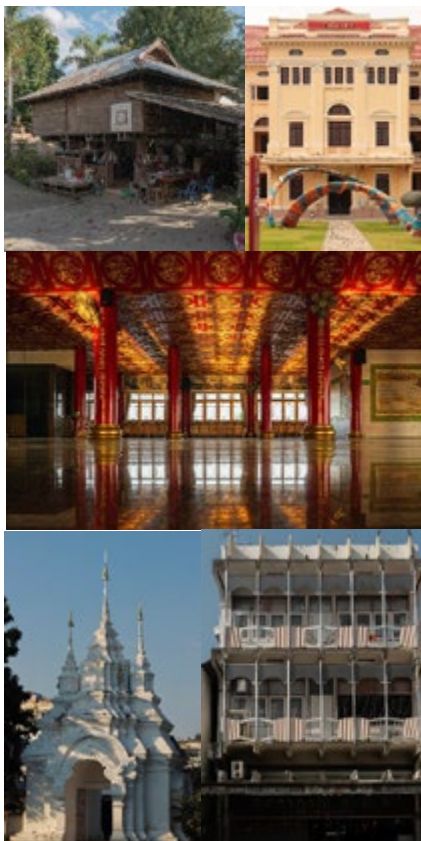
รูปที่ 2 ตัวอย่างผลงานห้วข้อมุมมองและองค์ประกอบในการถ่ายภาพสถาปัตยกรรมที่ได้ให้เรียนรู้มุมมองและองค์ประกอบพื้นฐาน แล้วทดลองนำไปสร้างสรรค์ภาพถ่ายสถาปัตยกรรม



รูปที่ 3 ตัวอย่างผลงานห้วข้อการควบคุมทัศนมิติในการถ่ายภาพสถาปัตยกรรมที่ได้ให้ทดลองใช้อุปกรณ์พิเศษและซอฟต์แวร์ในการปรับแต่งทัศนมิติของอาคารในภาพถ่าย



รูปที่ 4 ตัวอย่างผลงานการจัดการและปรับแต่งแสงในการถ่ายภาพสถาปัตยกรรมที่ได้ให้ทดลองใช้ไฟแฟลชและเทคนิค HDR ในการถ่ายภาพการตกแต่งภายใน



รูปที่ 5 ตัวอย่างผลงานโครงการภาพถ่ายทำยภาคเรียนประกอบด้วย “หลอมข้าวในบ้านอำเภอมแม่แจ่ม” “สถาปัตยกรรมจีน-ยุโรปในกม. และชม.” “สถานธรรมไท่หลินผอเอวี่ยน” “วัดสวนดอก” และ “สถาปัตยกรรมยุคโมเดิร์นในเชียงใหม่”

5. สรุปผลที่ได้จากการดำเนินการ

หัวข้อสรุปผลที่ได้จากการดำเนินการแบ่งหัวข้อออกเป็นบทเรียนที่ได้รับ ปัญหาและอุปสรรค และข้อเสนอแนะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.1. บทเรียนที่ได้รับ

บทเรียนสำคัญที่ได้รับจากการดำเนินการพบว่า การเรียนการสอนที่บูรณาการองค์ความรู้ด้านสถาปัตยกรรมเข้ากับเทคนิคการถ่ายภาพจะทำให้ผู้เรียนที่มีพื้นฐานทักษะด้านการถ่ายภาพอยู่แล้วสามารถนำเสนอเรื่องราว คุณค่า ความสำคัญ และสุนทรียะในงานสถาปัตยกรรม ทั้งที่น่าตื่นตาตื่นใจด้วยตัวสถาปัตยกรรมเองอยู่แล้ว และที่หากไม่ใช่สายตาและความรู้เชิงสถาปัตยกรรมอาจไม่สามารถมองเห็นความสำคัญหรือเรื่องราวที่น่าสนใจของสถานที่นั้นได้ เป็นการเน้นย้ำให้เห็นความสำคัญว่านักศึกษาการถ่ายภาพนอกจากจะต้องมีความรู้ความเข้าใจด้านการถ่ายภาพแล้ว ยังต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ถ่ายเพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดเรื่องราว คุณค่า และความสำคัญผ่านภาพถ่ายให้ได้มากที่สุด

5.2. ปัญหาและอุปสรรค

ปัญหาและอุปสรรคที่สำคัญในการดำเนินการประกอบด้วย 1) จำนวนผู้เรียนที่มากกว่าที่เปิดรับกว่าเท่าตัวส่งผลให้ความเข้มข้นและครอบคลุมในการตรวจประเมินพัฒนาการผลงานและการสนทนากลุ่มลดลงเนื่องจากในการตรวจผลงานแต่ละครั้งต้องกระทำอย่างเร่งรีบ 2) จำนวนผู้เรียนที่มากกว่าที่เปิดรับยังทำให้งบประมาณสนับสนุนโครงการภาพถ่ายทำยภาคเรียนที่ตั้งไว้มีส่วนแบ่งมากขึ้น ผู้เรียนแต่ละคนได้ทุนสนับสนุนน้อยลง 3) ในช่วงทำยภาคเรียนผู้เรียนเริ่มมีความเบื่อหน่ายการบรรยาย รวมถึงผู้เรียนมีภาระหน้าที่อื่นๆ จึงทำให้ผู้เรียนส่วนหนึ่งเลือกที่จะไม่เข้าฟังบรรยายตามกำหนดการแล้วรับชมบันทึกการบรรยายย้อนหลัง ซึ่งอาจพลาดโอกาสในการถามตอบข้อสงสัยกับวิทยากรที่ได้เชิญมา 4) ผู้เรียนมีข้อจำกัดในการเข้าถึงอุปกรณ์การเรียนบางอย่าง โดยเฉพาะใน

หัวข้อการควบคุมทัศนคติและการจัดการแสงเพื่อถ่ายภาพสถาปัตยกรรม เนื่องจากอุปกรณ์ที่ใช้เป็นอุปกรณ์ที่ค่อนข้างเฉพาะเจาะจงและมีจำนวนจำกัด รวมถึงมีผู้เรียนบางส่วนไม่ได้อยู่ในพื้นที่เนื่องจากสถานการณ์โรคติดเชื้อ Covid-19 ทำให้เนื้อหาบางส่วนทดลองปฏิบัติได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ และจำเป็นต้องหาเทคนิคที่เกี่ยวข้องให้ทดลองปฏิบัติแทน และ 5) ผลงานโครงการภาพถ่ายทำยภาคเรียนหลายโครงการไม่ได้คุณภาพเท่าที่ควรเนื่องจากหลายปัจจัย เช่น ผู้เรียนบางส่วนร่วมกันทำเป็นกลุ่ม แต่อยู่ในคนละพื้นที่กันทำให้ผลงานไม่เป็นไปในทางเดียวกันเท่าที่ควร อีกทั้งในช่วงทำยภาคเรียน ผู้เรียนต้องแบ่งเวลาให้กับโครงการทำยภาคเรียนของกระบวนวิชาอื่น ซึ่งทำให้มีเวลาพัฒนาโครงการในวิชานี้ลดน้อยลง รวมถึงในช่วงทำยภาคเรียนเกิดการระบาดของโรคติดเชื้อ Covid-19 ในพื้นที่ ทำให้ผู้เรียนบางส่วนต้องเข้ารับการรักษาหรือกักตัว ทำให้ไม่สามารถเดินทางไปถ่ายภาพได้ภายในระยะเวลาที่กำหนด

5.3. ข้อเสนอแนะ

การจัดการเรียนการสอนเน้นการปฏิบัติด้วยองค์ความรู้ที่บูรณาการระหว่างศาสตร์การถ่ายภาพและศาสตร์ด้านสถาปัตยกรรมครั้งนี้เน้นย้ำให้เห็นความสำคัญของความรู้ความเข้าใจในศาสตร์หรือสาขาวิชาอื่นสำหรับนักศึกษาสาขาการถ่ายภาพที่ถึงแม้จะมีทักษะและความเชี่ยวชาญด้านเทคนิคการถ่ายภาพแล้วยังควรมีความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่ตนถ่ายภาพ

เพื่อให้สามารถถ่ายทอดคุณค่าและความสำคัญของสิ่งนั้นผ่านภาพถ่ายออกมาได้อย่างลึกซึ้งและสวยงาม ข้อเสนอแนะจากการจัดการเรียนการสอนนี้จึงต้องการส่งเสริมผลักดันให้กระบวนวิชาอื่นมีการบูรณาการศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้องเข้ามาในเนื้อหาบทเรียนมากยิ่งขึ้น

6. กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนบทความนี้ ซึ่งเป็นอาจารย์ประจำวิชาขอขอบคุณผู้ที่ให้การสนับสนุนการเรียนการสอนในภาคการศึกษาที่เปิดโอกาสให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนได้เรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน ประกอบด้วยสาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ นอกจากนี้ต้องขอขอบคุณวิทยากรพิเศษ ประกอบด้วย รองศาสตราจารย์ ดร.สันต์ สุวัจนราภินันท์ อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คุณธนกร บรรเทือง ช่างภาพอิสระ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภกิจ ยิ้มสรวล อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร และคุณวีระพล สิงห์น้อย ช่างภาพอิสระและศิลปินภาพถ่ายสถาปัตยกรรมที่ได้สละเวลาและให้เกียรติมามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนในวิชาภาพถ่ายสถาปัตยกรรม คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 นี้

การนำวิธีการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom มาช่วยสนับสนุนการจัดการเรียน การสอนสำหรับกระบวนวิชา 112204 พื้นฐานเสียง

ธัชธรรม ศิลป์สุพรรณ¹

¹ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: thatchatham.s@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 112204 พื้นฐานเสียง (sound basics) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ เป็นกระบวนวิชาที่ประกอบไปด้วยทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติการ ซึ่งต่างเกี่ยวข้องกับประเด็นของการทำงานกับเสียง ที่นำไปสู่การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านสื่อศิลปะของนักศึกษา เดิมทีนั้น กระบวนวิชานี้ มีการจัดการเรียนรู้แบบ active learning เป็นทุนเดิมอยู่แล้ว แต่ถึงอย่างไรก็ตาม เนื่องจากว่าผู้สอนพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ไม่ได้มีพื้นฐานทักษะในการทำงานกับโปรแกรม Digital Audio Workstation (DAW) ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องแบ่งเวลาส่วนใหญ่ไปเน้นให้กับการสอนทักษะพื้นฐานของโปรแกรมหดงกล่าว กอรบกับการบรรยายเนื้อหาทฤษฎีควบคู่กันไป ทำให้ไม่มีเวลาเพียงพอที่จะจัดการเรียนรู้ที่เน้นไปยังทักษะแบบศตวรรษที่ 21 ผ่านกระบวนการพัฒนาและนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ตามโจทย์ในแต่ละตอน ตรงนี้เอง ผู้สอนจึงได้มีแนวคิดในการนำการจัดการเรียนการสอนแบบ flipped classroom เข้ามาช่วยสนับสนุนการเรียนการสอน โดยเจียดเนื้อหาบางส่วนให้นักศึกษาสามารถศึกษาเองได้จากที่บ้าน เพื่อที่จะนำเวลาของชั่วโมงการเรียนการสอนไปเน้นให้กับการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชาเป็นหลัก

คำสำคัญ: เสียง, สื่อศิลปะ, การจัดการเรียนการสอนแบบ flipped classroom

1. บทนำ

กระบวนวิชา 112204 พื้นฐานเสียง (sound basics) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ จำนวนหน่วยกิต 3 หน่วยกิต (2-2-5) เป็นกระบวนวิชาที่ประกอบไปด้วยทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติการ ซึ่งต่างเกี่ยวข้องกับประเด็นของการทำงานกับเสียงในฐานะสื่อศิลปะ (sound as media art) โดยนักศึกษาจำเป็นต้องเรียนรู้หลักการและทักษะการใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเสียง การบันทึกเสียงทั้งแบบภาคสนาม (field recording) และภาคสตูดิโอ (studio recording) การฝึกฝนทักษะการทำงานกับ

โปรแกรม Digital Audio Workstation (DAW) สำหรับการตัดต่อและผสมเสียง ร่วมไปกับการศึกษาทฤษฎี แนวคิด และประเด็นสำคัญอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเสียง ดนตรีร่วมสมัย และการฟังอย่างเจาะจง (critical listening) เพื่อท้ายสุดแล้ว จะได้นำไปสู่การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านสื่อศิลปะของนักศึกษา ที่มีเสียงเป็นตัวเล่าเรื่องราว (sound narrative) ตามบริบทที่แตกต่างกันออกไป

เดิมทีนั้น กระบวนวิชา 112204 พื้นฐานเสียง มีลักษณะของการจัดการเรียนรู้ที่ใกล้เคียงกับการจัดการเรียนการสอนแบบ active learning เป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ผ่าน project-

based หรือ problem-solving รวมไปถึงการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ (IT integrated learning) แต่ถึงอย่างไรก็ตาม ผู้สอนกลับพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ที่ลงทะเบียนกระบวนวิชานี้ ไม่ได้มีพื้นฐานในการใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับเสียงมาก่อน โดยเฉพาะทักษะการทำงานกับโปรแกรม DAW สำหรับการตัดต่อและผสมเสียง ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา ตรงนี้เองทำให้ผู้สอนจึงต้องแบ่งเวลาของการเรียนการสอนส่วนใหญ่ไปเน้นให้กับการสอนทักษะพื้นฐานของโปรแกรม DAW อย่างโปรแกรม Logic Pro ซึ่งถูกติดตั้งไว้ในห้องคอมพิวเตอร์สำหรับการเรียนการสอนของสาขาวิชาอีกทั้ง เนื่องจากว่าผู้สอนยังจะต้องเน้นการสอนบรรยายเนื้อหาทฤษฎีควบคู่กันไป ทำให้ไม่มีเวลาเพียงพอที่จะจัดการเรียนรู้ที่เน้นไปยังทักษะอื่น ๆ ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้แบบศตวรรษที่ 21 อาทิ ทักษะด้านความคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ (creative/innovative) ทักษะด้านการสื่อสาร (communicative) ทักษะด้านการคิดเชิงวิพากษ์ (critical/analytical thinking) และ ทักษะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น (collaborative)

จากข้างต้น ผู้สอนจึงต้องการที่จะแก้ปัญหาดังกล่าว โดยการนำการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ flipped classroom มาใช้ ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่มีการเน้น active learning, project-based/problem-solving และ IT integrated learning เป็นหลักอยู่แล้ว ทั้งนี้ การนำการเรียนการสอนรูปแบบ flipped classroom มาใช้ ก็เพื่อที่จะ clear slot ของชั่วโมงการเรียนการสอนไปเน้นให้กับการเรียนรู้ผ่านกระบวนการพัฒนาและการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ตามเนื้อหาในแต่ละตอน ที่จำเป็นต้องอาศัยทักษะการเรียนรู้แบบศตวรรษที่ 21 ตามที่ได้กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ อันจะทำให้ผู้เรียนกลายมาเป็น active และ life long learner ต่อไป

ได้ ขยายความได้คือ ปัจจุบันตัวโปรแกรมและเทคโนโลยีดิจิทัลทางเสียงมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น การเรียนการสอนที่เน้นหรือแบ่งเวลาส่วนใหญ่ไปให้กับการพัฒนาทักษะการใช้เครื่องมือ จึงมีแนวโน้มที่จะกลายเป็นทักษะความรู้ที่ล้าสมัยได้ง่ายขึ้น เช่นนี้เอง การจัดการเรียนการสอนที่เน้นไปยังทักษะด้านความคิดและการวิพากษ์ตามที่กล่าวมาเป็นหลัก จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งยวดต่อนักศึกษาในอนาคต สำหรับการทำงานทางด้านเสียงทั้งในเชิงของการออกแบบสื่อและสื่อศิลปะต่อไป

2. หลักการจัดการจัดการเรียนรู้

กระบวนวิชา 112204 พื้นฐานเสียง มีหลักการการจัดการเรียนรู้โดยเน้น active learning ในห้องเรียน อาทิ การ brainstorming, reflection, problem-solving และ project-based learning อีกทั้ง ยังมีการนำระบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (IT integrated learning) อย่าง Google Classroom เข้ามาใช้ เพื่อเป็นพื้นที่กลางในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

ในส่วนของการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ flipped classroom เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะศตวรรษที่ 21 ผ่านกระบวนการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นั้น ผู้สอนได้มีแนวคิดในการ

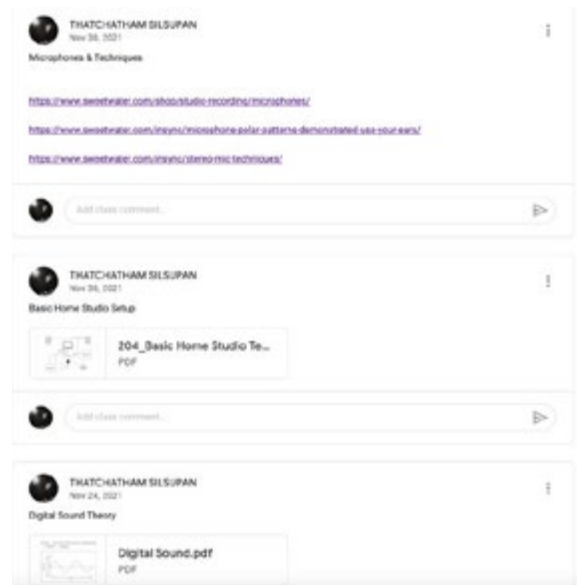
(1) จัดทำหรือเรียบเรียง (curate) วิดีโอสอนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการใช้โปรแกรม DAW (Logic Pro) พร้อมแบบฝึกหัดเบื้องต้น เพื่อให้นักศึกษาได้ทำการฝึกฝนเองนอกเวลา จนมีพื้นฐานการใช้โปรแกรมที่แข็งแกร่งพอในการจะนำไปเป็นเครื่องมือในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ได้ โดยเนื้อหาจะประกอบไปด้วยตั้งแต่ส่วนของการแนะนำโปรแกรมการใช้โปรแกรมในการตัดต่อและผสมเสียงด้วยเทคนิควิธีต่าง ๆ และ

(2) จัดทำ course materials ซึ่งประกอบไปด้วย บันทึกราย (lecture note) บทความ สื่อต่าง ๆ และกรณีศึกษา สำหรับเนื้อหาของกระบวนวิชาในแต่ละตอน เพื่อให้นักศึกษาได้ทำความเข้าใจเองมาก่อนจากที่บ้าน ก่อนที่จะนำไปประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมายในแต่ละตอน

3. การจัดการเรียนการสอน และการประเมินผล

เนื้อหาของการเรียนการสอนสำหรับกระบวนวิชา 112204 พื้นฐานเสียง สำหรับภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 นั้น ประกอบไปด้วย 4 ตอนหลัก (module) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

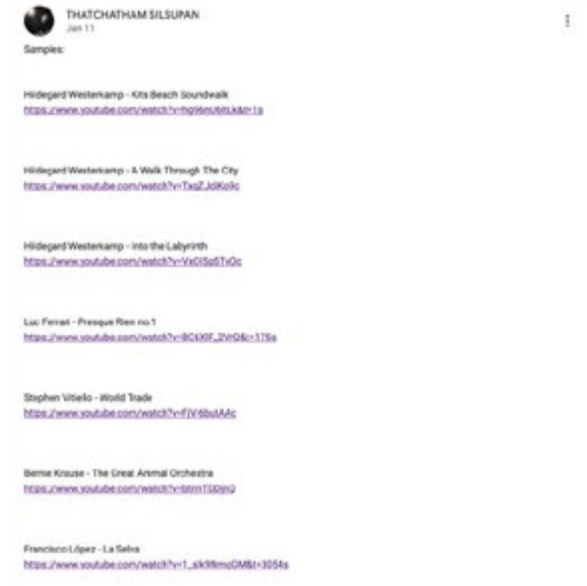
ตอนที่ 1 “พื้นฐานสำคัญที่ควรทราบเกี่ยวกับเสียง” ประกอบไปด้วย ทฤษฎีและแนวคิดของเสียงและการฟัง และหลักการทำงานกับอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบันทึกและการทำงานกับเสียง เช่น microphone, audio interface, mixer cables และ loudspeaker โดยผู้สอนได้ให้นักศึกษาทำการศึกษาคourse materials ที่ได้เตรียมไว้เองจากที่บ้าน ทั้งในรูปแบบบทความ รูปภาพเคลื่อนไหวพร้อมเอกสาร และตัวอย่างเสียงที่เกี่ยวข้อง ก่อนที่ในชั้นเรียนผู้สอนจึงได้ทำการตั้งโจทย์ทั้งในส่วนของการฟังเสียงแบบวิพากษ์ (critical listening) และหลักการทำงานกับเสียงเบื้องต้นด้วยเครื่องมืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ นักศึกษาแต่ละกลุ่ม ได้ถกเถียงกัน ในส่วนนี้ ผู้สอนได้ทำการประเมินจากคำตอบของนักศึกษาแต่ละกลุ่มว่า มีความถูกต้องและเป็นเหตุและผลมากเพียงใด



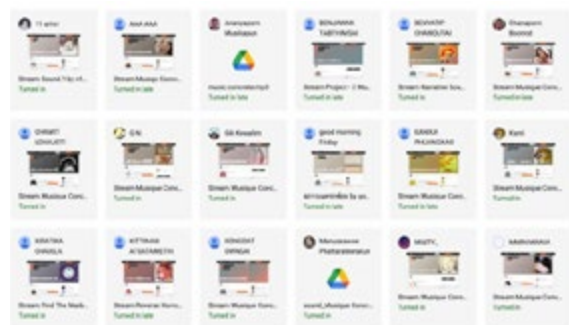
รูปที่ 1 ตัวอย่าง course materials สำหรับตอนที่ 1 ที่ได้มอบหมายให้นักศึกษาไปศึกษาเอง (บันทึก, บทความ, สื่อแบบอื่น)

ตอนที่ 2 “การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์จากแนวคิดของ Musique Concrète” สำหรับตอนนี้ นักศึกษาจำเป็นต้องเรียนรู้ทฤษฎี แนวคิด และหลักการของการทำงานสร้างสรรค์แบบ Musique Concrète ด้วยตนเองก่อน ผ่าน course materials ที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้ให้ ก่อนที่จะนำมาพัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่นักศึกษาแต่ละกลุ่มเป็นผู้ริเริ่มตั้งโจทย์แนวคิดในการสร้างสรรค์ขึ้นมาเอง (โดยการใช้โปรแกรม DAW ในการตัดต่อ ผสม และเรียบเรียงผลงานเสียงขึ้นมา) ทั้งนี้ ในชั่วโมงของชั้นเรียนนั้น นักศึกษาแต่ละกลุ่มได้นำเสนอกระบวนการพัฒนางานสร้างสรรค์ต่อหน้าชั้นเรียน เพื่อร่วมกันวิพากษ์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตั้งแต่กระบวนการออกแบบเสียง prototype เทคนิคการเก็บบันทึกวัสดุเสียงต่าง ๆ และการ categorizing รวมไปถึงการพัฒนาเรื่องเล่า (narrative) ด้วยเสียงตามแนวคิดของ Musique Concrète ต่อจากนั้น นักศึกษาแต่ละกลุ่มจึงได้นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ออกสู่สาธารณะโดยการโพสต์ผ่านทางสื่อออนไลน์ตามที่นักศึกษาสนใจ อย่างเช่น Soundcloud หรือ YouTube เป็นต้น เพื่อประเมิน

ผลการตอบรับ (reception) ในตอนนี้ ผู้สอนได้ทำการประเมินผ่านผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา ทั้งในส่วนของกระบวนการและการนำเสนอ โดยได้เน้นความคิดริเริ่ม การถกเถียงอย่างมีความรอบรู้ การทำงานเป็นทีม และการนำเสนอผลลัพธ์ (output)



รูปที่ 2 ตัวอย่าง course materials สำหรับตอนที่ 2 ที่ได้มอบหมายให้นักศึกษาไปศึกษาเอง (กรณีศึกษาจากผลงานของศิลปิน)



รูปที่ 3 ตัวอย่างผลงานบางส่วนของนักศึกษาจากตอนที่ 2 ที่ได้ทำการโพสต์ผ่านสื่อออนไลน์ (Soundcloud)

ตอนที่ 3 “การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์จากแนวคิดของ Soundscape” เหมือนกันกับตอนที่ผ่านมา โดยนักศึกษาจะต้องทำการศึกษด้วยตนเองจากที่บ้าน ผ่าน course materials ที่ผู้สอนได้เตรียมไว้ให้ แต่แตกต่างกันที่แนวคิดและทฤษฎีที่เป็นโจทย์ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยในส่วนของกระบวนการนั้น ได้

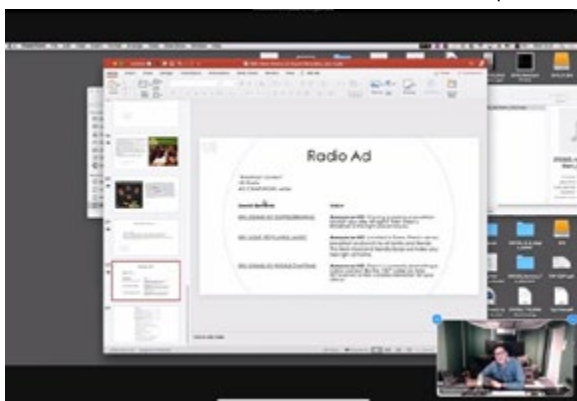
มีแบบฝึกหัดที่เรียกว่ากิจกรรม soundwalking ซึ่งนักศึกษาแต่ละกลุ่มจะต้องเลือกพื้นที่สำหรับการสำรวจ เพื่อทำการฟัง วิเคราะห์ และสรุปประเด็นของเสียงในแต่ละพื้นที่นั้น ๆ (acoustic ecology) พร้อมกับการจัดทำ sound mapping เพื่อนำมาเสนอแลกเปลี่ยนความคิดและรับฟังการวิพากษ์ในชั้นเรียน หลังจากนั้น จึงเข้าสู่กระบวนการการนำเสนอที่บันทึกจากพื้นที่นั้น มาพัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบ soundscape โดยแต่ละชั้นตอน นักศึกษาแต่ละกลุ่มได้นำเสนอต่อชั้นเรียน เพื่อสร้างข้อถกเถียงและวิพากษ์ ก่อนที่ท้ายสุดจะนำเสนอต่อสาธารณะผ่านสื่อออนไลน์ ตามที่นักศึกษาสนใจต่อไป ทั้งนี้ ผู้สอนได้ทำการประเมินผ่านผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา ทั้งในส่วนของกระบวนการและการนำเสนอ โดยได้เน้นความคิดริเริ่ม การถกเถียงอย่างมีความรอบรู้ การทำงานเป็นทีม และการนำเสนอผลลัพธ์ (output)



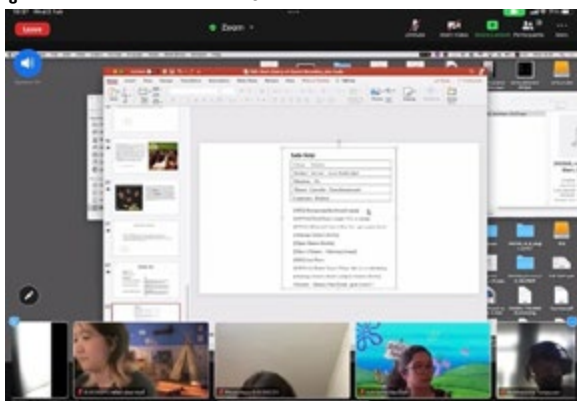
รูปที่ 4 ตัวอย่างผลงาน sound mapping ที่นักศึกษาได้นำเสนอต่อชั้นเรียน

ตอนที่ 4 “การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ตามโจทย์การออกแบบเสียงเชิงพาณิชย์” สำหรับตอนนี้ ผู้สอนได้ทำการเชิญวิทยากร คุณธนดล หอสถิตยธรรม ซึ่งเป็นเจ้าของบริษัทและนักออกแบบเสียงมืออาชีพมาให้ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาผลงานออกแบบเสียงตามโจทย์อุตสาหกรรม ประกอบไปด้วย การออกแบบเสียงสำหรับการโฆษณา (radio spot) และหลักการออกแบบเสียงเบื้องต้นสำหรับงานภาพเคลื่อนไหว (sound design for moving image) โดย

นอกจากที่นักศึกษาจะต้องทำการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ตามโจทย์ที่ได้รับ พร้อมกับการนำเสนอต่อหน้าชั้นเรียนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และรับฟังการวิพากษ์แล้ว นักศึกษายังได้มีโอกาสสอบถามวิทยากรรับเชิญ เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับวิชาชีพที่ต้องทำการเกี่ยวกับเสียง สื่อศิลปะ และการออกแบบเสียงอีกด้วย ทั้งนี้ ผู้สอนได้ทำการประเมินร่วมกันกับวิทยากรรับเชิญ ผ่านผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา ทั้งในส่วนของกระบวนการและการนำเสนอ โดยได้เน้นความคิดริเริ่ม การถกเถียงอย่างมีความรอบรู้ การทำงานเป็นทีม และการนำเสนอผลลัพธ์ (output)



รูปที่ 5 วิทยากรรับเชิญสำหรับตอนที่ 4

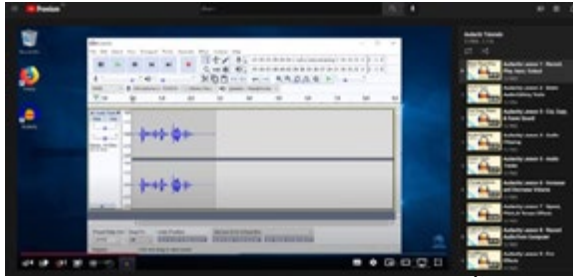


รูปที่ 6 การเรียนการสอนสำหรับตอนที่ 5

ทั้งนี้ การจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชา 112204 พื้นฐานเสียง สำหรับภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 นั้น เป็นการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์เป็นหลัก (หรือแบบผสมผสานบางครั้ง ตามสถานการณ์) เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดติดต่อ (COVID-19) ทำให้นักศึกษาบางส่วนมีความ

จำเป็นจะต้องเรียนจากที่บ้านเป็นหลัก ตรงนี้เอง จึงเกิดเป็นความท้าทายของผู้สอนและผู้เรียน เนื่องจากข้อจำกัดในการเข้าใช้ห้องคอมพิวเตอร์และสตูดิโอทางด้านเสียงของสาขาวิชา ซึ่งทางสาขาได้ทำการติดตั้งโปรแกรม Logic Pro ซึ่งเป็นโปรแกรม DAW ตามมาตรฐานอุตสาหกรรมของการทำงานกับเสียงและดนตรี ซึ่งนักศึกษาจำเป็นต้องเรียนรู้ไว้ ดังนั้น เพื่อเป็นการแก้ไขสถานการณ์ล่วงหน้า ทางผู้สอนจึงได้ทำการอนุโลมให้นักศึกษาสามารถที่จะใช้โปรแกรม DAW แบบใดก็ได้ ที่มีความสามารถเบื้องต้นในการตัดต่อและผสมเสียงได้ โดยอาจเป็นโปรแกรมแบบไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายก็ได้ เช่น Audacity เป็นต้น หรือโปรแกรมอื่น ๆ ที่นักศึกษาได้ใช้งานอยู่แล้ว (เนื่องจากโปรแกรม Logic Pro มีค่าลิขสิทธิ์ที่สูง ทำให้นักศึกษาส่วนมากไม่สามารถที่จะซื้อมาครอบครองได้)

จากข้างต้น ผู้สอนจึงได้ทำการปรึกษากับทางนักศึกษา โดยในส่วนการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานการใช้โปรแกรม DAW นอกชั้นเรียนนั้น จากเดิมที่ผู้สอนต้องการที่จะจัดทำวิดีโอสอนทักษะพื้นฐานโปรแกรม Logic Pro (ตามความถนัดของผู้สอน) จึงได้เปลี่ยนมาเป็นการเรียบเรียง (curate) วิดีโอการสอนทักษะพื้นฐานโปรแกรม DAW อย่าง Adobe Audition และ Audacity (ซึ่งนักศึกษาส่วนใหญ่สามารถที่จะครอบครองได้) ที่มีอยู่แล้วตามสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เช่น YouTube หรือ Vimeo แทน โดยเน้นในส่วนเนื้อหาของการตัดต่อ และการเรียบเรียง (mixing and arranging) เสียงแบบง่าย ๆ ที่นักศึกษาสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ตามโจทย์ในแต่ละตอนได้เลย โดยที่ผู้สอนยังได้เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ติดต่อผู้สอนตลอดเวลาในห้องเรียน หากมีข้อสงสัยประการใดเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมหากล่าว ทั้งนี้ ในส่วนอื่น ๆ ยังเป็นไปตามแผนเดิม ตามที่ได้อธิบายมาข้างต้น โดยเน้นการการเรียนการสอนตามแบบศตวรรษที่ 21 ผ่านทางโปรแกรม Zoom เป็นหลัก



รูปที่ 7 ตัวอย่างบางส่วนของวิดีโอสอนพื้นฐาน DAW ที่ผู้สอนได้ทำการเรียบเรียง (curate) ไว้ให้นักศึกษา สรุปรจากทั้งหมด 4 ตอนดังกล่าว ผู้สอนได้ทำการประเมินผลการศึกษาแบบรวม โดยแบ่งคะแนนออกเป็น (1) คะแนนสำหรับการเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วม 10% และ (2) คะแนนสำหรับงานที่มอบหมายทั้งหมด 90% (มี 6 งานย่อย) รวมทั้งหมด 100% และสรุปผลลัพธ์ได้ดังนี้ จากนักศึกษาที่ลงทะเบียนในภาคการศึกษาที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2562 จำนวนทั้งหมด 42 คน ได้รับ A จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 42.85 ได้รับ B+ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 14.28 ได้รับ B จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 16.66 ได้รับ C+ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 14.28 ได้รับ C จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 4.76 และได้รับ D จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 7.14 ทั้งนี้ นักศึกษาที่ได้รับเกรดต่ำ ส่วนใหญ่เป็นเพราะไม่ส่งงานตามที่กำหนด

4. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชา 112204 พื้นฐานเสียง โดยการนำรูปแบบการเรียนการสอนแบบ flipped classroom เข้ามาใช้ ถือว่าประสบความสำเร็จอย่างปานกลาง โดยผู้สอนและผู้เรียนสามารถที่จะ clear slot ชั่วโมงการเรียนการสอนที่จะต้องนำไปศึกษาทักษะพื้นฐานในการใช้โปรแกรม DAW และการรับฟังการบรรยายทฤษฎีแนวคิดตามหัวข้อในแต่ละตอน นำมาเน้นให้กับการนำเสนอ วิพากษ์วิจารณ์ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ตามแต่ละบริบท ซึ่งถือว่าเป็นใจกลางหลักของการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา แต่ถึงอย่างไรก็ตาม ผู้สอนและผู้เรียนพบว่า สถานการณ์ของโรคระบาด (COVID-19) ถือว่าเป็น

อุปสรรคหลักสำหรับการเรียนการสอนกระบวนวิชานี้ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 เนื่องจากว่า กระบวนวิชานี้ประกอบไปด้วยทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติการ ดังนั้น การที่นักศึกษาไม่สามารถที่จะเข้าใช้บริการสิ่งอำนวยความสะดวก (facilities) ของสาขาวิชาได้ ทำให้ไม่สามารถที่จะบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ได้อย่างเต็มเม็ดเต็มหน่วย โดยเฉพาะการใช้สตูดิโอของสาขาวิชาที่ได้จัดเตรียมโปรแกรม DAW เฉพาะอย่าง Logic Pro ไว้ให้แล้ว ตรงนี้เอง ทำให้นักศึกษาขาดโอกาสที่จะได้เรียนรู้ทักษะพื้นฐานของการใช้โปรแกรมตามมาตรฐานของอุตสาหกรรมอย่างเต็มเม็ดเต็มหน่วย ดังจะเห็นได้จากการแสดงความคิดเห็นของนักศึกษาผ่านระบบการประเมิน ที่ว่า “เสียค่าที่ไม่ได้เรียนออนไลน์ค่ะ” “เนื่องจากการเรียนออนไลน์ จึงค่อนข้างยากต่อการทำงานบางชิ้นหรือลำบากนิดหน่อยค่ะ” เป็นต้น

แต่ถึงกระนั้น ผู้สอนยังหวังว่า วิธีการปรับการเรียนการสอนโดยการเน้นไปที่หลักการและวิธีคิดทางด้านเสียงในเชิงศิลปะและการออกแบบสื่อ ดังที่ได้อธิบายไว้ในส่วนของบทนำ จะยังสามารถตอบโจทย์การเรียนรู้ของนักศึกษาได้ประมาณหนึ่ง และผู้สอนหวังว่า หากสถานการณ์ได้กลับมาสู่ภาวะปกติ ผู้สอนจะได้นำแนวทางตามที่ได้วางไว้ ไปปฏิบัติต่อการจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชานี้ สำหรับปีการศึกษาถัด ๆ ไป ต่อเนื่องไป

5. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ นักศึกษาชั้นปี 2 ปีการศึกษา 2564 ของสาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พร้อมด้วยคุณธนดล หอสถิตย์ธรรม สาขาวิชาสื่อศิลปะฯ และศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (TLIC) ที่มอบโอกาสให้ผู้สอนได้ทดลองจัดการเรียนการสอนในแบบที่ไม่เคยทำมาก่อน และหากมีความผิดพลาดประการใด ผู้สอนขอกราบขออภัยมา ณ โอกาสนี้ พร้อมกับสัญญาว่าจะนำไปปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้นสำหรับโอกาสถัดไป

โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 กระบวนวิชา 852101 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพยนตร์ดิจิทัล

ธีรภัทร วรรณฤมล¹ และ อุกฤษณ์ สวงวนให้²

¹คณะกรรมการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail terapatt.v@cmu.ac.th

²คณะกรรมการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail ukrit.s@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

กระบวนวิชานี้เป็นกระบวนวิชาพื้นฐานของนักศึกษาหลักสูตรภาพยนตร์ดิจิทัล คณะการสื่อสารมวลชน โดยเนื้อหาหลักสูตรจะมุ่งเน้นการบรรยาย และการให้ชมภาพยนตร์เพื่อให้นักศึกษาสามารถแยกแยะประเภทของภาพยนตร์ การศึกษาโครงสร้างของภาพยนตร์ และผลกระทบของภาพยนตร์ต่อมิติต่าง ๆ ของสังคม เนื่องจากการที่ได้สัมภาษณ์นักศึกษาในการรับเข้ารอบต่าง ๆ ผู้สอนเห็นว่านักศึกษาทุกคน ล้วนแล้วแต่มีประสบการณ์และทักษะในการผลิตภาพยนตร์สั้นมาตั้งแต่สมัยศึกษาในระดับมัธยม จึงมีแนวความคิดว่าน่าจะมีการจัดกิจกรรมเสริมทักษะให้กับนักศึกษาในการผลิตภาพยนตร์สั้น ความยาวไม่เกิน 10 นาที โดยแบ่งกลุ่มนักศึกษาให้ทำงานร่วมกัน โดยแบ่งออกเป็น 10 กลุ่ม ตามประเภทของภาพยนตร์ เช่นแนวตลก ผจญภัย ไซ-ไฟ คาวบอย ตลก เพลง สยองขวัญ ระทึกขวัญ และอาชญากรรม ถึงแม้ว่าจะเผชิญกับผลกระทบจากโควิด-19 ทั้งการเรียนการสอนที่ต้องสอนเป็นออนไลน์ตลอดภาคการศึกษา และอุปสรรคการถ่ายทำ แต่นักศึกษาได้มีความมุ่งมั่นเป็นอย่างยิ่งจนผลิตผลงานมาได้ครบตามเป้าหมาย และตอบโจทย์งานได้อย่างชัดเจน

คำสำคัญ: ภาพยนตร์ 1, ประเภทภาพยนตร์ 2, การผลิตภาพยนตร์สั้น 3

1. บทนำ

กระบวนวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพยนตร์ดิจิทัล เป็นกระบวนวิชาพื้นฐานของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาพยนตร์ดิจิทัล คณะการสื่อสารมวลชน มีนักศึกษาลงทะเบียนเรียน จำนวน 52 คน ในโดยเนื้อหาหลักสูตรจะมุ่งเน้นการบรรยายให้นักศึกษาได้ทราบถึงประวัติของภาพยนตร์ ความหมายและความสำคัญของภาพยนตร์ บทบาทหน้าที่ของภาพยนตร์ โครงสร้างของภาพยนตร์ และผลกระทบของภาพยนตร์ต่อมิติต่างๆ ของสังคม นอกจากการบรรยายแล้วผู้สอนได้มีการนำภาพยนตร์ต่างๆ มาให้ผู้เรียนได้ชมในรูปแบบออนไลน์ หรือสั่งงานเป็นการ

บ้านให้นักศึกษาเข้าชมทาง Netflix และนำมาวิเคราะห์ จากการที่ได้สัมภาษณ์นักศึกษาในการรับเข้าผู้สอนเห็นว่านักศึกษาทุกคน ล้วนแล้วแต่มีประสบการณ์และทักษะในการผลิตภาพยนตร์สั้นมาตั้งแต่สมัยศึกษาในระดับมัธยม จึงมีแนวความคิดว่าน่าจะมีการจัดกิจกรรมเสริมทักษะให้กับนักศึกษาในการผลิตภาพยนตร์สั้น ความยาวไม่เกิน 10 นาที โดยแบ่งกลุ่มนักศึกษาให้ทำงานร่วมกัน โดยแบ่งออกเป็น 10 กลุ่ม ตามประเภทของภาพยนตร์ เช่นแนวตลก ผจญภัย ไซ-ไฟ คาวบอย ตลก เพลง สยองขวัญ ผี และอาชญากรรม รวมทั้งสิ้น 10 เรื่อง

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

ก่อนที่จะมีการมอบหมายงานให้นักศึกษา ผู้สอนได้ปูพื้นฐานความรู้ให้กับนักศึกษาในส่วนของโครงสร้างของภาพยนตร์ การแบ่งประเภทของภาพยนตร์ เทคนิคการเล่าเรื่อง และผลกระทบของภาพยนตร์ต่อมิติต่าง ๆ ทางสังคม ซึ่งหัวข้อหลักในกระบวนการเรียนรู้นี้ได้แก่ ประเภทของภาพยนตร์ (film genre) โดยเฉพาะในส่วนขนบของภาพยนตร์แต่ละประเภท (genre convention) ซึ่งภาพยนตร์แต่ละประเภทก็จะมีขนบอยู่ในส่วนที่ต่างกันออกไป เช่น อยู่ในแก่นเรื่อง (theme) อยู่ในโครงสร้างเรื่อง อยู่ในประเภทตัวละครและสถานที่ หรือ อยู่ในอารมณ์ที่สื่อถึงคนดู[1] โดยการที่ขนบจะถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์นั้นจะถูกนำเสนอในส่วนที่เป็นโครงสร้างของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นในส่วนโครงสร้างการเล่าเรื่อง หรือ สไตล์ของภาพยนตร์ (film style) ดังนั้นเพื่อเป็นการให้นักศึกษาได้เรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วม โครงการงานชิ้นนี้จึงออกแบบให้นักศึกษาสามารถประยุกต์นำความรู้ที่ได้จากการบรรยาย ได้แก่ ความรู้เรื่องขนบของภาพยนตร์แต่ละประเภท และโครงสร้างของภาพยนตร์ในการผลิตภาพยนตร์สั้นของตนเองให้สอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ที่กำหนด และมีความคิดสร้างสรรค์และความแปลกใหม่ซึ่งส่วนผสมระหว่างความคุ้นเคยของขนบและความแปลกใหม่จากความคิดสร้างสรรค์ก็เป็นหัวใจที่ทำให้ภาพยนตร์เล่าเรื่องที่ถูกจัดประเภท (genre films) ได้รับความนิยมนจากผู้ชมนั่นเอง[3]

3. กระบวนการ

1. ผู้สอนได้ปูพื้นฐานให้นักศึกษา ให้มีความเข้าใจถึงโครงสร้างของภาพยนตร์, ประเภทของภาพยนตร์ และขนบของภาพยนตร์แต่ละประเภท

2. ผู้สอนให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มทำงานออกมาเป็น 10 กลุ่ม และจับฉลากเลือกแนวของภาพยนตร์ทีละ 1 แนว คือ แนวดราม่า แอคชั่น ผจญภัย ไซ-ไฟ คาวบอย ตลก เพลง สยองขวัญ ระทึกขวัญ

และอาชญากรรม โดยแต่ละกลุ่มจะต้องผลิตหนังสั้นความยาวไม่เกิน 10 นาที ในแนวที่ตัวเองจับฉลากได้

3. ผู้สอนให้คำปรึกษากับนักศึกษาเป็นระยะ ๆ และมีการนำเสนอเนื้อเรื่องย่อ ในวันที่ 27 สิงหาคม 2564 เพื่อฟังคำแนะนำและนำไปปรับปรุงพัฒนาเป็นบทต่อไป โดยนักศึกษาจะได้รับสนับสนุนค่าผลิต เป็นเงิน 2,500 บาท ต่อกลุ่ม

4. ทางผู้สอนได้เชิญคนในวงการภาพยนตร์มาบรรยายและให้แรงบันดาลใจแก่นักศึกษาเพื่อสร้างไฟในการทำงาน โดยในวันที่ 10 กันยายน 2564 คุณบุญส่ง นาคภู นักสร้างภาพยนตร์อิสระ และนักแสดงสมทบในภาพยนตร์เรื่องร่างทรง มาให้ความรู้กับนักศึกษาเรื่องของการเล่าเรื่องและเบื้องหลังการสร้างภาพยนตร์ นักศึกษาให้ความสนใจและมีการถามตอบกันอย่างสนุกสนาน และในวันที่ 17 กันยายน 2564 ได้เชิญคุณแชมป์ เอนส์มิงเกอร์ ลูกครึ่งไทย-อเมริกันที่กำกับภาพยนตร์สั้นเรื่อง ยายนิล ซึ่งรับรางวัลมากมายในอเมริกา โดยคุณแชมป์ ได้มาบรรยายผ่านทางโปรแกรมซูม จากประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นภาษาอังกฤษ นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นและสอบถามกันอย่างสนุกสนาน ได้รับความรู้และแรงบันดาลใจจากคุณแชมป์มากมาย

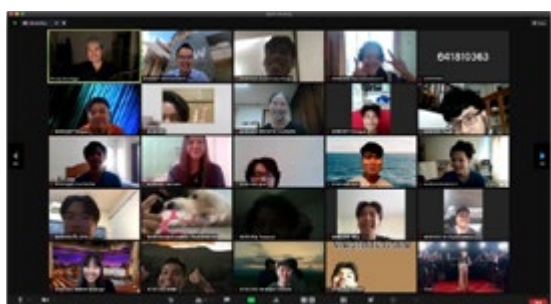
5. นักศึกษานำเสนอผลงานในวันที่ 9 ตุลาคม 2564 ให้ผู้สอนได้ชมและให้ข้อเสนอแนะ นักศึกษาผลิตงานได้อย่างสมบูรณ์ ภายใต้ข้อจำกัดของงบประมาณและภาวะโควิด สะท้อนถึงความตั้งใจของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี



รูปที่ 1 คุณบุญส่ง นาคภู บรรยายผ่านทางซูม



รูปที่ 2 คุณแชมป์ เอนส์มิงเกอร์ บรรยายผ่านซูม
ในวันที่ 17 กันยายน 2564



รูปที่ 3 นักศึกษารับฟังบรรยายผ่านซูม
ในวันที่ 17 กันยายน 2564

4. ผลที่ได้รับ

นักศึกษาทั้ง 10 กลุ่ม ผลิตผลงานออกมาตามแนวภาพยนตร์ที่ตนเองจับฉลากได้ กลุ่มละ 1 เรื่อง รวมทั้งหมด 10 เรื่อง โดยนักศึกษานำส่งผลงานผ่านระบบ MS TEAMS โดยมีเกณฑ์การพิจารณาคะแนนดังนี้

ตารางที่ 1 เกณฑ์การพิจารณาคะแนน

หัวข้อ	สัดส่วนคะแนน (%)
ความสอดคล้องกับแนวภาพยนตร์ (Genre)	20
การเล่าเรื่อง/ ภาษาภาพยนตร์	30
ความคิดสร้างสรรค์/ ความแปลกใหม่	30
ความประณีตในการผลิต	20
รวม	100

ซึ่งกรอบแนวคิดในการออกแบบเกณฑ์การพิจารณาให้คะแนนดังกล่าวนี้ มาจากแนวคิดองค์ประกอบและความคาดหวังของผู้ชมต่อภาพยนตร์กระแสหลักที่ได้รับความนิยม ในกรณีนี้ ได้แก่การใช้ประโยชน์จากขนบของภาพยนตร์แต่ละประเภทในการออกแบบตัวเรื่อง การเล่าเรื่อง และภาษาภาพยนตร์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบภาพและเสียงและระบบสัญญาณที่ภาพยนตร์ใช้ในการสื่อสาร[1] ในขณะที่ความคิดสร้างสรรค์และความแปลกใหม่นั้นเป็นอีกองค์ประกอบที่จะทำให้ภาพยนตร์เล่าเรื่องที่ถูกจัดประเภท (genre films) แต่ละเรื่อง มีความโดดเด่นออกมาจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ในกลุ่มและสร้างความสดใหม่ให้แก่ผู้ชม ซึ่งหากพิจารณาจากผลงานของนักศึกษาจากกิจกรรมการผลิตภาพยนตร์สั้นดังกล่าว จะเห็นถึงความเข้าใจในขนบของภาพยนตร์แต่ละประเภทของนักศึกษา ผ่านการออกแบบการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ การรู้จักการแก้ปัญหาผ่านออกแบบวางแผนการถ่ายทำให้สำเร็จไปด้วยดีในข้อจำกัดต่างๆ รวมทั้งความทะเยอทะยานที่จะสร้างผลงานของตนให้มีความแปลกใหม่และให้ออกมาประณีตที่สุดตามขีดความสามารถของนักศึกษาในปัจจุบัน

5. สรุป

นักศึกษาได้เห็นประโยชน์ของการผลิตผลงานชิ้นสั้นทั้งประโยชน์ในการพัฒนาทักษะของตนเอง, การวางแผนงาน และการทำงานร่วมกับเพื่อนๆที่ต้องอยู่ร่วมกันไปอีก 4 ปี ดังที่นักศึกษาได้สะท้อนออกมาดังนี้

“โครงการนี้ทำให้ได้เริ่มรู้สึกถึงความจริงจังและความสำคัญของขั้นตอนต่าง ๆ จากการลงมือทำจริงมากขึ้น ด้วยเมื่อได้ลงมือปฏิบัติจึงได้รู้ว่าในการทำหนังหนึ่งเรื่องมีอะไรมากกว่าแค่การหยิบกล้องไปถ่าย แต่ต้องพิจารณาและวางแผนให้ดีอีกด้วย”

“ได้รับโอกาสในการสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ได้ทำในสิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อน รวมถึงเป็นการค้นหาตัวเองว่าเหมาะกับสายนี้หรือไม่”

นอกจากนี้นักศึกษายังสะท้อนออกมาว่าอยากให้มีการพัฒนาทักษะอย่างนี้ให้มากขึ้น และเพิ่มงบประมาณในการผลิตให้มากขึ้นด้วย

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] Bordwell, D., Thompson, K., Smith, J. (2016). Film art: An introduction, McGraw-Hill.
- [2] Cook, P. (2007). The cinema book. London: BFI.
- [3] Barsam, R. M., & Monahan, D. (2019). Looking at movies: An introduction to film.

การเรียนการสอนรูปแบบใหม่ วิชาการจัดการสื่อศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัย ปีการศึกษา 2564

ปฐมพงศ์ มานะกิจสมบูรณ์ และ เมธิพรรณ บุญดี
ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนนนิมมานเหมินทร์ ตำบลสุเทพ จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: pathompong.m@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นรายงานฉบับสมบูรณ์ของจากการจัดการเรียนการสอนวิชาการจัดการสื่อศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัย (Management in New Media and Contemporary Art) ในภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2564 ในสาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งบูรณาการรูปแบบการสอน Active Learning และ Flipped-classroom เข้าด้วยกัน โดยมีการสร้างสื่อ การสอน อาทิ Vlog และการจัดทำนิทรรศการออนไลน์รูปแบบ Metaverse ที่นักศึกษามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์

คำสำคัญ: การจัดการสื่อศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัย, Flipped-classroom, Metaverse, Vlog, นิทรรศการออนไลน์

1. บทนำ

วิชาการจัดการสื่อศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัย (Management in New Media and Contemporary Art) ในภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษาปี 2564 มีจุดมุ่งหมายในการปรับใช้การเรียนการสอนแบบ Active Learning และ Flipped-classroom ซึ่งเป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมต่อกระบวนการศึกษาอย่างเต็มรูปแบบและการเปลี่ยนชั้นเรียนที่เคยมุ่งเน้นรูปแบบการศึกษาเชิงบรรยายไปสู่การศึกษาที่เน้นหนักการทำงานจริง รวมถึงการเรียนการสอนที่นำเทคโนโลยีมัลติมีเดียและออนไลน์มาปรับใช้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีเป้าหมายให้มีการจัดการเรียนการสอน Active Learning และ Flipped-classroom มากขึ้นถึง 50% ของสัดส่วนการศึกษาทั้งหมด

โดยเฉพาะอย่างยิ่งจุดประสงค์ให้นักศึกษาได้ทำความเข้าใจจริงต่อประสบการณ์การสร้างงานที่

เกี่ยวข้องกับการจัดการสื่อศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัย ผ่านกิจกรรมนอกสถานที่และการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญที่จะมาถ่ายทอดประสบการณ์ตรง รวมถึงการจัดการจัดทำนิทรรศการศิลปะทั้งในสถานที่จริงและรูปแบบออนไลน์ ตอนปลายภาคการศึกษาด้วยตนเอง เพื่อนำเสนอทั้งผลงานศิลปะและองค์ความรู้ในการจัดการงานกิจกรรมศิลปะ ซึ่งกิจกรรมศิลปะรูปแบบออนไลน์นั้นมีบทบาทอย่างสูงในยุคปัจจุบัน

2. หลักการที่นำมาใช้

วิชาการจัดการสื่อศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัย ในปีการศึกษา 2564 ซึ่งเป็นวิชาใหม่ที่เปิดการเรียนการสอนเป็นครั้งแรกให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการฝึกปฏิบัติงานโดยที่ยังคงให้ความสำคัญกับศึกษาภาคทฤษฎีโดยใช้กระบวนการการเรียนรู้ผ่านสื่อสมัยสมัยใหม่

โดยเน้นการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในชั้นเรียน และทักษะการวิพากษ์ผ่านการลดจำนวนการเรียนการ

สอนบรรยายหน้าชั้นเรียนลงและการบรรยายผ่านระบบบันทึกวิดีโอ การบรรยายของผู้เชี่ยวชาญ การศึกษาในห้องเรียนผ่านกิจกรรมเชิงมัลติมีเดีย เช่น การชมภาพยนตร์ คลิปวิดีโอ เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง กิจกรรมการศึกษาออกสถานที่ และฝึกทักษะการค้นคว้าและวิจัยนอกเหนือจากเนื้อหาในชั้นเรียนให้กับนักเรียน รวมไปถึงนักเรียนมีทักษะในการใช้สื่อมัลติมีเดียและนิวมียุครูปแบบใหม่ ในการสร้างผลงานทางการศึกษา นอกเหนือไปจากรูปแบบของการเขียนบรรยายภาคทฤษฎี นำเทคโนโลยีสมัยใหม่ อาทิ Metaverse, Virtual Reality, NFT มาปรับใช้ในการสร้างงานนิทรรศการศิลปะออนไลน์ รวมไปถึงการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเผยแพร่ องค์ความรู้สู่สาธารณะชนในวงกว้าง

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในรายวิชา

3.1. วิธีการ กิจกรรมการเรียนการสอนใหม่

การนำสื่อออนไลน์เทคโนโลยีมัลติมีเดียออนไลน์ มาใช้ในการเรียนการสอน: เช่น การนำเอาภาพยนตร์ งานวิดีโอศิลปะ ฯลฯ มาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอน โดยให้นักศึกษาได้ชมงาน และใช้เป็นโจทย์ในการพูดคุย ถกเถียง ตั้งคำถาม ที่เชื่อมโยงไปสู่ทฤษฎีและประวัติศาสตร์ของสื่อศิลปะสมัยใหม่ เนื้อหาของบทความ

การศึกษาผ่านการทัศนศึกษาในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่: ในช่วงที่สถานการณ์-19 ยังคงไม่ทวีความรุนแรง ผู้สอนได้จัดการศึกษาผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนนอกสถานที่ ในพิพิธภัณฑ์และพื้นที่จัดแสดงงานศิลปะในจังหวัดเชียงใหม่ ประกอบด้วย Gallery Seescape และพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยใหม่เอี่ยม โดยมีการควบคุมตามมาตรการป้องกันโควิดอย่างเคร่งครัด มีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้ถึงกระบวนการ การจัดการพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัย รวมไปถึงนักศึกษายังได้มีโอกาสได้ทำความเข้าใจในองค์กรทางศิลปะระดับประเทศอีกหลายแห่งที่ไม่ได้ตั้งอยู่ในจังหวัดเชียงใหม่ด้วยผ่าน

การนำสื่อสมัยใหม่เข้ามาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งจะอธิบายถึงในหัวข้อถัดไป

ผู้สอนได้เปลี่ยนระบบการวัดผลจากการสอบไปสู่รูปแบบการมอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้าวิจัยอิสระ ในเนื้อหาของการจัดการงานศิลปะสมัยใหม่และภัณฑารักษ์ศาสตร์ โดยที่นักศึกษาได้นำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากทั้งภาคทฤษฎี การค้นคว้าและการศึกษาในห้องเรียน มาจัดทำนิทรรศการศิลปะนิพนธ์เพื่อจบการศึกษาทั้งในรูปแบบของการจัดแสดงแสดงในพื้นที่จริงและออนไลน์ในรูปแบบ Metaverse

3.2. สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ผลที่ได้รับ

นอกจากการใช้สื่อบันเทิง อาทิ ภาพยนตร์ คลิปวิดีโอออนไลน์ พอดแคสต์ ในกระบวนการศึกษาแล้ว ผู้สอนได้จัดทำสื่อการเรียนรู้ในห้องตามจุดประสงค์ของการบูรณาการ Active Learning และ Flipped-classroom เข้าด้วยกัน โดยจัดทำ Vlog (Video Blog) จำนวน 5 ชิ้น เพื่อเป็นตัวแทนของการทัศนศึกษาออนไลน์ ที่พานักศึกษาไปเรียนรู้ถึงกระบวนการทางความคิดและการจัดการองค์กรศิลปะระดับประเทศที่ตั้งอยู่นอกจังหวัดเชียงใหม่ ประกอบไปด้วย

- 1) นิทรรศการ Crypto for Cryptids จัดแสดงที่ JWD Art Space กรุงเทพฯ
- 2) นิทรรศการ A Minor History (ประวัติศาสตร์กระจ้อยร่อย) จัดแสดงที่ 100 ต้นสน แกลเลอรี กรุงเทพฯ
- 3) นิทรรศการ “PRAY” (Songs for living in a room filled with people with funny names) จัดแสดงที่ Bangkok City City Gallery กรุงเทพฯ
- 4) The Jim Thompson Art Center กรุงเทพฯ
- 5) นิทรรศการ GOLEM2022: Embodying the monster กรุงเทพฯ

โดย Vlog ที่จัดทำขึ้นนี้มีจุดประสงค์สำคัญในการใช้สื่อใหม่เข้ามาทำลายข้อจำกัดทางความรู้ที่เกิด

จากขอบเขตพื้นที่ ที่ถึงแม้ในปัจจุบันจะเป็นยุคโลกาภิวัตน์ที่ระบบเครือข่ายเชื่อมโยงโลกเข้าหากันแต่บ่อยครั้งความรู้ก็ยังคงกระจุกตัวอยู่ในพื้นที่ส่วนกลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งนิทรรศการและเสวนาด้านศิลปะที่สำคัญล้วนแล้วแต่ถูกจัดขึ้นในกรุงเทพฯ ซึ่งทำให้นักศึกษาและผู้สนใจนอกเหนือพื้นที่กรุงเทพฯ ไม่สามารถเข้าถึงแหล่งความรู้เหล่านั้นได้ ผู้สอนจึงเดินทางไปถ่ายทำ Vlog ทั้ง 5 ชิ้นนี้ โดยได้รับความช่วยเหลือจากภัณฑารักษ์ขององค์กรศิลปะทั้ง 5 แห่งในการบรรยายถึงกระบวนการทางความคิดและการจัดการนิทรรศการ เพื่อสร้างองค์ความรู้ที่เท่าเทียมทางด้านการจัดการศิลปะสมัยใหม่แก่นักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่โดยที่ไม่ต้องเดินทางไปด้วยตนเอง รวมถึง Vlog เหล่านี้ยังสามารถใช้เป็นสื่อการสอนในนักศึกษารุ่นถัดไปอื่น ๆ ได้อีกด้วย

นวัตกรรมการเรียนรู้อีกชิ้นหนึ่งในวิชาการจัดการสื่อศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยที่น่าสนใจใหม่เข้ามาเป็นองค์ประกอบอย่างสมบูรณ์ คือ นิทรรศการออนไลน์รูปแบบ Metaverse ภายใต้อินวซ่า โดยเป็นนิทรรศการที่ต่อยอดออกมาจาก Inwza Degree Show ที่เป็นนิทรรศการ ศิลปินพันธ์ที่เป็นทั้งส่วนหนึ่งของวิชาการจัดการสื่อศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยและการแสดงงานศิลปะเพื่อจบการศึกษาของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จัดขึ้นที่ หอศิลป์กลางเวียงและโกดังราชวงศ์ ช่วงวันที่ 4-17 มีนาคม 2565

โดย Inwza รูปแบบออนไลน์วางตัวเป็นโลกคู่ขนานของนิทรรศการหลักที่มีสองรูปแบบคือเว็บไซต์และ Metaverse ออกแบบและจัดทำโดยนักศึกษาวិชาการการจัดการสื่อศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัย จุดประสงค์ของการจัดทำนิทรรศการออนไลน์ควบคู่ไปกับนิทรรศการหลักนั้นมีความคล้ายคลึงกับแนวคิดของ Vlog ข้างต้นที่ทำลายกำแพงข้อจำกัดทางความรู้ที่ถูกปิดกั้นผ่านเขตแดนของพื้นที่ กล่าวคือ นิทรรศการออนไลน์สร้างขึ้นเพื่อขยายขอบเขต

การนำเสนอผลงานของนักศึกษาที่ไม่เพียงถูกจำกัดอยู่ในพื้นที่หอศิลป์กลางเวียงหรือผู้ชมในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ เพียงเท่านั้น แต่ผลงานของนักศึกษาวิชาศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ยังได้มีโอกาสแสดงศักยภาพสู่ผู้ชมทั่วโลก

โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเลือกนำเทคโนโลยี Metaverse เข้ามาใช้ในการนิทรรศการออนไลน์ เนื่องจากเป็นรูปแบบเทคโนโลยีโลกกึ่งเสมือนจริงที่จำลองชีวิตมนุษย์ซึ่งกำลังมีบทบาทสำคัญมากขึ้นในยุคปัจจุบัน นิทรรศการ Inwza Metaverse นั้นพาผู้ชมเข้าสู่โลกของพื้นที่ศิลปะในจินตนาการ ที่ผู้เข้าร่วมสามารถเข้าไปสำรวจพื้นที่ต่าง ๆ ภายใต้อาคารและรับชมผลงานศิลปะของนักศึกษาที่จัดแสดงอยู่ในพื้นที่เสมือนนั้น นิทรรศการออนไลน์นี้จะถูกจัดแสดงอย่างน้อยเป็นระยะเวลา 6 เดือน ก่อนที่แพลตฟอร์มออนไลน์ที่สร้างขึ้นจะถูกนำไปสานต่อโดยนักศึกษารุ่นถัดไป ซึ่งกล่าวได้ว่านอกจากเป็นการใช้เทคโนโลยีสื่อในการทำลายขอบเขตพื้นที่ของความรู้แล้วยังสลายขอบเขตของระยะเวลา

ช่องทางการเข้าชมนิทรรศการออนไลน์ผ่านช่องทางดังนี้

- 1) นิทรรศการออนไลน์รูปแบบเว็บไซต์

<https://inwza2022.online/>

- 2) นิทรรศการออนไลน์รูปแบบ Metaverse

<https://inwza2022.online/Vir/>

4. ผลที่ได้รับ

- 4.1. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาและข้อมูลในการประเมินผล

วิชาการจัดการสื่อศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยแบ่งการประเมินผลเป็น 3 รูปแบบคือ

- 1) ภาคทฤษฎีผ่านการส่งบทความที่เป็นผลจากการค้นคว้าส่วนตัวของนักศึกษา มีสัดส่วนคะแนน 40% โดยบทความปลายภาคจำนวน 1,500 คำ ทำการประเมินผ่านการบูรณาการทางแนวคิดภาคทฤษฎีและ

ปฏิบัติ รวมถึงการวิเคราะห์ที่ตั้งคำถาม ความคิดสร้างสรรค์ของหัวข้อและเนื้อหาความตั้งใจในการค้นคว้า

ผู้สอนได้มอบหมายให้นักศึกษาทำการค้นคว้าภาคทฤษฎีในช่วงกลางภาคและมีกำหนดส่งบทความในช่วงปลายภาครวมระยะเวลาในการทำงานประมาณ 2 เดือน โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถนำหัวข้อและความสนใจมาปรึกษาผู้สอน ซึ่งความใส่ใจและกระตือรือร้นต่องานที่ได้รับมอบหมายนี้ได้ถูกนำไปประเมินการให้คะแนนการมีส่วนร่วมในข้อที่ 2 ด้วย

จำนวนนักศึกษาที่ทำการศึกษาและนำเสนอบทความจำนวน 33 คน ซึ่งเป็นไปตามจำนวนของนักศึกษาทั้งหมดที่ลงทะเบียนในวิชา

นักศึกษาที่ได้คะแนนภาคทฤษฎีในช่วงระหว่าง 30-40 % มีจำนวน 7 คน และช่วงระหว่าง 20-29% จำนวน 24 คน ในขณะที่ช่วงระหว่าง 0-19% ซึ่งต่ำกว่าครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็มมีจำนวน 2 คน เนื่องจากการส่งงานที่ล่าช้า

2) การให้คะแนนการมีส่วนร่วมของนักศึกษาผ่านการสังเกตการมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและถกเถียงในการเสวนาหลังจากการรับชมสื่อการร่วมกิจกรรมทัศนศึกษา ความรับผิดชอบ ต่อการได้รับมอบหมายให้ไปศึกษานอกชั้นเรียนผ่านสื่อที่ผู้สอนจัดทำ เช่น Vlog การเข้าชั้นเรียนกับวิทยากรรับเชิญ และความรับผิดชอบและใส่ใจของนักศึกษาในงานที่ได้รับมอบหมายทั้งการค้นคว้าและการจัดทำนิทรรศการในพื้นที่จริงและออนไลน์ โดยมีสัดส่วนคะแนนที่ 10%

ส่วนใหญ่แล้วนักศึกษาที่มีความสนใจในการศึกษาวิชานี้จะได้คะแนนอยู่ในช่วงระหว่าง 7-10 คะแนน คิดเป็นจำนวน 24 คน ขณะที่ช่วงคะแนน 1-6 มีจำนวน 9 คน

3) ภาคปฏิบัติผ่านการจัดทำนิทรรศการศิลปนิพนธ์ของนักศึกษาทั้งในพื้นที่จริงและออนไลน์ มีสัดส่วนคะแนนที่ 50% โดยมีระยะเวลาในการวางแผน

ดำเนินการและจัดทำนิทรรศการเป็นจำนวน 4 เดือน นักศึกษาจะถูกแบ่งหน้าที่การทำงานในแต่ละฝ่ายจำนวนฝ่ายละ 5-6 คน อาทิ ออกแบบและประชาสัมพันธ์ สปอนเซอร์และการเงิน ประสานงานสถานที่และติดตั้ง และฝ่ายจัดทำนิทรรศการออนไลน์ เป็นต้น

การประเมินจะถูกพิจารณาผ่านประสิทธิภาพและผลลัพธ์ของผลงานในฝ่ายที่นักศึกษารับผิดชอบ โดยนักศึกษาที่ได้คะแนนในช่วง 40-50 คะแนน มีจำนวน 20 คน 20-39 เป็นจำนวน 10 คน และ 3 คน ได้คะแนนต่ำกว่า 19 คะแนนเนื่องจากบกพร่องในหน้าที่ที่รับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

จากการประเมินภาพรวมของคะแนนในแต่ละส่วนพบว่านักศึกษามีความตั้งใจและมีส่วนร่วมกับการสร้างสรรค์ผลงานนิทรรศการมากกว่าการค้นคว้าภาคทฤษฎี ซึ่งสอดคล้องกับการที่นักศึกษาให้ความสนใจการเรียนผ่านกิจกรรมและสื่อที่จัดทำมากกว่าการเรียนแบบบรรยาย ทั้งนี้ผู้สอนมีข้อสังเกตว่านักศึกษามีความเข้าใจต่อเนื้อหาและมีความกระตือรือร้นต่อการศึกษามากขึ้น และให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมและร่วมเสวนาทั้งในและนอกสถานที่เป็นอย่างดี รวมถึงนักศึกษา ส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการจัดทำนิทรรศการศิลปนิพนธ์ในพื้นที่และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในรูปแบบออนไลน์เป็นอย่างดี เนื่องจากนักศึกษาตระหนักถึงการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสื่อใหม่ในการแสดงศักยภาพของตนเองสู่สาธารณชน และยังเป็นการแสดงถึงคุณลักษณะของการเป็นนักศึกษาสาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อที่มุ่งเน้น การประยุกต์สื่อใหม่ในการทำงานศิลปะและการดำเนินชีวิตประจำวัน

4.2. ภาพถ่ายกิจกรรมและผลงาน



รูปที่ 1 นิทรรศการ Inwza: MADs Degree Show 2022 จัดที่หอศิลป์กลางเวียง สามกษัตริย์



รูปที่ 2 นิทรรศการออนไลน์ Inwza: MADs Degree Show 2022 รูปแบบเว็บไซต์



รูปที่ 3 นิทรรศการออนไลน์ Inwza: MADs Degree Show 2022 รูปแบบ Metaverse



รูปที่ 4 และ 5 Vlogs นิทรรศการ Crypto for Cryptids และ Embodying the Monster

4.3. ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาและคณาจารย์ที่เข้าร่วมในโครงการ

- 1) นักศึกษามีทักษะในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลและการทำวิจัย
- 2) นักศึกษามีทักษะในการใช้สื่อใหม่ Metaverse สร้างสรรค์พื้นที่การแสดงงานศิลปะของตนเองสู่สาธารณะ
- 3) นักศึกษาได้มีโอกาสศึกษาผลงานนิทรรศการและงานศิลปะระดับนานาชาติที่จัดแสดงนอกพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ผ่านสื่อ Vlog
- 4) เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมและเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษาในการร่วมกันจัดนิทรรศการเพื่อนำเสนอผลงานผลจากการวิจัย
- 5) เปิดโอกาสให้ผู้สอนได้หาแนวทางใหม่ ๆ หาสื่อใหม่ ๆ มาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด
- 6) การใช้สื่อใหม่ เช่น Vlog สามารถนำไปใช้ได้ ในภาคการศึกษาต่อไป ซึ่งเป็นการลดภาระการเตรียมสื่อการสอนของผู้สอน

5. สรุปผลที่ได้รับ

5.1. บทเรียนที่ได้รับ

- 1) การเรียนการสอนที่ใช้ Active Learning และ Flipped - classroom ร่วมกันสามารถสร้างความยั่งยืนต่อกระบวนการการศึกษาแก่ทั้งนักศึกษาและอาจารย์โดยการสร้างสื่อที่เข้าถึงได้ง่ายมาเป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงระหว่างนักศึกษา เนื้อหาวิชา รวมไปถึงอาจารย์ผู้สอนได้เป็นอย่างดี
- 2) การเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริงด้วยตนเอง สามารถสร้างการเรียนรู้ได้หลากหลายมิติ ทั้งในเชิงทฤษฎีองค์ความรู้ ที่ต้องศึกษาค้นคว้าและนำมาเชื่อมโยงกับแนวคิดของตนเองในการสื่อสารและสร้างผลงาน และในเชิงปฏิบัติการให้ได้ลงมือทำจริง เกิดประสบการณ์จริงที่จะเป็นประโยชน์ในการคิดผลิตผลงาน ความสร้างสรรค์ในการนำเสนอ การบริหารจัดการในการจัดแสดง รวมถึงให้นักศึกษาได้ฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

5.2. แนวทางในการขยายผล

1) สามารถสรุปบทเรียนที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์จัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาไปปรับใช้กับรายวิชาในปีการศึกษาหน้าหรือสามารถนำไปปรับใช้กับรายวิชาอื่น ๆ การใช้สื่อภาพยนตร์ งานศิลปะ สื่อสมัยใหม่ การใช้สื่อใหม่ Metaverse เพื่อเป็นพื้นที่ในการจัดแสดงผลงาน

2) ผู้สอนมีแนวคิดในการจัดทำวิดีโอคลิป Vlog พอดแคสต์ เพื่อไปปรับใช้กับการเรียนการสอนวิชาอื่น ๆ ที่รับผิดชอบ

5.3. ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น

1) นักศึกษาบางส่วนไม่ได้เข้าไปศึกษาเนื้อหาเลิศเซอร์ออนไลน์ตามที่ได้รับมอบหมายจึงทำให้ไม่สามารถแลกเปลี่ยนในการเสวนาได้ โดยได้แก้ปัญหาโดยมีการประเมินให้คะแนนในการมีส่วนร่วมในการเสวนาของนักศึกษาทุกคนในครั้งถัดไป

2) นักศึกษาขาดความกล้าในการมีส่วนร่วมในการเสวนา แก้ปัญหาโดยการแจ้งประเมินคะแนนการมีส่วนร่วมในครั้งถัดไป

3) นักศึกษาบางส่วนขาดความรับผิดชอบในการเข้ามามีส่วนร่วมในการทำงานนิทรรศการกับเพื่อนร่วมวิชา จึงทำให้งานหลายอย่างถูกรวมอยู่กับนักศึกษาเพียงบางกลุ่มเท่านั้น ทำผลงานบางส่วนมีความขาดตกบกพร่อง

4) ผู้สอนไม่สามารถทำสื่อการสอนได้ตามเป้าหมายเนื่องจากปัญหาของสถานการณ์โควิดที่ทำให้นิทรรศการบางแห่งไม่สามารถจัดแสดงได้

5) เนื่องจากภาระงานที่ล้นมือของนักศึกษา ปี 4 ทำให้ไม่สามารถจัดทำนิทรรศการออนไลน์ทั้งรูปแบบเว็บไซต์และ Metaverse เสร็จทันตามกำหนดที่วางแผนจะเปิดให้เข้าชมพร้อมกันกับนิทรรศการในพื้นที่จริงได้ โดยได้ทำการเลื่อนการเปิดเข้าชมเป็นระยะเวลาหนึ่งเดือนเพื่อความสมบูรณ์พร้อมของนิทรรศการ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) แบบออนไลน์ในรายวิชาทฤษฎีศิลปะในการศึกษาขั้นพื้นฐาน

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) และห้องเรียนกลับด้าน(Flipped Classroom) ในรายวิชาทฤษฎีศิลปะในการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาความเข้าใจในศิลปะสำหรับนักศึกษาศิลปศึกษา ซึ่งในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโรค Covid-19 ทำให้กิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนต้องปรับเปลี่ยนการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นแบบออนไลน์ทั้งหมด โดยวิธีการจัดการเรียนการสอนประกอบด้วย 1) การเรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้เทคโนโลยีฯ 2) กิจกรรมกลุ่มในการเรียนรู้แบบรวมพลัง 3) การประยุกต์ใช้ความรู้ และ 4) การนำความรู้ไปปรับใช้สังคม ผลการประเมินผู้เรียนส่วนใหญ่เกิดการเรียนรู้อยู่ในระดับดีมากและมาก

คำสำคัญ: Active Learning, Flipped Classroom, ทฤษฎีศิลปะ

1 บทนำ

รายวิชา 061370 ทฤษฎีศิลปะในการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2(2-0-4) เป็นรายวิชาบังคับทางด้านเนื้อหาในหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา เป็นรายวิชาใหม่ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นขอบเขตเนื้อหาหลักที่นักศึกษาจะต้องมีความรู้ ความเชี่ยวชาญในทฤษฎีทางศิลปะ เพื่อนำไปสอนในสถานศึกษา ขอบเขตเนื้อหากล่าวถึงอิทธิพลของทัศนธาตุที่เรามองเห็นในงานศิลปะที่ส่งผลต่ออารมณ์รู้สึก การสื่อความหมายและความงาม โดยในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาทฤษฎีมีกิจกรรมหลักคือ การบรรยายความรู้ นำเสนอข้อมูลประกอบการแสดงตัวอย่างภาพผลงานศิลปะ ที่แสดง

ทัศนธาตุและลักษณะของการจัดองค์ประกอบ เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจในทฤษฎี หลักการ รวมถึงแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ให้เกิดเอกภาพหรือมีความงาม ผู้เรียนเป็นผู้รับความรู้ที่ไม่ได้มาจากการสร้างความเข้าใจด้วยตนเอง ทำให้ไม่สามารถใช้ความรู้ในการวิเคราะห์ ตีความผลงานศิลปะ หรือสร้างผลงานได้อย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งการที่ครูขาดความแม่นยำและลึกซึ้งในเนื้อหาสาระที่สอนเป็นปัญหาสำคัญอย่างหนึ่งของครูที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน [1] ทำให้ขาดการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนทางทฤษฎีศิลปะที่มีความหลากหลาย อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนไม่มีความคงทนในการเรียนรู้อีกด้วย เนื่องจากสถานการณ์ของการป้องกันการระบาดของโรค COVID-19 ทำให้รายวิชา

ต่างๆ ที่จัดการเรียนการสอนในภาคการศึกษาที่ 1/2564 ต้องดำเนินการในรูปแบบออนไลน์ทั้งหมด ส่งผลให้กิจกรรมในชั้นเรียนเป็นการเรียนรู้ผ่านโปรแกรมการประชุมด้วยแอปพลิเคชัน Zoom ตามวันเวลาของตารางการเรียนการสอนปกติ

รายวิชาทฤษฎีศิลปะในการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาความเข้าใจในศิลปะ ให้สามารถคิดวิเคราะห์และอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบทางรูป (ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ) ร่วมกับบริบทแวดล้อมกับการสื่อความหมายผ่านผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งการพัฒนาความเข้าใจในศิลปะนี้จะป็นขั้นต้นสู่การสร้างคุณตระหนักในคุณค่าของศิลปะหรือสุนทรียภาพให้แก่ผู้เรียนต่อไป

2 กรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยการให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการใช้ทักษะทางปัญญาและการมีส่วนร่วมกิจกรรมจากการเรียนรู้แบบร่วมมือในการทำการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียน ร่วมกับการให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองก่อนการทำกิจกรรมในชั้นเรียน ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ซึ่งมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังนี้

2.1 การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

วิจารณ์ พานิช [2] ได้อธิบายไว้ว่าห้องเรียนกลับด้านเป็นกระบวนการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งซึ่งเปลี่ยนจากการใช้ช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหา (Lecture) ในห้องเรียนมาเป็นการทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อฝึกแก้โจทย์ปัญหาและประยุกต์ใช้จริง

ส่วนการบรรยายจะอยู่ในช่องทางอื่น ๆ เช่น วิดีโอ วีดีโอออนไลน์ ฯลฯ ซึ่งผู้เรียนเข้าถึงได้เมื่ออยู่ที่บ้านหรือนอกห้องเรียน การจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ในการสร้างนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้แบบรอบด้าน หรือ Mastery Learning มีองค์ประกอบสำคัญ ที่เกิดขึ้นเป็นวัฏจักร (cycle) หมุนเวียนกันอย่างเป็นระบบดังนี้ [3]

1. การกำหนดยุทธวิธีเพิ่มพูนประสบการณ์ (experiential engagement) โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะวิธีการเรียนรู้ให้กับนักเรียน เพื่อเรียนรู้เนื้อหาโดยอาศัยวิธีการที่หลากหลายได้ด้วยตนเอง ทั้งการใช้กิจกรรมที่กำหนดขึ้นเอง เกม สถานการณ์จำลอง การทดลอง หรืองานด้านศิลปะแขนงต่างๆ เป็นต้น

2. การสืบค้นให้เกิดความคิดรวบยอด (concept exploration) โดยครูผู้สอนเป็นผู้คอยชี้แนะให้กับนักเรียนให้เรียนรู้จากสื่อหรือกิจกรรมประเภทสื่อวีดิทัศน์ บันทึกการบรรยายของครู หรืออื่น ๆ เช่น podcasts , websites หรือ chats

3. การสร้างองค์ความรู้อย่างมีความหมาย (meaning making) โดยให้นักเรียนเป็นผู้บูรณาการทักษะการสร้างองค์ความรู้จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง แสดงเป็นความเข้าใจในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การสร้างกระดานความรู้อิเล็กทรอนิกส์ (blogs) การใช้แบบทดสอบ (tests) การใช้สื่อสังคมออนไลน์และกระดานสำหรับอภิปรายแบบออนไลน์ (social networking & discussion boards) เป็นต้น

4. การสาธิตและประยุกต์ใช้ (demonstration & application) เป็นการสร้างองค์ความรู้ของนักเรียนในเชิงสร้างสรรค์ โดยการจัดทำเป็นโครงการ

(project) และผ่านกระบวนการนำเสนอผลงาน (presentations) ที่เกิดจากการสร้างสรรค์งาน

จากภาพรวมกระบวนการทั้งหมดนี้ทำให้กิจกรรมหลักของห้องเรียนกลับด้านมีองค์ประกอบสองส่วนหลักๆอันได้แก่ 1) การเรียนรู้นอกห้องเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ และ 2) การเรียนรู้และการโต้ตอบในชั้นเรียน [4]

2.2 การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบร่วมมือ

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฟัง พูด อ่าน เขียนและแสดงความคิดเห็นขณะลงมือทำกิจกรรม และในขณะเดียวกันผู้เรียนต้องใช้กระบวนการคิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคิดขั้นสูง คือ การวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่าในสิ่งที่กำลังทำอยู่ด้วย [5] โดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน[6] ได้กล่าวถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้ “Active Learning” ว่าประกอบด้วย 1) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การตั้งคำถาม การนำเสนอ การอภิปรายแสดงความคิดเห็น การทำงานกลุ่ม เป็นต้น 2) การคิดวิเคราะห์ ประเมินค่า สังเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ 3) การสร้างความรู้ด้วยตนเอง การออกแบบการเรียนรู้ของตนเอง การสร้างสรรค์ชิ้นงาน การประเมินตนเองเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และกำกับความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเอง และ 4) การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้และเชื่อมโยงสภาพแวดล้อมใกล้ตัว ปัญหาของชุมชน สังคมหรือประเทศชาติ เป็นการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่

เพื่อเป็นการส่งเสริมทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ในด้านกระบวนการทางสังคม กิจกรรมการ

เรียนรู้ในชั้นเรียนออนไลน์ ยังใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ(Collaborative Learning) เป็นแนวการจัดการกิจกรรมกับกลุ่มผู้เรียนที่คละเทศ คละความสามารถหรือความถนัดมารวมพลังร่วมกันช่วยเหลือกันเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมร่วมกัน ค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ รวมทั้งดิจิทัล การอภิปรายจนกระทั่งกลุ่มสามารถสร้างความรู้หรือสรุปความรู้ด้วยตนเองจนเกิดผลการเรียนรู้ได้

3 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

3.1 การเรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้เทคโนโลยีฯ

เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาหลักที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย เวปบอร์ด Padlet และ MS Team โดยเวปบอร์ด Padlet ประจำรายวิชาใช้เป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการชั้นเรียน นำเสนอสื่อมัลติมีเดียรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งใช้เป็นแหล่งเรียนรู้แก่นักศึกษา ในขั้นตอนการกำหนด ยุทธวิธี เพิ่มพูนประสบการณ์ (experiential engagement) และขั้นการสืบค้นให้เกิดความคิดรวบยอด(concept exploration) ตามแนวทางของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) โดยครูผู้สอนนำเสนอข้อมูลทั้งแบบเอกสารใบความรู้ (PDF) ที่ประมวลสรุปแปลมาจากเวปไซด์ทั้งจากไทยและต่างประเทศ และผลิตสื่อวีดิทัศน์สรุปเนื้อหาในประเด็นสำคัญในบทเรียน รวมถึง link ข้อมูลสื่อเวปไซด์ต่างประเทศที่เป็นประโยชน์ ซึ่งได้มอบหมายให้นักศึกษาทำการเรียนรู้มาก่อนที่จะเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน โดยมอบหมายให้ผู้เรียนเขียนสรุปความเข้าใจจากการศึกษาข้อมูลด้วยตนเอง หรือตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาก่อนการเข้าชั้นเรียน เพื่อเป็นขั้นตอนของการสืบค้นให้เกิดความคิดรวบยอด(concept exploration) โดย

มีการทดสอบก่อนเรียนเพื่อตรวจสอบการเรียนรู้และความเข้าใจจากการศึกษาด้วยตนเองตามบทบาทของผู้เรียน ดังรูปที่ 1 รวมทั้ง Padlet ยังใช้เป็นช่องทางในการมอบหมายงานและแสดงผลงานของนักศึกษา ซึ่งในช่วงท้ายของภาคการศึกษานักศึกษาจะประยุกต์ใช้ความรู้ในการวิจารณ์ภาพผลงานของเพื่อนร่วมด้วย ดังรูปที่ 2



รูปที่ 1 เว็บบอร์ด Padlet ประจำรายวิชา แสดงข้อมูลที่จำเป็นและคลิปวิดีโอที่ให้นักศึกษาศึกษาด้วยตนเอง

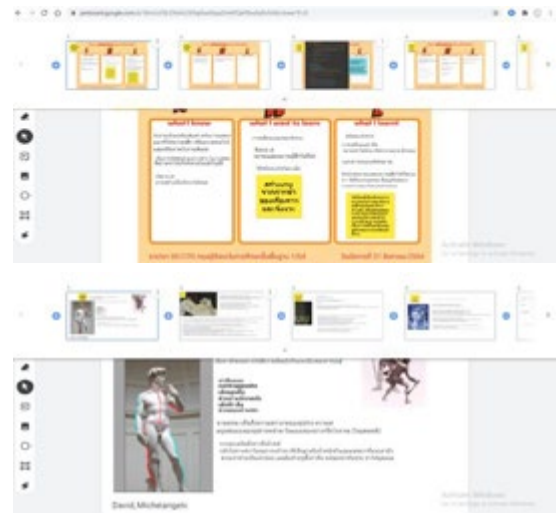


รูปที่ 2 เว็บบอร์ด Padlet ที่ใช้แสดงผลงานมอบหมายงาน รวมถึงสะท้อนผลการเรียนรู้จากการปฏิบัติกิจกรรมและวิจารณ์ผลงาน

3.2 กิจกรรมกลุ่มในการเรียนรู้แบบรวมพลัง

เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนเป็นการสอนแบบออนไลน์ทั้งหมด ทำให้ผู้เรียนบางคนประสบปัญหาในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต การเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และขาดการพบปะแบบเผชิญหน้ากับทั้งเพื่อนนักศึกษาและครูผู้สอน กระบวนการกลุ่มที่เกิดขึ้นเป็นขั้นตอนให้ผู้เรียนร่วมกันสืบค้น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้เกิดความคิดรวบ

ยอด และการสร้างองค์ความรู้อย่างมีความหมายแบบรวมพลัง ตามโจทย์ปัญหาที่ได้รับในแต่ละครั้งในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ออกแบบชิ้นงานตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย โดยการจัดกลุ่มมีทั้งการสุ่มแบ่งกลุ่ม หรือให้ผู้เรียนเลือกทีมตามความสมัครใจและการให้ผู้เรียนที่มีคะแนนสูงสุดจากการทดสอบก่อนเรียนเป็นหัวหน้ากลุ่ม โดยกิจกรรมทั้งหมดใช้การแบ่งห้องประชุมย่อย (Breakout Room) ในโปรแกรมการประชุมออนไลน์ Zoom Application ร่วมกับเว็บ บอร์ดการทำงานเครื่องมือของ Google Jameboard ดังรูปที่ 3



รูปที่ 3 เครื่องมือ Google Jameboard ที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.3 การประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างสรรค์และการวิจารณ์ผลงานศิลปะ (รับรู้)

กิจกรรมหลักในการจัดการเรียนรู้ศิลปะ Efland, A. [7] กล่าวว่าประกอบด้วยกิจกรรมการสร้างสรรค์ (Making Art) และกิจกรรมการรับรู้ศิลปะ (Thinking about Art) ในการประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อแสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาจากการเรียนรู้ตามแนวทางของการจัดการเรียนรู้แบบ



รูปที่ 4 (ซ้าย) กิจกรรมฝึกปฏิบัติ สร้างสรรค์ผลงานในชั้นเรียน โดยผู้เรียนเขียนสะท้อนคิดการใช้ความรู้ในการปฏิบัติงาน

รูปที่ 5(ล่าง) การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ใช้ความรู้ต่อยอดจากกิจกรรมในชั้นเรียน



ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ในขั้นตอนการสาธิตและประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการสร้างองค์ความรู้ของนักเรียนในเชิงสร้างสรรค์ กิจกรรมประกอบด้วย

1) กิจกรรมสร้างสรรค์ชิ้นงานในชั้นเรียนตามการสาธิตของผู้สอน ซึ่งหากเป็นชิ้นงานที่มีเนื้อหาเน้นการฝึกทักษะจะให้ผู้เรียนเขียนสะท้อนคิดการใช้ความรู้ในการปฏิบัติงานร่วมด้วย โดยครูผู้สอนจะให้ความคิดเห็นการทำงานและตรวจสอบความเข้าใจของนักศึกษา ดังรูปที่ 4 และ 5 และ 2) นำความรู้จากกิจกรรมจากในชั้นเรียนไปสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ซึ่งกิจกรรมในชั้นเรียนจะทำให้ศึกษารับรู้ขั้นตอนกระบวนการทำงานและหลักการนำความรู้ไปใช้ เพื่อนำวิธีการไปพัฒนาต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงานโดยอิสระด้วยตนเอง ดังรูปที่ 5 ในช่วงปลายภาคการศึกษา 3) นักศึกษาได้ประยุกต์ใช้ความรู้ในการวิจารณ์ผลงานศิลปะทั้งของศิลปินและของเพื่อน โดยให้เลือกผลงานที่ชอบของเพื่อนจากเวปบอร์ด แสดงผลงาน เพื่อเป็นกำลังใจระหว่างผู้เรียน และเป็นการฝึกการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ดังรูปที่ 5

3.4 การนำความรู้ไปปรับใช้สังคม

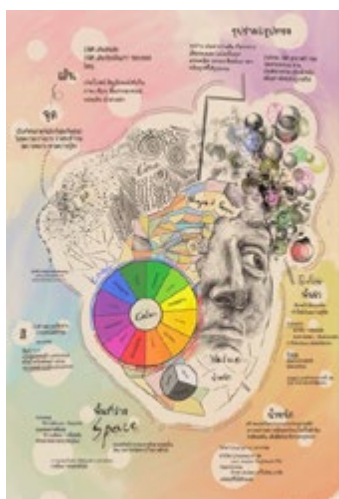
เพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายอย่างแท้จริง[6] ในช่วงท้ายของการเรียนรู้เนื้อหาได้ให้นักศึกษาประยุกต์ใช้ความรู้ นำเสนอการสรุปองค์ความรู้ในรูปแบบ Infographic และออกแบบใบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางฯ สาระทัศนศิลป์ เพื่อรวบรวมและพัฒนาเป็นสื่อการสอนที่พร้อมใช้เผยแพร่สู่ชุมชนการเรียนรู้ของครูศิลปะได้นำไปใช้ประโยชน์ได้ต่อไป ดังรูปที่ 6 และ 7

การจัดกิจกรรมแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผู้สอนใช้การผลิตสื่อมัลติมีเดียทั้งรูปแบบวีดิทัศน์(MP4) ที่ผลิตขึ้นเอง และเอกสารใบความรู้ (PDF) ที่นำเนื้อหาจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง

ทั้งจากไทยและต่างประเทศในการนำเสนอเนื้อหา นอกจากนี้ยังได้มีการแชร์ Link การเรียนรู้ออนไลน์ อื่น ๆ แทรกในเนื้อหาหัวข้อต่าง ๆ โดยมีสัดส่วนของ สื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในรายวิชาเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษา เรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนี้



รูปที่ 6 การใช้ ความรู้แบบใบ กิจกรรมศิลปะที่ สอดคล้องกับ หลักสูตรกลาง และคลิปวิดีโอสาธิต เพื่อเผยแพร่รับใช้ สังคมต่อไป



รูปที่ 7(ซ้าย) การ ประยุกต์ใช้ความรู้ ในการออกแบบ ภาพInfographic สรุปเนื้อหาและ แก้ปัญหาการ ออกแบบ บัณฑิตฯ และ การจัดพื้นที่

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของแหล่งเรียนรู้เนื้อหา ที่นักศึกษาสามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง จำแนกตามรูปแบบ

แหล่งเข้าถึงเนื้อหา	จำนวน (ชิ้น)(ร้อยละ ของเนื้อหาที่สอน)
วิดีโอบันทึกการสอนเนื้อหาของ อาจารย์ผู้สอน	20 (36.36%)
E-book ที่ผู้สอนผลิตขึ้น	1 (1.81%)
วิดีโอสาธารณะ เช่น YouTube (ไม่ใช่ผลงานของอาจารย์)	6 (10.90%)
Web site link ที่เกี่ยวข้อง	7 (12.72%)
เอกสารใบความรู้แปลสรุปข้อมูล จากอินเทอร์เน็ต	20 (36.36%)
เอกสารที่เกี่ยวข้องอื่นๆ (หลักสูตร)	1 (1.81%)
รวม	55 (100%)

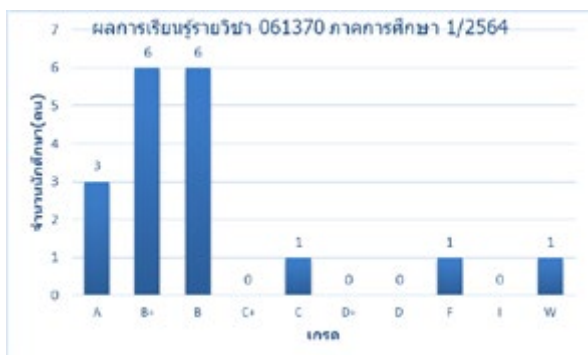
แม้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนทั้งหมดถูก จำกัดให้เป็นกิจกรรมแบบออนไลน์เท่านั้น แต่เป็น กิจกรรมที่เป็น Active Learning เฉลี่ยแล้วทั้งภาค การศึกษาไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50 ของเวลาเรียนทั้งหมด ซึ่งได้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบร่วมมือในการอภิปราย สรุป แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน รวมถึงการ ร่วมกันสืบค้นและนำเสนอสิ่งที่ค้นคว้าตามเงื่อนไข ของหัวข้อในแต่ละครั้ง นอกจากนี้ยังให้ผู้เรียนได้ ประยุกต์ใช้ความรู้สร้างสรรค์และรับรู้ผลงาน ทัศนศิลป์ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม โดยมี รายละเอียดของกิจกรรม Active Learning ดังนี้

ตารางที่ 2 ความถี่และร้อยละของกิจกรรม Active Learning ในชั้นเรียน

กิจกรรม Active Learning ในชั้นเรียน	ความถี่	ร้อยละ
กิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียน	7	46.6
การใช้ความรู้สร้างชิ้นงานและการ วิเคราะห์ผลงานในห้อง	6	40
รวม	13	86.60

4 ผลการจัดการเรียนการสอน

ในปีการศึกษา 1/2564 จำนวนนักศึกษาลงทะเบียนเรียนจำนวน 18 คน มีนักศึกษาที่ร่วมกิจกรรมตลอดภาคการศึกษาจนได้รับผลการประเมิน จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 94.44 มีผลการประเมิน ดังนี้



รูปที่ 8 แผนภูมิแสดงการประเมินผลการเรียนของนักศึกษา

ผลการประเมินแสดงว่านักศึกษาส่วนใหญ่เกิดการเรียนรู้ตามการประเมินรายวิชาอยู่ในระดับดีมากและดี (B+และ B อย่างละ 6คน) โดยมีรายละเอียดสัดส่วนค่าคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษา ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 (ต่อ) สัดส่วนการประเมินและค่าคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษา

การประเมิน	สัดส่วนคะแนน	ค่าคะแนนเฉลี่ยของ นศ.
2 การทดสอบ	25	14.6
2.1 การทดสอบย่อยจากการศึกษาด้วยตนเอง	15	7.43
2.3 ปลายภาคการศึกษา	10	7.18
รวม	100	71.9

คะแนนส่วน Active Learning และ Flipped-Classroom มีสัดส่วนเกินกว่าร้อยละ 40 ของคะแนนทั้งหมด ได้แก่ กิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียนที่นักศึกษามีการเรียนรู้แบบร่วมมือ(10%) และประยุกต์ใช้ความรู้ โดยการสร้างสรรค์ผลงาน, วิจารณ์งานเพื่อน (40%) และ สรุปลองค์ความรู้ ออกแบบเป็นโปสเตอร์ Infographic (10%) เพื่อทบทวนความรู้ และแก้ปัญหาการออกแบบ ดังรูปที่ 7

นักศึกษาตอบแบบสอบถามสำรวจความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นแบบสอบถามประเมินค่า 5 ระดับ (1=น้อยที่สุด/5=มากที่สุด) โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 15 คนจากทั้งหมด 17 คน คิดเป็นร้อยละ 88.23 มีรายละเอียดดังตารางที่ 4

ผลจากการตอบแบบสำรวจท้ายภาคการศึกษา นักศึกษามีการประเมินตนเองเปรียบเทียบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชา นักศึกษารู้สึกว่า บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$) ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนเกือบทุกประเด็นคำถามอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก (3.41-4.20) ยกเว้นในประเด็นเรื่อง การศึกษาเนื้อหาล่วงหน้าด้วยตนเองก่อนมาทำกิจกรรมในห้อง

การประเมิน	สัดส่วนคะแนน	ค่าคะแนนเฉลี่ยของ นศ.
1. กิจกรรมในชั้นเรียนและการมอบหมายงานระหว่างเทอม	75	57.88
1.1 งานเดี่ยว	65	49.72
- ใช้ความรู้สร้างสรรค์และวิจารณ์ผลงาน	40	33.9
- สรุปแสดงความเข้าใจจากการศึกษาด้วยตนเอง	15	8.06
- Infographic สรุปเนื้อหา	10	7.59
1.2 กิจกรรมกลุ่ม	10	8.19

(3.33) และการมอบหมายงานในหัวข้อต่าง ๆ (3.40) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

นักศึกษา มีความคิดเห็น ว่า ภาพรวม การจัดการเรียนการสอน มีระดับ พึงพอใจ มาก (3.8) โดยมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ ผลงานแบบร่วมเวลาในชั้นเรียนออนไลน์มากที่สุด (4.0) ในส่วนของประโยชน์ที่ได้จากการเรียนรู้เนื้อหา ด้วยตนเองจากสื่อและแหล่งข้อมูล ที่จัดเตรียมให้ นักศึกษามีความพึงพอใจด้านเนื้อหาให้ข้อมูลความรู้ที่จำเป็นและเข้าใจได้มากที่สุด (3.80) ในด้านผู้สอน นักศึกษามีความพึงพอใจผู้สอนด้านการมีความรู้ในเนื้อหา มากที่สุด (4.10)

นอกจากนี้ นักศึกษา ได้สะท้อน ปัญหาการใช้เครื่องมือในการบริหารการเรียนรู้อ (Learning Management System :LMS) ที่หลากหลาย ทั้ง Padlet และ MS Team (3คน) และให้ความคิดเห็น เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือ Google Jamboard ตรงกัน 2 คนว่า “แจมบอร์ดไม่ค่อยดี น่าจะเปลี่ยนไปใช้ canva” และ “แจมบอร์ดไม่ค่อยโอเค ถ้าเปิดในไอแพด” และมีความคิดเห็นเสนอแนะ อย่างละ 1 คนว่าอยาก ให้ลดภาระงาน การสรุปเนื้อหาที่ชัดเจนมากขึ้น การส่งบทเรียนให้ศึกษา ล่วงหน้าก่อน 1 สัปดาห์ มีการสร้างแรงจูงใจ และให้มีการสอบหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียน

5 อภิปรายผล ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้

จากผลการจัดการเรียนรู้นักศึกษาส่วนใหญ่ ได้รับการประเมินผลการเรียนอยู่ในระดับดีมาก (B+) และมาก(B) สอดคล้องกับการประเมินตนเองของนักศึกษาเมื่อเปรียบเทียบกับจุดประสงค์รายวิชา (4.13) แสดงว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมแบบ

ตารางที่ 4 ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา

ประเด็นคำถาม	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1. นักศึกษาประเมินตนเองว่า ได้บรรลุตามจุดประสงค์รายวิชาได้เท่าไร	4.13	มาก
2. การประเมินความพึงพอใจ		
2.1 ภาพรวมของกิจกรรม	3.8	มาก
2.2 กิจกรรมกลุ่ม JamBoard	3.73	มาก
2.3 กิจกรรมการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานในห้อง	4.0	มาก
2.4 การศึกษาเนื้อหา ก่อนทำกิจกรรมในห้อง	3.33	ปานกลาง
2.5 กิจกรรมการทดสอบก่อนเรียน (Quizzes)	3.46	มาก
2.6 การมอบหมายงานในหัวข้อต่าง ๆ	3.40	ปานกลาง
2.7 การวิเคราะห์ผลงานและการวิจารณ์งานเพื่อน	3.66	มาก
3. ความพึงพอใจหรือประโยชน์ที่ได้จากการเรียนรู้เนื้อหา ด้วยตนเองจากสื่อ แหล่งข้อมูลที่จัดให้		
3.1 ด้านเนื้อหาข้อมูลความรู้ที่จำเป็นและเข้าใจได้	3.8	มาก
3.2 ความน่าสนใจ สบายงาม	3.6	มาก
3.3 ด้านการเข้าถึง ความสะดวกในการเปิดใช้งาน	3.53	มาก
4 ประเมินผู้สอน		
4.1 ด้านความรู้ในเนื้อหา	4.1	มาก
4.2 ด้านความสามารถในการถ่ายทอดความรู้	3.93	มาก
4.3 ด้านปฏิสัมพันธ์การปฏิบัติกับผู้เรียน	4.0	มาก
4.4 ด้านลีลาการสอน	3.66	มาก

Active Learning และ Flipped Classroom แบบออนไลน์สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ เมธา อึ้งทอง, ผดุงชัย ภูพัฒน์ และชิตพล มังคลากุล [8] ที่พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักวิชาชีวเคมี โดยมีวิธีการจัดการเรียนการสอนประกอบด้วย 1) การเรียนทฤษฎีที่บ้านทำการบ้านที่โรงเรียน 2) เรียนร่วมกับเพื่อนสอนเพื่อน 3) การระดมความคิด (Brain Storming) 4) การนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในห้องเรียน และได้ผลการศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านพบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักวิชาชีวเคมีสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ยังสอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง จากการสำรวจแบบสอบถามนักศึกษา ในคำถามที่เกี่ยวกับเอกสารเพิ่มเติมที่แชร์ไว้ใน Padlet นักศึกษาร้อยละ 33.33 ตอบว่าได้เข้าไปศึกษาเอกสารและบทเรียนต่างๆ บ่อยๆ และให้เหตุผลของการเข้าไปศึกษาเพิ่มเติมว่า “เอามาใช้เพื่ออ้างอิงในการทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือเพิ่มความเข้าใจให้กับตัวเอง” “เพราะดูคลิปวิดีโอไม่ทันในบางครั้ง จึงเข้าไปอ่านข้อมูลบางส่วนจากเอกสารเพิ่มเติม” “บางส่วนไม่เข้าใจ ในการอธิบายในชั้นเรียนจึงได้เข้าไปอ่านและทบทวนด้วย” “ต้องการเข้าใจให้ชัดเจนมากขึ้น” และ “อ่านทบทวน ใช้เนื้อหาในการทำงาน” อันเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child

Center) เมื่อผู้เรียนได้ใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่ตนเองถนัดหรือมีช่องทางที่หลากหลายในการรับความรู้ จะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายจากการสร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง สอดคล้องกับกิตติชัย สุธาสิโนบล [3] กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางนั้นจะมุ่งเน้นการสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเองตามทักษะความรู้ความสามารถและสติปัญญาของเอ็กต์บุคคล (individualized competency) ตามอัตราความสามารถทางการเรียนแต่ละคน (self-paced) จากมวลประสบการณ์ที่ครูจัดให้ผ่านสื่อเทคโนโลยี ICT หลากหลายประเภทในปัจจุบันและเป็นลักษณะการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้นอกชั้นเรียนอย่างอิสระทั้งด้านความคิดและวิธีปฏิบัติ และฐานิตา ลีม่วงศ์ และยุพภรณ์ แสงฤทธิ์ [9] ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเดิม (Traditional Learning) ในลักษณะครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher Center) แตกต่างจากการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านที่มุ่งเน้นการสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตัวผู้เรียนเองตามทักษะความรู้ความสามารถ และสติปัญญาแต่ละบุคคลในลักษณะการเรียนรู้โดยที่เด็กเป็นศูนย์กลาง (Child Center) นับเป็นลักษณะการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้นอกชั้นเรียนอย่างอิสระ ดังนั้นสิ่งที่เป็เป้าหมายไม่ใช่แค่การเข้าชั้นเรียนไปรับข้อมูล แต่เป็นการเรียนรู้ที่เป็นความเข้าใจเพื่อนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาอย่างแท้จริง

ข้อสังเกตจากการสำรวจแบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อการศึกษาดด้วยตนเองก่อนทำกิจกรรมในห้อง และการมอบหมายงานในหัวข้อต่าง ๆ ในระดับปานกลาง สะท้อนถึงการรับรู้บทบาทของผู้เรียนในการเรียนรู้เชิงรุกและ

ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงการตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาตน อันเป็นส่วนสำคัญต่อการพัฒนาทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ต่อไป

ให้คำปรึกษาแนะแนวทางการแก้ปัญหาต่างๆ มาโดยตลอด รวมถึงกลุ่มอาจารย์ที่ได้รับการโค้ชร่วมกันที่ได้ให้ข้อมูลแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันอย่างไม่ปิดบัง การได้รับรู้การทำงานในสายงานอื่นๆ ที่แตกต่างเป็นการเปิดมุมมองเรียนรู้ในการทำงานที่ดีมากค่ะ และสุดท้ายนักศึกษาชั้นปีที่ 2 (รหัส 63) สาขาวิชาศิลปศึกษาที่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมด้วยดีมาโดยตลอดภาคการศึกษา

5 กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณหน่วยงาน ITSC ที่สนับสนุนทุนในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มาอย่างต่อเนื่อง ขอพระคุณทีมวิทยากรพี่เลี้ยง รศ.ดร.เกียรติสุดา ศรีสุข และ อ.ดร.ภัคศิกุล รัตนา ที่

6 เอกสารอ้างอิง

- [1] ชนาธิป พรกุล (2561). *กระบวนการสร้างความรู้ของครู : กรณีการสอนบูรณาการ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [2] วิจารย์ พานิช. (2556). ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง. กรุงเทพฯ: เอส.อาร์.พรินต์ติ้ง แมส โปรดักส์.
- [3] กิตติชัย สุชาติโนบล.(2015). ห้องเรียนกลับด้าน. *สารานุกรมศึกษาศาสตร์ (Encyclopedia of Education)*, 50. หน้า 116-128. [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/6708>
- [4] Merrill, 2002; Bishop & Verleger.(2013) อ้างถึงใน แวฮาชัน แวะหะมะ.(2018). โอบีเอสบนพื้นฐานเพสบูค:เครื่องมือทรงพลังตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 33(2),115-128.
- [5] พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์และ พเยาว์ ยินดีสุข.(2562). *การเรียนรู้เชิงรุกแบบรวมพลังกับ PLC เพื่อการพัฒนา*. พิมพ์ครั้งที่ 3, กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.(หน้า35)
- [6] Efland, A. (2002). *Art and cognition: Integrating the visual arts in the curriculum*. Teachers College Press.
- [7] สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2560), อ้างถึงใน สุคนธ์ สินธพานนท์.(2560). *ครูยุคใหม่กับการจัดการเรียนรู้สู่การศึกษา 4.0*. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิควินด์ติ้ง,หน้า 48
- [8] เมธา อึ้งทอง,ผดุงชัย ภูพัฒน์ และชิตพล มังคลากุล.(2561). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักวิชาชีพรู. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี*.12 (ฉบับพิเศษ), หน้า 82-92
- [9] ฐานิตา ลีม่วงค์ และ ยุพาภรณ์ แสงฤทธิ์ (2562). ห้องเรียนกลับด้าน:การเรียนรู้แนวใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21(21st Century Skills), *วารสาร Mahidol R2R e-Journal*, 6(2), กรกฎาคม – ธันวาคม ,หน้า 9-17.

การพัฒนาห้องเรียนออนไลน์สำหรับกระบวนการผลิตภาพเชิงสร้างสรรค์

ปรัชญา คัมภีรานนท์

สาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: prachya.c@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

กระบวนการ 114327 การผลิตภาพเชิงสร้างสรรค์ เป็นวิชาที่ต่อยอดมาจากกระบวนการ 114201 ภาพเชิงสร้างสรรค์ ทั้งสองวิชามีเป้าหมายให้นักศึกษาสามารถนำภาพ (image) ไปใช้งานบนสื่อประเภทต่างๆ ได้โดยวิชาภาพเชิงสร้างสรรค์จะมุ่งเน้นการใช้ภาพบนสื่อสิ่งพิมพ์ ส่วนวิชาการผลิตภาพเชิงสร้างสรรค์จะมุ่งเน้นการใช้งานภาพบนสื่อออนไลน์

ในปัจจุบันเทคโนโลยีทางด้านสื่อมีการพัฒนาไปมากและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะสื่อออนไลน์ซึ่งเป็นช่องทางหลักของการสื่อสารในปัจจุบัน ทำให้นักศึกษาต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างกว้างขวางเกี่ยวกับกรอบทฤษฎีและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องเพื่อเพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพในอนาคต โดยกรอบทฤษฎีที่ใช้แบ่งเนื้อหาในกระบวนการ วิชา มาจากเครื่องมือหลักที่ใช้ในการตลาดดิจิทัล ได้แก่ Website, E-mail, Social Media, Mobile & App, Online PR และ Content Marketing

การเรียนการสอนในกระบวนการวิชานี้มีลักษณะเป็นห้องเรียนออนไลน์ 100% เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์โควิดในปัจจุบัน โดยใช้ Microsoft Teams เป็นแพลตฟอร์มหลักในการติดต่อสื่อสารกับนักศึกษา ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องให้ความสำคัญกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและนักศึกษาในลักษณะเรียลไทม์ให้มากที่สุด เพื่อสังเกตความพร้อมในการเรียนรู้ของนักศึกษาในแต่ละบทเรียน และสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความพร้อมของนักศึกษาที่เปลี่ยนแปลงไป จากเหตุผลดังกล่าว ผู้สอนพบว่า เครื่องมือที่สำคัญที่สุดในการดำเนินการสอนให้มีประสิทธิภาพ ได้แก่ ความเสถียรของระบบอินเทอร์เน็ต และคุณภาพของระบบเสียง รองลงมาจึงเป็นคุณภาพของภาพและสื่อการสอน

ในส่วนของเนื้อหากระบวนการ วิชา ผู้สอนเลือกใช้วิธี Project-based Learning ในลักษณะ Active Learning เพื่อให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้และทดลองปฏิบัติได้ด้วยตัวเองตามเวลาที่สะดวกในหัวข้อที่นักศึกษาสนใจตามกรอบเนื้อหาของกระบวนการ วิชา โดยแบ่งโครงงานออกเป็น 3 โครงงาน ได้แก่ 1. โครงงาน VDO Presentation ที่มีกรณีศึกษาตามที่นักศึกษาสนใจ เกี่ยวกับ E-mail, Social Media, Mobile & App, Online PR 2. โครงงานภาพนิ่งบนสื่อออนไลน์ในลักษณะ Content Marketing และ 3. โครงงานภาพเคลื่อนไหวบนสื่อออนไลน์ในลักษณะ Content Marketing จากนั้นผู้สอนจึงจัดเสวนากลุ่มในเวลาเรียนในลักษณะ Flipped-Classroom เพื่อให้นักศึกษาเป็นผู้นำเสนอผลงานที่เป็นความคืบหน้าของการเรียนรู้ โดยผู้สอนได้สอดแทรกเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของกระบวนการ วิชาไว้ในกิจกรรมดังกล่าว พร้อมทั้งเปลี่ยนบทบาทเป็น facilitator และสร้างกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้เพื่อนร่วมชั้นช่วยกันวิพากษ์และเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงผลงานด้วยวิธี Question-based Learning

นอกจากนี้ ผู้สอนยังได้จัดกิจกรรมให้นักศึกษาในชั้นเรียนเป็นผู้คัดเลือกผลงานยอดเยี่ยมในแต่ละโครงการ และมอบเงินรางวัลให้ผลงานยอดเยี่ยมแต่ละชิ้นเพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการทำงานให้กับนักศึกษา และผู้สอนยังได้จัดกิจกรรมบรรยายพิเศษเพิ่มเติมโดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญในหัวข้อที่นักศึกษาสนใจและอยู่นอกเนื้อหาที่ผู้สอนได้ออกแบบไว้ล่วงหน้า ได้แก่หัวข้อ “คู่มือการเอาตัวรอดสำหรับมือใหม่ NFT”

ในส่วนของเนื้อหาเกี่ยวกับ Website ซึ่งมีรายละเอียดทางด้านเทคนิคค่อนข้างมาก ทำให้มีปัญหาในการอธิบายเนื้อหาค่อนข้างมาก อีกทั้งผู้สอนได้ตัดสินใจเพิ่มเนื้อหาให้ครอบคลุมการออกแบบเว็บไซต์ตามมาตรฐานอุตสาหกรรมในปัจจุบันที่ต้องบูรณาการองค์ความรู้หลายด้าน โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยี IT ที่นักศึกษาไม่มีพื้นฐานมาก่อน เพื่อให้ให้นักศึกษาได้มองเห็นถึงภาพรวมของการออกแบบในปัจจุบันที่องค์ประกอบแต่ละส่วนมีความกระจัดกระจายในลักษณะ data ไม่ได้รวมศูนย์อยู่ที่เดียวเพื่อแสดงผลเหมือนในอดีต ผู้สอนจึงได้จัดทำสื่อการสอนออนไลน์และทำการสาธิตการปฏิบัติการและตอบข้อซักถามให้กับนักศึกษาในเวลาเรียน รวมทั้งเพิ่มช่องทางการสื่อสารผ่านระบบ chat ของ Microsoft Teams เพื่อตอบข้อซักถามจากการฝึกปฏิบัติของนักศึกษานอกเวลาเรียน นอกจากนี้ ผู้สอนยังได้ใช้งบประมาณในการสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการผลิตผลงานให้กับนักศึกษาเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาสามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพ

จากการประเมินผลสอนทั้งจากแบบประเมินและการเสวนากลุ่ม รวมถึงการสอบถามนักศึกษาแต่ละคนพบว่า นักศึกษาค่อนข้างพึงพอใจในรูปแบบการเรียนสอนที่เปลี่ยนแปลงไป โดยผู้สอนได้ปรับเนื้อหาแต่ละบทเรียนตามความสนใจของนักศึกษา และมีการปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษาผ่านช่องทางที่หลากหลายนอกห้องเรียน ในส่วนของเนื้อหาเกี่ยวกับ Website นักศึกษายังขาดสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อทดลองปฏิบัติการตามเป้าหมายของผู้สอน อีกทั้งนักศึกษาบางส่วนยังไม่เข้าใจเหตุผลที่ผู้สอนให้นักศึกษาเรียนรู้เทคโนโลยี IT ที่เกี่ยวข้อง เพราะนักศึกษาก็สามารถสร้างผลลัพธ์ของงานได้โดยไม่ต้องเรียนรู้เทคโนโลยีดังกล่าว

อย่างไรก็ดี ผู้สอนเห็นว่า การเรียนรู้ดังกล่าวจะมีส่วนสำคัญในการปรับทัศนคติของนักศึกษา ให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมในอนาคตมากกว่าผลลัพธ์ของผลงานในปัจจุบัน จึงจำเป็นต้องคงเนื้อหาไว้ แต่จะพยายามออกแบบการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นให้นักศึกษาเห็นถึงความสำคัญ และมีความสนใจในการเรียนรู้ในเนื้อหาที่นักศึกษายังไม่สามารถเชื่อมโยงได้ในปัจจุบัน ต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: ภาพเชิงสร้างสรรค์, สื่อออนไลน์, ห้องเรียนออนไลน์, Project-based Learning

1. บทนำ

จากผลการประเมินการสอนกระบวนวิชา 114327 การผลิตภาพเชิงสร้างสรรค์ที่ผ่านมา พบว่า นักศึกษาประสบปัญหาในการทำความเข้าใจเนื้อหาจากการบรรยายหน้าชั้นเรียน เนื่องจากเนื้อหาที่ใช้ในการสอนมีความจำเพาะเจาะจงทางด้านเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งนักศึกษาแต่ละคนมีพื้นฐานไม่เท่ากัน จึงเป็นการยากที่จะส่งเสริมให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาไปพร้อมๆ กัน เพื่อนำไปสู่เนื้อหาถัดไป

เบื้องต้น ผู้สอนได้ทดลองจัดทำสื่อการสอนบางส่วนในลักษณะออนไลน์ ซึ่งให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้เพิ่มเติมนอกห้องเรียน และได้รับเสียงตอบรับจากนักศึกษาเป็นอย่างดี เนื่องจากนักศึกษาสามารถเรียนรู้และทดลองปฏิบัติได้เองตามความสามารถในการเรียนรู้ของนักศึกษาแต่ละคน จึงเป็นที่มาของการออกแบบการเรียนการสอนของวิชาการผลิตภาพเชิงสร้างสรรค์ในครั้ง นี้ ที่มีการเรียนการสอนในลักษณะออนไลน์ 100 % โดยมีสื่อการสอนออนไลน์และการบันทึกคลิปการเรียนการสอนทุกครั้ง เพื่อให้นักศึกษา

สามารถทบทวนการเรียนรู้นอกเวลาเรียนจนมีความพร้อมเท่าๆ กัน ก่อนที่จะเข้าสู่บทเรียนถัดไป

นอกจากนี้ จากที่ผู้สอนเคยทดลองทำการสอนออนไลน์มาก่อน พบว่าปัญหาหลักของการเรียนในลักษณะนี้ คือการกระตุ้นให้นักศึกษารู้สึกอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียนเพื่อเข้าสู่เนื้อหาของการเรียน ผู้สอนจึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญในการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการถ่ายทอดความรู้เป็นหลักเพียงอย่างเดียวดังเช่นการเรียนการสอนในชั้นเรียนอื่นๆ ของผู้สอนที่ผ่านมา

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

กรอบทฤษฎีที่ใช้แบ่งเนื้อหาในกระบวนวิชา มาจากเครื่องมือหลักที่ใช้ในการตลาดดิจิทัล ได้แก่ Website, E-mail, Social Media, Mobile & App, Online PR และ Content Marketing โดยมีการเรียนการสอนแบบเป็นห้องเรียนออนไลน์ 100% เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์โควิดในปัจจุบัน

จากการทดลองสอนออนไลน์หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น Google Classroom, Zoom Meeting, รวมถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่าง Facebook และ YouTube ผู้สอนพบว่า Microsoft Teams เป็นแพลตฟอร์มที่มีศักยภาพในการสอนลักษณะนี้มากที่สุดเนื่องจากมีฟังก์ชันต่างๆ ครบถ้วนอยู่ในที่เดียวสามารถลดความสับสนของนักศึกษาในการใช้งานระบบได้ อีกทั้งมหาวิทยาลัยยังให้การสนับสนุนการใช้งานแพลตฟอร์มนี้เป็นอย่างดี จึงเลือกใช้เป็นแพลตฟอร์มหลักในดำเนินการสอนในครั้งนี้

ในส่วนของเนื้อหาเกี่ยวกับ E-mail, Social Media, Mobile & App, Online PR และ Content Marketing ได้ใช้วิธี Project-based Learning ในลักษณะ Active Learning เพื่อให้นักศึกษาเป็นผู้กำหนดหัวข้อของการศึกษาที่นักศึกษาสนใจตามกรอบเนื้อหาของกระบวนวิชา แล้วผู้สอนจึงทำการสอดแทรกเนื้อหาเพิ่มเติมผ่านการเสวนากลุ่ม ในลักษณะ Flipped-Classroom และวิธี Question-based Learning

นอกจากนี้ ผู้สอนยังได้นำงบประมาณที่ได้รับการจัดสรรมาออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาเป็นผู้คัดเลือกผลงานยอดเยี่ยมในแต่ละหัวข้อและมอบรางวัลให้กับผลงานดังกล่าว เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและเป็นแรงบันดาลใจให้กับนักศึกษา โดยผู้สอนยังได้นำงบประมาณไปจัดกิจกรรมการบรรยายพิเศษตามความต้องการของนักศึกษาในเนื้อหาที่ผู้สอนไม่ได้ออกแบบไว้ล่วงหน้า ได้แก่การบรรยายพิเศษออนไลน์นอกเวลาเรียนหัวข้อ “คู่มือการเอาตัวรอดสำหรับมือใหม่ NFT”

ในส่วนของเนื้อหาเกี่ยวกับ Website ซึ่งมีรายละเอียดทางเทคนิคค่อนข้างมาก ผู้สอนได้จัดทำสื่อการสอนออนไลน์ รวมถึงการอธิบายซ้ำในชั้นเรียนในลักษณะการสาธิตและเปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถซักถามได้ทั้งในชั้นเรียนและนอกห้องเรียน รวมถึงการบันทึกคลิปการสอนทุกครั้งเพื่อให้นักศึกษาสามารถรับชมย้อนหลัง และสร้างสื่อการสอนในลักษณะคู่มือเพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนให้ได้มากที่สุด นอกจากนี้ ผู้สอนยังได้จัดสรรงบประมาณสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการผลิตผลงานให้กับนักศึกษา เพื่อให้นักศึกษาสามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพตามข้อกำหนดของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

จากแผนการสอนของกระบวนวิชาที่ได้ตกลงร่วมกับนักศึกษาในสัปดาห์แรกของการเรียนการสอนสามารถแบ่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ดังนี้ ครั้งที่ 1–5 มีเนื้อหาเกี่ยวกับ “โครงการ VDO Presentation” มีเนื้อหาจากกรณีศึกษาที่นักศึกษาสนใจเกี่ยวกับ E-mail, Social Media, Mobile & App, Online PR และ Content Marketing ครั้งที่ 6–10 มีเนื้อหาเกี่ยวกับ “โครงการภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวบนสื่อออนไลน์ในลักษณะ Content Marketing” และ ครั้งที่ 11–15 มีเนื้อหาเกี่ยวกับ “Website และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง” โดยแต่ละหัวข้อ มีรายละเอียดดังนี้

3.1. โครงการงาน VDO Presentation
มีรายละเอียดกระบวนการเรียนรู้ดังนี้
ครั้งที่ 1 แนะนำกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและการเรียนการสอนแล้วทำข้อตกลงร่วมกับนักศึกษาเกี่ยวกับวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น

- การตอบคำถามในชั้นเรียน (Question-based Learning) 10%
- เสวนากลุ่ม (Flipped-Classroom) 10%
- การเข้าชั้นเรียน 10 %
- โครงการงาน VDO Presentation 10%
- โครงการงานภาพนิ่งบนสื่อออนไลน์ 15%
- โครงการงานภาพเคลื่อนไหวบนสื่อออนไลน์ 15%
- โครงการงานผลิต Website 30%

ครั้งที่ 2 เสวนากลุ่มเกี่ยวกับการตลาดดิจิทัลเพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหาให้กับกรณีศึกษาที่นักศึกษาสนใจในการสร้างสรรค์โครงการงาน VDO Presentation



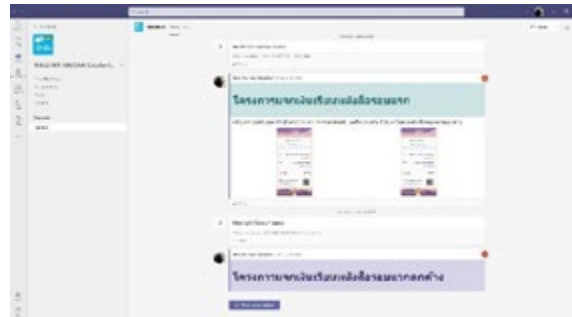
รูปที่ 1 ตัวอย่างสื่อการสอนที่ใช้ในการเสวนากลุ่ม Digital Marketing

ครั้งที่ 3 นักศึกษานำเสนอหัวข้อโครงการงาน VDO Presentation ที่นักศึกษาสนใจ

ครั้งที่ 4-5 นักศึกษานำเสนอโครงการงาน VDO Presentation โดยผู้สอนได้สอดแทรกเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของกระบวนการวิชา พร้อมทั้งเปลี่ยนบทบาทเป็น facilitator และสร้างกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้เพื่อนร่วมชั้นช่วยกันวิพากษ์และเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงผลงานด้วยวิธี Question-based Learning และการเสวนากลุ่ม รวมถึงการคัดเลือกผลงานยอดเยี่ยมจากเพื่อนร่วมชั้นและมอบรางวัลให้กับผลงานจำนวนทั้งสิ้น 3 ชิ้น



รูปที่ 2 ตัวอย่างการนำเสนอโครงการงาน VDO Presentation

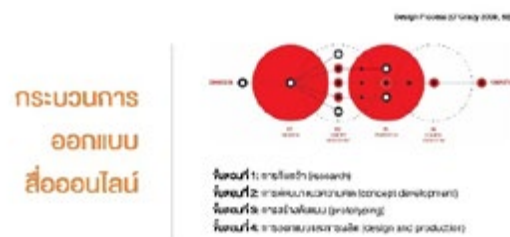


รูปที่ 3 ตัวอย่างหลักฐานการมอบรางวัลผลงาน VDO Presentation ยอดเยี่ยม

3.2. โครงการงานภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวบนสื่อออนไลน์

มีรายละเอียดกระบวนการเรียนรู้ดังนี้

ครั้งที่ 6 เสวนากลุ่มเกี่ยวกับ Digital Content และ Content Marketing เพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหา ร่วมกันกับนักศึกษาในการสร้างสรรค์โครงการงานภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวบนสื่อออนไลน์ ได้ข้อสรุปว่า เนื่องจากการเรียนการสอนได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โควิด จึงควรตั้งโจทย์ที่เกี่ยวข้องได้แก่ “วิธีการบำบัดตัวเอง” ในรูปแบบที่นักศึกษาสนใจเพื่อนำมาสร้าง content ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวต่อไป



รูปที่ 4 ตัวอย่างสื่อการสอนที่ใช้ในการเสวนากลุ่ม Digital Content

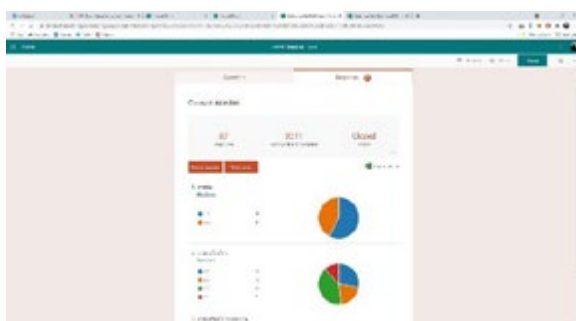
ครั้งที่ 7-8 นักศึกษานำเสนอหัวข้อโครงการ ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวบนสื่อออนไลน์ที่นักศึกษาสนใจ

ครั้งที่ 9 ดกกิจกรรมในชั้นเรียน มอบหมายให้นักศึกษาพัฒนาผลงานด้วยตัวเอง เนื่องจากสังเกตเห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่ขาดความพร้อมในการเรียนในลักษณะออนไลน์ นอกจากนี้ได้ส่งมอบสื่อการเรียนรู้ล่วงหน้าเกี่ยวกับ Website ให้นักศึกษาไปเรียนรู้ตามความสะดวก ก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาจริง



รูปที่ 5 ตัวอย่างสื่อการสอนเกี่ยวกับ Website ในลักษณะคู่มือ

ครั้งที่ 10 มอบหมายให้นักศึกษาช่วยกันประเมินผลงานจากโครงการภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวบนสื่อออนไลน์ตามเวลาที่นักศึกษาสะดวก และจัดกิจกรรมคัดเลือกผลงานยอดเยี่ยมจากเพื่อนร่วมชั้นและทำการมอบรางวัลโครงการละ 3 ชั้น



รูปที่ 6 การใช้ Microsoft Forms ในการประเมินผลงาน Content ยอดเยี่ยม

3.3. โครงการผลิต Website

มีรายละเอียดกระบวนการเรียนรู้ดังนี้

ครั้งที่ 11 จัดทำสื่อการสอนในลักษณะคู่มือเกี่ยวกับการออกแบบเว็บไซต์ในปัจจุบัน โดยได้เลือก

ใช้เครื่องมือ WordPress.org เป็นเครื่องมือหลักตามมาตรฐานอุตสาหกรรมในปัจจุบัน เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้ตามเวลาที่นักศึกษาสะดวก แล้วจึงจัดกิจกรรมในชั้นเรียนเพื่อตอบข้อซักถามและสาธิตการปฏิบัติการเตรียมความพร้อมของทรัพยากรในการใช้เครื่องมือดังกล่าว พร้อมทั้งบันทึกคลิป VDO เพื่อให้ นักศึกษาสามารถทบทวนการเรียนรู้นอกเวลาเรียนจนมีความพร้อมเท่าๆ กัน ก่อนที่จะเข้าสู่บทเรียนถัดไป



รูปที่ 7 ตัวอย่างคลิปสาธิตการปฏิบัติการเกี่ยวกับ Website

ครั้งที่ 12-15 จัดทำสื่อการสอนออนไลน์และคู่มือ เกี่ยวกับการตั้งค่า การปรับแต่ง รวมถึงประยุกต์ใช้จริง ในโปรแกรม WordPress พร้อมทั้งสาธิตการปฏิบัติการและตอบข้อซักถาม รวมถึงบันทึกคลิป VDO เพื่อให้ นักศึกษาสามารถทบทวนการเรียนรู้นอกเวลาเรียน นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้นักศึกษาติดต่อผ่านช่องทาง chat ของ Microsoft Teams นอกเวลาเรียน เมื่อนักศึกษาประสบปัญหาการปฏิบัติการ



รูปที่ 8 ตัวอย่างการตอบข้อซักถามของนักศึกษานอกเวลาเรียนผ่านช่องทาง chat ของ MS Teams

นอกจากกระบวนการเรียนรู้ตามแผนการสอน ผู้สอนยังได้จัดกิจกรรมการบรรยายพิเศษตามความต้องการของนักศึกษาในเนื้อหาที่ผู้สอนไม่ได้ออกแบบไว้ล่วงหน้า ได้แก่ การบรรยายพิเศษออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom หัวข้อ “คู่มือการเอาตัวรอดสำหรับมือใหม่ NFT” ในวันเสาร์ที่ 18 กันยายน และได้ทำการบันทึกแล้วเผยแพร่แก่บุคคลทั่วไปที่สนใจผ่านแพลตฟอร์ม YouTube เพื่อเป็นการบริการวิชาการอีกด้วย



รูปที่ 9 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์การบรรยายพิเศษ หัวข้อ “คู่มือการเอาตัวรอดสำหรับมือใหม่ NFT”



รูปที่ 10 บันทึกการบรรยายพิเศษออนไลน์หัวข้อ “คู่มือการเอาตัวรอดสำหรับมือใหม่ NFT” (<https://youtu.be/RFaapSSPDeM>)

4. ผลที่ได้รับ

4.1. ผลการเรียนรู้จากโครงการ VDO Presentation

มีนักศึกษา ส่งผลงานครบทุกคน โดยมีการส่งผลงานล่าช้ากว่ากำหนด 9 คน โดยส่วนใหญ่เป็นปัญหา

ทางด้านเทคนิค โดยมีผลงานที่ได้รับการคัดเลือกเป็นผลงานยอดเยี่ยมจากเพื่อนร่วมชั้นด้วยวิธีการโหวตทั้งสิ้น 3 ผลงาน จากการสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนในลักษณะนี้ พบว่า นักศึกษารู้สึกมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น อีกทั้งการรับชมการนำเสนอกรณีศึกษาจากเพื่อนร่วมชั้นมีความน่าสนใจว่าเนื้อหาที่ผู้สอนเป็นผู้นำเสนอเพียงคนเดียว



รูปที่ 11 ตัวอย่างผลงานนักศึกษา VDO Presentation 4.2. ผลการเรียนรู้จากโครงการภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

เนื่องจากสถานการณ์โควิดที่ส่งผลให้ทุกวิชาในมหาวิทยาลัยการจัดการเรียนการสอนในลักษณะออนไลน์ทั้งหมด โดยแต่ละวิชาที่มีการใช้แพลตฟอร์มที่แตกต่างกัน ส่งผลให้นักศึกษามีความเหนื่อยล้าในการใช้งานระบบและขาดความพร้อมในการเรียนรู้ในช่วงนี้ ผู้สอนจึงได้ปรับลดเนื้อหาของวิชาตามสถานการณ์และสภาพความพร้อมของนักศึกษา ซึ่งแต่เดิมออกแบบให้นักศึกษาต้องสร้างสรรค์ผลงานทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เปลี่ยนเป็นให้นักศึกษาสามารถเลือกทำโครงการใดโครงการหนึ่ง และใช้เวลาว่างเพื่อฟื้นฟูสภาพความพร้อมในการเรียน โดยนักศึกษาเลือกทำโครงการภาพนิ่งคิดเป็น 49% และภาพเคลื่อนไหวทั้งสิ้น 51% และได้มอบหมายให้นักศึกษาช่วยกันประเมินผลงานของเพื่อนร่วมชั้นตามเวลาที่นักศึกษาสะดวก แล้วจึงจัดกิจกรรมคัดเลือกผลงานยอดเยี่ยมจากการโหวตของเพื่อนร่วมชั้น โครงการละ 3 ผลงาน



รูปที่ 11 ตัวอย่างผลงานยอดเยี่ยมโครงงานภาพนิ่ง

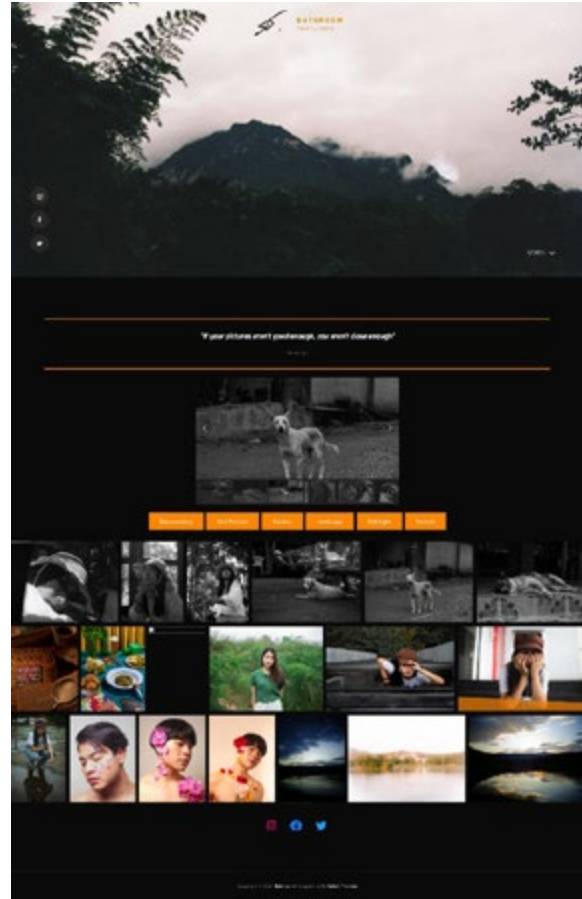


รูปที่ 12 ตัวอย่างผลงานยอดเยี่ยมโครงงานภาพเคลื่อนไหว

4.3. ผลการเรียนรู้จากโครงงานผลิต Website ผู้สอนได้แบ่งการประเมินออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ความคืบหน้าในเรียนรู้ ประเมินผลต้วยให้นักศึกษา capture หน้าจอการเรียนรู้นักศึกษาแบ่งเป็น

หัวข้อ “WordPress Setting” มีนักศึกษาขาดส่งงาน 5 คน แต่สามารถรับชมคลิปสาธิตการปฏิบัติการ คู่มือ และสอบถามผู้สอนเพื่อเข้าสู่บทเรียนถัดไปได้ในภายหลัง

หัวข้อ “WordPress Customization” มีนักศึกษาขาดส่งผลงาน 11 คน เนื่องจากยังไม่สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนก่อนหน้า ผู้สอนจึงได้แก้ปัญหาด้วยการให้คำแนะนำเป็นรายบุคคล เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรคโครงงานการผลิต Website เพื่อประชาสัมพันธ์ผลงานของนักศึกษา โดยนักศึกษาทั้งหมดสามารถสร้างสรรคผลงานดังกล่าวได้ตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา



รูปที่ 13 ตัวอย่างผลงาน Website ของนักศึกษา

4.4. การประเมินผลการสอน

ผลการประเมินอาจารย์ผู้สอนได้คะแนนประเมินเฉลี่ย 4.66 อยู่ในระดับดี ส่วนผลการประเมินกระบวนวิชา ได้คะแนนประเมินเฉลี่ย 4.55 อยู่ในระดับดีมาก

5. สรุป

กระบวนวิชา 114327 การผลิตภาพเชิงสร้างสรรค์ มีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาสามารถใช้งานภาพบนสื่อออนไลน์ได้ เนื้อหาของกระบวนวิชามีความเหมาะสมกับการเรียนการสอนในลักษณะออนไลน์เป็นอย่างดี โดยแพลตฟอร์มที่มีความเหมาะสมที่สุด ได้แก่ Microsoft Teams และสามารถประยุกต์ใช้วิธี Project-based Learning เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของนักศึกษาในลักษณะ Active Learning ได้ดี รวมถึงสามารถใช้การเสวนากลุ่มและ Question-based Learning เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในลักษณะ

Flipped-Classroom ได้ นอกจากนี้ การจัดสรรงบประมาณเพื่อให้รางวัลแก่ผลงานยอดเยี่ยมของนักศึกษา รวมถึงสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการผลิตผลงานให้กับนักศึกษา สามารถช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพมากขึ้นตามข้อจำกัดของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม สิ่งที่สำคัญในการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ได้แก่ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและนักศึกษาด้วยกันเองในลักษณะเรียลไทม์ เพื่อสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ รวมถึงสภาพความพร้อมของ

นักศึกษา ดังนั้นเครื่องมือที่สำคัญที่สุด ได้แก่ ความเสถียรของระบบอินเทอร์เน็ต และคุณภาพของระบบเสียง นอกจากนี้การเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตัวเองนอกห้องเรียนนั้น ผู้สอนต้องมีช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษาตลอดเวลา และเตรียมพร้อมให้คำปรึกษานอกเวลาเรียนด้วย (นักศึกษาส่วนใหญ่มักจะติดต่อเข้ามาซักถามนอกเวลาเรียน) อีกทั้งผู้สอนยังจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนเนื้อหาของการสอนอยู่ตลอดเวลาให้มีความเหมาะสมกับสภาพความพร้อมของผู้เรียน ที่มีสมาธิในการเรียนรู้ต่ำกว่าการเรียนในห้องเรียนปกติ

6. เอกสารอ้างอิง

[1] Campaign Monitor, CM Group. (2018). What Is Email Marketing? 7 Email Benefits To Grow Your Business. Retrieved Feb 26, 2019, from: <https://www.campaignmonitor.com/resources/guides/why-email/>

[3] Hu, Snow. (2017). Web Design vs. Graphic Design, What's the Difference?. Mockplus. Retrieved Apr 1, 2020, from: <https://medium.com/mockplus/web-design-vs-graphic-design-whats-the-difference-4d96393fb5c9>

[2] Lidwell, W., Holden, K. and Butler, J. Universal Principles of Design. Gloucester, MA: Rockport Publishers, 2003.

[2] Martin, B., and Hanington, B. Universal Methods of Design. Beverly, MA: Rockport Publishers, 2012.

[1] Software Quality Management Consulting. Retrieved May 28, 2020, from: https://w3techs.com/technologies/overview/content_management

[2] Stone, L. Managing the Design Process-Implementing Design: An Essential Manual for the Working Designer. Beverly, MA: Rockport Publishers, 2010.

[1] The Radicati Group, Inc. A Technology Market Research Firm. (2018). Email Market, 2018-2022. Retrieved Feb 26, 2019, from: <http://www.radicati.com/?p=8801>

[2] Visocky O'Grady, J., Visocky O'Grady K. A Designers Research Manual: succeed in design by knowing your clients and what they really need. Gloucester, MA: Rockport Publishers, 2009.

[1] ณัฐพล ไยไพโรจน์. Digital Branding: กลยุทธ์แฉ่งเกิดแบรนด์เล็ก ให้เติบโตได้อย่างยั่งยืน. นนทบุรี: บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด, 2561

[1] ณัฐพล ไยไพโรจน์. Digital Marketing 5G: concept & case study. นนทบุรี: บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด, 2561

การพัฒนาห้องเรียนออนไลน์ 100% สำหรับกระบวนวิชาภาพเชิงสร้างสรรค์

ปรัชญา คัมภีรานนท์

สาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: prachya.c@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 114201 ภาพเชิงสร้างสรรค์เป็นวิชาเอกบังคับของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ ได้รับการจัดสรรทุนสนับสนุนจากโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 โดยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนออนไลน์ 100% มีลักษณะการสอนที่มีการประยุกต์แนวคิด Active Learning, Flipped-Classroom และ Project-based Learning โดยผู้สอนได้เปลี่ยนบทบาทเป็น facilitator เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเอง และมีการบูรณาการโครงการสร้างสรรค์ของนักศึกษาร่วมกับกระบวนวิชา 114346 การนำเสนอผลงานและการจัดการแสดงภาพถ่าย

การออกแบบเนื้อหาของการเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้ มีการเรียงเรียงองค์ความรู้จากยอด ได้แก่ การสร้างทัศนคติซึ่งมีความสำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์ผลงาน ค่อยๆ ลงมาสู่ฐาน ได้แก่ การใช้เครื่องมือที่เกี่ยวข้อง โดยมีการจัดสรรทุนที่ได้รับจากมหาวิทยาลัยเป็นรางวัลให้กับนักศึกษาที่สามารถนำเสนอผลงานที่น่าสนใจเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ให้กับนักศึกษา และมีการสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการผลิตผลงานให้กับนักศึกษาทุกคนในลักษณะโครงการกลุ่ม เพื่อลดค่าใช้จ่ายในการเรียนให้กับนักศึกษาตามสภาพเศรษฐกิจในปัจจุบัน

จากการดำเนินการสอนในลักษณะดังกล่าว ผู้สอนพบว่าสามารถออกแบบการเรียนการสอนแบบห้องเรียนออนไลน์ 100% ได้เป็นอย่างดี โดยได้รับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยทั้งในแง่เครื่องมือ ได้แก่ แพลตฟอร์ม Microsoft Teams ซึ่งผู้สอนเห็นว่าเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่สามารถดำเนินการสอนในลักษณะนี้ได้ดีที่สุด จากประสบการณ์การใช้เครื่องมือมาแล้วหลายประเภท และทุนสนับสนุนที่สามารถพัฒนาคุณภาพของสื่อการสอน รวมถึงพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของนักศึกษาซึ่งเป็นปัญหาหลักของการเรียนการสอนในลักษณะนี้ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากกระบวนวิชานี้ เป็นกระบวนวิชาที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือหลักในการเรียนรู้และทดลองปฏิบัติการ ทำให้สามารถดำเนินการสอนในลักษณะห้องเรียนออนไลน์ 100% ได้ ต่างจากบางวิชาที่ยังจำเป็นต้องมีการสาธิตและทดลองปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ โดยในส่วนของการปฏิบัติการนั้น จำเป็นต้องควบคุมจำนวนนักศึกษาให้มีความเหมาะสมเพื่อให้ผู้สอนสามารถดูแลนักศึกษาได้อย่างทั่วถึง อีกทั้งการเรียนการสอนในลักษณะบูรณาการร่วมกับกระบวนวิชาอื่นนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องพัฒนาการประสานงานระหว่างกระบวนวิชา เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับนักศึกษาทั้งหมด ซึ่งผู้สอนจะได้นำประสบการณ์การพัฒนาห้องเรียนออนไลน์สำหรับกระบวนวิชานี้ ไปปรับปรุงการเรียนการสอนในกระบวนวิชาอื่นๆ ของผู้สอนในอนาคตต่อไป

คำสำคัญ: ห้องเรียนออนไลน์, ภาพเชิงสร้างสรรค์, บูรณาการ, Project-based Learning

1. บทนำ

กระบวนวิชา 114201 ภาพเชิงสร้างสรรค์ มีเป้าหมายเพื่อให้ นักศึกษาสามารถประยุกต์องค์ความรู้ทางด้านภาพถ่าย (photography) และพัฒนาไปสู่ การสร้างสรรค์ภาพ (image) ซึ่งครอบคลุมถึงเรขศิลป์ (graphic design) ภาพประกอบ (illustration) และ ภาพถ่าย โดยไม่จำเป็นต้องใช้กล้องถ่ายภาพเป็นเครื่องมือหลักเพียงอย่างเดียวในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งนี้ เพื่อรองรับความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยมีเทคโนโลยีเป็นตัวผลักดัน

จากผลการประเมินการสอนที่ผ่านมา พบว่า มี นักศึกษาบางส่วนประสบปัญหาในการทำความเข้าใจ เนื้อหาจากการบรรยายหน้าชั้นเรียน เนื่องจากเนื้อหา บางส่วนมีความจำเพาะเจาะจงทางด้านเทคโนโลยีที่ เกี่ยวข้อง นักศึกษาแต่ละคนมีพื้นฐานไม่เท่ากัน จึง เป็นการยากที่จะเตรียมความพร้อมให้นักศึกษามีความ รู้ความเข้าใจในเนื้อหาไปพร้อมๆ กัน เพื่อนำไปสู่ เนื้อหาถัดไป อีกทั้งด้วยสถานการณ์โควิด-19 ที่ยังคง ไม่คลี่คลาย ทำให้ไม่สามารถจัดการเรียนการสอน ภายในห้องเรียนได้ การพัฒนารูปแบบการเรียน การสอนในลักษณะห้องเรียนออนไลน์จึงเป็นแนวทางที่ผู้ สอนมีความสนใจและต้องการพัฒนาให้เป็นห้องเรียน ออนไลน์ 100% ด้วยแพลตฟอร์ม Microsoft Teams ที่ได้รับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

นอกจากนี้ จากการศึกษาที่ได้รับทุน Type B จากกระบวนวิชา 114327 การผลิตภาพเชิงสร้างสรรค์ เมื่อภาคการศึกษาที่ผ่านมา ซึ่งมีเนื้อหาต่อเนื่องกัน ทำให้ผู้สอนมีประสบการณ์ในการเรียนการสอน ออนไลน์เต็มรูปแบบในลักษณะ Project-based Learning ที่นักศึกษาสามารถเรียนรู้และทดลองปฏิบัติ ด้วยตัวเองตามเวลาที่สะดวก แล้วจึงจัดเสวนากลุ่ม แต่ละหัวข้อแบบออนไลน์ในเวลาเรียน เพื่อให้ นักศึกษา เป็นผู้นำเสนอผลงานที่เป็นความคืบหน้าของการเรียน รู้ โดยผู้สอนได้เปลี่ยนบทบาทเป็น facilitator และ สร้างกิจกรรมเป็นกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ซึ่ง

ผู้สอนเห็นว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการดำเนินการ เรียนการสอนในลักษณะนี้

อย่างไรก็ดี เนื่องจากกระบวนวิชานี้ มีความ เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงอย่าง รวดเร็วตลอดเวลา อีกทั้งสภาพสังคมในปัจจุบันที่มี ความพลวัตเป็นอย่างสูง ทำให้ผู้สอนจำเป็นต้องปรับ แผนการสอนให้สอดคล้องกับสภาพดังกล่าว โดยให้ ความสำคัญกับการเตรียมความพร้อมของนักศึกษาใน การเรียนรู้ทักษะและองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นอยู่ตลอด เวลา โดยมีรายละเอียดที่สำคัญดังนี้

2. ภาพรวมของการเรียนการสอน

ผู้สอนได้แนะนำกระบวนวิชาด้วยการนำเสนอ รูปแบบ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอน เรียกว่า “สามเหลี่ยมแห่งการเรียนรู้” ซึ่งเป็นการปรับวิธีการ สอนของผู้สอน ที่แต่เดิมผู้สอนจะค่อยๆ ปูพื้นฐานจาก การเรียนรู้การใช้เครื่องมือเบื้องต้น (tools) แล้วจึง ค่อยๆ นำเสนอแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำ ไปสู่การสร้าง mindset หรือทัศนคติเฉพาะตัวของ นักศึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ ซึ่ง กระบวนการดังกล่าวเป็นการเรียนรู้จากฐานไปสู่ยอด เปลี่ยนเป็นกระบวนการเรียนรู้จากยอดได้แก่ทัศนคติ ซึ่งมีความสำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์ผลงาน ค่อยๆ ลงมาสู่ฐาน ได้แก่การใช้เครื่องมือที่เกี่ยวข้อง

เหตุผลที่ผู้สอนทดลองเปลี่ยนแผนการสอนนั้น เกิดขึ้นจากประสบการณ์โดยตรงของผู้สอน ที่พบว่า การสอนจากฐานไปสู่ยอดนั้น เมื่อนักศึกษากำลังเรียน รู้การใช้เครื่องมือพื้นฐาน นักศึกษาจะยังไม่สามารถ สร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพได้ อีกทั้งยังมียังมีราย ละเอียดบางอย่างที่อาจจะไม่จำเป็นในการสร้างสรรค์ ผลงานที่นักศึกษาสนใจในอนาคต รวมถึงความ ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี อาจทำให้ทักษะ การใช้เครื่องมือในปัจจุบัน ไม่มีความจำเป็นในการ สร้างสรรค์ผลงานในอนาคตอีกด้วย

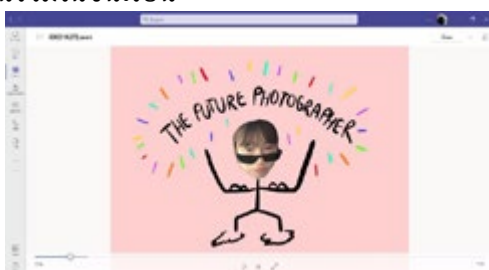


รูปที่ 1 สามเหลี่ยมแห่งการเรียนรู้

ผู้สอนได้แบ่งการเรียนการสอน 15 สัปดาห์ที่ ออกแบบการเรียนรู้จากยอดลงมาสู่ฐาน ออกเป็น 4 หัวข้อใหญ่ๆ ได้แก่ 1) The Mindset 2) The Image 3) The Concept และ 4) The Tools จากนั้นจึงให้นักศึกษาทดลองสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะงานกลุ่มที่บูรณาการร่วมกับกระบวนการวิชา 114346 การนำเสนอผลงานและการจัดการแสดงภาพถ่าย โดยแต่ละหัวข้อ มีรายละเอียดดังนี้

2.1. The Mindset

ผู้สอนเริ่มต้นด้วยการจัดเสวนาเกี่ยวกับอนาคตตามมุมมองของนักศึกษา เพื่อสร้างเวทีแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักศึกษาในประเด็นที่นักศึกษาสนใจ และมอบหมายให้นักศึกษาไปศึกษาเพิ่มเติมตามแนวทาง Active Learning เพื่อกลับมาแนะนำเสนออนาคตที่นักศึกษาสนใจภายใต้หัวข้อ “The Future Photographer” ในลักษณะ Flipped-Classroom โดยผู้สอนได้จัดสรรทุนที่ได้รับจากมหาวิทยาลัยเป็นรางวัลให้กับนักศึกษาที่สามารถนำเสนอผลงานที่น่าสนใจเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ให้กับนักศึกษา โดยมีการคัดเลือกผลงานยอดเยี่ยมด้วยวิธีการโหวตจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

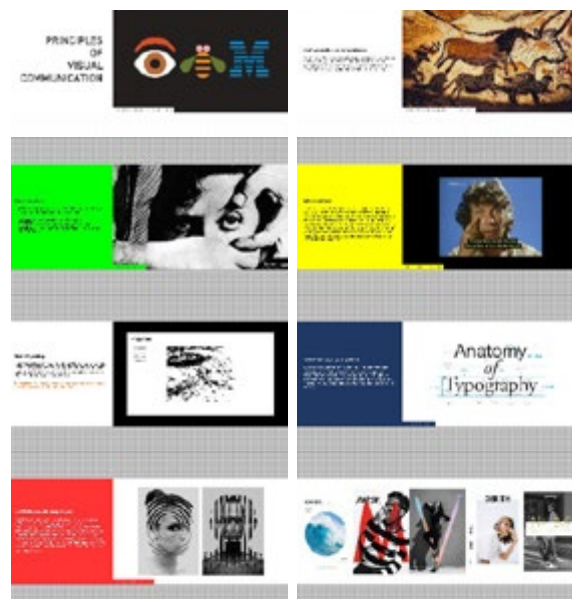


รูปที่ 2 ตัวอย่างผลงานนำเสนอยอดเยี่ยมของนักศึกษา หัวข้อ “The Future Photographer”

2.2. The Image

หลังจากที่ผู้สอนได้เตรียมความพร้อมและกระตุ้นทัศนคติในการเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมโยงกับอนาคตที่นักศึกษาสนใจแล้ว ผู้สอนจึงเริ่มกำหนดขอบเขตของเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกระบวนการวิชา ได้แก่ องค์ความรู้เกี่ยวกับภาพ (image) ในลักษณะห้องเรียนออนไลน์ มีการจัดทำสื่อการสอนออนไลน์และวิดีโอบันทึกการสอนเพื่อให้นักศึกษาสามารถศึกษาได้ตามความสะดวก โดยมีเนื้อหาดังนี้

- ประวัติและความเป็นมาของการสื่อสารด้วยภาพ
- วัฒนธรรมทางสายตา
- ผู้ส่งสารและผู้รับสาร
- ข้อความที่บรรจุอยู่ในภาพ
- การเล่าเรื่องด้วยภาพ
- Gestalt Psychology
- องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง
- เทคนิคในการเล่าเรื่อง
- การจัดตัวอักษร (Typography)
- เรขศิลป์ (Graphic Design)
- หลักการพื้นฐานของการออกแบบ
- หลักการของความคิดสร้างสรรค์



รูปที่ 3 ตัวอย่างสื่อการสอนออนไลน์หัวข้อ “The Image”

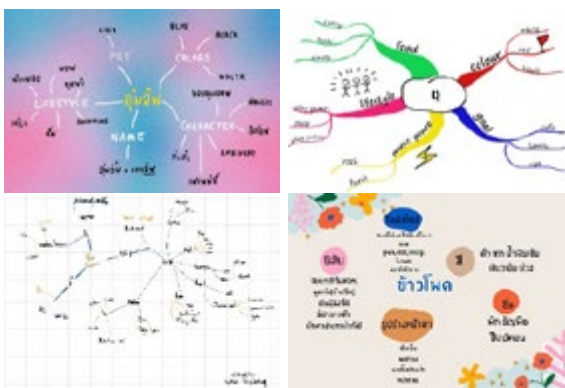
2.3. The Concept

หลังจากที่ผู้สอนได้นำเสนอกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของกระบวนการแล้ว ผู้สอนจึงได้เข้าสู่เนื้อหาในส่วนของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีการเรียนการสอนในลักษณะการอบรมเชิงปฏิบัติการ และ Project-based Learning เพื่อให้นักศึกษาทดลองพัฒนาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานส่วนตัว โดยมีการนำเสนอตัวอย่างกระบวนการสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ และจัดกิจกรรมเสวนาเพื่อให้นักศึกษาได้วิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในลักษณะห้องเรียนออนไลน์



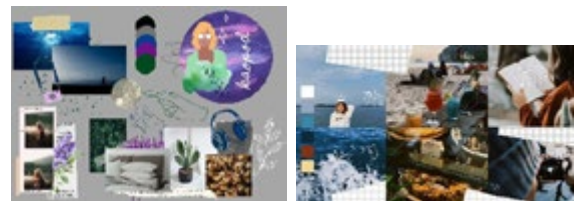
รูปที่ 4 ตัวอย่างสื่อการสอนออนไลน์หัวข้อ “The Concept”

หลังจากนั้น ผู้สอนจึงได้ทำการประเมินผลการเรียนรู้โดยมอบหมายให้นักศึกษาทดลองค้นหาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานที่นักศึกษาสนใจภายใต้หัวข้อ “The Mindmap” ในลักษณะการอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์



รูปที่ 5 ตัวอย่างผลการอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์หัวข้อ “The Mindmap”

เมื่อนักศึกษาได้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจากการอบรมเชิงปฏิบัติการในหัวข้อ “The Mindmap” แล้ว ผู้สอนจึงได้มอบหมายให้นักศึกษาไปศึกษาเพิ่มเติมและทำการพัฒนาแนวคิดดังกล่าวให้ออกมาเป็นภาพในลักษณะ Moodboard และกลับมานำเสนอในชั้นเรียนในลักษณะ Flipped-Classroom



รูปที่ 6 ตัวอย่างผลงานนักศึกษาหัวข้อ “Moodboard”

2.4. The Tools

หลังจากที่นักศึกษาได้เรียนรู้ตามแผนการสอนที่มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้จากยอดลงสู่ฐาน เริ่มจากการปรับทัศนคติ (หัวข้อ “The Mindset”) มาสู่กรอบแนวคิด (หัวข้อ “The Image”) และการสร้างแนวคิดและการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ (หัวข้อ “The Concept”) เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้สอนจึงได้ทำการสอนเกี่ยวกับเครื่องมือพื้นฐานในการผลิตภาพตามมาตรฐานอุตสาหกรรมในปัจจุบันที่มีเครื่องมือหลัก ได้แก่ โปรแกรม Adobe Illustrator CC โดยมีการจัดทำสื่อการสอนออนไลน์และอัปโหลดบนแพลตฟอร์ม YouTube เพื่อให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ตามความพร้อมและเวลาที่นักศึกษาสะดวก โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 7 หัวข้อ ได้แก่

1. Workspace
2. Artboard
3. Tools
4. Alignment
5. Color
6. Stroke
7. Export

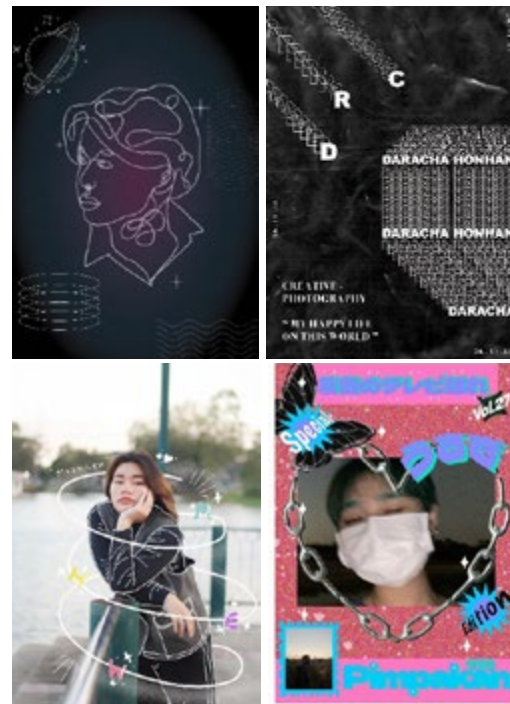
ซึ่งมีรายละเอียดเกี่ยวกับการใช้งานเครื่องมือ
ขั้นพื้นฐานที่เรียบเรียงขึ้นจากประสบการณ์การใช้งาน
ในวิชาชีพของผู้สอน



รูปที่ 7 ตัวอย่างสื่อการสอนออนไลน์หัวข้อ “The Tools”

อย่างไรก็ดี ในการเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือดังกล่าว นักศึกษาจำเป็นต้องมีโปรแกรม Adobe Illustrator CC เพื่อทำการฝึกปฏิบัติการ โดยสาขาวิชาฯ ได้ดำเนินการจัดสรรงบประมาณในการลงทะเบียนใช้งานอย่างถูกลิขสิทธิ์ให้กับนักศึกษา แต่เกิดความล่าช้าในการดำเนินการ ทำให้นักศึกษาบางส่วนไม่สามารถฝึกปฏิบัติได้ในช่วงเวลาที่มีการเรียนการสอน ผู้สอนจึงได้หารือกับนักศึกษาและได้ข้อสรุปให้นักศึกษาสามารถฝึกปฏิบัติการเพิ่มหลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการวิชาได้ และปรับแผนการประเมินการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ดังกล่าวแต่ยังเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของกระบวนการวิชา โดยได้มอบหมายให้นักศึกษาสร้างสรรค์ผลงานหัวข้อ “The Self Portrait” ในลักษณะ Project-based Learning ที่เป็นการประยุกต์องค์ความรู้ทั้งหมดตามแผนการสอน แต่ไม่ได้จำกัดเครื่องมือในการสร้างสรรค์ และผู้สอนได้จัดสรรทุนที่ได้รับจากมหาวิทยาลัยเป็นรางวัลให้กับ

นักศึกษาที่สามารถนำเสนอผลงานที่น่าสนใจเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ให้กับนักศึกษา โดยในครั้งนี้ ผู้สอนได้ทำการคัดเลือกผลงานที่ได้มาตรฐานจำนวน 4 ผลงาน เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นทำการโหวตผลงานยอดเยี่ยมเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน



รูปที่ 8 ตัวอย่างผลงานยอดเยี่ยมหัวข้อ “The Self Portrait”

3. โครงการบูรณาการ

เมื่อนักศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์ภาพตามวัตถุประสงค์ของกระบวนการวิชา ตามแผนการสอนจากยอดสู่ฐานเป็นที่เรียบร้อยแล้วนั้น ผู้สอนจึงได้มอบหมายให้นักศึกษาทำโครงการกลุ่มในลักษณะ Project-based Learning ที่มีการบูรณาการร่วมกับกระบวนการวิชา 114346 การนำเสนอผลงานและการจัดการแสดงภาพถ่าย และได้จัดสรรทุนที่ได้รับจากมหาวิทยาลัยเป็นค่าใช้จ่ายในการผลิตผลงานให้นักศึกษาทุกคน อย่างไรก็ตาม ด้วยสถานการณ์โควิด-19 อีกทั้งผู้สอนยังขาดประสบการณ์ในการสอนในลักษณะบูรณาการ ทำให้ผู้สอนไม่สามารถประสานงานกับอีกกระบวนการวิชาได้อย่างเต็มที่ ทำให้นักศึกษา

ไม่มีเวลาพัฒนาผลงานได้เพียงพอ ผู้สอนได้แก้ปัญหาเบื้องต้นด้วยการเพิ่มเวลาการทำงานให้กับนักศึกษา แต่ก็ยังไม่ได้ผลลัพธ์เป็นที่น่าพอใจ โดยผู้สอนจะนำประสบการณ์ดังกล่าวไปปรับปรุงการเรียนการสอนที่มีลักษณะบูรณาการในโอกาสต่อไป



รูปที่ 9 ตัวอย่างผลงานโครงงานกลุ่มที่บูรณาการร่วมกับกระบวนวิชา 114346 การนำเสนอผลงานและการจัดการแสดงภาพถ่าย

4. บทสรุป ปัญหาและอุปสรรค

จากการดำเนินการสอนกระบวนวิชา 114201 ภาพเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบห้องเรียนออนไลน์ 100% โดยได้รับทุนสนับสนุนจากโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 โดยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ นั้น ผู้สอนเห็นว่าทุนดังกล่าวมีส่วนช่วยในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้สอนมีความสนใจได้เป็นอย่างดี โดยได้รับการประเมินเพิ่มขึ้นเป็น 4.72 จากผลการประเมินเดิมที่ 4.63 ในภาคการศึกษาที่ผ่านมา

อย่างไรก็ดี เนื่องจากกระบวนวิชานี้ เป็นกระบวนวิชาที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือหลักในการเรียนรู้และทดลองปฏิบัติการ ทำให้สามารถดำเนินการสอนในลักษณะห้องเรียนออนไลน์ 100% ได้ ต่างจากบางวิชาที่ยังจำเป็นต้องมีการสาธิตและทดลองปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ อีกทั้งกระบวนวิชานี้มีลักษณะทั้งบรรยายและปฏิบัติการ โดยในส่วนของปฏิบัติการนั้น จำเป็นต้องควบคุมจำนวนนักศึกษาให้มีความเหมาะสมเพื่อให้ผู้สอนสามารถดูแลนักศึกษาได้อย่างทั่วถึง นอกจากนี้การมอบรางวัลผลงานยอดเยี่ยมเป็นแรงบันดาลใจให้กับนักศึกษาในลักษณะการโหวตจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนนั้น อาจสร้างความไม่พอใจให้กับนักศึกษาบางกลุ่มที่คิดว่าไม่ได้รับความเป็นธรรมในการคัดเลือกผลงาน โดยผู้สอนจะนำประสบการณ์ในครั้งนี้ไปปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนในโอกาสต่อไป

5. เอกสารอ้างอิง

[2] Lester, P. Visual Communication: Images with Messages. Boston: Wadsworth, Cengage Learning, 2011.

[3] Lidwell, W., Holden, K. and Butler, J. Universal Principles of Design. Gloucester, MA: Rockport Publishers, 2003.

[2] Marshall, L., and Meachem, L. How to Use Images. London: Laurence King Publishing, 2010

[3] Martin, B., and Hanington, B. Universal Methods of Design. Beverly, MA: Rockport Publishers, 2012.

[1] Robinson, K., Aronica, L. Creative Schools: The Grassroots Revolution That's Transforming Education. New York: Penguin Books, 2016.

[3] Stone, L. Managing the Design Process-Implementing Design: An Essential Manual for the Working Designer. Beverly, MA: Rockport Publishers, 2010.

[3] Visocky O'Grady, J., Visocky O'Grady K. A Designers Research Manual: succeed in design by knowing your clients and what they really need. Gloucester, MA: Rockport Publishers, 2009.

[2] ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์. ประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟฟิก. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558.

[2] สมเกียรติ ตั้งนโม (2547). การวิจัยวัฒนธรรมทางสายตา. รายงานวิจัย, คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

[2] อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. การออกแบบสิ่งพิมพ์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

การจัดบริการสาธารณะ

พจนา พิชิตปัจจา¹

¹สำนักวิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนน ห้วยแก้ว ตำบล สุเทพ อำเภอ เมือง จังหวัด เชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail pojjana.p@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

โครงการจัดการเรียนรู้ในวิชาการจัดการบริการสาธารณะมีวัตถุประสงค์ 2 ข้อคือ (1) เพื่อหาแนวทางในการกระตุ้นให้นักศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ (2) เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาหรือยกระดับบริการสาธารณะให้กับชุมชนท้องถิ่นภายใต้การเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยได้ทำการจัดการเรียนรู้กับนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชา 128445 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 8 คน ผ่านขั้นตอนการดำเนินงาน 4 ขั้นตอน ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมผู้เรียนสำหรับการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็น ขั้นตอนที่ 3 การนำความรู้และทักษะที่ได้ฝึกฝนมาสร้างผลงานชิ้นสุดท้าย และขั้นตอนที่ 4 การสนับสนุนการเรียนรู้ที่จำเป็น

ผลการศึกษาพบว่า (1) ใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ที่ใช้เป็นพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันทำให้ลดความซับซ้อนในการเก็บและดึงไฟล์นำเสนอสำหรับผู้เรียนและผู้จัดการเรียนรู้ รวมถึงเป็นการเปิดพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นร่วมกันพร้อมกัน และกระตุ้นการแสดงความคิดเห็นหรือกระตุ้นการทำงานทีม (2) การสร้างแอปพลิเคชันส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักและเกิดความภาคภูมิใจในการทำผลงานและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ออกแบบและการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการทำงานจริง

คำสำคัญ: การคิดเชิงออกแบบ, บริการสาธารณะ, การเรียนรู้

1. บทนำ

การจัดการเรียนสอนออนไลน์ภายใต้สถานการณ์ปกติกับภายใต้สถานการณ์ที่การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) มีความแตกต่างกัน เนื่องจากภายใต้สถานการณ์ปกติ นักศึกษายังสามารถที่จะนัดพบปะกันในการทำงานกลุ่มร่วมกันได้ หรือแม้แต่การที่นั่งเรียนออนไลน์ภายในพื้นที่หรือบริเวณเดียวกัน แต่สำหรับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ภายใต้สถานการณ์ที่การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) นักศึกษาไม่สามารถที่จะนัดรวมกลุ่มหรือการนั่งเรียนออนไลน์ภายในพื้นที่หรือบริเวณเดียวกันได้ ดังนั้นจึงเป็นความท้าทายของ

อาจารย์ผู้สอนที่จะสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนให้นักศึกษาให้กระตุ้นให้นักศึกษานำเสนอความคิดเห็นในชั้นเรียน รวมถึงการทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียนออนไลน์และกิจกรรมนอกชั้นเรียนแบบออนไลน์และยิ่งไปกว่านั้นสำหรับกระบวนวิชาที่ต้องลงพื้นที่เพื่อหาโจทย์ในการทำงานประกอบวิชา หรือโจทย์ในการปรับปรุงบริการสาธารณะขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นอย่างเช่นวิชาการจัดการบริการสาธารณะนี้ ดังนั้นการหาแนวทางให้เกิดทั้งการกระตุ้นนักศึกษาให้มีส่วนร่วมควบคู่กับการพัฒนาหรือยกระดับบริการสาธารณะขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภายใต้การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ บนเงื่อนไขที่นักศึกษาไม่สามารถพบปะทำงานร่วมกันในภาคสนามได้ จึงนำมาสู่การออกแบบการเรียนการสอนของวิชา 128445

หรือวิชาการจัดบริการสาธารณะ ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ผ่านกระดานเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ (padlet) และการออกแบบแอปพลิเคชันผ่าน Glide

2. วัตถุประสงค์ และผลที่คาดว่าจะได้รับ

ในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์สำคัญ 2 ประการ คือ

ประการที่ 1 เพื่อหาแนวทางในการกระตุ้นให้นักศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

ประการที่ 2 เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาหรือยกระดับบริการสาธารณะให้กับชุมชนท้องถิ่นภายใต้การเรียนรู้แบบออนไลน์

จากวัตถุประสงค์ดังกล่าวผลที่คาดว่าจะได้รับในการดำเนินการจัดการเรียนรู้คือเกิดแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นผู้เรียนในการเรียนรู้ร่วมกันและแอปพลิเคชันที่พัฒนาระบบบริการสาธารณะภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)

3. กรอบแนวคิด

ในการดำเนินโครงการดังกล่าวได้มีการออกแบบกรอบแนวคิดตามหลักของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) [1] ที่ประกอบด้วย การทำความเข้าใจ การสังเกตการณ์ การกำหนดมุมมอง การสร้างไอเดีย การสร้างตัวแบบ การทดสอบ และการปรับปรุง ผ่านเส้นทางการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning Experience Design Journey) [2] โดยเน้นการออกแบบการเรียนรู้ในรูปแบบสั้นๆ ในแต่ละหัวข้อ (Microlearning) [3] โดยแสดงเป็นแผนภาพดังแสดงในรูปที่ 1 ดังนี้



รูปที่ 1 แผนภาพกรอบแนวคิดในการดำเนินงาน

จากแผนภาพจะเห็นได้ว่าการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้จะกำหนดแพลตฟอร์มออนไลน์ที่สามารถทำให้นักศึกษาหรือผู้เรียนในชั้นเรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกัน และสามารถนำเสนอประสบการณ์หรือความรู้ในหัวข้อการเรียนรู้ร่วมกันมาสะท้อนในชั้นเรียนออนไลน์ได้พร้อมกันอย่างเสรี และนำข้อมูลดังกล่าวไปสู่การสร้างโครงงานของนักศึกษาแต่ละทีมและแต่ละรายบุคคลตามหัวข้อการออกแบบและพัฒนาบริการสาธารณะ รวมถึงมีการระดมความคิดเห็นร่วมกันพัฒนาหรือยกระดับบริการสาธารณะในรูปแบบของแอปพลิเคชัน อันจะนำไปสู่การพัฒนาบริการสาธารณะให้กับพื้นที่ตามประเด็นที่กำหนด โดยในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้คือ การพัฒนาเกษตรแนวตั้งในพื้นที่ที่อยู่อาศัยที่ไม่มีพื้นที่เพาะปลูก ในเขตพื้นที่องค์การบริหารส่วนตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่

สำหรับแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ใช้เป็นพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันในวิชานี้คือ Padlet และโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างแอปพลิเคชันคือ Glide App

4. ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการดำเนินการออกแบบการเรียนรู้ในครั้งนี้ ได้เลือก Padlet เป็นพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกัน (Co Learning Space) และใช้แอปพลิเคชัน Glide App และความเห็นจากผู้ให้บริการสาธารณะ มาเป็นส่วนสนับสนุนการพัฒนาหรือยกระดับคุณภาพการบริการสาธารณะในชุมชนท้องถิ่น

สำหรับขั้นตอนการดำเนินงานมีทั้งหมด 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมผู้เรียนสำหรับการเรียนรู้ ซึ่งเน้นการสร้างความตระหนักร่วมกันถึงความจำเป็นในการเรียนรู้บนพื้นฐานประสบการณ์ ความรู้ และทักษะของผู้เรียนที่มีอยู่ รวมถึงการสร้างข้อตกลงเกี่ยวกับการเรียนรู้

สำหรับการดำเนินการในขั้นตอนนี้เป็นการอธิบายถึงภาพรวมในการเรียน วิธีการเรียนรู้ และ

ผลผลิตที่ผู้เรียนต้องนำเสนอเมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ รวมถึงการสร้างข้อตกลงในการเรียน การให้คะแนน การออกแบบกิจกรรมในชั้นเรียน โดยผู้สอนมีการกำหนดหัวข้อที่ต้องมีในการเรียนรู้คือการให้คะแนนลับจากเพื่อนร่วมทีม และสำหรับกิจกรรมอื่นๆ ผู้เรียนในชั้นเรียนจะเป็นผู้กำหนดร่วมกัน ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 รายละเอียดกิจกรรมและคะแนนเพื่อเป็นข้อตกลงของชั้นเรียน

	ทีม	เดี่ยว	A	B	C	D	E	G	สรุป
งานทีม	1		50	40	40	40	45	50	45
ebook		1	20	20	20	20	15	20	20 4 มีค.
เข้าห้อง (ทั้ง Online/Onsite) 1 ครั้งละ 0.25		1	10	5	10	10	5	5	10
คะแนนลับ (ประเมินเพื่อน)		1	5	10	5	10	15	5	5 28 กย
งานที่ได้รับมอบหมายในแต่ละครั้ง	1	1	10	10	20	15	15	10	10
งานตอบคำถาม (แข่งกันตอบ / ตอบทุกคน)	1		5	15	5	5	5	10	10
			100	100	100	100	100	100	100

นอกจากนั้นยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการใช้เครื่องมือต่างๆที่จะใช้ในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน เช่น การใช้กระดานเรียนรู้ร่วมกัน หรือ Padlet การกรอกคะแนนทีมออนไลน์ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็น โดยผู้เรียนจะได้รับความรู้และการนำความรู้มาปฏิบัติเน้นที่การสร้างผลงานที่จับต้องได้โดยหัวข้อการเรียนรู้จะถูกแบ่งออกเป็นกิจกรรมสั้นๆ เพื่อนำมาเชื่อมโยงเป็นงานชิ้นสุดท้ายในปลายภาคการศึกษา

การดำเนินงานตามขั้นตอนนี้เป็นการนำความรู้ทางวิชาการมาแบ่งออกเป็นหัวข้อสั้นๆที่สามารถเรียนรู้ภายในการเรียนการสอนเพียง 1 ครั้ง โดยเน้นการทำกิจกรรมผ่านพื้นที่เรียนรู้ร่วมกัน Padlet โดยผู้เรียนสามารถที่จะดาวน์โหลดสื่อการสอนใน Padlet ของแต่ละกิจกรรมนั้นได้ และภายหลังจากการเรียนรู้แล้วในครั้งถัดไปจะเป็นการฝึกปฏิบัติ



รูปที่ 3 ช่องทางการดาวน์โหลดเอกสารและส่งงานของผู้เรียน



รูปที่ 4 ช่องทางการทำกิจกรรมในการฝึกปฏิบัติ นำความรู้มาออกแบบบริการ

ขั้นตอนที่ 3 การนำความรู้และทักษะที่ได้ฝึกฝนนำมาสร้างผลงานชิ้นสุดท้าย คือการพัฒนาหรือยกระดับคุณภาพการบริการสาธารณะในชุมชนท้องถิ่น และนำเสนอสู่ผู้ใช้บริการเพื่อแสดงความคิดเห็นต่อผลงานดังกล่าวก่อนที่จะมีการนำไปใช้จริงต่อไป

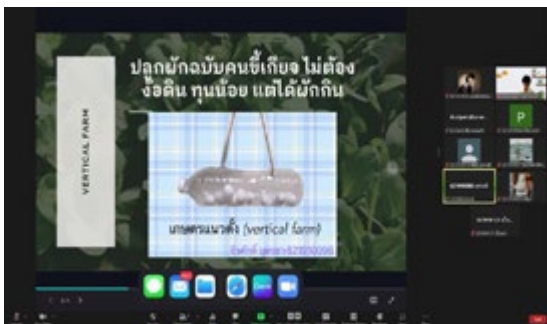
ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้เน้นการพัฒนาหรือยกระดับบริการสาธารณะด้านเกษตรแนวตั้งเพื่อให้คนที่ไม่มีพื้นที่ปลูกสามารถที่จะปลูกผักได้ และให้สอดคล้องกับสถานการณ์โควิดที่นักศึกษาในมหาวิทยาลัยอาศัยอยู่ในหอพักให้สามารถมีกิจกรรมที่เป็นทางเลือกใหม่ ทำให้ผู้เรียนใช้หลักการออกแบบภาวะเกษตรแนวตั้งโดยใช้องค์ความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ซึ่งนักศึกษาใช้ความรู้ด้านการเกษตร พฤติกรรมของผู้เรียนและเพื่อนๆ หลักการออกแบบบริการ นำมาสู่การสร้างภาวะเกษตรแนวตั้งและเรื่องเล่าเกี่ยวกับภาวะดังกล่าวแสดงในรูปที่ 5



รูปที่ 5 ช่องทางส่งงานเดี่ยวที่ใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมในการทำการเกษตร

ขั้นตอนที่ 4 การสนับสนุนการเรียนรู้ที่จำเป็นหรือการสร้างนิเวศการเรียนรู้ที่จำเป็นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ที่มี มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหรือยกระดับคุณภาพการบริการสาธารณะในชุมชนท้องถิ่น

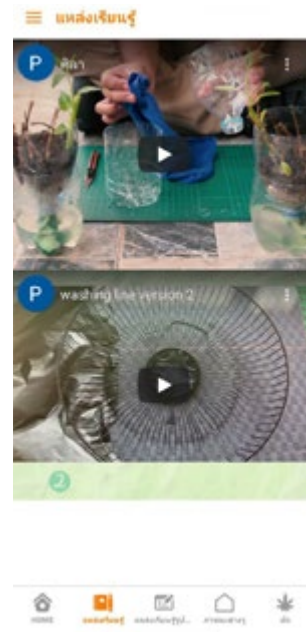
สำหรับการเรียนรู้ในครั้งนี้มีการนำผู้ใช้ภาษาจริงมาร่วมรับฟังและให้ความคิดเห็น เพื่อสะท้อนคิดและร่วมปรับปรุงผลงานก่อนที่จะนำไปใช้ประโยชน์จริงในชุมชน ดังแสดงในรูปที่ 6 และมี การนำผลงานดังกล่าวไปใช้ประโยชน์ผ่านช่องทางแอปพลิเคชันที่สร้างจาก Glide App โดยผู้เรียนรู้เป็นผู้ออกแบบแอปพลิเคชัน และผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนโดยการทำต้นแบบแอปพลิเคชันที่สามารถใช้ได้จริง



รูปที่ 6 การนำเสนอและรับฟังข้อคิดเห็นจากผู้ใช้บริการสาธารณะ



รูปที่ 7 แอปพลิเคชันเกษตรแนวตั้งสำหรับชุมชนท้องถิ่น



รูปที่ 8 เนื้อหาในแอปพลิเคชันเกษตรแนวตั้งสำหรับชุมชนท้องถิ่น

5. ผลการจัดการเรียนรู้

5.1. การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ที่ใช้เป็นพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกัน

การมีพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียน ส่งผลต่อการเรียนรู้ดังนี้

(1) การลดความซับซ้อนในการเก็บและดึงไฟล์นำเสนอสำหรับผู้เรียนและผู้จัดการเรียนรู้ กล่าวคือผู้เรียนและผู้สอนสามารถที่จะเก็บไฟล์นำเสนอไว้ในที่

จัดเก็บเดียวกัน และรองรับไฟล์ในรูปแบบที่หลากหลาย ทำให้การเข้าถึงไฟล์หรือการส่งงานต่างๆ ไม่ยุ่งยาก และจัดเก็บเป็นหมวดหมู่ได้อย่างชัดเจน ดังแสดงในรูปที่ 9



รูปที่ 9 การส่งงานการนำเสนอของนักศึกษา

(2) การเปิดพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นร่วมกันพร้อมกัน ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนนั้นการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนมีหลากหลายรูปแบบเช่นการเขียนบนกระดาน การแปะโพสต์อิท หรือการนำเสนอหน้าชั้นเรียน แต่ในการเรียนออนไลน์ที่นักศึกษาไม่ได้อยู่ในสถานที่เดียวกันการมีพื้นที่แสดงความคิดเห็นได้พร้อมกันอย่างอิสระทำให้สามารถทดแทนการเขียนบนกระดานหรือการแปะโพสต์อิทได้ซึ่งส่งผลต่อการกระตุ้นให้เกิดการแสดงความคิดเห็นได้เป็นอย่างดี ดังแสดงในรูปที่ 10



รูปที่ 10 การแสดงความคิดเห็นร่วมกัน

(3) กระตุ้นการแสดงความคิดเห็นหรือกระตุ้นการทำงานทีมน กระดานเรียนรู้ร่วมกันทำหน้าที่เหมือนกระดานดำหรือกระดานขีปรีฟ ทำให้สมาชิกในทีมสามารถแบ่งการทำงาน และสามารถทำงานพร้อมกันได้ โดยหัวหน้าทีมสามารถที่จะมองเห็นภาพรวมของการทำงาน ส่วนผู้สอนสามารถให้ความเห็นต่องาน

หรือข้อความนั้นๆ ผ่านทางตัวอักษรโดยไม่ขัดจังหวะการทำงานของนักศึกษาหรือผ่านการสนทนาได้ทันที ดังแสดงในรูปที่ 11



รูปที่ 11 การแสดงความคิดของผู้สอนต่องานของผู้เรียน

5.2. การสร้างแอปพลิเคชัน

การนำการสร้างแอปพลิเคชันมาเป็นสื่อกลางเพื่อให้ผลงานของผู้เรียน ทำให้

(1) ผู้เรียนเกิดความตระหนักและเกิดความภาคภูมิใจในการทำผลงานที่มีชื่อผู้เรียนปรากฏในหน้าแรกของแอปพลิเคชัน(ดังแสดงในรูปที่ 12) และเป็นการลดช่องว่างในประเด็นของการลงพื้นที่ ถึงแม้ว่าการทำการทำแอปพลิเคชันไม่สามารถที่จะทดแทนการลงพื้นที่ได้แต่สามารถทำให้ผู้เรียนสร้างประสบการณ์ร่วมกับพื้นที่ได้ จากการทำที่ได้รับฟังความเห็นและตัวอย่างที่มีอยู่แล้วในพื้นที่ ตลอดจนข้อจำกัดของพื้นที่



รูปที่ 12 การแสดงชื่อผู้เรียนในหน้าแรกของแอปพลิเคชัน

(2) การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ออกแบบและให้นำเทคโนโลยีมาใช้เหมาะกับผู้เรียนในช่วงวัยนี้

เพราะทำให้ผู้เรียนสามารถแสดงความเป็นตัวตนผ่านสื่อออนไลน์ที่ผู้เรียนมีความสนใจบนความเป็นวิชาการ ทำให้เป็นการเปิดพื้นที่ใหม่ในการแสดงออกแทนการนำเสนอหน้าชั้นเรียนเหมือนการจัดการเรียนการสอนในระยะเวลาที่ผ่านมา

5.3. ปัญหาและข้อจำกัดในการดำเนินงาน

การจัดโครงการเรียนรู้ในครั้งนี้มีปัญหาและข้อจำกัดดังนี้

(1) การปรับเนื้อหาในรายวิชาให้เป็นการเรียนรู้ในระยะสั้นๆ (Micro learning) และการทำกิจกรรมเพื่อฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ในครั้งถัดไปทำให้ต้องมีการปรับเนื้อหาของกระบวนวิชาเนื่องจากต้องใช้ระยะเวลาในแต่ละหัวข้อเพิ่มขึ้นและในบางหัวข้อต้องมีการแบ่งเป็นสองหัวข้อเมื่อต้องเรียนรู้ผ่านออนไลน์

(2) ถึงแม้ว่าจะมี Padlet เป็นกระดานเรียนรู้ร่วมกันที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใช้งานพร้อมกัน และใช้ทรัพยากรของอุปกรณ์น้อย แต่ยังคงมีข้อจำกัดในประเด็นของการตรวจสอบเวลาในการนำเสนอความคิดเห็นนั้นทำให้ผู้จัดการเรียนรู้ต้องทำการบันทึกเวลาด้วยตนเองและต้องบันทึกเวลาที่ทำให้เป็นภาระ

ของผู้จัดการเรียนรู้ (ในกรณีที่กิจกรรมนั้นใช้เวลาสั้นๆ เช่น เกมส์ซึ่งตอบคำถาม) แต่ถึงอย่างไรก็ตาม Padlet ยังคงเป็นกระดานเรียนรู้ที่ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อนทำให้ผู้เรียนเรียนรู้วิธีการใช้งานได้ในระยะเวลานั้น

(3) การมีผู้จัดการเรียนการสอน แอปพลิเคชัน และข้อเสนอแนะจากผู้ใช้งานถือว่าเป็นระบบการสนับสนุนที่ดี แต่ถึงอย่างไรก็ตามระบบดังกล่าวยังไม่เพียงพอต่อการสร้างความผูกพันให้กับผู้เรียน ผู้จัดการเรียนรู้จะต้องเพิ่มระบบสนับสนุนเพื่อเป็นการสร้างความผูกพันให้กับผู้เรียนมากขึ้น

6. ข้อเสนอแนะ

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไปมีข้อเสนอแนะดังนี้

(1) ผู้จัดการเรียนรู้ควรมีการเพิ่มแพลตฟอร์มที่ผู้เรียนสามารถวัดความก้าวหน้าในการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เพื่อสร้างความผูกพันกับผู้เรียนมากขึ้น

(2) ผู้จัดการเรียนรู้ควรมีการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ออนไลน์ที่มีการเชื่อมโยงระหว่างผู้นำบริการไปใช้ตั้งแต่ขั้นตอนการระดมความเห็นเพื่อลดช่องว่างที่ผู้เรียนไม่สามารถลงพื้นที่ได้จริง

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] Lewrick M., Link P. and Leifer L.(2018). The Design Thinking Playbook. USA.Wiley.
- [2] Boller S. and Fletcher L.(2020). Design Thinking for Training and Development. USA. ATD Press.
- [3] Kapp K. and Defelice R.(2019). Microlearning: Short and Sweet. USA. ATD Press. Thinking for Training and Development. USA. ATD Press.

รูปแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชาสื่อและนวัตกรรมการสอนภาษาไทย เพื่อส่งเสริมทักษะพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ด้วยแนวคิด Flipped-Classroom ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning

พรสุดา อินทร์सान¹

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

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้ ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอกระบวนการและผลการจัดการเรียนรู้ในกระบวนการวิชา 067435 สื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทย ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 30 คน ผ่านการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบของ Flipped-Classroom ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ตามหลักการของ Active Learning โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Base Learning) ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้หลักการเกี่ยวกับความหมายและประเภทของสื่อและนวัตกรรมเพื่อการเรียนการสอนทางภาษา ด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ มีการศึกษา สืบค้น (Discovery Learning) สื่อและนวัตกรรมการสอนภาษาไปสู่ขั้นตอนการค้นคว้า และร่วมกันคิดค้น แนวทางการสร้างสื่อและนวัตกรรมตลอดจนการประเมินผลการใช้สื่อและนวัตกรรมเพื่อการเรียนการสอนทางภาษาดังกล่าว (Project Base Learning) โดยมีผู้สอนคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) และให้คำแนะนำการใช้เครื่องมือดิจิทัลร่วมกับศาสตร์การสอนเพื่อให้เกิดสื่อและนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนที่เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน บนพื้นฐานความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ และส่งเสริมทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ผลจากการจัดการเรียนรู้พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น มีความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลมาออกแบบสื่อและนวัตกรรมการสอนได้อย่างน่าสนใจ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ตลอดจนเห็นความสำคัญของการเคารพสิทธิตนเองและผู้อื่นในฐานะพลเมืองแห่งยุคดิจิทัล

คำสำคัญ: Flipped-Classroom, Active Learning, สื่อและนวัตกรรมการสอนภาษาไทย, ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21

1. บทนำ

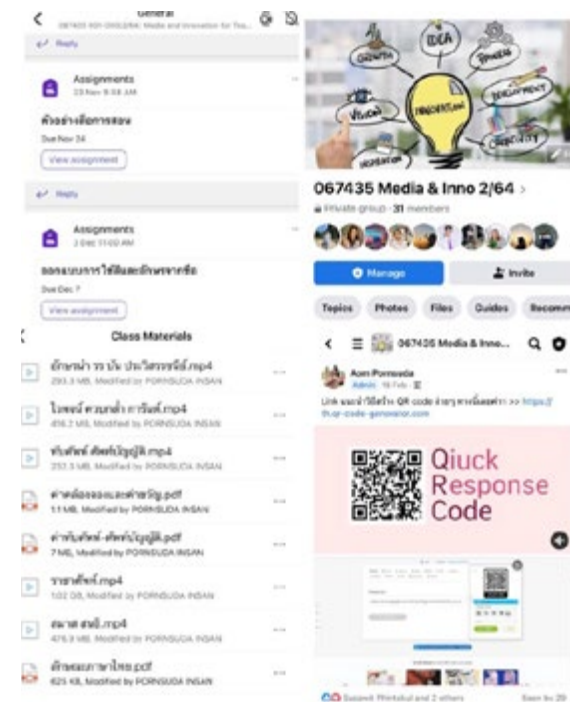
จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือโควิด-19 ในหลายภาคเรียนที่ผ่านมา ส่งผลให้ต้องปรับรูปแบบการเรียนการสอนทั้งในรูปแบบการเรียนการสอนในชั้นเรียน (on site) และการจัดการเรียนการสอนผ่านออนไลน์ (online) ผสมผสานกันตามความเหมาะสมกับสถานการณ์และ

ความปลอดภัยของทุกคน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ในปัจจุบัน มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยสื่อการสอนที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เพราะนอกจากสื่อจะเป็นตัวกลางทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้แล้วยังเป็นเครื่องมือและตัวกลางสำคัญซึ่งช่วยทำหน้าที่เป็นตัวนำความต้องการของครู

ไปสู่ตัวนักเรียนอย่างถูกต้องและรวดเร็วส่งผลให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามจุดมุ่งหมายการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม อีกทั้งโลกในปัจจุบันเป็นโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงความรู้อย่างต่อเนื่อง ดังปรากฏเป็นทักษะแห่งอนาคตใหม่ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ที่มีการดำรงชีวิตท่ามกลางโลกแห่งเทคโนโลยี และส่งผลสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันให้สอดคล้องกับนโยบายการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนที่เน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียนทางเดียวนั้นไม่เพียงพออีกต่อไป การเรียนในยุคใหม่ต้องเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีทักษะในการเรียนรู้เป็นผู้เรียนเชิงรุก (Active learning) มีความกระตือรือร้นมากกว่าแบบเดิมที่เคยรับแต่เนื้อหาจากผู้สอนเท่านั้น ในขณะที่ตัวผู้สอนเองก็ต้องปรับเปลี่ยนทั้งวิธีการจัดการเรียนรู้ บทบาทผู้สอนผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ยังต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และมีความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาด มีการบริหารจัดการกำกับตนเองได้ รวมถึงรู้เท่าทันและสามารถปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้งเคารพสิทธิตนเองและผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย ดังนั้นกระบวนการเรียนการสอนภาษาไทย จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนารูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์โรคระบาดโควิด -19 อย่างเร่งด่วน

ด้วยเหตุผลและความเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญดังกล่าวที่เกิดขึ้น ผู้เขียนจึงได้ศึกษาหารูปแบบเพื่อปรับเปลี่ยนการจัดการจัดการเรียนการสอนรายวิชาสื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทยนี้ขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดการเรียนรู้แบบใหม่ให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงแห่งศตวรรษที่ 21 คือ เปลี่ยนการเรียนรู้ออกจากการพึ่งผู้สอนบรรยาย (Learning by

lecture) เป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง (Learning by doing) โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Base Learning) ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้หลักการออกแบบและสร้างสื่อการสอนประเภทต่างๆ ผ่านการศึกษา สำรอง (Discovery Learning) ปัญหาเกี่ยวกับการใช้สื่อการสอนในสถานการณ์ปัจจุบัน สู่ขั้นตอนการค้นคว้า และร่วมกันคิดค้นวิธีการหรือกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Base Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ด้วยแนวคิด Flipped-Classroom ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ในรายวิชาสื่อและนวัตกรรมการสอนภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพ



รูปที่ 1 ตัวอย่างแหล่งการเรียนรู้ online ที่เกี่ยวข้อง upload ทาง Facebook group และ Ms team

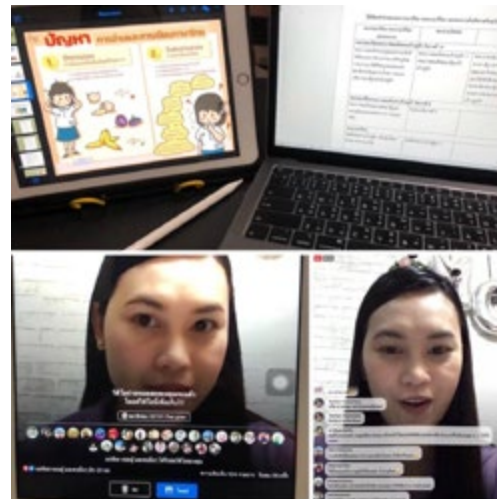
2. แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

Flipped classroom (ห้องเรียนกลับทาง) เป็นกลวิธีการสอนและการเรียนรู้แบบผสมผสานแบบหนึ่งที่มีเป้าหมายในการเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนทำการศึกษา ค้นคว้างานที่ได้รับมอบหมายจากที่บ้านก่อนมาเรียนในชั้นเรียน

ซึ่งมีขั้นตอนสำคัญๆ (วิจารณ์ พานิช; 2556 ; Hamdan, N.,McKnight, K., & Arfstrom, 2013) ได้แก่ 1) การอธิบายผู้เรียนให้ทราบถึงวิธีการเรียนแบบใหม่และเตรียมผู้เรียนให้ศึกษาเนื้อหาจากที่บ้านก่อนถึงคาบเรียน 2) การใช้สื่อออนไลน์ในการเรียนที่แตกต่างกันไปเพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทางการเรียน 3) ผู้เรียนสะท้อนความคิดที่ได้ และตั้งคำถามที่น่าสนใจหรือยังไม่เข้าใจ 4) ผู้สอนรวบรวมคำถามที่ผู้เรียนตั้งและร่วมกันตอบคำถามในชั้นเรียนเพื่อเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 5) ผู้เรียนทำกิจกรรมโดยผู้สอนคอยดูแลให้คำปรึกษา และเชื่อมโยงความรู้ตามความจำเป็น และ 6) ประเมินการเรียนรู้

สำหรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped-classroom ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ตามหลักการของ Active Learning (การเรียนรู้เชิงรุก) เป็นวิธีการเรียนรู้หนึ่งที่มีผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นโดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และค้นคว้าด้วยตนเองผ่านวิดีโอบันทึกการสอนแบบออนไลน์ของผู้สอนและผ่านวิดีโอสาธารณะ (Youtube) จากที่บ้านหรือนอกชั้นเรียนล่วงหน้า ซึ่งการที่ผู้เรียนใช้เวลาออกชั้นเรียนเพื่อศึกษาเนื้อหา จะทำให้มีแหล่งเรียนรู้และสามารถศึกษาเนื้อหาล่วงหน้าผ่านช่องทางออนไลน์ได้อย่างสะดวกสบายโดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา และสถานที่ นอกจากนี้มีการใช้เทคโนโลยีสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียนด้วย Program Quizizz ,Mentimeter และ Online Form ร่วมกับการจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System) ผ่านช่องทาง MS Team, Facebook และ Zoom ทั้งนี้สามารถพูดคุยเสวนากับผู้เรียนคนอื่นๆ หรือถามคำถามผู้สอนผ่านระบบออนไลน์โดยเปลี่ยนห้องเรียนปกติเป็นห้องเรียนกิจกรรม ผู้เรียนและผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันพูดคุยแสดงความคิดเห็นทำงานกลุ่ม สอบถาม ทำกิจกรรมร่วมกัน ฯลฯ โดยผู้สอนมีหน้าที่กำกับดูแลผู้เรียน ตอบ

คำถาม และทำให้กิจกรรมต่าง ๆ เป็นไปในทิศทางที่วางแผนไว้



รูปที่ 2 ตัวอย่างการจัดการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยน อภิปราย และซักถามผ่านช่องทาง Facebook live

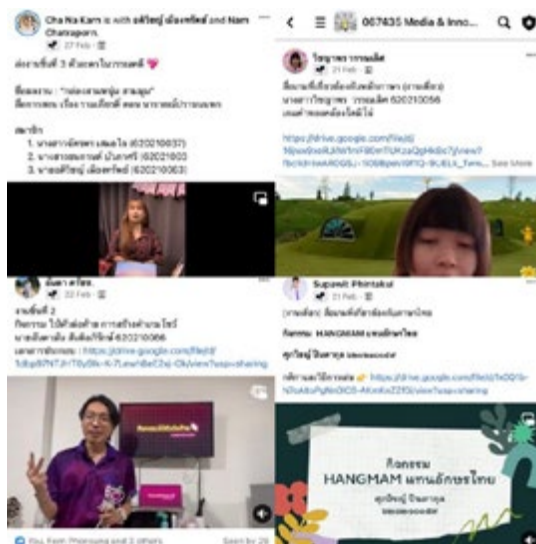
3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

ด้วยสถานการณ์การแพร่เชื้อโรคระบาดไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่ได้กล่าวไปข้างต้น ส่งผลให้ไม่สามารถจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้ตามปกติ อีกทั้งเพื่อเป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนแนวใหม่ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนจึงได้นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับการจัดทำคลิปวิดีโอ และจัดเตรียมแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้ามาล่วงหน้าผ่านช่องทางต่างๆ ได้แก่ Program Zoom meeting, Ms team, Facebook และ Line เพื่อเป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และใช้เป็นช่องทางในการนำเสนอเนื้อหาส่วนที่เป็นหลักการ ทฤษฎีต่างๆ รวมทั้งแบบฝึกทักษะ กระดานสนทนาซักถามข้อสงสัย รวมทั้งการนำเสนอชิ้นงานและกิจกรรมทั้งรายบุคคลและกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียน เช่น การนำเสนอ VDO clip สื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทยต่างๆ, การนำเสนอผลการสังเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับปัญหาการใช้สื่อการสอนในปัจจุบัน, การนำเสนอผลงานรายบุคคล ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลปรากฏใน

ชั้นการสรุปทเรียน และประเมินผลกิจกรรม (feedback reflection) โดยผู้เรียนจะร่วมกันแสดงความคิดเห็นและประเมินความรู้ความเข้าใจผ่าน Application Quizizz และ MentiMeter



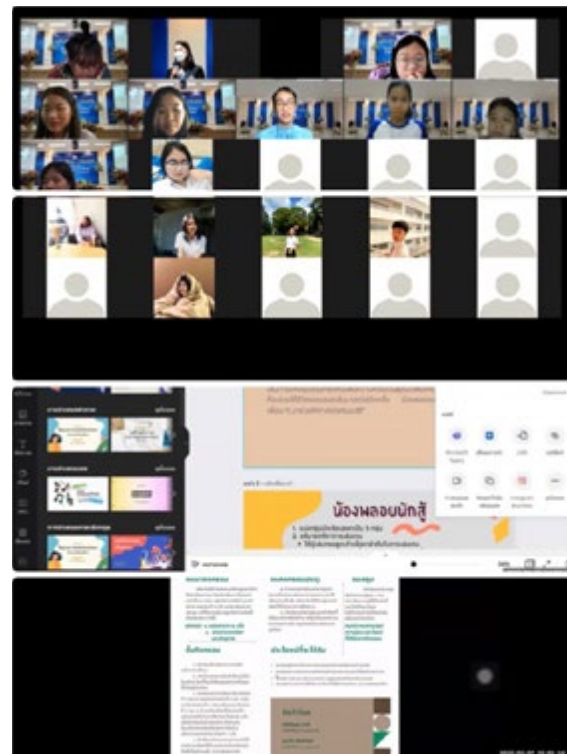
รูปที่ 3 ตัวอย่างการนำเสนอผลงานนักศึกษาผ่าน Program Zoom meeting



รูปที่ 4 ตัวอย่างการนำเสนอผลงานนักศึกษาผ่าน Facebook group Media & Innovation



รูปที่ 5 ผลงานการสร้างใบความรู้รายวิชาภาษาไทย ด้วย QR Code ของนักศึกษา



รูปที่ 6 ตัวอย่างการนำเสนอผลงานนักศึกษาผ่าน Program Zoom meeting

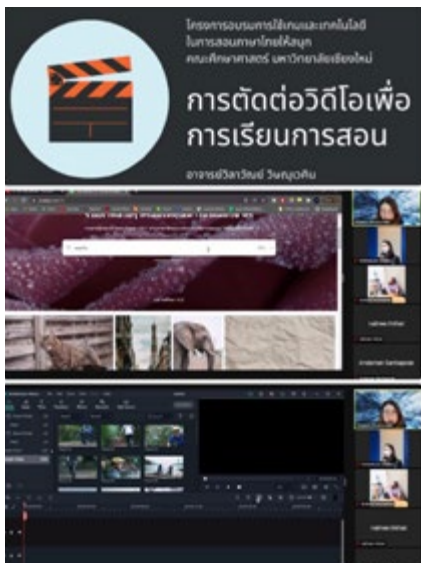
กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา 067435 สื่อ และ นวัตกรรม เพื่อการสอนภาษาไทย มีแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ผู้สอนจัดทำสื่อ Online ได้แก่ วิดีโอบันทึกการสอน online ทั้งแบบที่มีเนื้อหาของบทเรียนตามจุดประสงค์ของรายวิชา แบบวิดีโอสั้นสำหรับใช้แนะนำเนื้อหาหรือตั้งประเด็นสาระสำคัญให้กับผู้เรียน และวิดีโอสรุปหลังจากผู้เรียนศึกษาเนื้อหาแล้ว ได้แก่

ความหมายและประเภทของสื่อและนวัตกรรมเพื่อการเรียนการสอนทางภาษา , การวิเคราะห์และเลือกใช้สารสนเทศจากแหล่งวิทยาการต่างๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย, แนวทางการสร้างและประเมินผลการใช้สื่อและนวัตกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียนที่หลากหลาย

2. ผู้สอนแชร์วิดีโอการสอน ส่งให้กับผู้เรียนด้วยวิธีการออนไลน์ผ่านระบบ MS Team, Facebook และ Zoom meeting เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และค้นคว้า คิดวิเคราะห์ด้วยตนเองจากที่บ้านหรือนอกชั้นเรียนล่วงหน้า ก่อนมาทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ ในห้องเรียน รวมทั้ง เป็นแหล่งเรียนรู้ แหล่งรวบรวม class material แบบฝึกทักษะ กระดานสนทนาซักถามข้อสงสัย วิดีโอบันทึกการสอน online และ Youtube สาธารณะ เพื่อช่วยในการนำเสนอเนื้อหาส่วนที่เป็นหลักการ ทฤษฎีหลักการต่างๆ คิดเป็นสัดส่วน 50%

อีกทั้งมีการมอบหมายให้ศึกษาจาก Youtube สาธารณะประกอบในหัวข้อที่เกี่ยวข้องอีก 15% และการเรียนรู้เพิ่มเติมจากวิทยากรภายนอกที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning มาให้ความรู้และฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อการสอนออนไลน์ที่น่าสนใจ

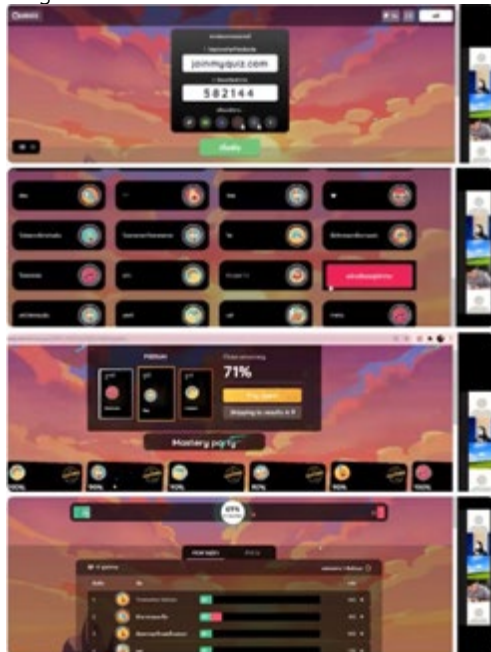


รูปที่ 7 วิทยากรบรรยายความรู้และฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อการสอนภาษาไทยให้สนุก

3. ในคาบเรียนจริง ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยกระบวนการ Active Learning ที่มุ่งเปลี่ยนห้องเรียนปกติเป็นห้องเรียนกิจกรรม ผู้สอนและผู้เรียนร่วมแลกเปลี่ยนเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยน อภิปรายและซักถามจากเนื้อหาที่ได้ศึกษามาแล้วในวิดีโอบันทึกการสอน เพื่อฝึกให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ และการสื่อสารที่เน้นการส่งเสริมความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล เพราะนอกเหนือจากการมีทักษะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนจะต้องเป็นบุคคลที่มีการประพฤติปฏิบัติตนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบ ประกอบกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น ไม่ใช่เพียงเป็นแค่บุคคลเกิดและเติบโตมาในยุคดิจิทัลเท่านั้น แต่ต้องเป็น ผู้ที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์และถูกต้อง ตระหนักถึงความปลอดภัย และไม่เกิดผลกระทบที่ร้ายแรงต่อตนเองและผู้อื่น ซึ่งการส่งเสริมทักษะดังกล่าวนี้จะสอดแทรกในกิจกรรมการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงานของตนเองทั้งแบบรายกลุ่มและรายบุคคล

5. ผู้สอนทบทวนการเรียนการสอนที่ออกแบบไว้ในวิดีโอ และพิจารณาคะแนนส่วน Active Learning และ Flipped-Classroom คิดเป็นอย่างน้อย 40% ของคะแนนทั้งหมด ซึ่งปรากฏในกิจกรรมการเรียนรู้ของ Activity Base Learning (30%) ผ่านกิจกรรมสำรวจ และสืบค้นสื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้แบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 , Discovery Learning (15%) ผ่านกิจกรรมศึกษาสภาพปัญหาเกี่ยวกับการใช้สื่อและนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอนในสภาวะปัจจุบัน และ Project Base Learning (20%) ผ่านการนำเสนอผลงานสื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพในรูปแบบ Online รวมเป็น 65% ของคะแนนทั้งหมด และนอกจากการวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้

เรียนจากชิ้นงาน การเสวนาแล้วยังมีการวิเคราะห์
วิพากษ์ชิ้นงาน โดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการให้ข้อ
เสนอแนะและประเมินผลงานของเพื่อนร่วมชั้นผ่าน
Google form



รูปที่ 8 กิจกรรมสรุปบทเรียน และประเมินความรู้
ความเข้าใจผ่าน Application Quizizz



รูปที่ 9 ผู้เรียนให้ข้อเสนอแนะและประเมินผลงานของ
เพื่อนร่วมชั้นผ่าน Google form

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา 067435 สื่อ
และนวัตกรรมเพื่อการเรียนการสอนภาษาไทยเน้นการ
ประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและ
รายกลุ่ม ด้วยการประเมินตามสภาพจริง (Authentic
Assessment) ควบคู่การประเมินการปฏิบัติ
(Performance Assessment) โดยให้ผู้เรียนได้มีส่วน
ร่วมกับผู้สอนในการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ในรูป
แบบ Online เพื่อให้เห็นมุมมองการประเมินที่หลากหลาย
และอีกประการสำคัญคือ มีการสอดแทรกความ
เป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วย
เพราะนอกเหนือจากการมีทักษะใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
ในการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนต้องสามารถใช้เทคโนโลยี
ดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์และถูกต้อง ตระหนักถึงความ
ปลอดภัย และไม่เกิดผลกระทบที่ร้ายแรงต่อตนเอง
และผู้อื่น ซึ่งการส่งเสริมทักษะดังกล่าวนี้จะสอดแทรก
ในกิจกรรมการเรียนรู้ และอยู่ในขั้นตอนการนำเสนอ
ผลงานของตนเองทั้งแบบรายกลุ่มและรายบุคคล โดย
การใช้แบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่มีลักษณะ
เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ (Situation Test) แบบ
หลายตัวเลือกเชิงพฤติกรรม โดยกำหนดข้อคำถามและ
ตัวเลือกที่เป็นสถานการณ์ให้มีความใกล้เคียงกับ
สถานการณ์ที่นักศึกษาสามารถพบเจอได้ในชีวิต
ประจำวันเกี่ยวกับการเข้าถึงดิจิทัล การสื่อสารผ่าน
ดิจิทัล ความปลอดภัยในการใช้ดิจิทัล การรู้เท่าทัน
ดิจิทัล เป็นต้น

4. ผลที่ได้รับ

หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา
067435 สื่อและนวัตกรรมเพื่อการเรียนการสอนภาษา
ไทย ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อรูปแบบการ
เรียนรู้อย่างดีว่า เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยที่เปิด
โอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์ ได้ฝึกทักษะ
การคิดวิเคราะห์ วิพากษ์จากการปฏิบัติจริง ได้ฝึกการ
ทำงานร่วมกับเพื่อนๆ ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้
เทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลายกับเพื่อนๆ อีกทั้งเป็น
รูปแบบการเรียนการสอนที่รองรับสถานการณ์การ

แพร่ระบาดของโรค Covid-19 ได้เป็นอย่างดี เพราะ การเรียนรู้ด้วยวิดีโอออนไลน์ช่วยสร้างความ ยืดหยุ่นในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ทั้งเรื่องเวลา และสถานที่ เรียกว่าเรียนที่ไหนก็ได้ เรียนตอนไหนก็ได้ หรือ every where every time นั่นเอง ผลจากการ จัดการเรียนรู้พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นใน การเรียนมากขึ้นสังเกตได้จากผลการร่วมกิจกรรมใน ชั้นเรียนออนไลน์แต่ละครั้ง ผู้เรียนจะช่วยกันตั้ง ประเด็นข้อคำถามจากคลิปวิดีโอทั้งหมดของผู้สอน และจาก Youtube สาธารณะ ทำให้บรรยากาศการ เรียนรู้ในห้องเรียนมีการตื่นตัวและมีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างกันเพิ่มขึ้น รวมไปถึงบรรยากาศขณะผู้เรียนได้ นำเสนอผลงานของตนเองทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม จะพบว่า ผู้เรียนมีทักษะการเข้าถึงดิจิทัลและรู้เท่าทัน ดิจิทัลโดยสามารถประเมินข้อมูลข่าวสารทางออนไลน์ ได้อย่างถูกต้อง และมีวิจารณญาณ สามารถวิเคราะห์ ตรวจสอบแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือเพื่อนำมาสร้างสื่อ และนวัตกรรมการสอนภาษาไทยได้อย่างน่าสนใจ อีกทั้งผู้เรียนมีทักษะการสื่อสารผ่านดิจิทัลที่เหมาะสม สังเกตได้จากขั้นตอนการพูดวิพากษ์และการให้ข้อ เสนอแนะต่อผลงานของเพื่อนทั้งใน Facebook Live และ Zoom meeting) พบว่าผู้เรียนมีความสามารถ ในการสื่อสารกับบุคคลอื่นผ่านโซเชียลมีเดียด้วยการ เคารพและให้เกียรติ มีสื่อสารกัน ด้วยถ้อยคำที่สุภาพ ไม่ใช้ภาษาที่ก่อให้เกิดความตึงเครียดหรือแตกแยก และสามารถยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างกันได้

ภาพรวมของการจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียน ด้วยแนวคิด Flipped-Classroom ร่วมกับกิจกรรม การเรียนรู้แบบ Active Learning ทำให้ผู้เรียนมีความ รู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและประเภทของสื่อ และนวัตกรรมเพื่อการเรียนการสอนทางภาษา สามารถวิเคราะห์และเลือกใช้สารสนเทศจากแหล่ง วิทยาการต่างๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยได้ ตลอดจนผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางการสร้าง และประเมินผลการใช้สื่อและนวัตกรรมให้เหมาะสม

กับผู้เรียนที่หลากหลายได้ตรงตามจุดประสงค์ของ รายวิชา และผลการเรียนรู้ที่สำคัญคือ ผู้เรียนมีความ สามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลมา ออกแบบสื่อและนวัตกรรมการสอนได้อย่างน่าสนใจ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ตลอดจนเห็นความสำคัญของการเคารพสิทธิตนเอง และผู้อื่นในฐานะพลเมืองแห่งยุคดิจิทัล

จากคะแนนจากประเมินรายวิชา 067435 สื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทย ในระบบ cmu mis ประจำภาคเรียนที่ 2/2564 พบว่าผู้เรียนมี ความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทั้งด้านตัวผู้ สอนและด้านการจัดกิจกรรมของรายวิชานี้ในระดับดี มาก คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 4.63 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 92.65

5. บทสรุป

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันมีความ จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้เกิดความเท่า ทันกับการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อีกทั้ง เพื่อให้เหมาะสมกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว ผลจากการออกแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา 067435 สื่อและนวัตกรรมเพื่อการเรียนการสอนภาษาไทยนี้ผ่านการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ใน รูปแบบของ Flipped-Classroom ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ตาม หลักการของ Active Learning โดยนำแนวคิดเกี่ยว กับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Base Learning) ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้หลักการเกี่ยวกับความหมาย และประเภทของสื่อและนวัตกรรมเพื่อการเรียนการ สอนทางภาษา ด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ มีการศึกษา สำรวจ (Discovery Learning) สื่อและนวัตกรรมการ สอนภาษาไปสู่ขั้นตอนการค้นคว้า และร่วมกันคิดค้น แนวทางการสร้างสื่อและนวัตกรรม ตลอดจนการ ประเมินผลการใช้สื่อและนวัตกรรมเพื่อการเรียนการ สอนทางภาษาดังกล่าว บนพื้นฐานความปลอดภัยบน โลกออนไลน์ และส่งเสริมทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล ในศตวรรษที่ 21

จึงนับว่าเป็นการเรียนรู้แบบใหม่ ที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการค้นคว้าอย่างกระตือรือร้นและจะได้ฝึกการใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และทักษะการสร้างความร่วมมือกับเพื่อนร่วมชั้นเพื่อวางแผน ออกแบบประยุกต์ใช้ความรู้มาสู่กิจกรรมการสร้างสื่อและนวัตกรรมการสอนภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 จึงจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในยุคนี้ที่จะต้องเป็นผู้ที่ใช้ ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์และถูกต้อง ตระหนักถึงความ

ปลอดภัย และไม่เกิดผลกระทบที่ร้ายแรงต่อตนเองและผู้อื่น

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนสนับสนุนในโครงการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปี 2564 (Type B) จากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และขอบคุณนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย รหัส 62 ทุกคนที่ให้ความร่วมมือและทุ่มเทในการเรียนรู้ครั้งนี้

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] วิจารณ์ พานิช.(2556).ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง.กรุงเทพฯ :เอสอานีพริ้นติ้งแมสโปรดักส์.
- [2] วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง.(2561). คู่มือพลเมืองดิจิทัล .สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- [3] หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.(2562).แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้.
- [4] Hamdan, N., McKnight, P., McKnight, K., & Arfstrom, K. (2013). Research, Reports & Studies Lit Review. Flippedlearning.org. Retrieved 5 January 2015
- [5] การเป็นพลเมืองดิจิทัล: I'm สมร 4.0 [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.youtube.com/watch?v=yL_DZgVpe3s
- [6] 8 ทักษะ พลเมืองดิจิทัล ที่เราต้องมี! Digital Citizenship คืออะไร [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.youtube.com/watch?v=0B1pvOJ_chs

โครงการ “Learning Literary Theory by Doing”

พศุตม์ ลาศุขะ¹

¹ภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50000
E-mail: pasoot.lasuka@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

เอกสารฉบับนี้เป็นรายงานสรุปโครงการ “Learning Literary Theory by Doing” ที่ได้รับการสนับสนุนจาก ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (TLIC) โดยผู้ที่ได้รับทุนได้พัฒนาโครงการในลักษณะ active learning ที่นำมาใช้กับกระบวนวิชา 001473 Literary Criticism in English ซึ่งเป็นรายวิชาชั้นสูงระดับ 400 สำหรับนักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษ ของภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปัญหาของการเรียนการสอนวิชาดังกล่าวที่ผ่านมาคือ ผู้เรียนจะเรียนรู้เนื้อหาที่เป็นทฤษฎีวรรณคดีในลักษณะแบบ passive ที่ต้องรอให้อาจารย์ผู้สอนมาบรรยายว่าแต่ละทฤษฎีย่อย ๆ มีที่มาอย่างไร แปลว่าอะไรบ้าง และเชื่อมโยงกับแนวคิดอื่นอย่างไร ในการสอนดังกล่าวผู้เรียนจะมีลักษณะที่รอฟังวิธีการใช้ทฤษฎีที่ถูกต้องจากผู้สอน แต่จะไม่สามารถตั้งคำถามกับที่มาของทฤษฎีและไม่สามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับแนวคิดอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โครงการ “Learning Literary Theory by Doing” เปลี่ยนวิธีการสอนทฤษฎีวรรณคดีใหม่โดยใช้แนวคิดแบบ problem-based learning โดยผู้สอนให้เนื้อหาที่เป็นบทความที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดร่วมใหญ่แก่นักศึกษา และให้นักศึกษาทำงานกลุ่มร่วมกันเพื่อวางแผนว่าจะทำความเข้าใจแนวคิดที่อยู่ในบทความนั้นอย่างไร และนำไปเชื่อมโยงกับแนวคิดร่วมใหญ่ได้อย่างไรบ้าง เป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิด active-learning mindset มากขึ้น และกล้าที่จะทดลองเสนอแนวคิดและความเข้าใจของตัวเอง

คำสำคัญ: ทฤษฎีวรรณคดี, problem-based learning, การบูรณาการความเข้าใจ

1. บทนำ

กระบวนวิชา 001473 Literary Criticism in English (วรรณกรรมวิจารณ์ภาษาอังกฤษ) เป็นกระบวนวิชาเอกเลือกของนักศึกษาในหลักสูตร ศิลปศาสตรบัณฑิตภาษาอังกฤษ ซึ่งก่อนที่จะสามารถลงเรียนกระบวนวิชานี้ได้ ผู้เรียนจะต้องผ่านรายวิชาด้านวรรณคดีของหลักสูตรมาไม่ต่ำกว่า 4 กระบวนวิชา เนื้อหาหลัก ๆ ของรายวิชานี้เกี่ยวกับการสอนให้ผู้เรียนได้เข้าใจกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีและปรัชญารูปจากสกุลต่าง ๆ ที่นักวิจารณ์วรรณคดีทั่วไปใช้วิจารณ์ โดยศึกษาจากข้อเขียนของนักทฤษฎีดังกล่าวคู่ไปกับตัวอย่างตัวบทงานวรรณกรรมในภาษาอังกฤษจาก

ประเทศและวัฒนธรรมต่าง ๆ การวัดผลของกระบวนวิชานี้จึงไม่ใช่วัดว่านักศึกษาเข้าใจทฤษฎีหรือไม่ แต่อยู่ที่การที่นักศึกษาสามารถ “อ้างอิง” แนวคิดทางทฤษฎีจากนักคิดเพื่อมาใช้เขียนวิจารณ์งานวรรณกรรมต่าง ๆ ด้วยจุดประสงค์ของการเรียนดังกล่าว รูปแบบการเรียนการสอนที่ผ่านมาจึงเน้นการบรรยายถึงแนวคิดทางทฤษฎีต่าง ๆ ประกอบกับให้ผู้เรียนได้อ่านบทความที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี และนำมาพูดคุยแลกเปลี่ยนกันในห้อง และวิธีการวัดผลของกระบวนวิชานี้จะเป็นการเขียนบทความวิจารณ์ตอนกลางภาคการศึกษา ซึ่งนับเป็นคะแนนกลางภาคจำนวนร้อยละ 30 และการเขียนบทความวิจารณ์ปลายภาคการศึกษา ซึ่งนับ

เป็นคะแนนปลายภาคจำนวนร้อยละ 40 และนอกไปจากนั้นยังมีการสอบเก็บคะแนนย่อยและกิจกรรมในห้องรวมแล้วเป็นจำนวนร้อยละ 30 รวมทั้งหมดเป็น 100 คะแนน

อย่างไรก็ตาม ในช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมา ผู้สอนคนก่อนหน้าและผู้สอนคนปัจจุบัน (ผู้สมัครขอทุน) ได้พบว่าลักษณะการเรียนรู้ของนักศึกษาได้เปลี่ยนแปลงไปค่อนข้างมาก จากเดิมที่นักศึกษาจะฟังบรรยายและกลับไปอ่านตัวบททฤษฎีของนักคิด และมาฝึกใช้เขียนวิจารณ์ ได้เปลี่ยนไปในลักษณะที่มีนักศึกษาจำนวนมากขึ้นไม่สนใจที่จะอ่านตัวบทที่เป็นข้อเขียนของนักคิด สมมุติฐานหนึ่งของผู้สอนมี คือปัจจุบัน มีเนื้อหาออนไลน์ในทฤษฎีต่าง ๆ เหล่านี้เป็นจำนวนมากในสื่อออนไลน์เช่น ในเว็บไซต์ YouTube หรือการมีนักวิชาการไทยได้เขียนอธิบายแนวคิดเหล่านี้เป็นภาษาไทยในรูปแบบหนังสือวิชาการ ถึงแม้ว่าเนื้อหาในห้องเรียนเหล่านี้จะมีประโยชน์กับนักศึกษาในการทำความเข้าใจแนวคิด แต่ในฐานะนักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษ นักศึกษายังมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องฝึกหัดอ่านตัวบทภาษาอังกฤษที่เป็นลักษณะเชิงทฤษฎีและปรัชญาให้เข้าใจให้ได้ และนำมาประยุกต์ใช้เขียนวิจารณ์เป็นภาษาอังกฤษด้วยระดับภาษาที่เป็นวิชาการ

จากปัญหาดังกล่าว จึงทำให้ผู้สอนได้เริ่มที่จะคิดหาวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ โดยการใช้ Active Learning เข้ามาประยุกต์ในการสอน เพื่อให้ผู้เรียน “มีความจำเป็นต้องเข้าหาตัวบททางทฤษฎี” โดยที่ไม่รู้สึกว่าเป็นการสั่งงานหรือบังคับของอาจารย์ผู้สอน หรือให้รู้สึกว่าเป็น “task” หรือส่วนหนึ่งของ “game” ที่จะต้องทำ เพื่อให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้และส่งงานให้กับอาจารย์ผู้สอนได้

รูปแบบของ Active Learning ที่ผู้สมัครเสนอเพื่อใช้ในการสอนจะเป็นการผสมผสานระหว่างการสอนแบบ Project-based และ Problem-based learning โดยในการจัดการเรียนการสอนนั้น แทนที่

ผู้สอนจะบรรยายเนื้อหาต่าง ๆ ทั้งหมด และมอบหมายให้นักศึกษากลับไปอ่านข้อเขียน (ซึ่งเป็นวิธีการแบบเดิมของกระบวนวิชานี้) ผู้สอนจะใช้วิธีการดังต่อไปนี้

1) เมื่อเริ่มหัวข้อใหม่ ผู้สอนจะบรรยายเพียงแค่นำความคิดภาพรวมของแนวคิดทฤษฎี สกฤตการวิจารณ์ และคำสำคัญเพียงเท่านั้น เพื่อเป็นการแนะนำให้นักศึกษาเห็นถึงที่มาที่ไป

2) แบ่งกลุ่มนักศึกษา ประมาณกลุ่มละ 3 คน

3) แต่ละกลุ่มจะได้รับแจก “ตัวอย่างบทวิจารณ์” ที่เขียนโดยนักเขียนวิจารณ์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อทฤษฎีนั้น

4) ผู้สอนจะสร้างโจทย์ปัญหาให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มช่วยกันแก้และนำเสนอตามแนวทางดังนี้

4.1) ให้นักศึกษาอ่านบทวิจารณ์ตัวอย่าง และให้หารีหรือร่วมกับเพื่อนในกลุ่มว่าผู้เขียนวิจารณ์น่าจะได้แรงบันดาลใจจากประเด็น แนวคิด หรือประโยคทางทฤษฎีใดของนักทฤษฎีหรือนักคิดทางปรัชญา ที่ทำให้เขียนออกมาเป็นบทวิจารณ์ดังกล่าวได้

4.2) นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอคำตอบแก่ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน

ด้วยวิธีการดังกล่าว นอกจากผู้เรียนจะมีความจำเป็นต้องเข้าหาตัวบททางทฤษฎีหรือปรัชญาดั้งเดิม โดยในลักษณะที่ไม่ใช่เป็นการไปสั่งให้อ่านมา ผู้เรียนยังจะได้เห็นตัวอย่างของการเขียนวิจารณ์ที่ดีของนักวิจารณ์ที่เป็นนักวิชาการหรือนักเขียนมืออาชีพอีกด้วย ซึ่งการจัดการกิจกรรมในลักษณะ Project-based และ Problem-based learning คาดว่านักศึกษาจะได้ฝึกทักษะการอ่านข้อเขียนภาษาอังกฤษที่มีความซับซ้อน และสามารถเรียนรู้การเขียนวิจารณ์เชิงทฤษฎีและปรัชญาได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ในส่วนของผู้สอน คาดว่าการจัดกิจกรรมดังกล่าวจะลดสัดส่วนการบรรยายหน้าชั้นเรียนลงได้ถึง 50% ในส่วนของการวัดผล กิจกรรมดังกล่าวจะมีสัดส่วนอยู่ที่ 30% (โดยจะแบ่งเป็น 2 ครั้ง ครั้งละ 15%) โดยดูจากผลลัพธ์ของการแก้โจทย์ปัญหา และการนำเสนอผลลัพธ์ให้กับชั้นเรียน

2. หลักการและแนวคิดที่นำมาใช้

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบกิจกรรม มี 2 กรอบดังต่อไปนี้

2.1. เรียนแบบแก้โจทย์ปัญหา (Problem-based learning)

ผู้เรียนสมัยใหม่ยังสนใจในความรู้เชิงทฤษฎีอยู่ เพียงแต่ผู้เรียนสมัยใหม่ต้องเห็นคุณค่าหรือประโยชน์ของการเข้าหาความรู้ทางทฤษฎีนั้น ด้วยแนวคิดนี้ การจัดการเรียนการสอนวิชาทฤษฎีอย่างเช่นในกระบวนวิชา 001473 Literary Criticism in English จึงต้องเปลี่ยนไปโดยที่ ต้องทำให้ผู้เรียนเห็นว่าการอ่านทฤษฎีที่ซับซ้อนและมีความนามธรรมทำไปเพื่ออะไร ซึ่งการคิดโจทย์ให้กลุ่มผู้เรียนได้เห็นว่า จะต้องนำไปหาคำตอบให้ได้ว่าตัวอย่างข้อเขียนวิจารณ์ที่ได้รับ ใช้แนวคิดหรือ องค์ประกอบเฉพาะส่วนไหนในการเขียน

2.2. พัฒนาทักษะจากการเห็นงานของจริง

การเขียนวิจารณ์เป็นภาษาอังกฤษโดยประยุกต์ใช้ทฤษฎี ถือว่าเป็นงานศิลปะแบบหนึ่ง ดังนั้นการฟังบรรยายและ “หัดเขียน” อาจจะไม่สามารถทำให้ผู้เรียนได้เห็นถึงรูปแบบของงานที่ดี มีมาตรฐานได้รับการยอมรับโดยทั่วไป การได้เห็นตัวอย่างที่ดีในช่วงการเรียนแบบแก้โจทย์ปัญหาในข้อ 1 จึงเป็นกลไกสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาตัวเองได้อย่างมีทิศทางที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพที่ดี

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

ถึงแม้ว่าในช่วงภาคการศึกษาที่ 1/2564 ที่ผ่าน การจัดการเรียนการสอนจะเป็นรูปแบบออนไลน์ เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาด covid-19 การจัดการกิจกรรมการสอนตามที่ได้วางแผนไว้ ยังคงสามารถทำได้สำเร็จเป็นส่วนใหญ่ โดยที่ขั้นตอนและผลการเรียนรู้เป็นดังต่อไปนี้

3.1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อเริ่มกิจกรรม

วิธีการ: ผู้สอนอธิบายภาพรวมเกี่ยวกับแนวคิดทางความคิดเชิงทฤษฎีแบบภาพใหญ่ และแจกบทความให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มลองอ่าน และพยายาม

เชื่อมโยงแนวคิดที่อยู่ในบทความ กับแนวคิดในภาพรวมที่ผู้สอนได้อธิบายไปเบื้องต้น

สื่อที่ใช้: ในการแจกจ่ายตัวบทความให้นักศึกษา ผู้สอนใช้โปรแกรม MS Teams เป็นโปรแกรมหลักในการอัปโหลดบทความ และลิงค์วิดีโอจากช่อง YouTube ที่เกี่ยวข้องให้นักศึกษาได้ศึกษาเพิ่มเติม

ผลที่เกิดขึ้น: นักศึกษาที่ตั้งใจฟังสามารถเชื่อมโยงแนวคิดจำนวนหนึ่งในบทความ กับคำสำคัญที่อยู่ในการบรรยายภาพรวมได้ อย่างไรก็ตามก็ยังมีนักศึกษาจำนวนหนึ่งที่ทักษะทางภาษาอังกฤษไม่ดีมากนัก มีปัญหาในการแปลและเข้าใจแนวคิดที่อยู่ในบทความและไม่สามารถเชื่อมโยงได้

3.2. ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอสิ่งที่กลุ่มตัวเองเข้าใจ

วิธีการ: นักศึกษาทำงานกลุ่มโดยใช้โปรแกรมประชุมออนไลน์เพื่อปรึกษาหารือก่อนจะถึงคาบต่อไปของการสอน และมานำเสนอให้เพื่อนร่วมชั้น

สื่อที่ใช้: ในการนำเสนอ นักศึกษามีการใช้โปรแกรมการนำเสนออย่าง Canva มาช่วยในการนำเสนอสิ่งที่กลุ่มของตัวเองเข้าใจผ่านฟังก์ชัน screen sharing ของโปรแกรม Zoom ของผู้สอน

ผลที่เกิดขึ้น: ในการนำเสนอ ถึงแม้ว่านักศึกษาแต่ละกลุ่มจะสามารถอธิบายสิ่งที่ตัวเองเข้าใจได้ดี และสามารถนำเสนอในรูปแบบสื่อทัศนที่เหมาะสมสวยงาม แต่เมื่อผู้สอนตั้งคำถามและสอบถามเพื่อนในกลุ่มคนอื่น พบว่ามีเพียงไม่กี่คนเท่านั้นที่สามารถเข้าใจแนวคิดและคำถามของผู้สอนได้

4. ผลที่ได้รับ

ในตอนเริ่มโครงการ จุดประสงค์หลักของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ active learning นี้ ก็เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจตัวบททางทฤษฎีและปรัชญา โดยมีการเรียนรู้ด้วยตัวเองแบบลองผิดลองถูก โดยที่ไม่ต้องมาคอยฟังการบรรยายของอาจารย์ผู้สอนในทุกหัวข้อแบบ 100%

การจัดกิจกรรมดังกล่าวมีทั้งผลตอบรับในทางบวกและทางลบดังต่อไปนี้

ผลตอบรับทางบวก:

นักศึกษาที่มีทักษะภาษาอังกฤษขั้นสูงและคุ้นเคยกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะสามารถลองผิดลองถูกในการทำความเข้าใจแนวคิดในบทความที่แจกจ่ายในแต่ละหัวข้อได้ค่อนข้างดี และสามารถได้รับประโยชน์จากกิจกรรมดังกล่าวค่อนข้างเยอะ โดยจะสามารถเห็นได้จากช่วงท้ายภาคการศึกษาที่นักศึกษาในกลุ่มนี้สามารถที่จะเลือกใช้แนวคิดทฤษฎีย่อย ๆ มาเชื่อมโยงและสร้างหัวข้อสำหรับเขียนบทความวิชาการที่น่าสนใจได้

ในการประเมินผล เนื่องจากโครงการนี้ได้วางสัดส่วนคะแนนสำหรับส่วนกิจกรรมดังกล่าวไว้ค่อนข้างเยอะ (40% สำหรับ problem-based และ 20% สำหรับ self-study) นักศึกษาที่สามารถปรับตัวกับกิจกรรมดังกล่าวจึงได้คะแนนค่อนข้างสูง และได้เกรด A และ B+ ไปตอนท้ายภาคการศึกษา

ผลตอบรับทางลบ

กิจกรรมดังกล่าวดูเหมือนจะเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้กับนักศึกษาที่มีทักษะภาษาอังกฤษที่ไม่สูงมากนัก โดยเฉพาะการอ่าน ที่ไม่สามารถเข้าใจแนวคิดที่อยู่ในบทความที่ได้รับแจกในห้องได้ ประกอบกับไม่มีการบรรยายจากผู้สอน ทำให้นักศึกษากลุ่มดังกล่าวไม่สามารถตามเนื้อหาที่สำคัญของรายวิชาได้อยู่หลายครั้ง

วิธีแก้ปัญหาคือผู้สอนได้ทำคือ นัดหมายผ่าน Zoom และ MS Teams สำหรับนักศึกษาบางคนในกลุ่มนี้เพื่อมาสรุปแนวคิดให้ฟังเป็นภาษาไทยอีกทีหนึ่งนอกกรอบ (ปรกติภาควิชาภาษาอังกฤษจะสอนเป็นภาษาอังกฤษเป็นหลักในห้องเรียน)

ในการประเมินผล นักศึกษากลุ่มนี้หลายคนจะไม่สามารถคิดหัวข้อเขียนบทความวิชาการได้อย่างลึกซึ้งหรือมีความน่าสนใจเหมือนกับนักศึกษาในกลุ่มแรก โดยที่ส่วนใหญ่และช่วงเกรดที่ได้รับจะอยู่ที่ช่วง C ถึง B

5. สรุป

5.1. ข้อดีมากกว่าข้อเสีย

ถึงแม้ว่ากิจกรรมดังกล่าวจะดูยิ่งสร้างอุปสรรคให้กับผู้เรียนที่มีทักษะภาษาอังกฤษระดับกลางค่อนข้างมาก แต่ผู้จัดโครงการประเมินว่ายังมีข้อดีมากกว่าข้อเสีย เนื่องจากในกลุ่มของผู้เรียนที่มีทักษะภาษาอังกฤษที่สูงและคุ้นเคยกับการหาข้อมูลเพิ่มเติมภายนอกเอง สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้แนวคิดทฤษฎีทางวรรณคดีขั้นสูงได้อย่างดีเยี่ยม และเมื่อเปรียบเทียบกับภาคการศึกษาก่อนหน้านี้ จะเห็นได้ว่าหัวข้อในการเขียนบทความมีความน่าสนใจ สร้างสรรค์ และมีมุมมองที่สำคัญ ซึ่งผู้จัดโครงการมองว่าเหมาะสมแล้วสำหรับรายวิชาดังกล่าวที่ฝึกให้นักศึกษาเอกภาษาอังกฤษได้พัฒนาทักษะการอ่านด้วยบททฤษฎีขั้นสูงที่ผู้เรียนสาขาวิชาอื่นไม่ได้เรียน และทักษะดังกล่าวสามารถนำไปปรับใช้กับการเรียนรู้ในห้องเรียนรูปแบบอื่น ไม่ว่าจะเป็นการอ่านงานเขียนเชิงปรัชญา งานเขียนเชิงรัฐศาสตร์ งานเขียนเชิงเทคนิคขั้นสูงต่าง ๆ

5.2. หาวิธีการช่วยให้ผู้เรียนอื่นสามารถติดตามเนื้อหาได้

อย่างไรก็ตาม ผู้จัดโครงการก็ไม่ได้จะละทิ้งกลุ่มผู้เรียนที่ไม่สามารถปรับตัวกับการเรียนทฤษฎีวรรณคดีแบบ active learning ในการจัดโครงการนี้ในครั้งต่อไปผู้สอนจะได้หาตัวอย่างงานเขียนที่มีระดับของความซับซ้อนของภาษาให้หลากหลายมากขึ้น เพื่อให้กลุ่มผู้เรียนที่ทักษะภาษาอังกฤษที่ไม่สูงมากยังคงไม่รู้สึกรู้ว่าตัวเองหลุดออกไปจากการเรียนรู้ในห้องเรียนและยังอยากจะทำพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบ active learning ต่อไป

การศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom): การเรียนรู้แบบ Active Learning กับการเรียนรายวิชา기พภูมิปัญญาไทย เพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

พิชัยณรงค์ กงแก้ว

ภาควิชาอาชีวศึกษาและการส่งเสริมสุขภาพ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

การศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom): การเรียนรู้แบบ Active Learning กับการเรียนรายวิชา기พภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom): การเรียนรู้แบบ Active Learning กับการเรียนรายวิชา기พภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 และ 2) เพื่อศึกษาการพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (มคอ.3) รายวิชา기พภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว การศึกษาเป็นการสำรวจความคิดเห็นประชานักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา기พภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวทั้งหมด จำนวน 113 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า

1) การจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\mu = 4.60$, S.D. = 0.75) โดยจำแนกเป็นรายด้านผู้สอน ($\mu = 4.72$, S.D. = 0.64), ด้านเนื้อหา ($\mu = 4.62$, S.D. = 0.71), ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ($\mu = 4.59$, S.D. = 0.81) (ขั้นการวางแผน ($\mu = 4.58$), ขั้นการปฏิบัติ ($\mu = 4.57$), ขั้นการสรุปผล ($\mu = 4.61$), ขั้นการประเมินผล ($\mu = 4.60$), ด้านปัจจัยสนับสนุน ($\mu = 4.55$, S.D. = 0.79), และด้านผู้เรียน ($\mu = 4.52$, S.D. = 0.84) ตามลำดับ

2) ผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (มคอ.3) รายวิชา기พภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว ในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\mu = 4.56$, S.D. = 0.81) โดยเรียงลำดับทั้ง 5 ด้าน ดังนี้ ด้านทักษะทางปัญญา ($\mu = 4.61$, S.D. = 0.74), ด้านคุณธรรม จริยธรรม ($\mu = 4.59$, S.D. = 0.85), ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ($\mu = 4.56$, S.D. = 0.79), ด้านความรู้ ($\mu = 4.55$, S.D. = 0.83), และด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ($\mu = 4.53$, S.D. = 0.86) ตามลำดับ

คำสำคัญ: 1.ห้องเรียนกลับด้าน 2. Active Learning 3. กีพภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว 4. ศตวรรษที่ 21

บทนำ

รูปแบบการจัดการจัดการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom): การเรียนรู้แบบ Active Learning กับการเรียนรายวิชาที่หาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 เป็นรูปแบบหนึ่งที่กำลังได้รับความสนใจ สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนที่มีอยู่เดิมให้มากขึ้นจนเป็นความเชี่ยวชาญ เป็นการเปลี่ยนมุมมองความคิดใหม่ ปรับเปลี่ยนทัศนคติและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมไปสู่ศาสตร์การสอนในรูปแบบใหม่ เป็นการสร้างบรรยากาศและสร้างสรรค์พื้นที่การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning จะช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพการเรียนของผู้เรียนให้เกิดขึ้นได้ภายใต้สถานการณ์ของสังคมที่แปรเปลี่ยนไป โดยในการจัดการเรียนรู้วิชาที่หาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว นั้นได้มีการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาทั้งในและนอกชั้นเรียน สามารถค้นคว้าข้อมูล ความรู้จากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ให้ผู้เรียนสามารถศึกษา ค้นคว้า ทบทวนทั้งในและนอกเวลาเรียน การใช้สื่อออนไลน์ทั้ง ZOOM, Microsoft Teams (MS), Face Book, Line, YouTube เป็นต้น เป็นช่องทางในการสื่อสารการจัดการเรียนการสอนกับผู้เรียน

ผู้เรียนจะต้องศึกษาค้นคว้าความรู้จากการบรรยายในชั้นเรียนประกอบกับการเรียนรู้นอกชั้นเรียนจากสื่อการสอนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น แล้วนำมาฝึกปฏิบัติในชั้นเรียนเพื่อปรับปรุงแก้ไข ต่อยอดความรู้ หรือสร้างความเข้าใจร่วมกัน เป็นการลด

เวลาในการบรรยายในชั้นเรียนลงและส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้มีทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยในการประเมินผลในส่วนของ Active Learning จะเป็นการประเมินโดยให้ผู้เรียนได้แสดงผลในการพัฒนาตนเองในการปฏิบัติทักษะต่างของมวยไทย กระบี่กระบอง และดาบไทย เพื่อนำไปใช้ในการต่อสู้ป้องกันตัวตามองค์ความรู้และเอกลักษณ์ความเป็นไทย และในส่วนของ Flipped-Classroom จะให้ผู้เรียนได้ศึกษาความรู้ของกีฬาภูมิปัญญาไทยแล้วนำมาเสนอ อภิปรายกลุ่ม ในชั้นเรียนหรือส่งผลงานจากการเรียนรู้ผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ รวมทั้งการประมวลผลปลายภาค โดยให้ความสำคัญในการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยการลงมือกระทำและเรียนรู้ด้วยตนเองในการฝึกปฏิบัติในทุก ๆ การเรียนรู้

สาระสำคัญของรายวิชา

รายวิชา 057138 กีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว เป็นวิชาบรรยายจำนวน 3 หน่วยกิต ประเภทของกระบวนวิชาเป็นวิชาศึกษาทั่วไป (กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) ซึ่งจะมีจำนวนนักศึกษาที่เรียนจำนวนประมาณ 120 คน และมีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ทักษะพื้นฐาน การอนุรักษ์และการเผยแพร่ เอกลักษณ์ความเป็นไทยของกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวของกีฬากระบี่กระบอง กีฬาดาบไทย และกีฬามวยไทย รวมทั้งการส่งเสริมกิจกรรมทางกายด้วยกีฬา กระบี่กระบอง กีฬาดาบไทย และกีฬามวยไทย กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนสามารถบรรยายและฝึกปฏิบัติได้ทั้งในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนและสามารถพัฒนาสู่การเรียนการสอนแบบออนไลน์ หรือ Flipped Classroom ซึ่งผู้สอนสามารถสร้างสื่อการสอนแบบวิดีโอเพื่อลดการ

บรรยายหน้าชั้นเรียนได้ โดยมีเครื่องมือ Social Media เช่น Facebook, Line, Stack, MS Team, Online Discussion, ZOOM เป็นต้น

มีการประเมินผู้เรียนที่ใช้แนวทางการประเมินอื่นๆ ที่สะท้อนให้เห็นถึงผลการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ ที่ไม่ใช้การสอบข้อเขียนแบบดั้งเดิม เช่น การทำสื่อออนไลน์, การเผยแพร่ข้อมูล/ประชาสัมพันธ์ใน You tube โดยให้ผู้เรียนในวิชานี้ จะศึกษาเนื้อหาแหล่งต่างๆ นอกเวลาเรียน และในวิชาจะเน้นกิจกรรม Active Learning แทน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านรายวิชาที่พหุปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21
2. เพื่อศึกษาการพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (มคอ.3) รายวิชาที่พหุปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว

ห้องเรียนกลับด้าน: การเรียนรู้แนวใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21

ฐานิตา ลิ้มวงศ์ และยุพภรณ์ แสงฤทธิ์ (2562, 9) กล่าวว่า ห้องเรียนกลับด้านจัดการเรียนรู้แนวใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21 ในยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) เทคโนโลยีสื่อสารเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตมนุษย์โลก รูปแบบการเรียนรู้สมัยใหม่ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้และนำเสนอบทเรียนของผู้เรียนจากการบรรยายหน้าชั้นเรียนเป็นการทบทวนเนื้อหาจากที่บ้าน ผ่านการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัย ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาผ่านสื่อเทคโนโลยีที่ผู้สอนเตรียมไว้ให้ก่อนเข้าชั้น

เรียน แล้วมาทำกิจกรรม และถามตอบปัญหาในชั้นเรียน ผู้สอนมีหน้าที่ออกแบบการสอน ช่วยเหลือแนะนำ (coaching) ประเมินผลการสอน ตอบสนองการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ สร้างความรู้ ประยุกต์ความรู้ การลงมือปฏิบัติจริง และสร้างทักษะการเรียนรู้เพื่อการดำรงชีวิตสำหรับศตวรรษที่ 21

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในศตวรรษที่ 21

พิชัยณรงค์ กงแก้ว (2562, 235-236) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในศตวรรษที่ 21 พบว่า มีองค์ประกอบในการจัดการเรียนรู้จนประสบความสำเร็จ 5 องค์ประกอบ 4 ขั้นตอน ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 ผู้เรียน (Student)

องค์ประกอบที่ 2 ผู้สอน (Instructor)

องค์ประกอบที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนรู้ (Pedagogy) มี 4 ขั้นตอน (PACE) ดังนี้ การวางแผน (Planning) การปฏิบัติ (Acting) การสรุปผล (Concluding) และการประเมินผล (Evaluating)

องค์ประกอบที่ 4 เนื้อหา (Content)

องค์ประกอบที่ 5 ปัจจัยสนับสนุน (Environment)

รูปแบบการเรียนรู้แบบ “ห้องเรียนกลับด้าน” ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาที่พหุปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว

วรทยา มณีรัตน์ (2560, 11) ได้กล่าวถึงห้องเรียนกลับด้าน คือ รูปแบบการเรียนการสอนที่เปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหาใน

ห้องเรียนมาเป็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อฝึกแก้ โจทย์ปัญหา และประยุกต์ใช้จริง ส่วนการบรรยาย จะอยู่ในช่องทางอื่น ๆ เช่น วิดีโอ วิดีโอออนไลน์ podcasting หรือ screen casting ซึ่งนักเรียน สามารถเข้าถึงได้เมื่ออยู่ที่บ้านหรือนอกห้องเรียน ดังนั้นการบ้านที่เคยมอบหมายให้นักเรียนฝึกทำเอง นอกห้องจะกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในห้องเรียน และในทางกลับกัน เนื้อหาที่เคยถ่ายทอด ผ่านการบรรยายในชั้นเรียนจะเปลี่ยนไปอยู่ในสื่อที่ นักเรียนอ่าน ฟัง ดู ได้เองที่บ้านหรือที่ไหน ๆ ก็ตาม ผู้สอนอาจตั้งโจทย์ หรือให้นักเรียนสรุปความเนื้อหา นั้น ๆ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน และ นำมาอภิปรายหรือปฏิบัติจริงในห้องเรียน

ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้รายวิชาชีววิทยา ปัญหาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวนั้นผู้สอนได้เน้น การจัดการเรียนการสอนแบบ Student Centered Learning โดยการ จัดกิจกรรมแบบ Active Learning ที่เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการ เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติด้วยตนเองโดยการนำความรู้ใน ชั้นเรียนไปฝึกต่อเพื่อเพิ่มศักยภาพในการศึกษา ค้นคว้า ทบทวน (Review) และการฝึกปฏิบัตินอก ชั้นเรียน (Flipped-Classroom) ในการปฏิบัติทักษะ การต่อสู้ป้องกันตัวของไทยทั้ง 3 ศาสตร์ คือ

1. มวยไทย เป็นการเรียนรู้ทักษะการใช้หมัด เท้า เข่า ศอก, แม่ไม้มวยไทย, ลูกไม้มวยไทย
2. กระบี่กระบอง เป็นการเรียนรู้ไม้ตีทั้งทักษะ การรุกและรับเพื่อการแสดง
3. ดาบไทย เป็นการเรียนรู้ทักษะการตีแถม และการป้องกัน เพื่อใช้ในการแข่งขันและการต่อสู้ ป้องกันตัว

ซึ่งผู้สอนได้ใช้ทั้ง ZOOM และ Microsoft Teams (MS) ในการสอนและใช้ Face Book, Line, You Tube เป็นต้น เป็นช่องทางในการสื่อสารและ การศึกษาเพิ่มเติมกับผู้เรียน โดยการส่งผลการ ปฏิบัติเป็นคลิปออนไลน์มายัง Microsoft Teams (MS) และผู้สอนได้พัฒนาสื่อการสอนให้สอดคล้อง กับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเป็นไป ตามการแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนการสอน ออนไลน์ในสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อ ไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) เพื่อให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้เพิ่มเติมนอกห้องเรียนที่เป็นเนื้อหาวิชา รูปภาพประกอบ คลิปวิดีโอ อาทิ

1. มวยไทย



คิวอาร์โค้ดคลิปวิดีโอ มวยไทย ทักษะการถีบ



คิวอาร์โค้ดคลิปวิดีโอ มวยไทย ทักษะการเตะตรง



รูปภาพแม่ไม้มวยไทย ทำจระเข้ฟาดหาง



คิวอาร์โค้ดคลิปวิดีโอ กระบี่กระบอง
ทักษะไม้ตีคอ-คอ-ตัว-ตัว



รูปภาพลูกไม้มวยไทย ทำหิรัญม้วนแผ่นดิน
2. กระบี่กระบอง



รูปภาพกระบี่กระบอง การตีและการรับหัว



คิวอาร์โค้ดคลิปวิดีโอ กระบี่กระบอง
ทักษะไม้ตีคอ-คอ-หัว



รูปภาพกระบี่กระบอง การตีและการรับขา

3. ดาบไทย



คิวอาร์โค้ดคลิปวิดีโอ ดาบไทยอาวุธกระบี่
ทักษะการตีแขนนอก



รูปภาพดาบไทย การยืนเตรียมพร้อมอาวุธกระบี่



คิวอาร์โค้ดคลิปวิดีโอ ดาบไทยอาวุธดาบสองมือ
ทักษะการตีแขนใน



รูปภาพดาบไทย การยืนเตรียมพร้อมอาวุธดาบสองมือ



รูปภาพดาบไทย การต่อสู้และป้องกันตัว

ระเบียบวิธีการศึกษา

1. ขอบเขตเนื้อหา

การจัดการเรียนรู้อย่างกลับด้านรายวิชาที่พหุปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

2. ประชากร

ประชากรเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนรายวิชาที่พหุปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว (057138) ทั้ง 2 Section ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 115 คน ซึ่งตอบแบบสอบถามกลับมาจำนวน 113 คน

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่

3.1 การจัดการเรียนรู้ในด้านผู้เรียน, ด้านผู้สอน, ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ (ขั้นการวางแผน, ขั้นการปฏิบัติ, ขั้นการสรุปผล และขั้นการประเมินผล), ด้านเนื้อหา และด้านปัจจัยสนับสนุน

3.2 ผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (มคอ.3) รายวิชาที่พหุปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว

4. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามการจัดการเรียนรู้อย่างกลับด้าน (Flipped Classroom): การเรียนรู้อย่าง Active Learning กับการเรียนรายวิชาที่พหุปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

แบบสอบถามฉบับนี้มี 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้อย่างกลับด้าน (Flipped Classroom): การเรียนรู้อย่าง Active Learning กับการเรียน

รายวิชาที่พหุปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

ส่วนที่ 3 ความเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ประชากรตอบแบบสอบถามใน Google Form ใน https://docs.google.com/forms/d/1hgt-cQK-YJnnFYggvt_N0BhsRzdlryUG7lgLtbGTVc/edit

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ข้อค้นพบในการสอนแนวใหม่

รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom): การเรียนรู้อย่าง Active Learning กับการเรียนรายวิชาที่พหุปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 นับเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์การสอนแนวใหม่ที่เหมาะสมกับศตวรรษที่ 21 นี้เป็นอย่างมาก ในการเปลี่ยนแปลงแบบ Disruption คือ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี จนทำให้สิ่งที่เคยเกิดขึ้นอยู่ “ถูกทดแทน-เปลี่ยนแปลง” จากเทคโนโลยีก่อนมาเปลี่ยนแปลงในเรื่องพฤติกรรมของทั้งผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งหน้าที่ของผู้สอนจะต้องปรับเปลี่ยนมาเป็นทั้งผู้ให้คำแนะนำ (Mentor) และ การโค้ช (Coacher) ให้เกิดความเข้าใจความเป็นจริงในปัจจุบัน (Understand Current Realities) และ แสวงหาทางเลือก (Explore Alternatives) และ กำหนดวิธีการดำเนินการ (Develop Actions) ในการจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเหมาะสม และสอดคล้องกับความเป็นจริงด้วยตนเอง อัน

นำไปสู่การพัฒนา หรือสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในเชิงพฤติกรรม และผลลัพธ์ การเปลี่ยนแปลงเป็นเหตุการณ์ที่ไม่อาจคาดการณ์ได้ (unexpected) ซึ่งในสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) นั้นจะต้องมีการปรับเปลี่ยนการเรียนและการทำงานแบบออนไลน์ จนต้องมีการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตใหม่ (New normal) ทั้งผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ความรู้กับสถาบันการศึกษาเริ่มมีช่องว่าง นักศึกษาไม่จำเป็นต้องมาสถาบันการศึกษา ก็สามารถเข้าอินเทอร์เน็ต เพื่อหาความรู้ในเบื้องต้นได้ มีช่องทางให้นักศึกษาเข้าไปถามเพื่อ crosscheck ความรู้ได้หลายช่องทาง เป็นการเปิดโลกทัศน์ใหม่ของการศึกษาให้กว้างขึ้น การเรียนรู้จึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงรอบตัวอีกต่อไป เพราะฉะนั้นการจัดการเรียนการสอนและการเลือกใช้สื่อการสอนผ่านในระบบออนไลน์ หรือสื่อสารสนเทศอื่น ๆ ที่เหมาะสมมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งผู้สอนได้ใช้ทั้ง ZOOM, Microsoft Teams (MS), Face Book, Line, You Tube เป็นต้น เป็นช่องทางในการสื่อสารกับผู้เรียน ซึ่งในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ทำให้เกิดการพัฒนา (developed) และนวัตกรรม (innovation) จากสื่อการเรียนการสอนสำคัญที่ใช้ในการกลับด้านชั้นเรียนทั้ง 3 ศาสตร์ คือ 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E Book) หนังสือ มวยไทย มรดกทางภูมิปัญญาวิวัฒนาการสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 2) กระบี่กระบองศึกษา 3) ดาบไทยศึกษา ที่พัฒนาเป็นสื่อการสอนรายวิชากีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว

อภิปรายผล

ผลการศึกษา การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom): การเรียนรู้แบบ Active Learning กับการเรียนรายวิชากีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 พบว่า

1) การจัดการเรียนรู้ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.75 โดยเรียงลำดับทั้ง 5 ด้าน ดังนี้ ด้านผู้สอน ที่ค่าเฉลี่ย 4.72 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.64, ด้านเนื้อหา ที่ค่าเฉลี่ย 4.62 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.71 ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่ค่าเฉลี่ย 4.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.81 (ชั้นการวางแผน ค่าเฉลี่ย 4.58, ชั้นการปฏิบัติ ค่าเฉลี่ย 4.57, ชั้นการสรุปผล ค่าเฉลี่ย 4.61 และชั้นการประเมินผล ค่าเฉลี่ย 4.60), ด้านปัจจัยสนับสนุน ค่าเฉลี่ย 4.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.79, และด้านผู้เรียน ที่ค่าเฉลี่ย 4.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.84 ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ผู้สอนมีความรอบรู้เกี่ยวกับกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว และมีการเตรียมการสอนทั้งเนื้อหาและวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกคิด ฝึกทำ และฝึกปรับปรุงด้วยตนเอง และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน ผู้เรียนมีความตระหนักถึงความสำคัญของวิชากีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพที่ดี การจัดการเรียนการสอนมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่ช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนได้สอดคล้องและเหมาะสมต่อ

สถานการณ์การระบาดของ COVID-19 และ จัดเตรียมเนื้อหาได้เหมาะสมกับความสามารถของ ผู้เรียน ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนา ศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และ การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมี ส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด ผู้เรียนได้เกิด การเรียนรู้ที่เหมาะสมจากการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สรุปผล และ ประมวลผลความรู้จากการเรียนตามความคิดของ ผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างเหมาะสม มีการวัดและ ประเมินผลแบบบูรณาการที่สอดคล้องกับสภาพจริง กับความก้าวหน้าของผู้เรียน สามารถนำความรู้และ ประสบการณ์จากการเรียนรู้นอกห้องเรียนจากสื่อ การสอนที่ผู้สอนจัดเตรียมให้มาใช้ในการประเมินผล ได้เป็นอย่างดี เนื้อหาการเรียนรู้เป็นการผสมผสาน สาระความรู้ที่หาภูมิปัญญาไทยเพื่อการป้องกันตัว ของกีฬา มวยไทย กีฬากระบี่กระบอง และกีฬาดาบ ไทย อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ ประยุกต์ใช้อุปกรณ์การเรียนที่สามารถนำมาใช้ในชั้น เรียนได้อย่างเหมาะสม สามารถประยุกต์การจัดการ เรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ มีการ จัดเตรียมสื่อการสอนออนไลน์ให้กับผู้เรียนที่เป็น ประโยชน์ในการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมและ สอดคล้องกับการเรียนรู้ในห้องเรียน สอดคล้องกับ นนทลี พรธาดาวิทย์ (2560, 85) ที่กล่าวว่า ผลการ จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชาการ จัดการเรียนรู้ในภาพรวม พบว่า กิจกรรมที่ผู้สอนจัด ให้กับนักศึกษามีความเหมาะสมในระดับมาก โดย นักศึกษาแสดงความคิดเห็นว่าผลที่นักศึกษาได้รับ มากที่สุด คือ กิจกรรมที่ผู้สอนจัดส่งเสริมให้นักศึกษา เรียนรู้ร่วมกัน รองลงมาคือ ช่วยพัฒนาทักษะการ

ทำงานเป็นทีม นักศึกษามีความสามารถนำกิจกรรมไป ประยุกต์ใช้ในการฝึกสอนได้ในอนาคต ฝึกการ นำเสนอหน้าชั้นเรียน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการ เรียนการสอนส่วนคุณลักษณะผู้สอนนักศึกษามีความ คิดเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ ผู้สอนมีความรู้ความสามารถในการสอนมีค่าเฉลี่ยใน ระดับมากที่สุด รองลงมาคือผู้สอนมีความพร้อมใน การสอน ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและ กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ และสอดคล้องกับ ดวงหทัย โสมไชยะวงศ์ (2557, 319) ที่กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการโค้ชและการดูแล ให้คำปรึกษาแนะนำเพื่อส่งเสริมสมรรถนะครู ประถมศึกษาของนักศึกษาวิชาชีพระยะ 3 (3P-CA Model) มี 5 องค์ประกอบได้แก่ 1) หลักการ คือ การเรียนรู้ด้วยกระบวนการสร้างความรู้ การเผชิญ สถานการณ์ การศึกษาจากตัวอย่าง และการฝึก ปฏิบัติร่วมกับการพัฒนาวิชาชีพระยะ 3 ด้วยการโค้ชและการ ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำอย่างต่อเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญนำไปสู่การส่งเสริมสมรรถนะครู ประถมศึกษา 2) วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมสมรรถนะ ครูประถมศึกษาของนักศึกษาวิชาชีพระยะ 3 ในด้าน ความรู้ ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ และ คุณลักษณะเฉพาะของครู ประถมศึกษา และ 3) กระบวนการเรียนการสอนประกอบด้วย 4 ชั้น คือ (1) ชั้นเตรียมความพร้อมสำหรับความรู้หรือทักษะ (Preparing: P) (2) ชั้นเสนอความรู้หรือทักษะ (Presenting Knowledge or Skills: P) (3) ชั้นฝึก ปฏิบัติ (Practicing: P) และ (4) ชั้นสรุปและ ประยุกต์ใช้ (Concluding and Applying: CA) 4) การวัดและประเมินผล 3 ด้าน คือด้านความรู้ เกี่ยวกับสมรรถนะครู ประถมศึกษา ด้าน

ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ และด้านคุณลักษณะเฉพาะของครูประถมศึกษา และ 5) เจื่อนใจในการนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้ ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านผู้สอน (1) มีความเข้าใจองค์ประกอบของรูปแบบการเรียน การสอน และกระบวนการต่าง ๆ ทุกขั้นตอน (2) มีความรู้ในด้านวิธีสอนที่ใช้ในรูปแบบการเรียนการสอนมีความเชี่ยวชาญในรายวิชาที่สอนเป็นอย่างดี (3) เป็นตัวอย่างที่ดีในการจัดการเรียนรู้และคุณลักษณะเฉพาะการเป็นครูประถมศึกษา และ 4) มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการโค้ชและการดูแลให้คำปรึกษาแนะนำ ด้านอาจารย์พี่เลี้ยง 1) มีความรู้ประสบการณ์ และเป็นตัวอย่างที่ดีในการจัดการเรียนรู้และคุณลักษณะเฉพาะของครูประถมศึกษา และ 2) มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการโค้ชและการดูแลให้คำปรึกษาแนะนำ และด้านผู้เรียน 1) มีความเข้าใจองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนและกระบวนการต่าง ๆ ทุกขั้นตอน และ 2) มีความเข้าใจเกี่ยวกับการโค้ชและการดูแลให้คำปรึกษาแนะนำ และสอดคล้องกับ ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน (2560, 171) ที่กล่าวว่าในศตวรรษที่ 21 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ เปลี่ยนบทบาทครูจากผู้บรรยายมาเป็นผู้จัดการกระบวนการเรียนรู้ เป็นนักออกแบบกิจกรรมในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ (Pedagogy) ให้นักเรียนใช้เป็นเครื่องมือไปเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) และเสนอแนะเครื่องมือการเข้าถึงองค์ความรู้ผ่านวิธีการต่าง ๆ โดยเฉพาะผ่าน Technology ให้เข้าถึงความรู้ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ นำความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในห้องเรียน เรียกกระบวนการเรียนรู้แบบนี้ว่า

Active Learning ที่ยึดนักเรียนเป็นสำคัญ (Student-centered) แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ถูกพูดถึงมากในปัจจุบันเพราะ Flipped Classroom เป็นวิธีการสอนที่ทำให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) เป็นการใช้เทคโนโลยี การเรียนการสอนที่ทันสมัย และการให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ผ่านกิจกรรม

2) ผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (มคอ.3) รายวิชาที่ภาควิชาปัญญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว ในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.81 โดยเรียงลำดับทั้ง 5 ด้าน ดังนี้ ด้านทักษะทางปัญญา ค่าเฉลี่ย 4.61 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.74, ด้านคุณธรรม จริยธรรม ที่ค่าเฉลี่ย 4.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.85, ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ที่ค่าเฉลี่ย 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.79, ด้านความรู้ ที่ค่าเฉลี่ย 4.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.83, และด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ค่าเฉลี่ย 4.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.86 ตามลำดับ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะ ในจัดการเรียนการสอนมีการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมให้ตระหนักและสำนึกในความเป็นไทย เห็นคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ พัฒนาให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา สามารถวิเคราะห์ปัญหา รวมทั้งประยุกต์ความรู้ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา พัฒนาทักษะทางปัญญาให้สามารถ

ประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสมสามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาขึ้นนำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม และเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม รวมไปถึงสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อ การนำเสนออย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ จันทรา แซ่ลิ่ว (2561, 82) ที่พบว่าการประเมินทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก Active Learning ทักษะที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ทักษะการเห็นอกเห็นใจ และการเป็นพลเมืองดี(Compassion) มีค่าเฉลี่ย 4.67 ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ วสันต์ ศรีหิรัญ (2560, 19) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน มุ่งเน้นการสร้างสรค์องค์ความรู้ด้วยตัวผู้เรียนเองตามทักษะความรู้ความสามารถและสติปัญญาตามอัตราความสามารถทางการเรียนแต่ละคน (Self-Paced) จากกิจกรรมทั้งในห้องเรียนที่เกิดจากการเรียนการสอนทางตรงจากครูผู้สอน และกิจกรรมนอกห้องเรียนจากผ่านสื่อเทคโนโลยี ICT หลากหลายประเภทที่มีในปัจจุบันซึ่งผู้เรียนต้องใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ในการศึกษาข้อมูลจากแหล่งสารสนเทศผ่านสื่อเทคโนโลยี ICT เพื่อให้เกิดมโนทัศน์รวบยอดของเนื้อหาและทำความเข้าใจถึงความเรื่องราวหรือเนื้อเรื่องต่าง ๆ ว่าประกอบด้วยอะไร มีจุดมุ่งหมายหรือความประสงค์สิ่งใด ที่สำคัญนั้นแต่ละเหตุการณ์เกี่ยวพันกันอย่างไรบ้าง อีกทั้งเป็นการพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถอธิบายการแก้ปัญหาได้อย่างชัดเจนและมีเหตุผล สามารถนำเอาทักษะการคิดวิเคราะห์

ที่เกิดขึ้นนั้นไปประยุกต์ใช้ต่อไปได้ในอนาคตและสอดคล้องกับ นวพร ชลารักษ์ (2558, 64) ที่กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงในยุคศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีชีวิตของคนในสังคมระบบการศึกษาจึงจำเป็นต้องพัฒนาเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้ด้วย เดิมการศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะเพียงอ่านออกเขียนได้ (Literacy) เท่านั้น แต่สำหรับในศตวรรษที่ 21 ต้องมุ่งเน้นให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ออกไป การปฏิบัติและการสร้างแรงบันดาลใจ ไปพร้อมกัน กล่าวคือ จะไม่เป็นเพียงผู้รับ (Passive Learning) อีกต่อไป แต่ผู้เรียนต้องฝึกการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (Active Learning) โดยมีครูเป็น “โค้ช” ที่คอยออกแบบการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุผลได้ ประการสำคัญ คือ ครูในศตวรรษที่ 21 จะต้องไม่ตั้งตนเป็น “ผู้รู้” แต่ต้องแสวงหาความรู้ไปพร้อม ๆ กันกับผู้เรียนในขณะเดียวกัน สอดคล้องกับ ราชกิจจานุเบกษา (2562, 3-5) ที่กล่าวถึงมาตรฐานผลการเรียนรู้ทั้ง 6 ด้านคือ ด้านคุณธรรม จริยธรรม, ด้านความรู้, ด้านทักษะทางปัญญา, ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ, ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี, ด้านวิทย์วิทยาการจัดการเรียนรู้ โดยสามารถจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนมีทักษะศตวรรษที่ ๒๑ เช่น ทักษะการเรียนรู้ทักษะการรู้เรื่อง ทักษะการคิด ทักษะชีวิต ทักษะการทำงานแบบร่วมมือ ทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารทักษะเทคโนโลยีและการดาเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และสามารถนำทักษะเหล่านี้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน และการพัฒนาตนเอง

เอกสารอ้างอิง

- [1] จันทรา แซ่ลิ้ว. (2561). การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ACTIVE LEARNING) ในรายวิชาการพัฒนาทักษะการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- [2] ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน. (2560). ห้องเรียนกลับด้าน : ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*, 6(2), 171-182.
- [3] ฐานิตา ลิ้มวงศ์ และยุพาภรณ์ แสงฤทธิ์. (2562). ห้องเรียนกลับด้าน: การเรียนรู้แนวใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21” (21st Century Skills). *วารสาร Mahidol R2R e-Journal*, 6(2), 9-17.
- [4] ดวงหทัย โสมไชยะวงศ์. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการได้ขและการดูแลให้คำปรึกษาแนะนำเพื่อส่งเสริมสมรรถนะครูประถมศึกษาของนักศึกษาวิชาชีพครู. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [5] นวพร ชลารักษ์. (2558). บทบาทของครูกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น*, 9(1), 64-71.
- [6] นนทลี พรธาดาวิทย์. (2560). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในวิชาการจัดการเรียนรู้. *วารสารวิจัย UTK ราชวมงคลกรุงเทพ*, 11(1), 85-94.
- [7] พิชัยณรงค์ กงแก้ว. (2562). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิชาการ สถาบันการพลศึกษา*, 11(3), 230-242.
- [8] วรทยา มณีรัตน์. (2560). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านวิชาเคมี เรื่อง กรด-เบส สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [9] วสันต์ ศรีหิรัญ. (2560). ห้องเรียนกลับด้านกับการคิดวิเคราะห์. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 14 (65), 19-28.
- [10] ราชกิจจานุเบกษา. (2562). ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์และสาขาศึกษาศาสตร์ (หลักสูตรสี่ปี) พ.ศ. 2562. เล่ม ๑๓๖ ตอนพิเศษ ๕๖ ง ราชกิจจานุเบกษา ๖ มีนาคม ๒๕๖๒. หน้า 12-29.

การส่งเสริมการสอนแบบบูรณาการข้ามกระบวนวิชากระป๋อง และดาบไทยศึกษา และวิชามวยไทยศึกษา ร่วมกับวิชากีฬาภูมิปัญญาไทย เพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

พิชัยณรงค์ กงแก้ว¹

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

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนการสอนรายวิชา 057295 กระป๋องและดาบไทยศึกษา และรายวิชา 057298 มวยไทยศึกษา รายวิชาละ 2 หน่วยกิต ลักษณะกระบวนวิชาเป็นแบบบรรยายร่วมกับการพัฒนาทักษะเป็นวิชาเอกบังคับของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาพลศึกษา ซึ่งในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 มีจำนวนนักศึกษาที่เป็นกลุ่มเดียวกัน รายวิชาละ 35 คน โดยทั้ง 2 วิชามีเนื้อหาที่สามารถนำไปบูรณาการกับรายวิชา 057138 กีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว (3 หน่วยกิต) เปิดให้ลงทะเบียน 2 Section ที่มีนักศึกษาลงทะเบียนเรียน จำนวน 118 คน ที่เป็นนักศึกษาทุกชั้นปีในหลายหลักสูตรที่ลงทะเบียนในกลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป (กลุ่มวิชามนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์)

ประเด็นสำคัญที่สามารถทำให้การส่งเสริมการสอนแบบบูรณาการข้ามกระบวนวิชาให้เกิดประโยชน์ต่อนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ การวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวข้องกันนำมาสร้างประเด็นในการเรียนรู้แลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์ รวมไปถึงการทำกิจกรรมหรือโครงการเพื่อต่อยอดองค์ความรู้ได้ และเป็นการส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคนตามความถนัดและความสามารถผ่านการนำเสนอโครงการ ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้คอยชี้แนะเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้แบบ Active Learning และทำการศึกษาค้นคว้าทั้งในและนอกห้องเรียนจากแหล่งความรู้อื่น ๆ แบบ Flipped classroom ซึ่งประเด็นเนื้อหาที่สามารถนำมาบูรณาการกันได้ คือ การเป็นผู้นำในการพัฒนาทักษะกีฬามวยไทย กีฬากระป๋องและดาบไทย, การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว, การพัฒนาโครงการส่งเสริมกิจกรรมทางกายกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว, การอภิปรายและประมวลความรู้แนวทางการอนุรักษ์และสืบทอดกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว โดยผลของการบูรณาการจะเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันทั้งภาคเรียนสำหรับนักศึกษาทั้งชั้นเรียน 100%

คำสำคัญ: 1. การสอนแบบบูรณาการข้ามกระบวนวิชา 2. วิชากระป๋องและดาบไทยศึกษา
3. วิชามวยไทยศึกษา 4. กีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว

1. บทนำ

การส่งเสริมการสอนแบบบูรณาการข้ามกระบวนวิชากระป๋องและดาบไทยศึกษา และวิชามวยไทยศึกษา ร่วมกับวิชากีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อ

การต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการทำให้ ก่อให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง และสามารถปฏิบัติทักษะได้อย่างถูกต้องนอกจากนี้ จากการทำ

กิจกรรมการบูรณาการระหว่างวิชา ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทางด้านการคิดเชื่อมโยง การคิดวิเคราะห์ จากการได้ลงมือปฏิบัติ มิใช่เพียงการท่องจำจากหนังสือเรียน ทำให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับครูผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน และเพื่อนจากต่างรายวิชา ส่งเสริมการเรียนรู้ นอกเหนือจากการเรียนในชั้นเรียน รวมไปถึงการสร้างสรรคผลงานต่อยอดความรู้จากในชั้นเรียนและการมีคุณธรรมและจริยธรรมที่ดีงาม ซึ่งแนวทางการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวดที่ 4 มาตรา 23 ซึ่งได้ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ และการบูรณาการตามความเหมาะสมในแต่ละระดับการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย และในมาตรา 24(4) ที่ระบุว่า “การจัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในทุกวิชา” (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545: 13) สอดคล้องกับ พูนสุข อุดม (2546: 34) ที่กล่าวว่า การบูรณาการ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีการนำเอาความรู้จากวิชาต่าง ๆ ตั้งแต่สองวิชาขึ้นไป ที่มีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกันมาผสมผสานกันทั้งเนื้อหาวิชาและกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้เกิดเอกลักษณ์ของแต่ละรายวิชาหมดไป เกิดเป็นเอกลักษณ์ใหม่ของหลักสูตรโดยรวมซึ่งจะเน้นที่องค์รวมของเนื้อหามากกว่าองค์ความรู้ของแต่ละรายวิชา และเน้นที่กระบวนการการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญยิ่งกว่าการบอกเนื้อหาของครูเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพจริงของผู้เรียน และเบญจมาศ อยู่เป็นแก้ว (2548: 6) กล่าวว่า การบูรณาการเป็นการเชื่อมโยงองค์ความรู้และประสบการณ์ทุกอย่างในสาระวิชาการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งประกอบไปด้วย 3 ด้าน คือความรู้ทางด้านพุทธิพิสัย ความรู้ทางด้านทักษะพิสัย และความรู้ทางด้านจิตพิสัย มารวมเข้ากับกิจกรรมการเรียน

รู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ ได้อย่างสมดุลและยืดหยุ่น จนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และเอกราช ดีเลิศ (2552: 9) กล่าวว่า การบูรณาการ หมายถึง การนำความรู้ทางด้านศาสตร์ต่าง ๆ ตั้งแต่ 2 ศาสตร์ขึ้นไปมาเชื่อมโยงให้มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกัน ซึ่งอาจเป็นเนื้อหาหรือกระบวนการก็ได้และชวณีย์ พงศาพิชญ์ และคณะ (2551: 65) ได้ให้ความหมายของการบูรณาการ หมายถึงการจัดการเรียนรู้ที่นำเนื้อหาสาระที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกันมารวมเป็นเนื้อเรื่องเดียวกันเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และความเข้าใจที่เป็นความรู้องค์รวมได้และสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้สอดคล้องกับจิรัชพรพรณ ชาญช่วง (2563: 78) ที่พบว่า การจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในลักษณะองค์รวม มองเห็นความสัมพันธ์ของเนื้อหาแต่ละวิชา และสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กันเข้าไว้ด้วยกันอย่างมีความหมาย

2. กรอบแนวคิด (Conceptual Model)

กิจกรรมในชั้นเรียน ในการประมวลรายวิชาที่แสดงถึงกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ (Student Centered Approach) ในจำนวนอย่างน้อย 50% เน้นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และทำการศึกษาค้นคว้าทั้งในและนอกห้องเรียนจากแหล่งความรู้อื่น ๆ แบบ Flipped classroom บูรณาการจัดการเรียนการสอนข้ามรายวิชา การนำนวัตกรรมใหม่ ที่มหาวิทยาลัยจัดหาให้เข้ามาสอนในลักษณะที่สามารถวัดผลได้ โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนนักศึกษาให้เป็น Active and Lifelong Learner ดังนี้

1. Learn to Leadership and Follower เรียนรู้การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
2. Learn to Question เรียนรู้ที่จะตั้งคำถาม
3. Learn to Search เรียนรู้ที่จะค้นหา
4. Learn to Construct เรียนรู้ที่จะสร้าง
5. Learn to Communicate เรียนรู้ที่จะสื่อสาร

6. Learn to Exchange การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

7. Learn to Discussion การเรียนรู้ในการอภิปราย

8. Learn to Integration การเรียนรู้ในการบูรณาการ

3. การจัดการเรียนการสอน

3.1. การเตรียมการสอน

1. เตรียมเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน ได้แก่ power point, VDO Clip, You Tube, Application, Link ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหากระบวนการวิชาไว้ในเอกสารประกอบการสอนใน Microsoft team เพื่อให้นักศึกษาได้เข้าไปศึกษาล่วงหน้า

2. เตรียมสื่อการสอนในส่วนของเนื้อหาเป็น E Book เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อนการเรียน (Flipped Classroom)

3. สร้างกลุ่มปิดของรายวิชา เช่น Ms Team, Facebook เพื่อเป็นพื้นที่ในการเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสมาชิกในชั้นเรียน

4. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการข้ามกระบวนการเรียนการสอนแบบ Student Centered Approach ที่เป็น Active Learning และมีการศึกษาค้นคว้าทั้งในและนอกห้องเรียนจากแหล่งความรู้อื่น ๆ แบบ Flipped classroom ร่วมกับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้บูรณาการข้ามกระบวนการเรียนการสอน Exchange Integrated Learning เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้

3.2. กิจกรรมการเรียนการสอน

1. เน้น Student Centered Learning อย่างน้อย 50% ให้เป็นแบบ Active Learning และ Flipped classroom ร่วมกับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้บูรณาการข้ามกระบวนการเรียนการสอน Exchange Integrated Learning มากกว่า 30% ของแต่ละรายวิชา โดยการออกแบบการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย ดังนี้

- Active Based Learning
- Project Based Learning
- Problem Based Learning

2. ส่งเสริมพบปะและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนตลอดภาคเรียน ที่มีลักษณะเป็นการอภิปราย นำเสนอผลงาน สร้างสื่อประมวลความรู้ รวมทั้งจัดทำโครงการประจำวิชา โดยให้นักศึกษามีส่วนร่วมทั้งชั้นเรียน 100% เช่น

2.1 โครงการส่งเสริมกิจกรรมทางกายกีฬา ภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว

2.2 การเป็นผู้นำในการพัฒนาทักษะกีฬามวยไทย กีฬากระบี่กระบองและดาบไทย

2.3 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว

2.4 การอภิปรายหรือสร้างสื่อประมวลความรู้แนวทางการอนุรักษ์และสืบทอดกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว

3. ส่งเสริมให้มีการเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญทั้งทางด้านกีฬามวยไทย กระบี่กระบอง และดาบไทย

3.3. การประเมินผลการเรียนการสอน

เน้นการประเมินผลตามสภาพจริงแบบ Authentic Assessment โดยการสังเกต บันทึกและการรวบรวมข้อมูลจากผลงาน วิธีการ หรือสิ่งที่ผู้เรียนปฏิบัติ เพื่อเป็นพื้นฐานของการตัดสินใจต่อตัวผู้เรียน การไม่เน้นการประเมินเฉพาะทักษะพื้นฐาน แต่จะเน้นประเมินทักษะการคิดที่ซับซ้อนในการทำงาน ความสามารถในการแก้ปัญหาและการแสดงออกที่เกิดจากการปฏิบัติในสภาพจริงจากผลการพัฒนาโครงการหรือการประมวลผลของนักศึกษาที่เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน

4. การปรับตัวเพื่อรองรับการจัดการสอน Online

1. เพิ่มช่องทางในการติดต่อ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้การ ZOOM, MS Teams, Line, Facebook

2. จัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์เพื่อให้รองรับการทำโครงการหรือกิจกรรมของนักศึกษาและมีการแนะนำการใช้สถานที่ให้สอดคล้องกับมาตรการของมหาวิทยาลัย เช่น จัดทำตาราง/กำหนดการ, ข้อเสนอแนะการดำเนินการทั้งในการใช้สถานที่ทั้งใน

มหาวิทยาลัยหรือการทำกิจกรรมหากนักศึกษาพักอยู่คนละสถานที่และไม่สามารถมาพบปะกันได้, การสร้างความเข้าใจหรือข้อตกลง, ซึ่งมีแนวทางในการปฏิบัติแล้วในภาคเรียนที่ 1/64 ที่ผ่านมา

5. ผลงานและผลลัพธ์ (Output and Outcome) ที่คาดว่าจะได้รับ

5.1. ผลงาน (Output) ที่จะได้จากนักศึกษา

1. โครงการส่งเสริมกิจกรรมทางกายกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว

2. แนวทางการเป็นผู้นำในการพัฒนาทักษะกีฬามวยไทย กีฬากระบี่กระบองและดาบไทย

3. การพัฒนาทักษะกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว

4. บทสรุปการอภิปรายหรือสื่อวิดีโอประมวลความรู้แนวทางการอนุรักษ์และสืบทอดกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว

5. สื่อการสอนที่เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ E Book โดยให้มี Learning Community ระหว่างนักศึกษากับนักศึกษา และระหว่างนักศึกษากับผู้สอน

6. สื่อการสอนที่ใช้ประกอบการสอนที่เป็นเนื้อหา ภาพนิ่ง และวิดีโอเคลื่อนไหว

5.2. กิจกรรมที่นำไปสู่ผลลัพธ์ (Outcome)

1. มีลักษณะด้านการสื่อสาร ความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

2. มีทักษะการแลกเปลี่ยนความรู้ และการอภิปรายผล

3. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลงานและนวัตกรรมใหม่ที่ได้จากการเรียนรู้

4. สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมใหม่และสร้างสังคมใหม่ได้เป็นอย่างดี

5. มีทักษะการบูรณาการความรู้ระหว่างความรู้ที่มากกว่า 2 เรื่อง

6. ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม

7. ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยี และสารสนเทศ

8. ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้

9. ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรมและกระบวนการทัศน์

5.3. ผลงานที่จะเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ของคณะในอนาคต

1. โครงการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยการประยุกต์ความรู้ของกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวทั้งกีฬามวยไทย กีฬากระบี่กระบอง กีฬาดาบไทย อาทิ เต้นแอโรบิกมวยไทย การรำกระบี่กระบอง การบริหารกาย การออกกำลังกาย เป็นต้น

2. สื่อประมวลความรู้จากการเรียนบูรณาการข้ามกระบวนการวิชาโดยการวิเคราะห์เนื้อหาแล้วนำไปปรับใช้กับตนเองที่มีความแตกต่าง หลากหลาย

. รูปแบบการเป็นพี่เลี้ยงระหว่างนักศึกษาในการเรียนรู้ข้ามกระบวนการวิชา (การเป็นผู้นำและผู้ตาม) ที่มีการถ่ายทอดของนักศึกษาที่เรียนรู้เป็นวิชาชีพกับกลุ่มนักศึกษาที่เรียนรู้เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

4. มีบทเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาอื่นของตนเองต่อไป

5. มีมุมมองความคิดใหม่ ปรับเปลี่ยนทัศนคติ และพฤติกรรมจากการสอนแบบเดิมไปสู่การสอนในรูปแบบใหม่

6. สามารถพัฒนาศักยภาพการสอนที่มีอยู่เดิมให้มากขึ้นจนเป็นความเชี่ยวชาญ

7. สามารถสร้างบรรยากาศและสร้างสรรค์พื้นที่การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

8. สามารถเชื่อมโยงความรู้ ประสบการณ์และถ่ายทอด แบ่งปันให้กับกลุ่มคณาจารย์ที่เกี่ยวข้องและสนใจการสอนรูปแบบใหม่ให้เกิดเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ ครูเพื่อศิษย์ (PLC: Professional Community)

6. บทบาทของเทคโนโลยี

1. โปรแกรม Camtasia 2021 เป็นโปรแกรมสื่อการสอน CAI ทำวิดีโอการสอนต่าง ๆ ทำวิดีโอ ทำ

ภาพเคลื่อนไหว วิธีการใช้งาน ทำการเสนอผลงาน (Presentation) สื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ

2. ช่องทางในการติดต่อในการจัดการเรียนการสอน เช่น ZOOM, MS Team, Line, Facebook, E-Mail

3. การค้นคว้าจากแหล่งความรู้นอกห้องเรียนออนไลน์ เช่น Google, YouTube

4. การศึกษาค้นคว้าจากสื่อการสอนออนไลน์ที่เป็นหนังสือ E Book ของรายวิชา ทั้งวิชามวยไทย ชั้นพื้นฐาน, วิชามวยไทยชั้นกลาง, วิชามวยไทยชั้นสูง, วิชากระบี่กระบอง, วิชากีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว, วิชาดาบไทย, วิชามวยไทย: มรดกทางภูมิปัญญาไทยวิวัฒนาการสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

7. กิจกรรมที่มีการบูรณาการข้ามกระบวนวิชา

1. นักศึกษาทั้ง 3 รายวิชาประยุกต์เนื้อหาที่ได้จากการเรียน โดยการแบ่งกลุ่มรับผิดชอบซึ่งเป็นที่ นักศึกษาสาขาวิชาเอกพลศึกษา กลุ่มละประมาณ 5 คน ร่วมกับนักศึกษาที่เรียนวิชา 057138 กีฬา ภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว กลุ่มละประมาณ 10 คน ร่วมกันสร้างสรรค์กิจกรรมโครงการส่งเสริมกิจกรรมทางกายกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว

2. นักศึกษาสาขาวิชาเอกพลศึกษาในรายวิชา 057295 กระบี่กระบองและดาบไทยศึกษา 057298 มวยไทยศึกษา จะเป็นพี่เลี้ยงในการพัฒนาทักษะนักศึกษาที่เรียนวิชา 057138 กีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว โดยการเป็นผู้นำในการพัฒนาทักษะกีฬามวยไทย กีฬากระบี่กระบองและดาบไทย ทั้งทักษะกีฬามวยไทย กีฬากระบี่กระบองและดาบไทย

3. นักศึกษาทั้ง 3 รายวิชา จะทำการแลกเปลี่ยนความรู้ ทักษะความสามารถของตนเองเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องหรือต่อยอดความสามารถของตนเอง โดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน

4. นักศึกษาแต่ละคนของทั้ง 3 รายวิชา ทำการประมวลผลองค์ความรู้ที่จะนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับวิชาชีพของตนเองโดยจัดทำเป็นสื่อวิดีโอการอภิปรายหรือสร้างสื่อประมวลความรู้แนวทางการอนุรักษ์และสืบทอดกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว

5. ส่งเสริมให้มีการเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญ โดยการเชิญวิทยากรทั้งทางด้านกีฬามวยไทย กระบี่กระบอง และดาบไทย เพื่อให้ความรู้และแบ่งปันประสบการณ์ให้กับนักศึกษาทั้ง 3 รายวิชา

โดยเวลาที่ใช้กับกิจกรรมส่วนที่เป็น Active Learning เฉลี่ยแล้วทั้งภาคการศึกษาไม่ต่ำกว่า 50% ของเวลาในคาบเรียนทั้งหมด เนื่องจากผู้เรียนจะเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้โดยนักศึกษาทั้ง 3 รายวิชาจะมีการพบปะเพื่อแลกเปลี่ยน อภิปราย ได้ฝึกค้นคว้าหาความรู้ และปฏิบัติด้วยตนเองจากแหล่งความรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน ที่ผู้เรียนจะต้องมีการปฏิบัติตลอดภาคเรียน โดยนำเสนอผลงานทั้งในชั้นเรียนและการเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ

8. ผลการประเมินการจัดการเรียนการสอน

ผลการประเมินความสำเร็จของการบูรณาการงานบริการทางวิชาการ: กรณีบูรณาการกับการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการสอนแบบบูรณาการข้ามกระบวนวิชา จาก 3 กระบวนวิชา คือ รายวิชากระบี่กระบองและดาบไทยศึกษา (057295), รายวิชา มวยไทยศึกษา (057298), รายวิชากีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว (057138) โดยมีจำนวนนักศึกษาทั้งหมด 153 คน ตอบแบบสอบถามออนไลน์กลับมาจำนวน 148 คน ที่ (https://docs.google.com/forms/d/18D1aoq0G0QWkr4NWoERakG9dJXpQdKAq0fsv8D_dd5M/edit#responses) จำแนกเป็นเพศหญิง จำนวน 75 คน (50.7%) เป็นเพศชาย จำนวน 73 คน (49.3%) จาก 16 คณะ ดังนี้ คณะมนุษยศาสตร์, คณะศึกษาศาสตร์, คณะสังคมศาสตร์, คณะวิทยาศาสตร์, คณะศึกษาศาสตร์, คณะวิศวกรรมศาสตร์, คณะ

แพทยศาสตร์, คณะเกษตรศาสตร์, คณะทันตแพทยศาสตร์, คณะเภสัชศาสตร์, คณะพยาบาลศาสตร์, คณะอุตสาหกรรมเกษตร, คณะบริหารธุรกิจ, คณะเศรษฐศาสตร์, คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์, คณะนิติศาสตร์ และวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี

ตารางที่ 1 ด้านผู้เรียน

ข้อ	เนื้อหา
1	มีความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีรวมทั้งความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์จากการบูรณาการข้ามกระบวนวิชามากที่สุด
	ค่าเฉลี่ย 4.16 ระดับ มาก
2	สามารถฝึกปฏิบัติจนค้นพบความถนัดและวิธีการของตนเอง
	ค่าเฉลี่ย 4.12 ระดับ มาก
3	พัฒนาความรู้และทักษะจากการทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่ม
	ค่าเฉลี่ย 4.14 ระดับ มาก
4	ฝึกคิดอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์จินตนาการ ตลอดจนได้แสดงออกอย่างชัดเจนและมีเหตุผล
	ค่าเฉลี่ย 4.18 ระดับ มาก
5	ได้ฝึกค้น รวบรวมข้อมูลและสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง
	ค่าเฉลี่ย 4.12 ระดับ มาก
6	ได้เลือกทำกิจกรรมตามความสามารถ ความถนัดและความสนใจของตนเองอย่างมีความสุข
	ค่าเฉลี่ย 4.20 ระดับ มาก
7	เป็นการฝึกตนเองให้มีวินัยและรับผิดชอบในการทำงาน
	ค่าเฉลี่ย 4.41 ระดับ มาก

ข้อ	เนื้อหา
7	เป็นการฝึกตนเองให้มีวินัยและรับผิดชอบในการทำงาน
	ค่าเฉลี่ย 4.41 ระดับ มาก
8	ฝึกประเมิน ปรับปรุงตนเองและยอมรับผู้อื่น ตลอดจนใฝ่หาความรู้อย่างต่อเนื่อง
	ค่าเฉลี่ย 4.31 ระดับ มาก
	รวมค่าเฉลี่ยด้านผู้เรียน 4.20 ระดับ มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยด้านผู้เรียน คือ 4.2 อยู่ในระดับมาก ซึ่ง เป็นการฝึกตนเองให้มีวินัยและรับผิดชอบในการทำงาน มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ที่ 4.41 อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 2 ด้านผู้สอน

ข้อ	เนื้อหา
1	มีการชี้แจงกระบวนการบูรณาการข้ามกระบวนวิชา
	ค่าเฉลี่ย 4.28 ระดับ มาก
2	การส่งเสริมความรู้และทักษะการแก้ปัญหา
	ค่าเฉลี่ย 4.31 ระดับ มาก
3	ส่งเสริมการเรียนรู้จากการบูรณาการข้ามรายวิชา
	ค่าเฉลี่ย 4.25 ระดับ มาก
4	การดูแลช่วยเหลือให้คำแนะนำ
	ค่าเฉลี่ย 4.23 ระดับ มาก
5	มีความสามารถในการปฏิบัติทักษะ
	ค่าเฉลี่ย 4.52 ระดับ มากที่สุด
6	มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้
	ค่าเฉลี่ย 4.51 ระดับ มากที่สุด

ข้อ	เนื้อหา	
7	มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีและและแสดงความเมตตาต่อผู้เรียนอย่างทั่วถึง	
	ค่าเฉลี่ย 4.47	ระดับ มาก
8	เอาใจใส่และให้ความสำคัญต่อนักศึกษา	
	ค่าเฉลี่ย 4.40	ระดับ มาก
9	มีความยุติธรรมในการประเมินผล	
	ค่าเฉลี่ย 4.42	ระดับ มาก
รวมค่าเฉลี่ยด้านผู้สอน		ระดับ มาก
4.38		

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยด้านผู้สอน คือ 4.38 อยู่ในระดับมาก ซึ่ง มีความสามารถในการปฏิบัติทักษะ มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ที่ 4.52 อยู่ในระดับมากที่สุด ตารางที่ 3 ด้านการจัดการเรียนการสอน

ข้อ	เนื้อหา	
1	กิจกรรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	
	ค่าเฉลี่ย 4.38	ระดับ มาก
2	การร่วมกิจกรรม ทำให้มีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียนมากขึ้น	
	ค่าเฉลี่ย 4.31	ระดับ มาก
3	ได้รับประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ด้วยตนเองและการบูรณาการข้ามกระบวนวิชา	
	ค่าเฉลี่ย 4.29	ระดับ มาก
4	ได้รับความรู้และประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ นอกเหนือจากตำราและการเรียนในชั้นเรียน	
	ค่าเฉลี่ย 4.34	ระดับ มาก
5	จัดกิจกรรมและสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้แสดงออกและคิดอย่างสร้างสรรค์	
	ค่าเฉลี่ย 4.25	ระดับ มาก

ข้อ	เนื้อหา	
6	ส่งเสริมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากบูรณาการข้ามกระบวนวิชาพร้อมทั้งสังเกตส่วนดีและปรับปรุงส่วนด้อยของการจัดการเรียนการสอน	
	ค่าเฉลี่ย 4.26	ระดับ มาก
7	ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับศตวรรษที่ 21	
	ค่าเฉลี่ย 4.25	ระดับ มาก
8	ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีช่วยให้การทำงานมีประสิทธิภาพ	
	ค่าเฉลี่ย 4.31	ระดับ มาก
9	ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่	
10	กำหนดแนวทางการจัดการรู้โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด	
	ค่าเฉลี่ย 4.25	ระดับ มาก
11	กำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการภายในวิชาและระหว่างวิชา	
	ค่าเฉลี่ย 4.24	ระดับ มาก
12	พยายามชี้ให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เดิม สิ่งที่เพิ่งเรียนจบไป การนำไปประยุกต์ใช้และสิ่งที่จะเรียนต่อไปในอนาคต	
	ค่าเฉลี่ย 4.36	ระดับ มาก
รวมค่าเฉลี่ยด้านการจัดการเรียนการสอน		ระดับ มาก
4.29		

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยด้าน การจัดการเรียนการสอน คือ 4.29 อยู่ในระดับมาก ซึ่ง กิจกรรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ที่ 4.38 อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 4 ด้านเนื้อหา

ข้อ	เนื้อหา
1	เนื้อหาที่มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย ค่าเฉลี่ย 4.36 ระดับ มาก
2	มีความทันสมัยและสามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ปัจจุบันได้จริง ค่าเฉลี่ย 4.29 ระดับ มาก
3	เนื้อหาที่มีความถูกต้อง ไม่บิดเบือน ค่าเฉลี่ย 4.44 ระดับ มาก
4	สร้างความตระหนักและเห็นประโยชน์จากเนื้อหาที่เรียนรู้ ค่าเฉลี่ย 4.37 ระดับ มาก
5	บูรณาการผสมผสานสาระความรู้ด้านต่างๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน ค่าเฉลี่ย 4.29 ระดับ มาก
6	เป็นเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ค่าเฉลี่ย 4.20 ระดับ มาก
7	เป็นเนื้อหาที่ต้องให้ผู้เรียนได้เรียนตามลำดับขั้นตอนกระบวนการที่ต้องให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ ค่าเฉลี่ย 4.37 ระดับ มาก
8	ส่งเสริมให้คนมีความรู้ วิชาการปัญญาเพื่อการดำรงชีวิต ให้ตั้งอยู่ในศีลธรรมอันดี เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน ค่าเฉลี่ย 4.29 ระดับ มาก
9	ส่งเสริมให้คนมีสุขภาพสมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ค่าเฉลี่ย 4.46 ระดับ มาก
10	ส่งเสริมให้บุคคลเป็นผู้ที่มีความเข้าใจ และสามารถปรับตนเองให้เข้ากับสถานการณ์สิ่งแวดล้อม ค่าเฉลี่ย 4.33 ระดับ มาก

ข้อ	เนื้อหา
11	ส่งเสริมให้เกิดความสุขและความพึงพอใจจากการเข้าร่วมในกิจกรรมในการบูรณาการข้ามกระบวนวิชา ค่าเฉลี่ย 4.31 ระดับ มาก
12	เนื้อหาที่เลือกสามารถนำไปใช้เล่นในเวลาว่าง และ ในชีวิตจริงต่อไปได้อีกด้วย เป็นประโยชน์ที่สามารถนำไปใช้ได้ ค่าเฉลี่ย 4.33 ระดับ มาก
13	เป็นกิจกรรมที่ไม่เป็นอันตรายต่อผู้เรียนหรือเกินความสามารถของผู้สอนที่จะป้องกันอันตรายที่อาจเกิดกับผู้เรียน ค่าเฉลี่ย 4.43 ระดับ มาก
รวมค่าเฉลี่ยด้านเนื้อหา 4.35 ระดับ มาก	

จากตารางที่ 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อหา คือ 4.35 อยู่ในระดับมาก ซึ่ง ส่งเสริมให้คนมีสุขภาพสมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ที่ 4.46 อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 5 ด้านการวัดและประเมินผล

ข้อ	เนื้อหา
1	มีความสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา ค่าเฉลี่ย 4.37 ระดับ มาก
2	มีความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน ค่าเฉลี่ย 4.32 ระดับ มาก
3	เข้าใจความแตกต่าง ความถนัดของผู้เรียน ค่าเฉลี่ย 4.26 ระดับ มาก

ข้อ	เนื้อหา	
4	วัดและประเมินผลแบบบูรณาการที่สอดคล้องกับสภาพจริง กับความก้าวหน้าของผู้เรียน	
	ค่าเฉลี่ย 4.23	ระดับ มาก
5	ใช้วิธีการ เครื่องมือประเมินที่หลากหลายต่อเนื่องตลอดเวลาตามสภาพจริง	
	ค่าเฉลี่ย 4.23	ระดับ มาก
6	เป็นการประเมินที่กระทำไปพร้อม ๆ กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	
	ค่าเฉลี่ย 4.30	ระดับ มาก
7	เน้นการพัฒนาผู้เรียนอย่างเด่นชัด และให้ความสำคัญกับการพัฒนาจุดเด่นของผู้เรียน	
	ค่าเฉลี่ย 4.22	ระดับ มาก
8	ใช้ข้อมูลที่หลากหลาย มีการเก็บข้อมูลระหว่างการศึกษาปฏิบัติในทุกด้านอย่างต่อเนื่อง	
	ค่าเฉลี่ย 4.21	ระดับ มาก
9	เป็นการประเมินที่เน้นพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้เรียนที่แสดงออกมาจริง ๆ	
	ค่าเฉลี่ย 4.33	ระดับ มาก
รวมค่าเฉลี่ยด้านการวัดและประเมินผล		ระดับ มาก
4.27		

จากตารางที่ 5 พบว่า ค่าเฉลี่ยด้านการวัดและประเมินผล คือ 4.27 อยู่ในระดับมาก ซึ่ง มีความสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.37 อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 6 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

ข้อ	เนื้อหา	
1	สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปปรับใช้	
	ค่าเฉลี่ย 4.35	ระดับ มาก
2	การร่วมกิจกรรมทำให้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น	
	ค่าเฉลี่ย 4.27	ระดับ มาก
3	การร่วมกิจกรรมช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นขั้นตอน	
	ค่าเฉลี่ย 4.25	ระดับ มาก
4	นำความรู้และประสบการณ์จากการบูรณาการข้ามกระบวนวิชาพัฒนามาเป็นกิจกรรมหรือโครงการที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์	
	ค่าเฉลี่ย 4.26	ระดับ มาก
5	การบูรณาการข้ามกระบวนวิชาเป็นการสร้างทักษะการเรียนรู้ที่ดีต่อนักศึกษา	
	ค่าเฉลี่ย 4.27	ระดับ มาก
6	สร้างสื่อประมวลความรู้แนวทางการอนุรักษ์และสืบทอดกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว	
	ค่าเฉลี่ย 4.37	ระดับ มาก
7	ได้เรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญทั้งทางด้านกีฬามวยไทย กระบี่กระบอง และดาบไทย	
	ค่าเฉลี่ย 4.41	ระดับ มาก
8	มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว	
	ค่าเฉลี่ย 4.31	ระดับ มาก
9	เป็นผู้นำในการพัฒนาทักษะกีฬามวยไทย กีฬากระบี่กระบองและดาบไทย	
	ค่าเฉลี่ย 4.20	ระดับ มาก

ข้อ	เนื้อหา
10	มีโครงการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยการประยุกต์ความรู้ของกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวทั้งกีฬามวยไทย กีฬากระบี่กระบอง กีฬาดาบไทย
	ค่าเฉลี่ย 4.39 ระดับ มาก
11	มีสื่อประมวลความรู้จากการเรียนบูรณาการข้ามกระบวนวิชาโดยการวิเคราะห์เนื้อหาแล้วนำไปปรับใช้กับตนเองที่มีความแตกต่าง หลากหลาย
	ค่าเฉลี่ย 4.22 ระดับ มาก
12	มีรูปแบบการเป็นพี่เลี้ยงระหว่างนักศึกษาในการเรียนรู้ข้ามกระบวนวิชา (การเป็นผู้นำและผู้ตาม) ที่มีการถ่ายทอดของนักศึกษาที่เรียนรู้เป็นวิชาชีพกับกลุ่มนักศึกษาที่เรียนรู้เพื่อการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
	ค่าเฉลี่ย 4.22 ระดับ มาก
13	มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนและการบูรณาการข้ามกระบวนวิชา
	ค่าเฉลี่ย 4.28 ระดับ มาก
14	มีบทเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาอื่นของตนเองต่อไป
	ค่าเฉลี่ย 4.22 ระดับ มาก

ข้อ	เนื้อหา
15	มีมุมมองความคิดใหม่ ปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมจากการสอนแบบเดิมไปสู่การสอนในรูปแบบใหม่
	ค่าเฉลี่ย 4.29 ระดับ มาก
16	สามารถพัฒนาศักยภาพการสอนที่มีอยู่เดิมให้มากขึ้นจนเป็นความเชี่ยวชาญ
	ค่าเฉลี่ย 4.26 ระดับ มาก
17	สามารถสร้างบรรยากาศและสร้างสรรค์พื้นที่การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
	ค่าเฉลี่ย 4.25 ระดับ มาก
18	สามารถเชื่อมโยงความรู้ ประสบการณ์ และถ่ายทอด แบ่งปันให้กับกลุ่มคณาจารย์ที่เกี่ยวข้องและสนใจการสอนรูปแบบใหม่ให้เกิดเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ ครูเพื่อศิษย์
	ค่าเฉลี่ย 4.27 ระดับ มาก
รวมค่าเฉลี่ยด้านประโยชน์ที่ได้รับ	
4.28 ระดับ มาก	

จากตารางที่ 6 พบว่า ค่าเฉลี่ยด้านประโยชน์ที่ได้รับ คือ 4.28 อยู่ในระดับมาก ซึ่ง ได้เรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญทั้งทางด้านกีฬามวยไทย กระบี่กระบอง และดาบไทย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ที่ 4.41 อยู่ในระดับมาก **ข้อเสนอแนะของนักศึกษา**

1. ได้ความรู้มากจากการเรียน และอยากให้มีการจัดการเรียนการสอนแบบออนไซต์ (On Site)
2. เป็นกิจกรรมที่ดีและได้ความรู้เพิ่มเติมที่พร้อมทั้งได้ทักษะการปฏิบัติ
3. อยากให้มีการจัดกิจกรรมให้ทั้งคนที่เรียนหรือไม่ได้เรียนเข้าร่วม
4. อาจารย์ใจดี ถ้าเรียนได้อีกก็อยากจะเรียนอีก

ในวิชาอื่น สอนสนุกมากและเป็นกันเอง มีความรู้ความสามารถ และมีประสบการณ์เป็นอย่างมาก และถ่ายทอดวิชาความรู้ได้เป็นอย่างดี

5. ควรมีกิจกรรมแบบนี้อย่างต่อเนื่องทุกปี

6. Staff ที่ทำหน้าที่ดำเนินกิจกรรมอาจจะต้องมีการประสานงานร่วมกันมากกว่านี้ เพราะยังเกิดข้อผิดพลาดในกิจกรรมอยู่

7. ถ้าสถานการณ์โควิด19ดีขึ้น ควรจะปรับให้เรียนแบบออนไซต์ (On Site) เพราะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่า สามารถเห็นท่าปฏิบัติได้อย่างชัดเจน อีกทั้งอาจารย์ผู้สอนยังสามารถประเมินว่านักศึกษาปฏิบัติถูกต้องหรือไม่

9. สรุป (Conclusions)

การส่งเสริมการสอนแบบบูรณาการข้ามกระบวนวิชาาระบวณะบอง และดาบไทยศึกษา และวิชามวยไทยศึกษา ร่วมกับวิชากีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ที่ได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 นั้น ผลการบูรณาการระหว่างกระบวนวิชาสรุปได้ ดังนี้

1. โครงการส่งเสริมกิจกรรมทางกายกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว โดยนักศึกษาทั้ง 3 รายวิชาประยุกต์เนื้อหาที่ได้จากการเรียนไปเป็นโครงการส่งเสริมกิจกรรมทางกาย เช่น การจัดกิจกรรมเดินแอโรบิก มวยไทย การบริหารกายด้วยกระบี่กระบอง เป็นต้น ซึ่งรูปแบบโครงการของนักศึกษาผู้สอนจะไม่มีปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้เพียงให้คำชี้แนะเพื่อให้นักศึกษาใช้ความคิดสร้างสรรค์ให้มากที่สุด

2. การเป็นผู้นำในการพัฒนาทักษะกีฬามวยไทย กีฬากระบี่กระบองและดาบไทย โดยนักศึกษาสาขาวิชาเอกพลศึกษาในรายวิชา 057295 กระบี่กระบองและดาบไทยศึกษา 057298 มวยไทยศึกษา ได้เป็นที่เล็งในการพัฒนาทักษะนักศึกษาที่เรียนวิชา 057138 กีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว

3. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว โดยนักศึกษาทั้ง 3 รายวิชา ได้ทำการแลกเปลี่ยนความรู้ทักษะความสามารถของตนเองเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องหรือต่อยอดความสามารถของตนเอง

4. การอภิปรายหรือสร้างสื่อประมวลความรู้แนวทางการอนุรักษ์และสืบทอดกีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัว โดยแต่ละคนของทั้ง 3 รายวิชาประมวลผลองค์ความรู้ที่จะนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับวิชาชีพของตนเองโดยจัดทำเป็นสื่อวิดีโอ

5. ส่งเสริมให้มีการเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ นักศึกษาได้เรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์จริง โดยการเชิญวิทยากรทั้งทางด้านกีฬามวยไทย กระบี่กระบอง และดาบไทย ในโครงการ “การบูรณาการองค์ความรู้กีฬาภูมิปัญญาไทยเพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวในการส่งเสริมกิจกรรมทางกายของนักศึกษามหาวิทยาลัย เชียงใหม่” ที่ได้งบประมาณสนับสนุนจากแผนงานส่งเสริมนวัตกรรมการออกกำลังกายและกีฬาเพื่อสุขภาพ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) โดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญจากสมาคมกีฬามวยไทยและมวยโบราณ, ศูนย์อนามัยที่ ๑ เชียงใหม่ เพื่อให้ความรู้และแบ่งปันประสบการณ์ให้กับนักศึกษาทั้ง 3 รายวิชา

10. เอกสารอ้างอิง

[1] จิรชพรรณ ชาญช่าง. (2563). การจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง: การเรียนรู้สู่การปฏิบัติจริง. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ปีที่ 48 ฉบับที่ 3 (กรกฎาคม - กันยายน 2563) หน้า 78-89.

[2] ขวณีย์ พงศาพิชญ์, นพคุณ สุขสถาน, วิมล เหมือนคิด, และสุนทรี ศักดิ์ศรี. (2551). ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนการสอนแบบบูรณาการ: กรณีศึกษาวิชามนุษยสัมพันธ์. วิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. 18 (2): 63 –69.

[3] เบญจมาศ อยู่เป็นแก้ว. (2548). การสอนแบบบูรณาการ Integrated Instruction. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

[4] พูนสุข อุดม. (2546). แนวทางการจัดทำหลักสูตรบูรณาการแบบพหุวิทยาการระหว่างวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษาอังกฤษ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย ตรัง. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ด. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

[5] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ: พริกหวานจำกัด.

[6] เอกราช ดีเลิศ. (2552). ผลของการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง โภชนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

“เรื่องเล่าการเรียนรู้ออนไลน์สู่การเป็นนักวิจัยในยุคโควิด 19”

ไพลิน ภูจินาพันธุ์¹

¹สำนักวิชาการเมืองและการปกครอง คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

E-mail: pailin.phu@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนปัจจุบันไม่ใช่เป็นเพียงเพื่อการสนับสนุนการเรียนรู้เพื่อวัดผลความรู้ด้วยการสอบอีกต่อไป แต่การจัดการเรียนการสอนยังต้องตอบโจทย์ของทักษะที่จำเป็นและความเติบโตก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ที่มาพร้อมกับความท้าทายใหม่ ๆ ไม่ว่าจะเป็นการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 และสถานการณ์ของภัยทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เช่น PM 2.5 ห้องเรียนที่ถูกเปลี่ยนไปสู่ห้องเรียนออนไลน์ ส่งผลต่อการสร้างพื้นที่การศึกษาในรูปแบบ Digital Space ผู้สอนและสถาบันการศึกษาต้องพัฒนาเครื่องมือ รูปแบบ และวิธีการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมสมรรถนะและพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนนับเป็นโจทย์ที่ท้าทายต่อระบบการเรียนการสอนออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ที่ไม่ใช่การพัฒนาทักษะของผู้เรียนเท่านั้นแต่รวมถึงผู้สอนด้วย โดยเฉพาะกระบวนการวิเคราะห์เบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ที่เน้นการเรียนรู้ในพื้นที่จริง การฝึกปฏิบัติร่วมกันในชั้นเรียน ต้องปรับไปใช้รูปแบบการเรียนการสอนหลัก ๆ 4 รูปแบบ คือ 1. การสอนสด live ผ่านระบบ Zoom Meeting 2. การดู Clip Video 3. การทำ Flipped Classroom และ 4. การบรรยายโดยผู้สอนและวิทยากรทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย สิ่งสำคัญในการเปลี่ยนผ่านห้องเรียน (Transformative Classroom) คือ การสร้างมุมมอง ทักษะคิดและความรู้สึกต่อการเรียนในระบบออนไลน์และการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน เพื่อบรรลุเป้าหมายของการทำความเข้าใจระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์และการริเริ่มเป็นนักวิจัยเพื่อการเรียนในขั้นสูงต่อไป

คำสำคัญ: ระเบียบวิธีวิจัย, รัฐศาสตร์, ห้องเรียนออนไลน์, นักวิจัย

1. บทนำ

การจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 ถือเป็นความท้าทายใหม่ต่อทั้งผู้สอนและผู้เรียน การเรียนรู้เครื่องมือออนไลน์ในการเรียนการสอนที่ต้องเกิดขึ้นควบคู่กับการปรับเนื้อหาสาระของการเรียนเพื่อบรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาจึงเป็นประเด็นที่เกิดขึ้นในสถาบันการศึกษาทุกระดับ จากเดิมการจัดการเรียนการสอนเน้นกระบวนการ Activity-based Learning / Problem-based Learning และ Issue-based Learning ต้องประยุกต์มาสู่กระบวนการและเครื่องมือการสอนใน

ระบบออนไลน์ กระบวนการวิเคราะห์เบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ 127303 จึงต้องอาศัยสื่อการสอนทั้งรูปแบบ Video Clips / รูปภาพ / ประสบการณ์ ผ่านกระบวนการ Virtualization เพื่อสร้างคุณลักษณะของนักวิจัยหรือทักษะของระเบียบวิธีวิจัยให้เชื่อมโยงกับการดำเนินชีวิตประจำวันของนักศึกษาให้มากขึ้น อันเกิดจากข้อจำกัดของการลงพื้นที่ การเรียนรู้ในชุมชน การฝึกฝนเชิงปฏิบัติการในห้องเรียน

การจัดการเรียนการสอนในวิเคราะห์เบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ตามเกณฑ์มาตรฐาน คือ การจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ นักศึกษามีความรู้และเข้าใจการ

ดำเนินการวิจัยทางรัฐศาสตร์ด้วยพื้นฐานของระเบียบวิธีวิจัยที่ถูกต้องการกระตุ้นให้มีความตื่นตัวในการเรียนรู้อะไรใหม่ ๆ ที่พร้อมนำมาสู่การแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ ดังนั้น ประเด็นวิจัยต่าง ๆ จึงเกิดจากความสนใจและการแสดงออกทางความคิดของผู้เรียนเอง ซึ่งบทบาทของผู้สอนคือ การกระตุ้นความคิด สนับสนุนเครื่องมือ วิธีการ และสร้างกระบวนการในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของกระบวนการวิชา ได้แก่

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าใจถึงกระบวนการขั้นตอน และแนวทางในการทำวิจัยทางด้านรัฐศาสตร์
2. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำความรู้และทฤษฎีไปปฏิบัติทำวิจัย วางแผนการทำวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและสร้างความรู้เข้าใจต่อประเด็นสำคัญทางสังคมการเมืองไทย
3. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ทักษะ พื้นฐานทางวิจัยที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนและการทำงานในอนาคต

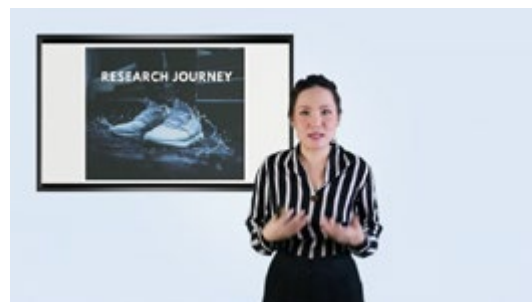
ดังนั้น บทเรียนและการเตรียมการสอนที่ต้องใช้สื่อ เทคโนโลยีมาช่วยในห้องเรียนออนไลน์จึงมีความสำคัญและผู้สอนต้องใช้เวลาทำความเข้าใจเครื่องมือต่าง ๆ มากขึ้น อย่างไรก็ตาม สิ่งแรกที่ผู้สอนต้องดำเนินการคือ การส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ออนไลน์และหล่อหลอมทัศนคติของผู้เรียนที่ทำให้เชื่อว่าการวิจัยเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันแม้ไม่ได้อยู่ในห้องเรียนหรือฝึกปฏิบัติการในพื้นที่ก็ตาม ดังนั้น ในช่วงการสอนแรกๆ จะมีการให้ผู้เรียนหยิบยกเรื่องราวของตนเองที่อยากให้คนอื่นรู้ โดยให้ผู้ฟังตั้งคำถามและชี้ให้เห็นข้อสังเกตจากรีวิวที่ได้ยินที่เป็นทักษะหนึ่งของนักวิจัย โดยผู้สอนจะช่วยอธิบายเชื่อมโยงเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจว่าการวิจัยคือบริบทแวดล้อมชีวิตของทุกคน

2. สื่อการสอน

2.1. Clip video

ผู้สอนมีการอัด Video Content ให้แก่

นักศึกษาใน 5 บท ได้แก่ การเก็บรวบรวมข้อมูล, Conceptual Framework, การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล เป็นต้น



รูปที่ 1 ตัวอย่างคลิปการสอนที่จัดทำ

คลิปการสอนที่จัดทำขึ้น เป็นบางเนื้อหาของ การเรียน โดยเลือกเนื้อหาประเด็นที่มีรายละเอียด เนื้อหาและต้องการคำอธิบายมาก เพื่อให้ผู้เรียน สามารถดูซ้ำเพื่อทำความเข้าใจ ประกอบกับการอ่าน หนังสือ และนำมาสู่การพูดคุยและอธิบายเพิ่มเติมใน ชั้นเรียน เนื่องจากในชั้นเรียนยังคงเน้นการมีส่วนร่วม และกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างความตื่นตัวและสร้าง สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในระบบออนไลน์

2.2. Podcast

ช่องทางในการใช้สื่อที่มีมากมาย บทบาทของผู้ สอนต้องเลือกสรรสื่อบางประเภทมาสนับสนุนการ เรียนการสอนให้มีความหลากหลาย ในกระบวนการวิชา 127303 จึงได้นำ Podcast มาเป็นสื่อการสอนเสริม โดยมีการส่ง link รายการ podcast รายการ The Secret Sauce และ Infinity Podcast ซึ่งมีรายการ ที่ให้ความคิดความรู้เชิงเนื้อหาเกี่ยวกับการคิด กระบวนการคิดเชิงตรรกะ และสาระสำคัญที่น่าสนใจ จากการศึกษาในต่างประเทศ เช่น การสรุปบทเรียน จากสุดยอดหนังสือ Thinking, Fast and Slow เพื่อ ศึกษาตัวอย่างงานวิจัยเชิงพฤติกรรม และ Inductive Reason การให้เหตุผลแบบอุปนัย

2.3. บทความ

มีการโพสต์เอกสารประกอบการสอน บทความ และตัวอย่างงานวิจัย ตัวอย่าง โครงร่างงานวิจัย (Proposal) ให้แก่นักศึกษา โดยเฉพาะการโพสต์ บทความที่เกี่ยวข้องกับความรู้และกรณีศึกษาที่ช่วย สร้างความเข้าใจในการดำเนินการวิจัย รวมทั้งความรู้ พื้นฐานต่าง ๆ ในระบบ MS Teams เช่น บทความเรื่อง คนนอกระบบและสังคมชนชั้นในประเทศเหลื่อมล้ำ

2.4. Power Point

ในการบรรยายผ่านโปรแกรม Zoom Meeting มีการบรรยายประกอบการใช้ Power Point เพื่อให้ นักศึกษาเข้าใจและมอบ ppt เหล่านั้นให้นักศึกษา หลังการบรรยายเสร็จเพื่อให้นักศึกษา สามารถไปทบทวนได้

2.5. Flipped Classroom

แนวทางหลักของการทำ Flipped Classroom มี 2 ชั้นหลัก ๆ คือ ชั้นนำและชั้นกลาง ของการบริหาร จัดการกระบวนการวิชา ซึ่งในการใช้ flip ช่วงชั้นนำ คือ การสร้างความน่าสนใจของการเรียนต่อผู้เรียน ดังนั้น การใช้ Video Contents และ Video Clips ของ เนื้อหาการเรียนจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญ ก่อนที่จะมา เจอกันในชั้นเรียน แต่ในช่วงเวลาก่อนมาเจอกันในชั้น เรียนจะมีการเปิดโอกาสให้สอบถามในระบบ ms teams ทั้งส่วนตัวหรือ โพสต์สาธารณะใน ms teams การใช้ flip ใน ช่วงชั้นกลางของชั้นเรียน คือ การเน้น พัฒนาทักษะการเป็นนักวิจัยของนักศึกษา การให้ใช้ tasks หรือ challenges ที่มีแพคเกจส่งให้นักศึกษา ทั้งระบบออนไลน์และไปรษณีย์ที่ทำให้นักศึกษาเกิด การเรียนรู้ด้วยตนเอง จนมาเจอกันในห้องเรียนเพื่อ แลกเปลี่ยนเพื่อสร้างบทเรียนและบทสรุปในชั้นเรียน ร่วมกัน และไปสู่การพัฒนาเนื้อหาบทเรียนต่อไป

การบรรยายหรือการสอนออนไลน์หรือในชั้น เรียนจะเกิดระหว่างการใช้ flip และในช่วงท้ายของ การเรียนในภาคการศึกษาเพื่อประมวลความรู้ สรุป ความรู้ความเข้าใจ และขั้นตอนคร่าว ๆ ของการจัดทำ flipped classroom ดังนี้

1. มีการส่ง clip video เนื้อหาของกระบวนการ วิชาให้นักศึกษาไปศึกษาล่วงหน้าตามตารางการเรียน ของแต่ละสัปดาห์

2. โดยภายหลังจากนักศึกษาดูคลิป ผู้สอนจะ ส่งคำถามท้ายบทและการตั้งประเด็นให้นักศึกษาหา ข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาทักษะด้านการค้นคว้าสืบค้น ข้อมูล โดยเนื้อหาของกระบวนการวิชามีตั้งแต่การให้ นักศึกษาทำความเข้าใจบริบทของพื้นที่ชุมชนตนเอง ด้วยกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือเสาะหาหัวข้อ วิจัยที่ตนเองสนใจ มาจนถึงการเขียน research proposal และนำเสนอแลกเปลี่ยนในห้องเรียน

3. ผู้สอนมีการสื่อสารใน ms teams กับ นักศึกษา โดยเน้นการสื่อสารสองทาง เพื่อให้เกิดการ

แลกเปลี่ยนและมีความต่อเนื่องของการเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นการ re-check ความเข้าใจในการเรียนรู้ พัฒนาความรู้ความเข้าใจจากการดูคลิปและตอบคำถามท้ายบทเรียน

4. มีการนัดพบนักศึกษาในห้องเรียนออนไลน์เพื่อสรุปประเด็นของ flip และการเรียนรู้ของนักศึกษาแต่ละคน ซึ่งเน้นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสร้างข้อเสนอแนะ ซึ่งกระบวนการเรียนออนไลน์สดอาจจะเป็น zoom หรือ ms teams ตลอดจนการ lecture เนื้อหาที่สำคัญในเชิง academic ของกระบวนการวิชา

ทั้งนี้กระบวนการเรียนรู้ในวิชานี้คือ การผสมผสาน flip ร่วมกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน ผู้สอนทำหน้าที่ผสมผสานทั้งบทบาทของการเป็น lecturer + coach + facilitator + adviser ให้นักศึกษาได้เข้าใจสิ่งที่ได้เรียนรู้จากบทเรียน flip และ การบรรยาย

3. เรียนวิจัยในห้องเรียนออนไลน์

การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนปัจจุบันไม่ใช่เป็นเพียงเพื่อการสนับสนุนการเรียนรู้เพื่อวัดผลความรู้ด้วยการสอบอีกต่อไป แต่การจัดการเรียนการสอนยังต้องตอบโจทย์ของความเติบโตก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และความท้าทายใหม่ ๆ สถานการณ์ของภัยทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เช่น PM 2.5 และการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 ที่ทำให้พื้นที่การเรียนรู้เกิดขึ้นผ่านระบบออนไลน์ ส่งผลให้ห้องเรียนต้องสร้างพื้นที่การศึกษาใหม่ในรูปแบบ Digital Space การเปลี่ยนแปลงทั้งรูปแบบ วิธีการ และพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนเป็นโจทย์ที่ท้าทายต่อระบบการเรียนการสอนออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ที่ไม่ใช่การพัฒนาทักษะของผู้เรียนเท่านั้นแต่รวมถึงผู้สอนด้วย โดยเฉพาะกระบวนการวิเคราะห์เบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ที่เดิมเน้นการเรียนในพื้นที่และการเรียนที่เน้นการปฏิบัติ การร่วมกันในชั้นเรียน ดังนั้นกระบวนการวิชานี้จึงต้องพัฒนาห้องเรียนออนไลน์ที่สร้างสรรค์ พัฒนาความรู้ ความคิด และทักษะพฤติกรรมทางสังคมของนักศึกษา

รวมทั้งรักษาคุณลักษณะนักวิจัยและไม่ได้ทำให้ศักยภาพความเป็นนักวิจัยของนักศึกษาลดลง จากเดิมการสอนกระบวนการวิเคราะห์เบียบวิธีวิจัยที่เดิมเป็นการสอนแบบ Activity-based Learning ต้องปรับเปลี่ยนมาสู่การสร้างห้องเรียน Online แบบ Flipped Classroom รวมทั้งมีการวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องอาศัยทักษะการอธิบายและการเชื่อมโยงการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนมากขึ้น

3.1. ความท้าทายของการสอนออนไลน์

โดยผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนวิธีการและแนวทางการสอนซึ่งท้าทายผู้สอนมากขึ้นคือ การใช้เครื่องมือออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ มาประยุกต์ในพื้นที่ห้องเรียน ทั้งเกมส์ออนไลน์และสื่อการสอนในรูปแบบต่าง ๆ การสร้างพลังการมีส่วนร่วมและความตื่นตัวในชั้นเรียนผ่านระบบออนไลน์ต้องยอมรับว่าทำได้ยากมากขึ้นหากเปรียบเทียบการทำกิจกรรมในชั้นเรียน แต่ผู้สอนต้องออกแบบสื่อการสอนทั้งคลิปวิดีโอการสอนที่ดึงดูดความสนใจที่มีการใช้ multimedia และ animation มาช่วยผสมผสานกับวิธีการ เครื่องมือของการเรียนรู้ที่ให้นักศึกษาสามารถจัดทำได้เองในบ้านหรือที่อยู่อาศัยของตนเองภายใต้สถานการณ์โควิด มีการจัดทำ tool box และ research kits ในระบบออนไลน์หรือใน ms teams หรืออาจมีส่งเป็นกล่องไปรษณีย์เป็นชุดการเรียนรู้ไปถึงที่อยู่ของนักศึกษาในบางหัวข้อ เช่น หัวข้อการใช้ design thinking มาช่วยในการหา solution ของปัญหาเพื่อไปสู่หลักการ ทำข้อเสนอ problem solving ในการวิจัย จะมีการให้ tasks และ challenges เพื่อให้นักศึกษาไปออกแบบงานวิจัยที่เน้นการนำเสนอผ่านสื่อมากขึ้น การใช้กรณีศึกษาของสถานการณ์ปัจจุบันและชุมชนอาศัยหรือการจำลองบ้านนักศึกษาเป็นพื้นที่ชุมชนของการเสนอหัวข้อวิจัยให้มานำเสนอแลกเปลี่ยนในชั้นเรียนผ่านระบบการ zoom หรือ ms teams เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นคู่มือในการเขียนบทความ โดยจะกำหนดทั้งรูปแบบและแนวทางในการพิมพ์

บทความ ผู้ส่งรายงานจะต้องจัดเตรียมและส่งบทความฉบับสมบูรณ์ในลักษณะ “Camera-ready” คือพร้อมตีพิมพ์ ซึ่งบรรณาธิการจะไม่ดำเนินการแก้ไขข้อผิดพลาดต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น ดังนั้น ผู้ส่งบทความควรพิมพ์บทความตามรูปแบบและแนวทางที่กำหนดอย่างเคร่งครัด

3.2. รูปแบบการเรียนการสอน

แบ่งออกเป็น 4 รูปแบบหลักๆ คือ

1. การสอนสด live ผ่านระบบ Zoom Meeting

2. การดู Clip Video การสอนที่มีการทำ multimedia และนำเสนอเนื้อหาที่ทันสมัย เพื่อมาสู่การแลกเปลี่ยนและการ practice ในชั้นเรียน

3. การทำ Flipped Classroom ผู้สอนจะมีการออกแบบ Online Activity ในคลาสเรียน, การให้ค้นคว้า ดูสื่อออนไลน์ และเอกสารบทความก่อนเข้ามาแลกเปลี่ยนและทำบทเรียนออนไลน์ในชั้นเรียน และมีการมอบหมายงานที่ให้การนำเสนอและผลงานระบบ MS Teams โดยเน้นการให้นักศึกษาใช้ทักษะการสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์ case study ทั้งจากการ assign ให้ไปค้นคว้าและการดูสื่อออนไลน์ร่วมกันในคลาสเรียน เพื่อใช้ประโยชน์ในการพัฒนากระบวนการวิชาต่อไป

4. การบรรยายที่มีวิทยากรทั้งภายในและภายนอกมาร่วมแลกเปลี่ยนเพื่อให้ห้องเรียนเกิดบรรยากาศที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ซึ่งวิทยากรจะเป็นส่วนของสาระสำคัญเกี่ยวกับ case study หรือประสบการณ์ของการเป็นนักวิจัย

การเรียนรู้ทั้งหมดนี้คือ การเรียนรู้ภายใต้สถานการณ์ใหม่ในยุค new normal ที่เครื่องมือกลไกในการเรียนไม่สามารถใช้อันใดอันหนึ่งแต่ต้องเน้นการผสมผสาน และหลากหลายที่เป็นเหมือน Hybrid Classroom

3.3. การตั้งคำถามเพื่อพัฒนาคำถามวิจัย ทักษะการตั้งคำถามยังคงเป็นทักษะสำคัญเริ่มต้นของ

การเรียนรู้การทำวิจัย ดังนั้น กระบวนการสอนออนไลน์ใช้วิธีการสร้างการมีส่วนร่วมด้วยการให้ตั้งคำถามและใช้ snow ball technique เพื่อให้เกิดความตื่นตัวและมีส่วนร่วมในชั้นเรียนออนไลน์ โดยเฉพาะการเชื่อมโยงประสบการณ์และชีวิตประจำวันของนักศึกษา โดยมีคำถาม เช่น

- ถามว่าโตขึ้นอยากเป็นอะไร เพื่อให้คิดประเมินและดูความเป็นไปได้

- การให้ดูรูปภาพและให้คิดว่าเป็นอะไร ที่มาเหตุผล เรื่องราว เช่น รูป เตปอทุที่เป็นประเพณีของชาวปกากะญอ



รูปที่ 2 ประเพณีเตปอทุ ภาพจาก กรมป่าไม้

<http://chm.forest.go.th/th/?p=602>

- การให้ดูแก่นดอกไม้นองในท้องทำงานของผู้สอน เพื่ออธิบายความหมายและวิเคราะห์คุณลักษณะ พร้อมทั้งให้มีการตั้งคำถามเพื่อให้หาคำตอบเชิงเหตุผล

- การใช้เทคนิคการถามตอบเพื่อเข้าใจรู้จักเพื่อนในชั้นเรียนมากขึ้น โดยกำหนดให้เป็นคำถามเชิงวิจัยที่ใช้เทคนิค Open-ended Question และ Close-ended Question

3.4. ผลลัพธ์ผู้เรียน

จากการเรียนการสอนเกิดผลลัพธ์ของผู้เรียนคือ ร่างข้อเสนอการวิจัย (Research Proposal) โดยกิจกรรมละครกระบวนการที่นำไปสู่ผลลัพธ์ที่ได้ดำเนินการคือ

1. กิจกรรมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากการดูคลิปการสอน และภาพยนตร์สั้นนำไปสู่ความรู้

และพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking)

2. กิจกรรมในการออกแบบงานวิจัยโดยใช้ design thinking จะทำให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะเรื่องของ creativity และ media literacy

3. กิจกรรมในการนำเสนอผลงานด้วยเครื่องมือดิจิทัลหรือโปรแกรมออนไลน์ ช่วยทักษะเรื่องการสื่อสาร การมีความรู้เรื่อง MIDL Skills (Media - Information - Digital Literacy Skills) เนื่องจากนักศึกษาต้องสืบค้น ต้องหาข้อมูลบนฐานของศีลธรรม จรรยาบรรณในการนำเสนอ และความน่าสนใจของสื่อที่นำมาใช้อย่างเหมาะสม

3.5. การจัดอุปกรณ์การเรียนส่งทางไปรษณีย์ การเรียนการสอนในระบบออนไลน์ไม่ได้มีผลต่อกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษาเท่านั้น แต่ยังคงต้องคอยตรวจสอบความรู้สึกและสภาวะทางจิตใจของนักศึกษา ผู้สอนได้จัดทำแพคเกจเอกสาร สมุดจดบันทึกเรื่องราวในชีวิตประจำวัน บริบทชุมชน และตารางบันทึกค่าใช้จ่าย เป้าหมายของการส่งแพคเกจไปให้นักศึกษาตามที่อยู่คือ การให้นักศึกษาได้จับต้องเอกสารและการเขียน ตลอดจนความรู้สึกของการได้รับของ อุปกรณ์ที่เติมเต็มความรู้สึกของการเรียนออนไลน์มาเกือบ 2 ปี ซึ่งนักศึกษามีความรู้สึกดีใจเมื่อได้รับพัสดุจากผู้สอน



รูปที่ 3 (1) จัดส่งอุปกรณ์การเรียนให้นักศึกษา

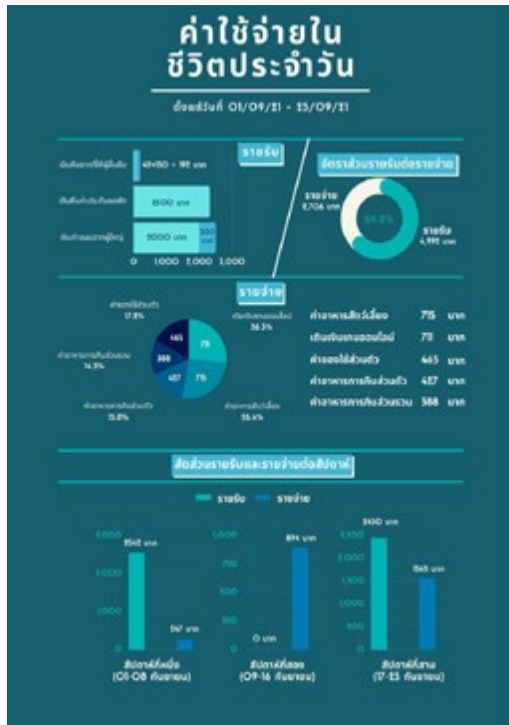


รูปที่ 3 (2) จัดส่งอุปกรณ์การเรียนให้นักศึกษา

3.6. การนำเสนอข้อมูลของนักศึกษา ตัวอย่างการจดบันทึกค่าใช้จ่ายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ข้อมูลตัวเลขและข้อมูลเชิงปริมาณจากชีวิตประจำวัน เพื่อนำมาสร้างรูปแบบในการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ พร้อมทั้งการวิเคราะห์หาปัจจัยที่ส่งผลต่อรายรับรายจ่าย การจัดหมวดหมู่ประเภทของค่าใช้จ่ายเพื่อเข้าใจการจัดกลุ่มข้อมูล



รูปที่ 4 (1) ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลของ นศ.



รูปที่ 4 (2) ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลของ นศ.

4. กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ให้ทุนในการจัดกระบวนการเรียนรู้ และแนะนำเทคนิควิธีการต่าง ๆ

6. การวัดผลการเรียนรู้

- | | |
|---|-----|
| 1. Assignment 1 (ส่ง 2 ครั้ง) | 15% |
| 2. Assignment 2 (literature reviews) | 15% |
| 3. Assignment 3 (บันทึกค่าใช้จ่าย การนำเสนอข้อมูลสถิติ) | 10% |
| 4. บันทึกชีวิตและบริบท | 10% |
| 5. Class participation | 5% |
| 6. Final examination | 30% |
| 7. ร่าง Research Proposal | 15% |

อีกทั้งขอขอบคุณสำนักวิชาการเมืองการปกครองที่ให้ผู้สอนได้สอนวิชาการระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ 127303 มาอย่างต่อเนื่อง

5. ปัญหาและอุปสรรค

ในการจัดการเรียนการสอนกระบวนการวิชา 127303 ระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 พบว่า ปัญหาที่พบมากที่สุดและทำให้การจัดการเรียนการสอนทั้งหมดต้องใช้ทรัพยากรและเวลาในการจัดการมากขึ้นคือ การสร้างบรรยากาศของความตื่นตัวในห้องเรียนผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าการเรียนออนไลน์มีผลต่อความรู้และความรู้สึก พลังงานของนักศึกษา ที่สำคัญด้วยเนื้อหาของกระบวนการวิชาที่เป็นเรื่องการทำวิจัยที่ต้องฝึกปฏิบัติส่งผลให้การทำ ความเข้าใจในประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับการทำวิจัยทำได้ยากขึ้น ผู้สอนจึงเน้นการให้ประสบการณ์และเล่ากรณีข้อเท็จจริงจากการดำเนินการวิจัยให้นักศึกษาฟัง ซึ่งเน้นการเล่าเรื่อง การแลกเปลี่ยน การแชร์มากกว่าการบรรยายในชั้นเรียนดังที่เคยทำมา

การจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดของผู้เรียน: ข้อจำกัดและความท้าทาย

ภักดีกุล รัตนา¹

¹ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: pakdeekul.r@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียนสู่การเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีที่ก้าวหน้า และยังทำให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน ขณะที่ลักษณะการเรียนการสอนทางออนไลน์นั้นควบคุมได้ยากกว่าการเรียนการสอนในชั้นเรียนจึงทำให้เกิดทั้งข้อจำกัด ปัญหาและอุปสรรคในการเรียนการสอน และได้สร้างความท้าทายต่อการปรับตัวทางการศึกษาในรูปแบบใหม่นี้ทั้งส่วนของผู้สอนและผู้เรียน สำหรับกระบวนการวิชา 100110 ซึ่งได้จัดการเรียนการสอนทางออนไลน์ตลอดทั้งภาคการศึกษา ภายใต้แนวคิดการจัดการเรียนการสอนออนไลน์และแนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดของผู้เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบปรัชญาสำหรับเด็ก (Philosophy for Children : P4C) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียนผ่านกระบวนการสืบสอบเชิงปรัชญา คือการการกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะตั้งคำถาม สืบสอบหาคำตอบและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยน (Think-Pair-Share) พบว่าการจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์ปรากฏทั้งในส่วนที่เป็นไปตามแนวทางการออกแบบการสอนคือ สามารถใช้กิจกรรมการเรียนรู้สร้างกระบวนการคิดผ่านเครื่องมือออนไลน์ตามเกณฑ์การวัดและประเมินผลในกระบวนการวิชา แต่ขณะเดียวกันพบว่ามีข้อจำกัดและความท้าทายต่อทั้งผู้สอนและผู้เรียนเพื่อให้ถึงเป้าหมายหลักของกระบวนการวิชาคือการเสริมสร้างทักษะและกระบวนการคิดของผู้เรียน

คำสำคัญ: การเรียนแบบออนไลน์, กระบวนการคิด, ปรัชญาสำหรับเด็ก

1. บทนำ

ปรากฏการณ์ของโลกศตวรรษที่ 21 ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลให้โลกพลิกผันสู่สังคมโลกยุคดิจิทัลที่มีเทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนและมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิต นำไปสู่ความท้าทายแก่ผู้คนทุกช่วงวัยในสังคม เพราะความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นส่งผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น ลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในรูปแบบความสัมพันธ์เสมือน (virtual relationship) การดำเนินธุรกรรมด้านการเงิน การ

สื่อสาร การปฏิบัติงาน เป็นต้น ทำให้ผู้คนต้องปรับตัวในการใช้ชีวิตให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างปกติและมีคุณภาพ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการสื่อสารส่งผลให้การศึกษาสามารถทำได้โดยไม่ต้องมีข้อจำกัดทั้งด้านเวลาและสถานที่ ลักษณะการเรียนรู้จึงถูกปรับเปลี่ยนเพื่อให้เข้ากับปรากฏการณ์ของโลกยุคใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม Churches เสนอว่าการเรียนรู้ในโลกยุคใหม่ควรเน้นทักษะการเรียนรู้ขั้นสูง เช่น ทักษะการนำความรู้ไปใช้อย่างสร้างสรรค์ การเรียนการสอน

ที่สนับสนุนให้นักเรียนได้เตรียมตัวไปใช้ชีวิตในโลกความเป็นจริงและเน้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านการสอนที่มีความยืดหยุ่น สร้างสรรค์ และท้าทายเพื่อกระตุ้นและจูงใจให้ผู้เรียนมีระบบการคิดเชิงวิเคราะห์ และวิพากษ์ การเรียนรู้ที่ไม่จำกัดอยู่แต่ในห้องเรียนแต่จะเชื่อมโยงครู นักเรียนและชุมชนเข้าด้วยกัน บทบาทและหน้าที่ของผู้สอนจึงเปลี่ยนจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ไปเป็นผู้สนับสนุนช่วยเหลือให้นักเรียนสามารถเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศให้เป็นความรู้ เป็นการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้และนำความรู้ไปประยุกต์และปฏิบัติใช้ในชีวิตจริง [1] รวมไปถึงการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลนั้น ผู้เรียนจะต้องมีทักษะในการอ่านและการโต้ตอบในชุมชนออนไลน์ โดยการเรียนการสอนในชั้นเรียนควรสนับสนุนผู้เรียนให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ สามารถคิดในเชิงลึก เรียนรู้วิธีการอ่านและการสื่อสารในสภาพแวดล้อมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบ มีมารยาท และตระหนักถึงความเสมอภาคทางสังคมด้วย [2] รวมถึงการบ่มเพาะให้ผู้เรียนมีทักษะศตวรรษที่ 21 [3] และมีสมรรถนะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะการสร้างกระบวนการคิดขั้นสูง (higher order thinking) ที่หมายถึงผู้เรียนสามารถจัดระบบการคิด วิเคราะห์ วิพากษ์และแก้ไขปัญหาได้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปประกอบใช้ในการดำเนินชีวิตจริงท่ามกลางความพลิกผันในโลกยุคดิจิทัล [4]

การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองเข้มแข็ง (active citizen) และมีกระบวนการคิดการคิดขั้นสูง จึงเป็นโจทย์สำคัญสำหรับการศึกษในโลกยุคดิจิทัล โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนจากรูปแบบเดิมที่เรียนในชั้นเรียนไปเป็นการเรียนที่ใช้เทคโนโลยีสำหรับการจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์ และกลายเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่สำคัญและจำเป็นในปัจจุบัน

2. แนวคิดการจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์

การจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์เป็นการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างไม่เคยเป็นมาก่อนในทางการศึกษา แม้ว่าการเรียนทางออนไลน์จะทำให้การศึกษาเกิดนวัตกรรมการเรียนรู้แบบใหม่แต่ก็มีข้อจำกัดหลายประการทั้งเรื่องความพร้อมส่วนบุคคลของผู้เรียน เช่น ไม่มีอุปกรณ์ สัญญาณอินเทอร์เน็ต หรือแม้แต่ผู้สอนเองก็อาจไม่คุ้นชินกับโปรแกรมต่าง ๆ ในการสอนออนไลน์ ทำให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนจำเป็นต้องปรับตัวเรียนรู้การใช้เครื่องมือเทคโนโลยี และเตรียมทักษะเพื่อรับมือกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทางลดอุปสรรคและข้อจำกัดที่เกิดขึ้นเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ทางการศึกษาคือ การพัฒนาผู้เรียน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างทักษะที่จำเป็น อย่างไรก็ตามมีข้อสังเกตที่สำคัญคือ ในการเรียนการสอนทางออนไลน์นี้เทคโนโลยีควรเป็นเพียงเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้และเสริมสร้างทักษะแก่ผู้เรียนมากกว่าจะเป็นเครื่องมือที่ทดแทนการสอนของครู

การจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์มีองค์ประกอบ คือ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการเรียนและแหล่งเรียนรู้ ระบบการติดต่อสื่อสาร ระบบเครือข่าย เทคโนโลยีสารสนเทศ การวัดและการประเมินผล และสิ่งสำคัญที่สุดคือ ปฏิสัมพันธ์ (interactivity) [5] ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ซึ่งภายใต้ปรากฏการณ์ทางสังคมของโลกยุคดิจิทัลผู้สอนกำลังเผชิญกับความพลิกผันทางการศึกษาที่การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา ความรู้ไม่มีขอบเขตและข้อจำกัดในการสืบค้น และสภาพแวดล้อมโลกที่เปลี่ยนไปท่ามกลางความแตกต่างและหลากหลาย เด็กจะต้องมีความยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนตัวเองได้ ซึ่งเป็นทักษะชีวิตที่จำเป็นในอนาคตของเด็กในโลกสมัยใหม่ คือ การคิดขั้นสูงทั้งการคิดวิพากษ์ การคิดสร้างสรรค์ รวมถึงความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ควบคู่ไปกับทักษะทางสังคม

และอารมณ์ (soft skills) เช่น การเข้าใจ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น และมีวุฒิทางอารมณ์ ทำให้การจัดการเรียนการสอนต้องการการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ (change learning) และ “ผู้สอน” ต้องปรับเปลี่ยนบทบาทในห้องเรียนของตนเอง การออกแบบเนื้อหาบทเรียน การจัดการห้องเรียน การใช้สื่อในการเรียนการสอน และการวัดประเมินผลจึงควรมีการทบทวนและปรับให้เกิดความเหมาะสม โดยเฉพาะการจัดการเรียนทางออนไลน์ที่แม้ในทางปฏิบัติมักจะมีปัญหาและอุปสรรค แต่ด้วยสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ได้กลายเป็นวิถีใหม่ของการศึกษาในปัจจุบัน จึงควรมีการพิจารณาองค์ประกอบและรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับลักษณะวิชาและบริบทของผู้เรียนเพื่อนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1. ข้อเสนอแนะทางการจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาและสืบค้นพบว่ามีข้อเสนอและแนะแนวการจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพทั้งในและต่างประเทศ [6] อาทิ

1. สร้างบรรยากาศให้การเรียนรู้ เช่นการออกเสียงพูดให้ช้าลง เร็วขึ้น หรือพูดซ้ำบ่อยครั้งขึ้น เป็นต้น
2. ทำความเข้าใจการเรียนการสอนทางออนไลน์และเตรียมแผนการล่วงหน้า
3. การวิเคราะห์และประเมินความคิดพื้นฐานและประสบการณ์ของผู้เรียนเพื่อนำไปออกแบบแนวทางและรูปแบบการเรียนการสอนทางออนไลน์ที่น่าสนใจ หลากหลายและชัดเจนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายของกระบวนวิชา
4. แบ่งเนื้อหาเป็นส่วนย่อย ๆ เพื่อเสริมความสามารถของผู้เรียน และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม
5. เสริมสร้างการเรียนรู้เชิงรุกนอกชั้นเรียน และผสมผสานรูปแบบการทำงานกลุ่มและทำงานเดี่ยว
6. ผู้สอนมีทักษะรู้เท่าทันการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาและสามารถเลือกเครื่องมือการสอนที่เหมาะสม

7. บริหารจัดการเวลาเรียนที่ยืดหยุ่น และบูรณาการการเรียนการสอนแบบออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน

8. กำหนดแนวทางการวัดประเมินผลและให้คำแนะนำเพื่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างเหมาะสมกับความสามารถและความถนัดของผู้เรียน

9. การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนกลับ (feedback) การเรียนการสอนทางออนไลน์เป็นระยะ

2.2. การใช้เทคโนโลยีสร้างทักษะการเรียนรู้ทางออนไลน์

การจัดการเรียนการสอนออนไลน์เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างเต็มที่ การเลือกใช้เครื่องมือออนไลน์จึงเป็นสิ่งสำคัญเพื่อช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน และใช้เป็นเครื่องมือใน “การสื่อสาร” ที่ตรงกันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน โดยในที่นี้จะนำเสนอตัวอย่างของเครื่องมือออนไลน์เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แก่ผู้เรียน [7]

ตารางที่ 1 ตัวอย่างเครื่องมือออนไลน์เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ทักษะ	เครื่องมือออนไลน์
การทำงานร่วมกัน	<ul style="list-style-type: none"> • Google Docs สำหรับการ ทำงานร่วมกัน • Zoom breakout rooms สำหรับทำงานกลุ่ม • Online protocols สำหรับการสร้าง บทสนทนาและการแลกเปลี่ยน • Trello สำหรับการจัดการงานกลุ่ม
การพูดสื่อสาร	<ul style="list-style-type: none"> • Flipgrid ใช้อัดเสียงขณะนำเสนอ งาน • Zoom ใช้บันทึกการสัมภาษณ์ • Youtube, Screencast, Podcast ใช้บันทึกการพูดหรือ การนำเสนองานของผู้เรียน

ทักษะ	เครื่องมือออนไลน์
การเขียนสื่อสาร	<ul style="list-style-type: none"> • Wordpress สำหรับการเขียน blogs • Google docs เพื่อเขียนข้อคิดเห็นและการสะท้อนกลับ (feedback) • Piktochart infographics ใช้นำเสนองาน
ความคิดสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> • Note.ly Stickies ใช้ระดมสมองและแลกเปลี่ยนความคิด • Gamestorming ใช้สร้างความคิดผ่านกิจกรรมการเล่น • Canva ใช้ออกแบบงาน

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนทางออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพนั้นควรสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้แบบ active learning ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้อย่างสมดุลกับเนื้อหาวิชา เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานคือ การค้นพบ (discovery) การเรียนรู้ (learning) การฝึกปฏิบัติ (practice) การร่วมมือ (collaboration) และการประเมิน (assessment) [8] นั่นคือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมพร้อมกับกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองและการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงจูงใจให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันและกับผู้สอนผ่านการใช้เครื่องมือออนไลน์ที่เหมาะสมกับลักษณะวิชาและบริบทของผู้เรียนเพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้และการสื่อสารกันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันและเพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

3. แนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดของผู้เรียน

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดของผู้เรียนนั้นได้นำแนวคิดปรัชญาสำหรับเด็ก (P4C) ซึ่งเป็นการสอนกระบวนการคิดแก่เด็กที่พัฒนาขึ้นโดยศาสตราจารย์แมทธิว ลิปแมน (Mathew Lipman) แห่งมหาวิทยาลัย Montclair State ประเทศสหรัฐอเมริกา มีวัตถุประสงค์เพื่อนำกระบวนการสืบสอบเชิงปรัชญาไปใช้ในการเตรียมเด็กให้เป็นนักคิดที่ดี เป็นพลเมืองที่มีประสิทธิภาพ และมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย วิธีการที่ใช้ในการสอนปรัชญาสำหรับเด็กคือ การนำการสืบสอบเชิงปรัชญา (philosophical inquiry) ไปใช้ในชุมชนแห่งการสืบสอบ (community of inquiry) [9] โดยกำหนดสมมติฐานการคิดบนฐานคิดเชิงวิพากษ์แบบ 4C คือ การคิดเชิงวิพากษ์ด้วยเหตุและผล (critical thinking) การคิดอย่างสร้างสรรค์ (creative thinking) การคิดอย่างใส่ใจ (caring thinking) และ การคิดอย่างมีส่วนร่วม (collaborative thinking) ซึ่งเป็นไปตามกรอบคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยน (Think-Pair-Share) ซึ่งริเริ่มขึ้นโดยศาสตราจารย์ Frank Lyman มหาวิทยาลัย Maryland โดยพัฒนาวิธีการสอนแบบการแบ่งปันความคิดซึ่งเป็นวิธีการอภิปรายร่วมกันของผู้เรียน โดยกิจกรรมของวิธีการแบ่งปันความคิดมี 3 ขั้นตอนคือ คิด จับคู่ และแบ่งปัน โดยจะชี้ให้เห็นว่านักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมกับการเรียนการสอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเพื่อพัฒนาผู้เรียนในมิติทักษะทางสังคมด้านต่าง ๆ คือ ทักษะการคิด ทักษะการสื่อสาร การแก้ปัญหา การตัดสินใจ การแสวงหาความรู้ และการยอมรับซึ่งกันและกัน [10]

โดยการสืบสอบทางปรัชญา (philosophical inquiry) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ภายใต้แนวคิดที่ว่า การสืบสอบทางปรัชญาคือการตั้งคำถามและหาคำตอบอย่างมีเป้าหมาย

ซึ่งวิธีการนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เป็นเสมือนการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้แบบสืบสอบร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่ไม่สามารถทำได้ตามลำพัง โดยมีผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์ คิดวิพากษ์ คิดเอื้ออาทรผ่านการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการอภิปราย แบ่งปันความคิดและกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น มองเห็นความเข้าใจที่ผิดพลาด สร้างความเข้าใจ และยอมรับความคิดเห็นทั้งต่อของตนเองและผู้อื่น ซึ่งวิธีการนี้จะช่วยสร้างความมั่นใจในตนเอง กล้าแสดงความคิดเห็น เต็มใจรับฟังผู้อื่น และยินดีรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากความคิดของตนแก่ผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ในชั้นเรียนเป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ในชีวิตจริงได้

ลักษณะกิจกรรมในชั้นเรียนที่นำแนวคิด P4C ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยน (Think-Pair-Share) ไปใช้เพื่อจัดการเรียนการสอนนั้นมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการคิดและสร้างคำถาม (think and question) ประกอบด้วย

1.1 ผู้สอนจะกระตุ้นให้ผู้เรียนทั้งชั้นเรียนคิด โดยการตั้งคำถามผ่านตัวกระตุ้น (stimulus) อาทิ การตั้งประเด็นสั้น ๆ โจทย์คำถาม คลิปวิดีโอ ข่าวสาร นิทาน ฯลฯ ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์และเนื้อหา กระบวนวิชา

1.2 ผู้สอนกระตุ้นและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิด (think) และการสร้างคำถาม (question) ต่อตัวกระตุ้นที่ได้รับโดยลำพังอิสระก่อน

2. ขั้นตอนการจับคู่ (pair) ผู้สอนให้ผู้เรียนจับ

คู่เพื่อร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างคำถามที่เกี่ยวข้องกับตัวกระตุ้น จากนั้นขยายกลุ่มการถกเถียงจากคำถามที่มีนั้นเป็นกลุ่มชุมชนการคิด (thinking community) ขนาดเล็กประมาณ 4-5 คน ขั้นตอนนี้ประกอบด้วย

2.1 การสร้างคำถาม (questioning) การร่วมกันตั้งคำถามต่อตัวกระตุ้นที่ได้รับ

2.2 การสร้างบทสนทนา (dialogue) เพื่อสืบค้นแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันของผู้เรียนผ่านการสนทนาถึงความคิดของแต่ละคน ผู้สอนจะเป็นผู้สังเกตการณ์ การสร้างบทสนทนามีส่วนร่วมด้วยวิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ ระดมสมอง และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน

2.3 การสะท้อนคิด (reflection) ผู้เรียนร่วมกันสะท้อนคิดว่าจากการสนทนานั้นคำตอบของแต่ละคนมีลักษณะของการการคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) การคิดเชิงสร้างสรรค์ (creative thinking) และการคิดเชิงอาทร (caring thinking) อย่างไรและร่วมกันยกตัวอย่าง

3. ขั้นตอนการแบ่งปัน (share) โดยการทำการสลายกลุ่มผู้เรียนที่จับกันเป็นคู่แล้วสรุปผลการค้นหาคำตอบร่วมกันทั้งชั้นอีกครั้งหนึ่งเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ สรุปผลและอภิปรายผลการค้นพบจากการศึกษาบทเรียนในชั้นตอนที่ผ่านมา รวมทั้งให้ผู้เรียนเสนอว่าสามารถนำข้อสรุปหรือข้อเสนอแนะในประเด็นที่เกี่ยวข้องไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์กับตนเองได้อย่างไร

4. การสร้างกระบวนการคิดของผู้เรียนในชั้นเรียนออนไลน์: ข้อจำกัดและความท้าทาย

4.1. การจัดการกระบวนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนออนไลน์

การจัดการกระบวนการเรียนการสอนในชั้นเรียนออนไลน์ของกระบวนวิชา 100110 ผู้สอนได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์มาเป็นแนวทางประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน กล่าวคือ

1. การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนออนไลน์
เบื้องต้นผู้สอนได้จัดทำการวิเคราะห์ประสบการณ์และความพร้อมของผู้เรียนเพื่อนำไปสู่การกำหนดแนวทางและการออกแบบการเรียนการสอนผ่านออนไลน์ โดยผู้สอนได้จัดทำแบบสำรวจผ่าน google form เพื่อสำรวจความพร้อมในการใช้อุปกรณ์การเรียน เพราะเป็นสิ่งจำเป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์ ซึ่งพบว่าผู้เรียนมีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์โดยส่วนใหญ่มีเพียง 1 ชิ้นเท่านั้น ทำให้ผู้สอนต้องวางแผนเพื่อกำหนดแนวทางและออกแบบการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงการเรียนการสอน และสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียนขณะเรียนออนไลน์ ท่ามกลางข้อจำกัดในด้านอุปกรณ์ของผู้เรียน เช่น การสร้างกิจกรรมเพื่อวิเคราะห์ประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนในรูปแบบ quiz game โดยใช้แพลตฟอร์มแบบออนไลน์ เช่น powerpoint game เพื่อการเข้าถึงการเรียนรู้และลดภาระของผู้เรียนในการจัดหาอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เพิ่มในระหว่างการเรียนรู้ ซึ่งพบว่ากิจกรรมมีความน่าสนใจและผู้เรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ง่ายขึ้น ขณะที่สามารถพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนไปพร้อมกันได้

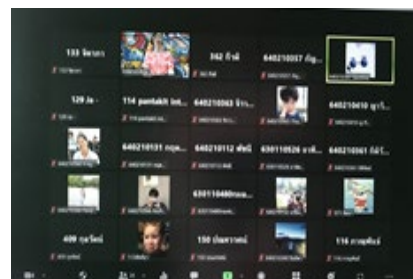


รูปที่ 1 QR code สำหรับตรวจสอบความพร้อมด้านอุปกรณ์การเรียนของผู้เรียน



รูปที่ 2 Powerpoint game โลกาภิวัตน์ 1 ล้านบาท

นอกจากนี้การจัดการรูปแบบการเรียนการสอนยังให้ความสำคัญแก่การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้เรียนด้วยกันและกับผู้สอน จากรูปแบบการสอนของกระบวนวิชานี้มีสัดส่วนการสอนแบบบรรยายในชั้นเรียนทางออนไลน์ผ่านโปรแกรมซูม (Zoom) ดังนั้นผู้สอนจึงออกแบบรูปแบบการเรียนการสอนให้มีความหลากหลายเพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน โดยการเลือกใช้เครื่องมือการสอนที่เหมาะสมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและกับผู้สอน เช่น การเลือกใช้สื่อการสอนประกอบการบรรยายคือ powerpoint presentation ร่วมกับการใช้สื่ออื่น ๆ ที่ถูกคัดสรรให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ อาทิ คลิปวิดีโอเกี่ยวกับพลเมืองโลกจาก youtube คลิปเสียงเกี่ยวกับการศึกษาศตวรรษที่ 21 จาก podcast เป็นต้น รวมถึงได้ออกแบบการเรียนเพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผ่านเครื่องมือออนไลน์ เช่น ทักษะการทำงานร่วมกัน จากเครื่องมือ Google Docs และ Zoom breakout rooms สำหรับทำงานเป็นคู่และทำงานกลุ่ม ทักษะความคิดสร้างสรรค์จากเครื่องมือ Canva และ Menti ทักษะการสื่อสารจากเครื่องมือ Microsoft Teams และ Facebook และทักษะการเขียนสื่อสารจากเครื่องมือ Google docs เพื่อเขียนข้อคิดเห็นและการสะท้อนกลับ (feedback) และ Infographics เพื่อให้นำเสนองานในชั้นเรียน



รูปที่ 3 การบรรยายแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรมซูม (Zoom)
ผู้สอนได้เสริมสร้างการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) นอกชั้นเรียนเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้

เรียน อาทิ กิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนจากการเข้าร่วมกิจกรรมเสวนาหรือการบรรยายออนไลน์ของหน่วยงานด้านการศึกษาและสังคม ซึ่งนักศึกษาสามารถเลือกหน่วยงานได้เองตามความพึงพอใจ เช่น The 101 World ครูช้อสอน หรือก่อการครู เป็นต้น รวมถึงผู้สอนได้จัดทำบันทึกวีดิโอการสอนในบางหัวข้อของเนื้อหาและเผยแพร่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ก่อน จากนั้นในชั้นเรียนจึงจัดให้มีการสร้างบทสนทนาถกเถียง แลกเปลี่ยนความรู้กันในประเด็นต่าง ๆ ซึ่งเป็นการบูรณาการการสอนแบบออนไลน์กับการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนด้วย

2. ข้อจำกัดและความท้าทายของการเรียนการสอนทางออนไลน์

ด้วยลักษณะการเรียนการสอนทางออนไลน์นั้น ควบคุมได้ยากกว่าการเรียนการสอนในชั้นเรียนปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาซึ่งเป็นการเรียนรู้ทางออนไลน์ ตลอดทั้งภาคการศึกษา ทำให้รูปแบบการเรียนการสอน การจัดกิจกรรม รวมทั้งผู้สอนและผู้เรียนต่างมีข้อจำกัดร่วมกันหลายประการ คือ

1) ในชั้นเรียนปกติการสนทนาโต้ตอบระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเป็นเรื่องปกติ แต่สำหรับการเรียนการสอนแบบออนไลน์ถือเป็นเรื่องยากด้วยข้อจำกัดของบรรยากาศของชั้นเรียนออนไลน์ที่ควบคุมได้ยาก แม้แต่ความไม่พร้อมด้านเทคนิค เช่น ไฟดับ แบตเตอรี่หมด ความไม่เสถียรของสัญญาณอินเทอร์เน็ต ล้วนส่งผลกระทบต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

2) ความเหลื่อมล้ำของการเข้าถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ประกอบการเรียนออนไลน์ของผู้เรียน เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ หรือสัญญาณอินเทอร์เน็ต รวมถึงบางครั้งผู้เรียนต้องใช้เวลาเพิ่มขึ้นเพื่อเรียนรู้การใช้เครื่องมือออนไลน์ให้เกิดประสิทธิภาพ

3) การสอนที่มีลักษณะการสื่อสารทางเดียวจากผู้สอน เพราะผู้เรียนมักจะปิดกล้องและปิด

ไมโครโฟน ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดความผิดพลาดในการสื่อสารและการรับรู้ข้อมูล รวมถึงผู้สอนไม่สามารถสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้โดยตรง ขณะที่ผู้เรียนเองลดโอกาสในการเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อนร่วมชั้น

4) การเรียนออนไลน์นั้นผู้เรียนต้องมีความรับผิดชอบและมีวินัยส่วนตัวสูง อย่างไรก็ตาม พบว่ามีหลาย ๆ ครั้งในชั้นเรียนออนไลน์ที่ผู้เรียนไม่มีสมาธิในการเรียน และไม่เข้าร่วมชั้นเรียน

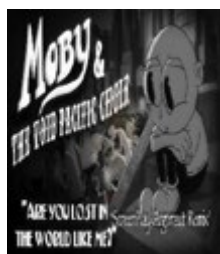
5) ระยะเวลาการเรียนแบบออนไลน์ที่ใช้เวลานานและอย่างต่อเนื่องในแต่ละวันทำให้ผู้เรียนเกิดความเหนื่อยล้า และมีประสิทธิภาพในการเรียนลดลง

6) สิ่งที่ทำนายผู้สอนค่อนข้างมากคือ ในการจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์ ผู้สอนต้องคอยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้นกว่าในชั้นเรียนปกติ รวมถึงต้องค้นหาความต้องการของผู้เรียนเพื่อสร้างบทเรียนและการเรียนรู้ที่จะเข้าถึงผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมในแต่ละครั้งที่ดำเนินการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ในบางครั้งผู้สอนจำเป็นต้องรวบรวมเนื้อหาบางส่วนเข้าด้วยกันเพื่อให้ผู้เรียนได้มีเวลาได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมในชั้นเรียนมากขึ้น เพราะช่วงเวลาการเรียนของแต่ละคาบถูกลดทอนลงเพื่อเปิดโอกาสให้ทั้งผู้เรียนได้มีเวลาพักระหว่างเปลี่ยนคาบเรียน รวมถึงได้พักการใช้งานอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ด้วย

7) ด้วยแนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างกระบวนการคิดของผู้เรียน ซึ่งรูปแบบการเรียนทางออนไลน์เื้ออ้านวยได้ค่อนข้างน้อย เพราะการเสริมสร้างกระบวนการคิดจำเป็นต้องมีการกระตุ้นนำและการถกเถียงแลกเปลี่ยน ทั้งการเรียนรู้เรื่องภาษากายในระหว่างการถกเถียงกัน ซึ่งทำได้ค่อนข้างจำกัดในการเรียนออนไลน์

4.2. กิจกรรมเรียนรู้เพื่อสร้างกระบวนการคิด และความท้าทายของการจัดการเรียนการ สอนทางออนไลน์

จากแนวทางการเรียนการสอนที่มีลักษณะการ
สร้างกระบวนการคิดแก่ผู้เรียน กิจกรรมที่นำไปใช้คือ
กิจกรรมการเรียนรู้แบบปรัชญาสำหรับเด็ก
(Philosophy for Children : P4C) ซึ่งเป็นกระบวนการ
การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียนผ่าน
กระบวนการสืบสอบเชิงปรัชญา คือการกระตุ้นให้ผู้
เรียนเรียนรู้ที่จะตั้งคำถาม สืบสอบหาคำตอบและสร้าง
องค์ความรู้ด้วยตนเอง ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ
แลกเปลี่ยน (Think-Pair-Share) พบว่าจากการนำไป
ใช้ในชั้นเรียนออนไลน์มีทั้งที่เป็นไปตามแนวทางการ
เรียนการสอนที่ได้ออกแบบไว้ และที่สามารถทำตาม
แผนการได้น้อย เพราะมีข้อจำกัดในการนำไปใช้จริง
กล่าวคือ ผู้สอนได้ใช้หลักการตามแนวคิดการสืบสอบ
เชิงปรัชญาเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และการคิด
ผ่านตัวกระตุ้น (stimulus) ทั้งในรูปแบบของคลิป
วิดีโอ เรื่องเล่า (story) และภาพถ่าย เป็นต้น

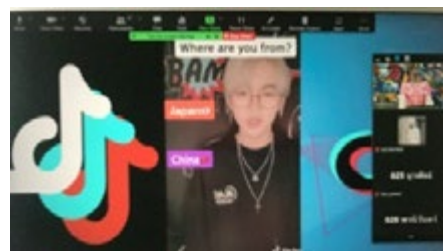


รูปที่ 4 ตัวอย่างตัวกระตุ้น

โดยผู้สอนจะอภิปรายร่วมกับนักศึกษาเป็น
เบื้องต้นเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตั้งคำถาม และ
เพื่อพัฒนาไปสู่การสร้างกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์
และการวิพากษ์ ผู้สอนได้แบ่งขั้นตอนเป็น 3 ขั้นตอน
การดำเนินกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนผ่านการเรียนรู้แบบ
ออนไลน์พบว่าข้อจำกัดและท้าทายในหลายประเด็น
กล่าวคือ

1. ขั้นตอนการคิด (think) ภายหลังจากได้รับ
ตัวกระตุ้นแล้ว จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดตั้งคำถาม
และประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องด้วยตัวเองก่อน โดยใช้

เวลาประมาณ 5 นาที พบว่าด้วยการเรียนแบบ
ออนไลน์ที่มีข้อจำกัดคือไม่สามารถสื่อสารกับผู้เรียนได้
โดยตรง อีกทั้งนักศึกษาทุกคนปิดกล้องกันทั้งหมด
ทำให้ผู้สอนไม่สามารถแสดงบทบาทเป็นผู้แนะนำ
(guide) หรือ ชี้นำ (coach) ได้มากเท่าที่มีการ
ออกแบบการเรียนการสอนไว้ พบว่านักศึกษาในชั้น
เรียนออนไลน์ประมาณร้อยละ 50 สามารถใช้เวลาตาม
ที่กำหนดได้อย่างคุ้มค่าและเหมาะสมต่อการสร้าง
กระบวนการคิด โดยใช้การประเมินผลจากการให้ผู้
เรียนนำคำถามที่ได้จากการคิดอย่างอิสระของแต่ละ
คนไปสร้างเป็นบทสนทนาร่วมกับเพื่อน ซึ่งมีเพียงร้อย
ละ 50 ที่สามารถนำประเด็นที่ได้มาสร้างเป็นข้อถก
เถียงและแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนร่วมชั้นได้



รูปที่ 5 ขั้นตอนการคิด (think)

2. ขั้นตอนการจับคู่ (pair) ผู้สอนจะเปิดโอกาส
ให้ผู้เรียนได้จับคู่กันโดยใช้โปรแกรม Zoom breakout
room เป็นเครื่องมือในการสุ่มเพื่อจับคู่ผู้เรียน การจับ
คู่นี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนนำคำถามและประเด็นความคิด
ที่ได้จากการคิดอย่างอิสระด้วยตนเองไปสร้างบท
สนทนาแบบการถกเถียง (discussion) การโต้แย้ง
(argument) ร่วมกับคู่ (pair) ของตนเอง โดยใช้เวลา
ประมาณ 10-15 นาที พบว่าขั้นตอนนี้ผู้เรียนส่วนใหญ่
มีความกระตือรือร้นที่จะได้ถกเถียงประเด็นต่าง ๆ กับ
เพื่อนผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากตัวกระตุ้นไป
พร้อม ๆ กัน เห็นได้จากการที่ผู้สอนได้เข้าไป
สังเกตการณ์ร่วมในแต่ละห้อง แต่ด้วยปัญหาทาง
เทคนิค เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ต ไฟฟ้าดับ แบตเตอรี่
ของอุปกรณ์ ทำให้ผู้เรียนหลุดออกจากระบบของ
โปรแกรมชুমบ่อยครั้ง ทำให้ขาดความต่อเนื่องในการ

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากการสร้างสนทนาต่อคำถามที่ได้จากตัวกระตุ้นตั้งแต่แรก หรือการใช้วิธีการสุมในการจัดห้องออนไลน์ (breakout room) พบว่าด้วยข้อจำกัดของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ทำให้ผู้เรียนที่มีข้อจำกัดในเรื่องอุปกรณ์จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ร่วมกัน ซึ่งกระทบต่อห้องที่สุมแยกออกไปมีจำนวน



รูปที่ 5 ขั้นตอนการจับคู่ (pair)



รูปที่ 6 ขั้นตอนการแบ่งปัน (share)

นักศึกษาในแต่ละห้องมากกว่าที่กำหนด เป็นต้น

3. ขั้นตอนการแบ่งปัน (share) เมื่อครบกำหนดตามเวลา ผู้เรียนทุกคนจะกลับสู่ห้องเรียนรวมเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสืบสอบหาความรู้ด้วยตนเองผ่านการสนทนาในประเด็นต่าง ๆ ร่วมกัน โดยใช้เวลาประมาณ 20-30 นาที ผู้สอนจะใช้วิธีการเปิดโอกาสให้นำเสนอเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในลักษณะของการอาสาสมัครตามความสมัครใจของผู้เรียน พบว่าผู้เรียนมีความสนใจในการร่วมแสดงความคิดเห็นที่มาจากคำถามและที่ได้จากการถกเถียงร่วมกันจากการจับคู่ แต่ด้วยข้อจำกัดของการเรียนแบบออนไลน์ทำให้ขั้นตอนการเรียนรู้เพื่อสร้างกระบวนการคิดตามแนวคิดปรัชญาสำหรับเด็ก (P4C) หรือกระบวนการสืบสอบเชิงปรัชญาในบางองค์ประกอบผู้เรียนทำได้ค่อนข้างยากกว่าการจัดกิจกรรมสร้างกระบวนการคิดที่จัดในชั้นเรียน เช่น การคิดอย่างมีส่วนร่วม (collaborative

thinking) และ การคิดอย่างใส่ใจ (caring thinking) ขณะที่ส่วนของการคิดเชิงวิพากษ์ด้วยเหตุและผล (critical thinking) และ การคิดอย่างสร้างสรรค์ (creative thinking) ผู้เรียนยังพอจะทำได้มากกว่า แต่ด้วยข้อจำกัดของเวลาการเรียนทำให้บางครั้งหลาย ๆ ประเด็นที่ผู้เรียนร่วมกับสืบสอบ (inquiry) หาความรู้ไม่สามารถทำได้ตามกำหนดเวลา แต่โดยภาพรวมแล้วผู้เรียนส่วนใหญ่ค่อนข้างพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการสืบสอบทางปรัชญาแบบออนไลน์ในขั้นตอนนี้

4.3. การวัดและการประเมินผลและตัวอย่างผลผลิตจากกระบวนการ

การวัดและประเมินผล แบ่งเป็นสองส่วนคือ

1. การร่วมกิจกรรมการสืบสอบความรู้ตามแนวคิดปรัชญาสำหรับเด็ก (P4C) ในรูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้แบบการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Think-Pair-Share) โดยผู้สอนจะประเมินผลจากการให้นักศึกษานำเสนอข้อสะท้อนคิดและองค์ความรู้ที่ได้จากกิจกรรมในลักษณะของการเขียนและการบอกเล่าตามแต่ความเหมาะสมในแต่ละกรณี

2. การประเมินผลจากการมอบหมายงานและโครงการ ผู้สอนประเมินผลตามสภาพจริง (authentic assessment) จากนวัตกรรมและผลงานที่ผู้เรียนนำเสนอว่าสอดคล้องกับผลลัพธ์และกระบวนการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ใน การประเมินนั้นผู้สอนใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน (project-based learning) และการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning) ออกแบบกิจกรรมและมอบหมายให้ผู้เรียนจัดทำโครงการ ประกอบด้วยโครงการเดี่ยวและโครงการกลุ่ม โดยออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนนำแนวคิดและเนื้อหาการเรียนรู้ที่ได้รับจากการเรียนไปใช้เพื่อการคิดวิเคราะห์และคิดวิพากษ์ปรากฏการณ์ในสังคม โดยผู้เรียนจะต้องสืบค้นความรู้ด้วยตนเองและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่มของตน กิจกรรมนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะ

ด้านการคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการสืบค้น รวบรวม ศึกษาข้อมูล การทำงานกลุ่ม และทักษะด้านการใช้เครื่องมือเทคโนโลยี

โดยโครงการเดียวกันนี้ผู้สอนได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเนื้อหาของเพจหรือเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และผู้เรียนสามารถเลือกเนื้อหาและการเข้าชมได้ตามความสนใจ จากนั้นนำเสนอในรูปแบบของการเขียน (essay) ส่วนกิจกรรมโครงการกลุ่ม (term project) ในภาคการศึกษานี้ คือ การศึกษาถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันภายใต้หัวข้อ “การเรียนออนไลน์ ” ผู้สอนได้กำหนดให้ผู้เรียนจะใช้วิธีการเพียงกำหนดเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ และกำหนดกรอบกว้าง ๆ ในการนำเสนอ ส่วนรูปแบบการนำเสนอผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถหาหรือกันเอง โดยผู้เรียนใช้วิธีการทำงานร่วมกันผ่านสื่อออนไลน์ และได้นำเสนอในรูปแบบของคลิปวิดีโอ และนำเสนอในชั้นเรียนจากนั้นเปิดโอกาสให้มีการตั้งคำถามและประเด็นที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันและกับผู้สอน

การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากผลงานที่นำเสนอและการพัฒนาความรู้คิดอย่างสม่ำเสมอพบว่าผู้เรียนสามารถตั้งคำถามและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา รวมถึงการใช้กระบวนการคิดวิพากษ์และการวิเคราะห์เพื่อเชื่อมโยงปรากฏการณ์ด้านการศึกษาของโลกยุคดิจิทัลที่เกิดความพลิกผันและส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาในหลายมิติ อาทิ ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา เบื้องหลังทางการศึกษามีผลต่อทัศนคติและความแตกต่างของครุในแต่ละรุ่น (generations) เช่น การใช้สื่อและการเข้าถึงเครื่องมือออนไลน์ ปัญหาทางสุขภาพกายและใจที่เกิดจากการเรียนออนไลน์ของผู้เรียน รูปแบบการเรียนออนไลน์ที่พึงประสงค์ของผู้เรียนกลุ่ม generation z เป็นต้น



รูปที่ 7 ตัวอย่างงานนำเสนอโครงการกลุ่ม (term project)

นอกจากนี้ ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อผู้สอนจากการจัดการเรียนการสอนทางออนไลน์เพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดของผู้เรียนคือ เพิ่มทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาและการสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนการสอนผ่านการเรียนออนไลน์ รวมไปถึงเรียนรู้ถึงการบริหารและจัดการเรียนการสอนที่ยืดหยุ่นจากข้อจำกัดที่เกิดขึ้นในการเรียนทางออนไลน์

5. สรุป

ท่ามกลางความพลิกผันของโลกยุคดิจิทัลและสถานการณ์ของโรคระบาดในปัจจุบันเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงของการศึกษา ความท้าทายของการศึกษาคือความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนี้ส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษา โดยเฉพาะทั้งผู้สอนและผู้เรียนที่ต้องปรับตัวสู่ระบบการเรียนการสอนทางออนไลน์ ซึ่งมีข้อจำกัดหลายด้าน ทั้งด้านบริหารจัดการเรียนการสอนที่ควบคุมค่อนข้างยากหรือด้านความพร้อมส่วนบุคคลมากมาย เช่นผู้สอนที่ยังไม่คุ้นชินกับทักษะการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือออนไลน์ ผู้เรียนมีข้อจำกัดเรื่องการเข้าถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงความไม่เสถียรของสัญญาณอินเทอร์เน็ต การเพิ่มขึ้นของค่าใช้จ่ายแฝงจากการเรียนการสอนจากที่บ้าน เช่น ค่าไฟ ค่ากระดาษ เอกสาร ค่าอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่ท้าทายอย่างมากต่อเป้าหมายหลักของการศึกษาที่ต้องการพัฒนาผู้เรียน ทั้งกระบวนการคิดขั้นสูง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การถกเถียง การสร้างบทสนทนา การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและกับผู้สอน

อย่างไรก็ตาม ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นคือ ความท้าทายครั้งสำคัญที่ระบบการศึกษาทั่วโลกต้องปรับตัวและคิดค้นนวัตกรรมการศึกษาจาก “ออฟไลน์” สู่ “ออนไลน์” อย่างเต็มรูปแบบ รวมถึงการตั้งคำถามต่อการปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาเพื่อสอนทักษะชีวิตที่จำเป็นและสอดคล้องกับสถานการณ์ในโลกอนาคตของผู้เรียน และการสร้างคำจำกัดความใหม่ของการศึกษาที่ต้องเรียนรู้ความยืดหยุ่นของปีการศึกษา 1/2564

7. เอกสารอ้างอิง

[1] Churches, A. (2009). Bloom's Digital Taxonomy, available online: <https://www.researchgate.net>

[2] Bucholz, B.A., DeHart, J. and Moorman, G. (2020). Digital Citizenship During a Global Pandemic: Moving Beyond Digital Literacy, U.S. National Institutes of Health's National Library of Medicine, vol. 64(1), pp. 11–17. available online: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov>

[3] วิจารย์ พานิช. (2558). เรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง, กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัลมาจล.

[4] วัฒนาพร รัชชบุษย์. (2563). สมรรถนะเด็กไทยในยุคโลกพลิกผัน (VUCA World), ครูสภาวิทยากร, 1(1), หน้า 8-18.

[5] อรรถพล อนันตวรสุกุล. (2563). ไวรัสโคโรนา: เมื่อการเรียนการสอนต้องดำเนินต่อไป ห้องเรียนออนไลน์คือคำตอบ?, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.bbc.com/thai/thailand-51975231>

[6] เจริญ ภูวิจิตร. (2560). การจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล, สถาบันพัฒนาครู คณาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา, หน้า 1-15 [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://www.nidtep.go.th>

วิทยา วาโย และคณะ. (2563). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน, วารสารศูนย์อนามัยที่ 9, 14(34), พฤษภาคม-สิงหาคม 2563, หน้า 285-298.

Lapitan L.D.S., Tiangco, C.E., Sumalinog, A. G., Sabarillo, N.S. and Diaz, J.M. (2021). An effective blended online teaching and learning strategy during the COVID-19 pandemic, Education for Chemical Engineers, vol.35 April 2021, pp.116–131. available online: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov>

[7] Pieratt, J. (2020). 3 Practices to Teach 21st Century Skills in a Virtual Classroom, available online: <https://www.teachingchannel.com/>

การสืบค้นความรู้ ผู้สอนไม่ใช่ผู้กำหนดความรู้และสติปัญญาของผู้เรียน เพราะผู้เรียนสามารถสืบค้นและเสาะหาความรู้หรือทักษะได้จากทุกสถานที่และทุกเวลา การปรับตัวของผู้สอนเพื่อพัฒนาการศึกษาในรูปแบบใหม่จึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นเพื่อให้เท่าทันต่อความเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ให้ทุนสนับสนุนจากการเข้าร่วมโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปี

[8] เจริญ ภูวิจิตร. (2560). การจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล, สถาบันพัฒนาครู คณาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา, หน้า 11.

[9] Lipman, M. (1980). *Philosophy for Children*. New Jersey: Montclair State University.

[10] Lyman, F. (1981). *The Responsive Classroom Discussion*. Mainstreaming Digest. Anderson, A.S. (Ed.), College Park, MD: University of Maryland College of Education.

โครงการ 020101 ภาษาพม่าพื้นฐาน 1 (Fundamental Burmese 1)

มูทิตา บุญวาทกรรม¹

¹ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail: mutita.b@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 020101 ภาษาพม่าพื้นฐาน 1 เป็นกระบวนวิชาที่เปิดสอนในคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะภาษาพม่าพื้นฐานทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยใช้วิธีการบรรยายหน้าชั้นเรียนประกอบกับการฝึกฝนทักษะร่วมกับอาจารย์ผู้สอน สาขาวิชาภาษาพม่า ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ ยังได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้ภาษา และวัฒนธรรมนอกห้องเรียน จึงได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมพม่า ณ วัดทรายมูล (พม่า) ตำบลพระสิงห์ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ขึ้นเป็นประจำเพื่อเป็นพื้นที่ให้นักศึกษาได้เรียนรู้ได้ฝึกฝนทักษะภาษาพม่าร่วมกับเจ้าของภาษา และยังสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวพม่าในพื้นที่จริง อันจะเป็นการสร้างแรงจูงใจ และกระตุ้นให้นักศึกษาเกิด การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ทั้งยังสร้างความภาคภูมิใจให้แก่นักศึกษาเมื่อสามารถสื่อสารกับเจ้าของภาษาได้อีกด้วย

ภายหลังจากเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อ COVID-19 ในราวปี พ.ศ. 2563 ทำให้หน่วยงานทางด้านการศึกษาต่างต้องปรับตัวเพื่อให้ทันกับการรับมือในสถานการณ์เฉพาะหน้าที่เปลี่ยนแปลงไปทุกวัน โดยเฉพาะการปรับรูปแบบการเรียนการสอนไปสู่รูปแบบออนไลน์อย่างเต็มรูปแบบ และการงดจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในพื้นที่จริงทั้งหมด ซึ่งทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในกระบวนวิชาซึ่งต้องฝึกฝนทักษะภาษาต่างประเทศที่ครบถ้วนทุกทักษะทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

อาจารย์ผู้สอนกระบวนวิชา 020101 ภาษาพม่าพื้นฐาน 1 ในภาคการศึกษาที่ 2/2564 จึงเกิดแนวคิดที่จะนำกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์มาสร้างพื้นที่การเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมพม่าร่วมกับเจ้าของภาษา ด้วยการสอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะภาษาพม่าในชั้นเรียนออนไลน์ขึ้นเพื่อทดแทนการจัดกิจกรรมในพื้นที่จริงซึ่งถูกงดเว้นในสถานการณ์ปัจจุบัน ร่วมกับการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนทั้งในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน สื่อเสียง วิดีทัศน์สาธิตทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยมุ่งหวังว่านักศึกษาจะได้เรียนรู้ทักษะภาษาพม่าพื้นฐานจากในชั้นเรียนและบทเรียนออนไลน์ แล้วนำไปใช้ในการสื่อสารกับเจ้าของภาษาได้อย่างมั่นใจ สามารถสื่อสารได้อย่างถูกต้องตามสถานการณ์ และยังช่วยสร้างความภาคภูมิใจให้แก่ตัวนักศึกษาด้วย

คำสำคัญ: ภาษาพม่าพื้นฐาน ทักษะภาษาพม่า ภาษาต่างประเทศ

1. บทนำ

การเรียนรู้ทักษะภาษาต่างประเทศถือว่ามี ความจำเป็นและสำคัญเป็นอย่างยิ่งในโลกยุคปัจจุบัน ที่การสื่อสารสามารถเดินทางเชื่อมโยงถึงกันได้อย่างไร้ ขีดจำกัดผ่านช่องทางการสื่อสารหลากหลายรูปแบบ โดยมีภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองรองจากภาษาแม่ ซึ่งเป็นภาษาหลักที่แต่ละบุคคลใช้ในการดำเนินชีวิต ซึ่งนอกจากความสำคัญของภาษาอังกฤษแล้วยังพบว่า ภายหลังจากที่ประเทศไทยเข้าสู่การเป็นสมาชิกภาพ ของสมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Association of South East Asian Nations) หรือ อาเซียน (ASEAN) แล้ว ก่อให้เกิดความตื่นตัวในการ เรียนรู้ภาษาของประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เพิ่มขึ้น

สมเกียรติ อ่อนวิมล (2555, น. 1) กล่าวถึง กฎบัตรอาเซียนข้อ 34 ซึ่งบัญญัติว่า “The working language of ASEAN shall be English” หมายถึง “ภาษาที่ใช้ในการทำงานของอาเซียน คือ ภาษาอังกฤษ” ความหมายที่เป็นที่เข้าใจในขั้นต้นก็เป็นเพียง เรื่องของทางราชการและภาคธุรกิจเอกชนเท่านั้น ซึ่ง หากเป็นเพียงเท่านั้นก็เป็นเรื่องปกติธรรมดาของการทำ งานในโลกปัจจุบันอยู่แล้ว ภาษาอังกฤษจึงเป็นภาษา ที่สองของชาวอาเซียน เคียงคู่ภาษาที่หนึ่งอันเป็นภาษา ประจำชาติของแต่ละคน ส่วนภาษาที่สามของชาว อาเซียนนั้นก็คือภาษาอื่นในอาเซียนภาษาหนึ่งภาษา ใดหรือมากกว่าหนึ่งภาษา

ปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศภาษาที่ สาม ถือเป็นทักษะทางภาษาที่มีความจำเป็นและ สำคัญยิ่ง อันจะช่วยส่งเสริมให้ผู้ที่มีทักษะดังกล่าวมี ความสามารถเฉพาะ ซึ่งเป็นจุดแข็ง (Strength) อัน จะช่วยเสริมอำนาจในการต่อรองได้ในตลาดแรงงานที่ มีการแข่งขันสูง การเรียนรู้ภาษาที่สามโดยเฉพาะ ภาษาต่างประเทศในแถบประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จึงกลายเป็นทักษะทางภาษาที่น่าสนใจอีกทาง หนึ่ง เนื่องจากเป็นภาษาที่มีความต้องการในตลาด

แรงงานสูง และมีคนไทยจำนวนน้อยที่มีความรู้ ความ สามารถในด้านนี้ ดังนั้นบุคลากรที่มีทักษะทางภาษา ของประเทศในแถบประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จึงมีแนวโน้มที่จะเติบโตและมีความสำคัญมากขึ้นใน อนาคต

จากนโยบายทางด้านเศรษฐกิจและความมั่นคง ของรัฐบาลที่ให้ความสำคัญและสนับสนุนการเรียนรู้ ภาษาของประเทศเพื่อนบ้านของประเทศไทยนั้น มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จึงเล็งเห็นความสำคัญของการ เปิดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาภาษาพม่า และ ผลักดันให้เกิดการสร้างบุคลากรที่มีความรู้ ความ เชี่ยวชาญในทักษะภาษาพม่า โดยเริ่มต้นจากการเปิด เป็นกระบวนวิชาเลือกทางภาษา จนกระทั่งพัฒนาเป็น หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิตภาษาและวัฒนธรรมพม่า ในปัจจุบัน

กระบวนวิชา 020101 ภาษาพม่าพื้นฐาน 1 เป็นกระบวนวิชาที่เปิดสอนในคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 โดยมุ่ง เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะภาษาพม่าพื้นฐานทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยใช้วิธีการบรรยายหน้าชั้นเรียนประกอบกับการฝึกฝน ทักษะร่วมกับอาจารย์ผู้สอน สาขาวิชาภาษาพม่า ภาค วิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ ยังได้เล็งเห็น ถึงความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรม นอกห้องเรียน จึงได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาและ วัฒนธรรมพม่า ณ วัดทรายมูล (พม่า) ตำบลพระสิงห์ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ขึ้นเป็นประจำ เพื่อเป็นพื้นที่ให้นักศึกษาได้เรียนรู้ได้ฝึกฝนทักษะ ภาษาพม่าร่วมกับเจ้าของภาษา และยังสามารถเรียนรู้ วัฒนธรรมของชาวพม่าในพื้นที่จริง อันจะเป็นการ สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้นักศึกษาเกิด การเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ทั้งยังสร้างความภาคภูมิใจให้แก่ นักศึกษาเมื่อสามารถสื่อสารกับเจ้าของภาษาได้อีก ด้วย

ภายหลังจากเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อ COVID-19 ในราวปี พ.ศ. 2563 ทำให้หน่วยงานทางด้านการศึกษาต่างต้องปรับตัวเพื่อให้ทันกับการรับมือในสถานการณ์เฉพาะหน้าที่เปลี่ยนแปลงไปทุกวัน โดยเฉพาะการปรับรูปแบบการเรียนการสอนไปสู่รูปแบบออนไลน์อย่างเต็มรูปแบบ และการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในพื้นที่จริงทั้งหมด ซึ่งทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในกระบวนวิชาซึ่งต้องฝึกฝนทักษะภาษาต่างประเทศที่ครบถ้วนทุกทักษะทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

อาจารย์ผู้สอนกระบวนวิชา 020101 ภาษาพม่า พื้นฐาน 1 ในภาคการศึกษาที่ 2/2564 จึงเกิดแนวคิดที่จะนำกระบวนจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์มาสร้างพื้นที่การเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมพม่าร่วมกับเจ้าของภาษา โดยพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่ง วิจารย์พานิช (2555, น. 16-21) กล่าวถึง ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ว่าสาระวิชามีความสำคัญแต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของนักเรียน โดยครูช่วยแนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ สาระวิชาหลัก (Core Subjects) ประกอบด้วย ภาษาแม่ และภาษาสำคัญของโลก ศิลปะ คณิตศาสตร์ การปกครอง และหน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และประวัติศาสตร์ โดยวิชาแกนหลักนี้จะนำมาสู่การกำหนดเป็นกรอบแนวคิดและยุทธศาสตร์สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) หรือหัวข้อสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยการส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาวิชาแกนหลัก และสอดแทรกทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เข้าไปในทุก

วิชาแกนหลัก อันประกอบด้วย 1) ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และ 3) ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ

อาจารย์ผู้สอนกระบวนวิชา 020101 ภาษาพม่า พื้นฐาน 1 จึงใช้แนวทางดังกล่าวในการพัฒนาและจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการสอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะภาษาพม่าในชั้นเรียนออนไลน์ขึ้นเพื่อทดแทนการจัดกิจกรรมในพื้นที่จริงซึ่งถูกดเว้นในสถานการณ์ปัจจุบัน ร่วมกับการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนทั้งในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน สื่อเสียง วิดีทัศน์สาธิตทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยมุ่งหวังว่านักศึกษาจะได้เรียนรู้ทักษะภาษาพม่าพื้นฐานจากในชั้นเรียนและฝึกฝนด้วยตนเองจากบทเรียนออนไลน์ จนนำไปสู่การใช้ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารกับเจ้าของภาษาได้อย่างมั่นใจ สามารถสื่อสารได้อย่างถูกต้องตามสถานการณ์ และยังช่วยสร้างความภาคภูมิใจให้แก่ตัวนักศึกษาด้วย

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่ง วิจารย์พานิช (2555, น. 16-21) กล่าวถึง ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ว่าสาระวิชามีความสำคัญแต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของนักเรียน โดยครูช่วยแนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ สาระวิชาหลัก (Core Subjects) ประกอบด้วย ภาษาแม่ และภาษาสำคัญของโลก ศิลปะ คณิตศาสตร์ การปกครอง และหน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และประวัติศาสตร์ โดยวิชาแกนหลักนี้จะนำมาสู่การกำหนดเป็นกรอบแนวคิดและยุทธศาสตร์สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) หรือหัวข้อสำหรับศตวรรษที่ 21

โดยการส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาวิชาแกนหลัก และสอดแทรกทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เข้าไปในทุกวิชาแกนหลัก อันประกอบด้วย 1) ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และ 3) ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ

ทฤษฎีการรับรู้ภาษา Stephen Krashen (1998) กล่าวว่า การรับรู้ภาษา (language acquisition) ไม่เกี่ยวข้องกับการใช้กฎไวยากรณ์ที่รู้ตัว ในขณะที่นั้น (use of conscious grammatical rule) และไม่จำเป็นต้องฝึกการท่องอย่างน่าเบื่ออีกต่อไป (tedious drill)

การรับรู้ต้องให้มีการปฏิสัมพันธ์ในภาษาที่ต้องการจะฝึกอย่างมีความหมาย การสื่อสารโดยธรรมชาติ (natural communication) ซึ่งผู้พูดไม่จำเป็นต้องท่องประโยคที่ได้จดจำมา แต่เกี่ยวข้องกับสาร (message) ที่พวกเขาพูดถึง และทำความเข้าใจซึ่งกันและกัน ตัวป้อนที่ยกระดับการใช้ภาษา (comprehensible input) คือส่วนผสมอันจำเป็นและสำคัญในการรับรู้ภาษา

ดังนั้นวิธีการที่ดีที่สุดคือการจัดให้ผู้เรียนพบกับตัวป้อนที่ยกระดับการใช้ภาษา ในสถานการณ์ที่ปล่อยวาง และเต็มไปด้วยสารที่นักเรียนต้องการที่จะได้ยิน วิธีการเหล่านี้จะไม่บังคับให้เกิดการผลิตภาษาในตอนเริ่มต้น (early production) แต่จะให้นักเรียนผลิตภาษาเมื่อพวกเขาพร้อม และต้องตระหนักว่าการพัฒนาเกิดขึ้นจากการสื่อสารที่เพิ่มขึ้น และตัวป้อนที่ยกระดับการใช้ภาษา ไม่ใช่เกิดจากการบังคับ และแก้ไขการผลิตภาษา

ทฤษฎีการรับรู้ภาษาที่สองของ Krashen ประกอบด้วย 5 สมมติฐานหลัก ได้แก่ 1) สมมติฐานว่าด้วยการเรียนรู้กับการรับภาษา (the acquisition-learning hypothesis) 2) สมมติฐานว่าด้วยการสังเกตการณ์ (the monitor hypothesis) 3) สมมติฐานว่าด้วยการรับภาษาแบบธรรมชาติ (the nature order hypothesis) 4) สมมติฐานว่าด้วยตัว

ป้อน (the input hypothesis) และ 5) สมมติฐานว่าด้วยการกรองของความรู้สึกนึกคิด (the affective filter hypothesis)

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนใหม่ที่อาจารย์ผู้สอนนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในกระบวนการวิชา 020101 ภาษาพม่าพื้นฐาน 1 มีรายละเอียด ดังนี้

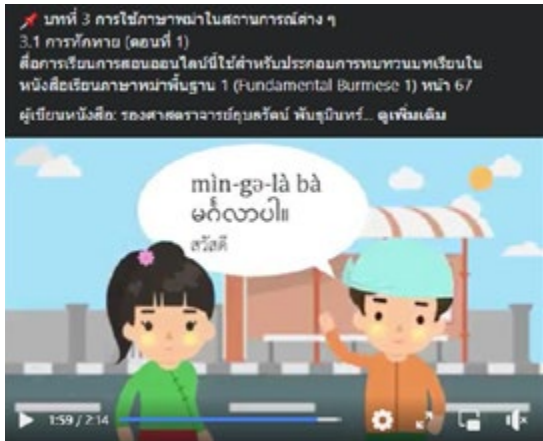
1) รูปแบบและวิธีการที่ใช้ในการเรียนการสอนในชั้นเรียน อาจารย์ผู้สอนจะใช้วิธีการอธิบายหลักการพื้นฐานในการใช้ทักษะภาษาพม่า โดยใช้สื่อประเภทสไลด์นำเสนอประกอบการอธิบาย เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่ปรากฏในหนังสือแบบเรียนภาษาพม่าพื้นฐาน 1 (Fundamental Burmese 1) พร้อมยกตัวอย่างประกอบให้ชัดเจน ทั้งนี้ เนื่องจากโครงสร้างภาษาพม่ามีความแตกต่างจากโครงสร้างของภาษาไทย การใช้สื่อแนะนำประกอบการเรียนการสอนที่อ่านง่ายและชัดเจนจึงมีความจำเป็นและสำคัญยิ่ง

จากนั้นอาจารย์ผู้สอนจะให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติในสถานการณ์ที่กำหนด โดยเน้นการฝึกปฏิบัติผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติ (Role play) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะภาษาพม่าจากการฝึกปฏิบัติจริง ผ่านทักษะการฟัง-การพูด และได้เรียนรู้ตัวอย่างจากอาจารย์ผู้สอน เพื่อนร่วมชั้นเรียน จากนั้นอาจารย์ผู้สอนจะให้คำแนะนำรายบุคคลเพื่อให้ผู้เรียนนำแนวทางไปปรับใช้ได้อย่างถูกต้อง

2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะภาษาพม่าผ่านสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ โดยการผลิตสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน และเผยแพร่ใน Private Group บน Facebook ชื่อ “Fundamental Burmese 1 (รายวิชาภาษาพม่าพื้นฐาน 1)” เพื่อเผยแพร่สื่อการเรียนการสอน



รูปที่ 1 Private Group บน Facebook ชื่อ “Fundamental Burmese 1 (รายวิชาภาษาพม่าพื้นฐาน 1)” ที่อาจารย์ผู้สอนสร้างขึ้นเพื่อเผยแพร่สื่อการเรียนการสอนในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันให้แก่ผู้เรียน



รูปที่ 2 ตัวอย่างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันที่ใช้ตัวการ์ตูนแบบพม่าที่อาจารย์ผู้สอนจัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ให้แก่ผู้เรียนในช่องทาง Private Group บน Facebook



รูปที่ 3 ตัวอย่างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันที่ใช้ตัวการ์ตูนแบบพม่าที่อาจารย์ผู้สอนจัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ให้แก่ผู้เรียนในช่องทาง Private

Group บน Facebook โดยเน้นให้ผู้เรียนผลิตเพลินไม่เบื่อหน่ายด้วยการเปลี่ยนพื้นหลังและตัวการ์ตูนสีสันสดใสสลับกันไปในแต่ละคลิป

นอกจากนี้ อาจารย์ผู้สอนยังได้จัดทำสื่อเสียงและวิดีโอที่ค้นสาดิตทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เผยแพร่ในช่องทาง Google Drive เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำสื่อไปใช้ประกอบบทเรียนในหนังสือแบบเรียนภาษาพม่าพื้นฐาน 1 (Fundamental Burmese 1) และสามารถเรียนรู้เพิ่มเติมนอกห้องเรียนได้ด้วยตนเอง

ชื่อ	ประเภท	อัปเดต	อัปเดต	ขนาด
ไฟล์เสียง 01.mp3	เสียง	3 ก.ย. 2021		...
ไฟล์เสียง 02.mp3	เสียง	30 ก.ย. 2021		104.10
ไฟล์เสียง 03.mp3	เสียง	30 ก.ย. 2021		104.10
ไฟล์เสียง 04.mp3	เสียง	30 ก.ย. 2021		104.10
ไฟล์เสียง 05.mp3	เสียง	30 ก.ย. 2021		104.10
ไฟล์เสียง 06.mp3	เสียง	30 ก.ย. 2021		104.10
ไฟล์เสียง 07.mp3	เสียง	30 ก.ย. 2021		104.10
ไฟล์เสียง 08.mp3	เสียง	30 ก.ย. 2021		104.10
ไฟล์เสียง 09.mp3	เสียง	30 ก.ย. 2021		104.10
ไฟล์เสียง 10.mp3	เสียง	30 ก.ย. 2021		104.10
ไฟล์เสียง 11.mp3	เสียง	30 ก.ย. 2021		104.10
ไฟล์เสียง 12.mp3	เสียง	30 ก.ย. 2021		104.10

รูปที่ 4 สื่อเสียงที่อาจารย์ผู้สอนผลิตขึ้นและเผยแพร่ในช่องทาง Google Drive เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและทบทวนทักษะการฟังและการพูดภาษาพม่าได้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียน



รูปที่ 5 สื่อวิดีโอที่ค้นสาดิตทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนที่อาจารย์ผู้สอนผลิตขึ้นและเผยแพร่ในช่องทาง Google Drive เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและ

ทบทวนทักษะการฟังและการพูดภาษาพม่าได้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียน

3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อก่อให้เกิดกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และจัดกิจกรรม Flipped-Classroom โดยการแนะนำให้ผู้เรียน Download Free Application ซึ่งเป็นดิกชันนารีภาษาไทย – พม่า, พม่า - ไทย และภาษาอังกฤษ – พม่า ที่ชื่อว่า Smile Thai Myanmar, Smile Thai Myanmar Pro และ Eng - MmDictionary เพื่อให้ผู้เรียนได้หาคำศัพท์ภาษาพม่าซึ่งเป็นคำศัพท์ใหม่ นอกเหนือจากในหนังสือเรียนมาร่วมแบ่งปันกันในชั้นเรียนในชั่วโมงต่อไป

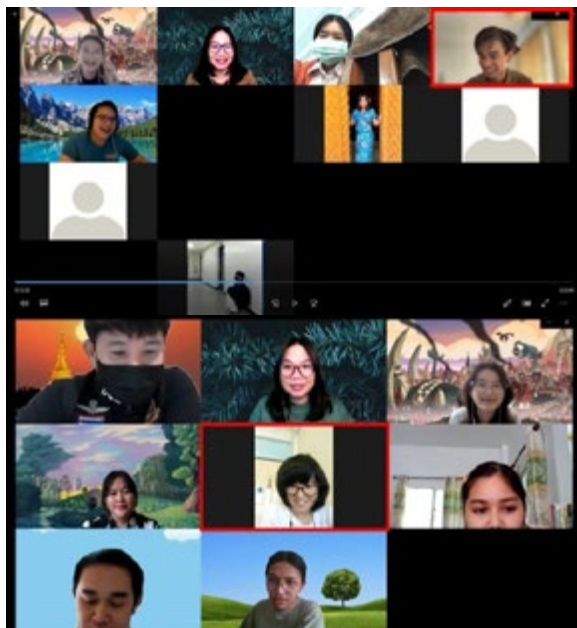
ในกิจกรรมนี้ อาจารย์ผู้สอนจะอ่านออกเสียงคำศัพท์แต่ละคำเพื่อสาธิตเป็นตัวอย่าง และทบทวนบทเรียนเดิมโดยให้ผู้เรียนทดลองใช้คำศัพท์ใหม่ ๆ ที่ตนเองค้นคว้ามาไปเติมลงในโครงสร้างประโยคที่เรียนไปแล้วอีกครั้ง และแสดงตัวอย่างให้แก่เพื่อน ๆ ในชั้นเรียน

โดยกิจกรรมการศึกษานอกห้องเรียนนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้นอกห้องเรียนและนำความรู้กลับมาแบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียนได้โดยการนำสื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ที่อาจารย์แนะนำให้มาใช้ในการเรียนรู้ พัฒนา และนำไปต่อยอดทักษะภาษาพม่าได้ด้วยตนเอง ซึ่งช่วยส่งเสริมให้เกิดกระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning) ได้อีกด้วย



รูปที่ 6 ภาพกิจกรรม Flipped-Classroom โดยการแนะนำให้ผู้เรียน Download Free Application ซึ่งเป็นดิกชันนารีภาษาไทย – พม่า, พม่า – ไทย เพื่อให้ผู้เรียนได้หาคำศัพท์ภาษาพม่า นอกเหนือจากในหนังสือเรียนมาร่วมแบ่งปันกันในชั้นเรียน

นอกจากนี้ อาจารย์ผู้สอนยังได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะภาษาพม่าผ่านการฝึกฝนทักษะกับเจ้าของภาษา (Native Speaker) ขึ้นเพื่อเป็นการทดแทนกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมพม่า ณ วัดทรายมูล (พม่า) ตำบลพระสิงห์ อำเภอเมืองเชียงใหม่ ที่ไม่สามารถจัดขึ้นได้ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อ COVID-19 โดยรูปแบบกิจกรรมจะเป็นการเชิญวิทยากรชาวพม่าซึ่งเป็นนักศึกษาแลกเปลี่ยนที่ศึกษาอยู่ในคณะและวิทยาลัยต่าง ๆ ในสังกัดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่เข้ามาพบปะและพูดคุยกับผู้เรียนในชั้นเรียน โดยมีอาจารย์ผู้สอนช่วยให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำต่าง ๆ อย่างใกล้ชิด เพื่อให้ผู้เรียนกล้าที่จะใช้ทักษะภาษาพม่าที่เรียนมาในการสื่อสารกับเจ้าของภาษาอย่างถูกต้องและมั่นใจ



รูปที่ 7 ภาพบรรยากาศการเรียนรู้อัจฉริยะภาษาพม่า ผ่านการฝึกฝนทักษะกับเจ้าของภาษา (Native Speaker) ทั้งในชั้นเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัย เชียงใหม่และนักศึกษาจากวิทยาลัยการศึกษาตลอดชีวิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU Lifelong Education)

4. ผลที่ได้รับ

วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา อาจารย์ผู้สอนประเมินจากความสนใจในการเรียนของ นักศึกษาโดยการเก็บข้อมูลสถิติการเข้าชั้นเรียนของ นักศึกษาทั้งในชั้นเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัย เชียงใหม่และนักศึกษาจากวิทยาลัยการศึกษาตลอด ชีวิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU Lifelong Education) พบว่า นักศึกษาทั้งหมดมีเวลาเรียนใน กระบวนวิชานี้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียน ทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 และให้ ความสนใจในการร่วมกิจกรรมที่อาจารย์ผู้สอนจัดขึ้น ในชั้นเรียนมากกว่าร้อยละ 80

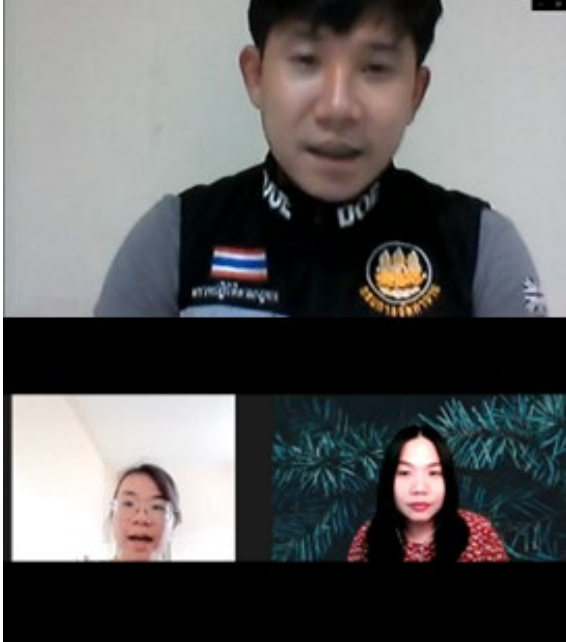
นอกจากนี้ อาจารย์ผู้สอนยังได้ใช้วิธีการ สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา โดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive

Sampling) บันทึกคลิปวิดีโอขณะสัมภาษณ์ และนำ มาสรุปข้อมูลเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ ปรับปรุง และ พัฒนารูปแบบ วิธีการสอน รวมถึงการพัฒนาสื่อการ เรียนการสอนในกระบวนวิชานี้และกระบวนวิชาอื่นที่ รับผิดชอบต่อไปในอนาคต

จากการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษาที่เป็นเป้า หมายในโครงการมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียน การสอนของอาจารย์ผู้สอนอยู่ในระดับมากที่สุด โดย พึงพอใจในรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นให้นักศึกษา ได้ฝึกปฏิบัติจริงกับเพื่อนในชั้นเรียนโดยมีอาจารย์คอย ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องให้ทันที เพื่อให้ สามารถนำไปปรับใช้ได้ถูกต้อง และมีข้อเสนอ แนะนำเพิ่มเติมใน 2 ประเด็น คือ 1) หากมีการจัดการ เรียนการสอนในรูปแบบ onsite ได้ตามปกติแล้ว อยากให้เพิ่มเติมกิจกรรมการฝึกฝนแบบ Role play ในชั้นเรียนด้วยเพื่อให้นักศึกษารู้สึกตื่นตัวในการเรียน รู้มากยิ่งขึ้น 2) อยากให้เพิ่มเนื้อหาในวิดีโอที่ค้นของ แต่ละบทเรียนเป็นตัวอย่างประโยคที่มีการประยุกต์ใช้ กับคำศัพท์อื่น ๆ นอกเหนือจากในบทเรียนที่มี ในหนังสือแบบเรียน เพื่อจะได้นำไปใช้ในสถานการณ์ อื่น ๆ ในชีวิตประจำวันได้มากขึ้น

นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก ที่สุดต่อรูปแบบภาพกิจกรรม Flipped-Classroom โดยการแนะนำให้ผู้เรียน Download Free Application ซึ่งเป็นดิคชันนารีภาษาไทย – พม่า, พม่า - ไทย และภาษาอังกฤษ – พม่า ที่ชื่อว่า Smile Thai Myanmar, Smile Thai Myanmar Pro และ Eng - MmDictionary เพื่อให้ผู้เรียนได้หาคำศัพท์ภาษา พม่า นอกเหนือจากในหนังสือเรียนมาร่วมแบ่งปันกัน ในชั้นเรียน โดยเฉพาะนักศึกษาชาวจีนซึ่งเรียน online อยู่ที่ประเทศจีนและต้องการสื่อการเรียนรู้อย่างตนเอง เป็นอย่างมาก โดยนักศึกษาให้เหตุผลว่าการเรียน ภาษาต่างประเทศภาษาที่สามผ่านช่องทาง online ทำให้นักศึกษารู้สึกขาดสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นในการ การเรียนรู้และขาดแรงจูงใจในการเรียน การที่อาจารย์

ผู้สอนแนะนำสื่อซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่ที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายและยังเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ทักษะภาษาพม่าของนักศึกษาจึงเป็นผลดีต่อการเรียนเป็นอย่างมาก



รูปที่ 8 ภาพบรรยากาศสัมมนาในกลุ่มตัวอย่างทั้งในชั้นเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่และนักศึกษาจากวิทยาลัยการศึกษาดลอดชีวิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU Lifelong Education)

5. สรุป

ด้านผลลัพธ์ต่อคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการนั้น อาจารย์ผู้สอนพบว่า จากการได้รับทุนสนับสนุนในโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำภาคเรียนที่ 2/2564 นี้ ก่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพของตัวผู้สอนเป็นอย่างมาก ทั้งในด้านการวางแผน การจัดการ การเรียนรู้วิธีการสอน การสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนในแนวทางใหม่ตามคำแนะนำของ mentor และวิทยากรจาก TLIC เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่ต้องสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้เหมาะสมกับตัวผู้เรียนอีกด้วย

ทั้งยังได้ศึกษาผลสะท้อนกลับจากนักศึกษาซึ่งเป็นผู้ที่ได้ทดลองใช้สื่อการเรียนการสอน และทดลองทำกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ที่อาจารย์ผู้สอนคิดค้น

และจัดทำขึ้น ประกอบกับการศึกษารายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์โดยนักศึกษาที่เรียนกระบวนวิชานี้พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนที่อาจารย์ผู้สอนจัดทำขึ้น เนื่องจากสื่อมีความหลากหลาย มีกิจกรรมในชั้นเรียนที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ภาษาใหม่ ๆ โดยเฉพาะนักศึกษาชาวต่างชาติซึ่งเรียนออนไลน์อยู่ในต่างประเทศให้ข้อมูลว่า ในฐานะนักศึกษาชาวต่างชาติ การเรียนภาษาพม่าและภาษาไทยด้วยไม่ใช่เรื่องง่าย แต่อาจารย์ได้ช่วยหาวิธีการเรียนภาษาพม่า ได้สร้างโอกาสให้ได้ฝึกภาษาพม่า นอกจากนี้ยังสอนให้ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาพม่าได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย นอกจากนี้ยังประทับใจกิจกรรมการสนทนากับเพื่อนชาวพม่าเพราะทำให้รู้สึกว่ภาษาพม่าที่ได้เรียนมานั้นสามารถใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน แต่อย่างไรก็ตามยังพบว่ามึนักศึกษาส่วนหนึ่งที่ยังต้องการการฝึกฝนทักษะทางการเขียนภาษาพม่าเพิ่มขึ้น ซึ่งอาจารย์ผู้สอนเองจะได้นำเอาข้อมูลที่เป็นผลสะท้อนจากนักศึกษาเหล่านี้ไปขยายผลเพื่อการพัฒนาารูปแบบและวิธีการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 020101 ภาษาพม่าพื้นฐาน 1 (Fundamental Burmese 1) ต่อไป

ปัญหาและอุปสรรค พบว่า การผลิตสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบ Video Clip ตามที่ได้วางแผนการดำเนินงานไว้ไม่เป็นไปตามแผนที่ควร เนื่องจากทราบผลการสมัครทุนในช่วงเปิดภาคการศึกษาที่ 1 ไปแล้ว จึงทำให้ อาจารย์ผู้สอนต้องเร่งผลิตสื่อการเรียนการสอนควบคู่ไปกับการเตรียมการสอนในแต่ละวัน เนื่องจากต้องการให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการช่วยสนับสนุนการเรียนรู้นอกห้องเรียนเพิ่มเติมของนักศึกษาด้วย จึงถือเป็นภาระงานที่ค่อนข้างหนักและเร่งด่วน ดังนั้นจึงอยากขอเสนอให้ทาง TLIC พิจารณาปรับเปลี่ยนระยะเวลาของการประกาศรับสมัครทุนในปีต่อ ๆ ไปให้เร็วขึ้น เพื่อที่คณาจารย์จะได้มีระยะเวลาในการวางแผนและผลิตสื่อการเรียนการสอนส่วนหนึ่งให้พร้อมใช้งานเมื่อเริ่มเปิดภาคการศึกษา

การผลิตสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบ Video Clip ตามที่ได้วางแผนการดำเนินงานไว้ไม่เป็นไปตามแผนที่ควรเนื่องจากได้รับทุนสนับสนุนล่าช้า ทำให้ต้องสำรองจ่ายค่าจ้างผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชันซึ่งเป็นค่าใช้จ่ายที่ค่อนข้างสูง

โดยสามารถดูได้ที่ลิงก์ตัวอย่างสื่อประกอบการเรียนการสอน: <https://drive.google.com/drive/folders/1mmg8ZRKrlU92SlsyQfrlPui2wRrdV4nG?usp=sharing>

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] สมเกียรติ อ่อนวิมล. (2555). การใช้ภาษาอังกฤษและภาษาอื่นในภูมิภาคกับอนาคตของไทยในอาเซียน, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา http://www.dla.go.th/upload/ebook/column/2013/5/2060_5264.pdf
- [2] วิจารย์ พานิช. (2555). การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล
- [3] บริษัท ปิยะวัฒนา จำกัด (2563). ทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาที่สอง ของ Stephen Krashen, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.gotoknow.org/posts/672356>
- [4] Ricardo E. Schütz. (2019). Stephen Krashen's Theory of Second Language Acquisition, Brazil, available online at <https://www.sk.com.br/sk-krash-english.html>
- [5] มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2561). ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://1st.camt.cmu.ac.th/docs/bachelor_rule_cmu%2061.pdf

กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้าน ในวิชาประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ สำหรับผู้เรียน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ยงยุทธ ยะบุญรุ่ง¹

¹สาขาบริหารการศึกษาศึกษาภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ที่อยู่ 219 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200

E-mail yongyouth.y@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอ 1) กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้าน ในวิชาประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ สำหรับผู้เรียน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และ 2) ผลการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้านในวิชาประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ สำหรับผู้เรียน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ระเบียบวิธีการศึกษาใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เรียนที่ลงทะเบียนเรียนกระบวนวิชา การประกันคุณภาพสู่ความเป็นเลิศ (100231) และการประกันคุณภาพการศึกษา (100321) รวมทั้งสิ้น 32 คน วิธีการและเครื่องมือที่ใช้คือ 1) การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้าน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) สื่อและเอกสารประกอบการเรียนสอน 4) แบบทดสอบ 5) การสะท้อนคิดและแบบสอบถามการสะท้อนคิด วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าความถี่และร้อยละ

ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้าน มี 4 ขั้นตอนหลัก ดังนี้ 1) ขั้นการวางแผนเตรียมการ 2) ขั้นดำเนินการ 3) ขั้นสังเกตและประเมินผล และ 4) ขั้นการสะท้อนคิด ในขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ มีการกำหนดหน่วยการเรียนรู้ 12 หน่วย แต่ละหน่วยมีกิจกรรมผ่านกระบวนการห้องเรียนกลับด้าน คือ 1) การศึกษาเรียนรู้ล่วงหน้าจากสื่อต่าง ๆ ที่ได้จัดเตรียมไว้ 2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน 3) การปฏิบัติการกลุ่ม/เดี่ยว เพื่อผลิตชิ้นงานสร้างสรรค์ 4) การนำเสนอและการให้ข้อมูลป้อนกลับ และในการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุก มี 5 ขั้น ดังนี้ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 2) ขั้นให้เห็นสถานการณ์ท้าทาย 3) ขั้นอภิปรายสะท้อนคิด 4) ขั้นร่วมผลิตองค์ความรู้ 5) ขั้นช่วยกันดูสะท้อนเรียน บนฐานของการจัดกระบวนเรียนรู้ 5 กระบวนหลัก คือ ได้แก่ 1) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 2) การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน 3) การเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา 4) การเรียนรู้ผ่านโครงงาน และ 5) การเรียนรู้บูรณาการผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ผลการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้าน พบว่า ผู้เรียนจำนวน 32 คน มีระดับผลการเรียน A ร้อยละ 68.75 B+ ร้อยละ 25.00 และ B ร้อยละ 6.25 ผลการสะท้อนคิด พบว่า ผู้เรียนแสดงทัศนคติต่อการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการลงมือปฏิบัติ ต่อยอดจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันและวิทยากร สามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับ ไปใช้ได้จริงทั้งการเรียนวิชาอื่นและในอนาคต

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, การเรียนรู้เชิงรุก, ห้องเรียนกลับด้าน

1. บทนำ

คุณภาพของการศึกษาเป็นตัวสะท้อนคุณภาพประชากรและการพัฒนาประเทศอย่างหนึ่ง ในขณะที่การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมมีความก้าวหน้ารวดเร็วแตกต่างไปจากเดิมอย่างเห็นได้ชัด จากการพัฒนาอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้การศึกษาต้องปรับตัวและเปลี่ยนแปลงควบคู่กันไปด้วย การจัดการเรียนรู้ถือได้ว่าเป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งของการศึกษา เพราะกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เรียนนั้นเป็นกลไกขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาผู้เรียนให้ไปถึงเป้าหมายที่กำหนดไว้ การจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมได้ถูกวิพากษ์เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย ซึ่งผู้เรียนเป็นผู้รับความรู้จากผู้บรรยายเป็นหลัก ซึ่งไม่สามารถตอบสนองต่อธรรมชาติของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องสนใจผู้รู้ในเรื่อง ๆ นั้น และการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้ ในขณะที่การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งมุ่งเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ ถูกกล่าวถึงมากขึ้นและมีบทบาทสำคัญในวงวิชาการและงานวิจัยด้านการศึกษาลำดับ ซึ่งมีการนำการเรียนรู้เชิงรุกมาปรับใช้เมื่อหลายปีที่ผ่านมาแล้ว สำหรับในประเทศไทยก็เช่นเดียวกัน แต่อาจจะยังเป็นเรื่องใหม่เข้าถึงยากหรือยังมีความเข้าใจหรือมีทักษะในการปรับใช้น้อย สำหรับผู้สอนหรือผู้ที่อยู่ในวงการการศึกษาจำนวนหนึ่ง (สุรโกร นันทบุรณย์, 2560) เนื่องจากเป็นเชิงเทคนิคที่ต้องใช้ความชำนาญในการออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างแยบยล

ในขณะที่การระบาดของไวรัสโควิด-19 ส่งผลกระทบต่อการศึกษาไทยอย่างรุนแรง เพราะเป็นการซ้ำเติมปัญหาที่มีอยู่แต่เดิม คือ 1) คุณภาพการศึกษา และ 2) ความเหลื่อมล้ำสูง เพิ่มความยากลำบากต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งผู้เรียน ผู้สอน ผู้ปกครอง และสถานศึกษา (พิริษฐ์ พืชสินธุ และธีระศักดิ์ จิระตราฐ, 2564) ตั้งแต่เชื้อไวรัสเริ่มระบาดในประเทศจีนปลายปีที่แล้ว จนถึงปัจจุบัน UNESCO รายงานว่ารัฐบาล 191 ประเทศทั่วโลก ประกาศปิดสถานศึกษาทั้งประเทศ มี

ผู้เรียนได้รับผลกระทบกว่า 1.5 พันล้านคน (มากกว่าร้อยละ 90 ของผู้เรียนทั้งหมด) สำหรับประเทศไทย สถานการณ์การระบาดเกิดขึ้นในช่วงสถานศึกษาชั้นพื้นฐานปิดภาคเรียน โดยในช่วงต้นเดือนเมษายน 2563 คณะรัฐมนตรีมีมติเห็นชอบให้เลื่อนวันเปิดเทอมภาคเรียนที่ 1 ไปเป็นวันที่ 1 กรกฎาคม 2563 ไทยจึงมีโอกาสทบทวนบทเรียนจากต่างประเทศเพื่อเตรียมตัวให้พร้อมในการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับมาตรการป้องกันการระบาด พร้อมกับเตรียมมาตรการต่าง ๆ เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้เรียนได้รับผลกระทบจากรูปแบบการเรียนที่เปลี่ยนไป (พงศัทศ วนิชานันท์, 2563) จากเหตุผลดังกล่าวทำให้การจัดการเรียนรู้จึงต้องมีความพยายามอย่างมากที่จะทำให้ผู้เรียนใช้การเรียนรู้เชิงรุกให้มากยิ่งขึ้น เพียงแต่ผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องจะมีเทคนิควิธีการอย่างไร ให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองของตนให้เข้มข้นเพิ่มมากขึ้น

สำหรับในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้ประกาศมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เรื่อง แนวทางการจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ประกาศเมื่อวันที่ 23 พฤษภาคม 2564 และที่เพิ่มเติมให้มีการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ตลอดภาคเรียน (มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2564) จึงส่งผลต่อผู้สอนที่ต้องศึกษาค้นคว้าวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกแบบออนไลน์ (Active Online Learning) ซึ่งโดยปกติเป็นการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน (Onsite) และพยายามที่จะทำให้ผู้เรียนใช้การเรียนรู้แบบเชิงรุกยังเป็นเรื่องที่ยาก นอกเสียจากผู้เรียนมีความต้องการที่จะเรียนรู้ในเรื่องนั้นจริง ๆ แต่ในปัจจุบันผู้เรียนส่วนใหญ่มีเป้าหมายชีวิต วิธีการเรียน คณะที่สามารถเข้าเรียนได้ อาจจะยังไม่สอดคล้องตรงกับความต้องการทำให้ผู้เรียนบางคน เรียนไปแบบไม่รู้ว่าจะนำความรู้ทักษะ สมรรถนะที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตและ

อนาคตอย่างไร ซึ่งก็เป็นประเด็นปัญหาของการศึกษาอีกอย่างหนึ่ง

กระบวนวิชาประกันคุณภาพการศึกษา (100321) และการประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ (100231) เป็นกระบวนวิชาแกนที่นักศึกษาครูต้องเรียนเนื่องจากเป็นมาตรฐานความรู้ที่คุรุสภาซึ่งเป็นหน่วยงานกำกับมาตรฐานวิชาชีพครูกำหนดไว้ในขณะที่นักศึกษาในระดับชั้นปี 2 – 3 มุ่งให้ความใส่ใจกับวิชาเอกที่ตนศึกษาอยู่ อาจยังมีความสนใจใฝ่รู้และมีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับการบริหารสถานศึกษาค่อนข้างน้อย ด้วยเหตุผลหลายประการ เนื่องจากการประกันคุณภาพการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการบริหารการศึกษา จึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากที่จะพยายามทำให้นักศึกษาครูเข้าใจในภาพกว้าง

ผู้สอนจึงมีความต้องการที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้านในวิชาประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศสำหรับผู้เรียน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ รวมทั้งศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนไปและเป็นแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สำหรับกระบวนวิชาอื่น ๆ ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้าน ในวิชาประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ สำหรับผู้เรียน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และ

2. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้าน ในวิชาประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ สำหรับผู้เรียน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การปรับเปลี่ยนแนวความคิดการจัดการเรียนรู้ การวางแผน

เตรียมการ การกำหนดหน่วยการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ การจัดทำสื่อออนไลน์ วิธีการและเครื่องมือการวัดประเมินผลออนไลน์ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เปลี่ยนจากที่เคยใช้วิธีการหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมเป็นรูปแบบที่กลับกันที่เรียกว่าห้องเรียนกลับด้าน (Flip Classroom)

2. ห้องเรียนกลับด้าน หมายถึง การเปลี่ยนแนวความคิดการจัดการเรียนรู้ จากดั้งเดิมเป็นรูปแบบที่กลับกัน คือ แบบดั้งเดิม ผู้เรียนเข้ามาเรียนเพื่อฟังคำบรรยายในห้องเรียนแล้วนำไปบ้านหรือการบ้านกลับไปทำที่บ้านหรือที่พัก มาเป็นรูปแบบที่กลับกัน คือ ให้ผู้เรียนศึกษาข้อมูลหรือบทเรียนมาก่อนล่วงหน้า เพื่อมาทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งขึ้นหรือมาทำงานที่มอบหมาย แก้ไขปัญหา ทำใบงานหรือประเด็นถกเถียงที่ยังไม่เป็นที่เข้าใจหรือมีข้อสงสัยในห้องเรียนแทน ทำให้เกิดประโยชน์ในการช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้งในห้องเรียน และได้รับการแก้ไขความรู้อันไม่ถูกต้อง ผู้สอนจึงต้องมีวางแผนเตรียมการสอนเป็นอย่างดีในทุกแผนการจัดการเรียนรู้

3. การเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง การสร้างประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติ หรือการเรียนรู้โดยการลงมือทำ หรือ กิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิดวางแผน ลงมือทำ ประเมินตัดสินเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขากำลังทำอยู่ ในกระบวนวิชาประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ (100231) และกระบวนวิชาประกันคุณภาพการศึกษา (100321) และที่ผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนถูกออกแบบให้ลงมือทำมากกว่าการฟัง การมองดู หรือจดบันทึกตามการบรรยายของผู้สอน นอกจากนั้นยังได้ประเมินผลและการสะท้อนคิดอย่างมีส่วนร่วม ผ่านการจัดกระบวนการเรียนรู้จากการบูรณาการสาระความรู้ข้ามกระบวนวิชา 2 วิชาดังกล่าวและที่ก่อให้เกิดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุก

4. ผู้เรียน หมายถึง นักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ลงทะเบียนเรียนกระบวนวิชา การประกันคุณภาพการศึกษา (100321) และกระบวนวิชา การประกันคุณภาพสู่ความเป็นเลิศ (100231) ในภาคเรียนที่ 1/2564

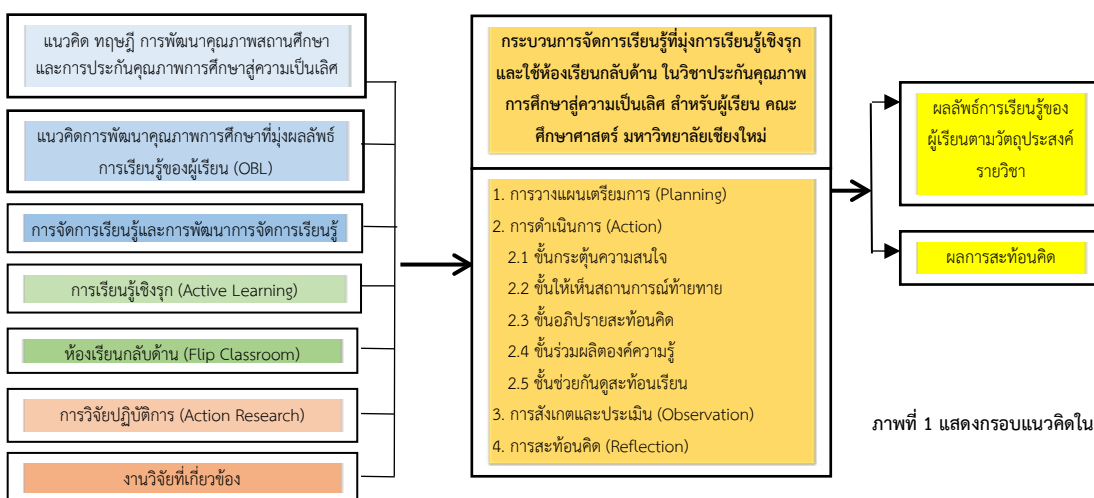
5. ผู้สอน หมายถึง อาจารย์ที่รับผิดชอบสอนกระบวนวิชา การประกันคุณภาพการศึกษา (100321) และกระบวนวิชา การประกันคุณภาพสู่ความเป็นเลิศ (100231) ภาคเรียนที่ 1/2564

4. ประโยชน์และความสำคัญของการศึกษา

1. ผู้เรียน ได้เรียนรู้ พัฒนาทักษะ เจตคติและสมรรถนะที่สำคัญและจำเป็นซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ในการเรียนรู้ (Outcome based Learning) ในเนื้อหาที่เกี่ยวกับการประกันคุณภาพการศึกษา นำไปใช้ในการเรียนวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในชีวิตประจำวัน และการทำงานในอนาคตได้

2. ผู้สอน จากผลการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้านในวิชาประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้สอนสามารถนำไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในวิชาอื่น และเผยแพร่แก่คณาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์และคณะอื่น ๆ

6. กรอบแนวคิดในการศึกษา



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการศึกษา

ในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่หรือผู้สอนที่สนใจ

3. คณะศึกษาศาสตร์ ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของคณะศึกษาศาสตร์ในการเป็นผู้นำด้านศาสตร์การสอนแนวใหม่ สำหรับเผยแพร่ให้แก่ นักศึกษาครู อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษาทั่วไปได้

4. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้แบบอย่างของการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงในปัจจุบันและในอนาคตที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

5. การทบทวนวรรณกรรม

ผู้สอนได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตามลำดับหัวข้อ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้และการพัฒนา 1.1) การจัดการเรียนรู้ 1.2) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้
2. การเรียนรู้เชิงรุก
3. ห้องเรียนกลับด้าน
4. การประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ
5. การวิจัยปฏิบัติการ
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้สอนนำเอาแนวคิดและทฤษฎีมาใช้กำหนดกรอบแนวคิดการศึกษา ดังนี้

7. วิธีดำเนินการศึกษา

การศึกษาในครั้งนี้ ใช้การวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) มีวิธีดำเนินการศึกษา ดังนี้
กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เรียนที่ลงทะเบียนเรียน าระบวนวิชา การประกันคุณภาพการศึกษา (100321) จำนวน 4 คน และ าระบวนวิชา การประกันคุณภาพ ผู้ความเป็นเลิศ (100231) จำนวน 28 คน รวมทั้งสิ้น 32 คน

8. เครื่องมือที่ใช้

1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) สื่อและเอกสาร ประกอบการเรียนสอน 3) แบบทดสอบ 4) การสะท้อน คิดและแบบสอบถามการสะท้อนคิด 5) การจัดการ เรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้าน

9. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการตามขั้นตอน การศึกษาวิจัยเชิงปฏิบัติการ (PAOR) เป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นวางแผนเตรียมการ (Planning) 2) ขั้น ดำเนินการ (Action) 3) ขั้นสังเกตและประเมิน (Observation) 4) ขั้นสะท้อนคิด (Reflection) แต่ละ ขั้นตอนมีวิธีดำเนินการ ดังนี้

1. ขั้นวางแผนเตรียมการ (Planning)

ผู้สอนดำเนินการ ดังนี้

1.1. จัดทำหน่วยการเรียนรู้ขึ้นมาใหม่จากการ บูรณาการเนื้อหาวิชา 2 าระบวนวิชา โดยการ วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา และวัตถุประสงค์ในส่วน ที่คล้ายคลึงกันและที่แตกต่างกัน แล้วนำมาสังเคราะห์ เนื้อหา จัดทำหัวข้อเรื่อง (Theme) ขึ้นมาใหม่ เพื่อนำ ไปจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป

ออกแบบและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ แต่ละหน่วยการเรียนรู้ในลักษณะมุ่งเน้น Student-Centered Approaches ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ทักษะ การทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยใช้วิธีสอน 5 าระบวนหลัก ได้แก่ 1) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based Learning) 2) การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

(Phenomenal based Learning) 3) การเรียนรู้ผ่าน การแก้ปัญหา (Problem-based Learning) และ 4) การเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project-based Learning) และ 5) การเรียนรู้บูรณาการผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร (ICT-integrated Learning)

1.2. จัดเตรียมโครงการสอนรายสัปดาห์แต่ละ หน่วยให้สอดคล้องกับช่วงเวลาเรียนตลอดภาคเรียนที่ 1/2564

1.3. จัดทำเอกสารประกอบการสอนและสื่อ การสอนอื่น ๆ ได้แก่ E-book ภาพประกอบการ บรรยาย คลิปวิดีโอทั้งที่ผู้สอนจัดทำขึ้นและจากแหล่ง สื่ออื่น ๆ เช่น จาก You Tube ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง กับสาระการเรียนรู้ตามาระบวนวิชาที่ผู้สอนเลือกสรร ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

1.4. จัดทำเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมิน ผลแบบออนไลน์ ทั้งการสอบกลางภาคและปลายภาค

1.5. สร้างช่องทางการติดต่อสื่อสารระหว่าง กลุ่ม อาทิ

1.5.1. Microsoft Teams สำหรับการนัด หมายในครั้งแรกของการจัดการเรียนรู้ การส่งผ่าน เอกสารประกอบการสอน การมอบหมายงาน การ วัดผลประเมินผล และการสื่อสารต่าง ๆ ซึ่งมีความ เชื่อมโยงกับ email ของผู้เรียนแต่ละคนที่สำนัก ทะเบียนได้จัดทำไว้แล้ว

1.5.2. Facebook กลุ่มของาระบวนวิชา ใช้ สำหรับการนำ คลิปวิดีโอ (Clip Video) เพื่อให้ผู้เรียน ได้ศึกษาล่วงหน้าและสามารถแสดงความคิดเห็น วิพากษ์ วิจารณ์ (Comment) ตามที่มอบหมาย เพื่อ ฝึกทักษะการแสดงความคิดเห็น

1.5.3. Application Line กลุ่มแต่ละห้อง และกลุ่มรวม เพื่อติดต่อ สื่อสาร แจ้งข่าวสารเพื่อความ รวดเร็วและเร่งด่วน ในการเข้าถึงช่องทางอื่น ๆ ต่อไป

1.5.4. โทรศัพท์ สำหรับติดต่อเป็นรายบุคคล ในกรณีที่ Social Media มีปัญหา ไม่สามารถสื่อสาร กันได้ทั้งการเรียน การสอบ หรือกิจกรรมอื่น ๆ

2. ขั้นตอนการ (Action) ผู้สอนดำเนินการ ดังนี้

2.1. จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ตามโครงการ
สอน และแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้
ที่ได้วางแผนเตรียมการไว้ โดยมุ่งเน้น

2.1.1. การชี้แจงรายละเอียดของกระบวนการวิชา
รวมทั้งข้อตกลงเบื้องต้น ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ
โครงการสอน หน่วยการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนรู้
สื่อประกอบการเรียนการสอน (เอกสารประกอบการ
สอน) ช่องทางการติดต่อสื่อสาร สิ่งอำนวยความสะดวก
สะดวกที่เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอน ชิ้นงานและ
งานที่จะได้รับมอบหมาย (งานกลุ่ม /งานเดี่ยว) การ
วัดและประเมินผล คะแนน เกณฑ์การตัดสิน การเลือก
หัวข้อ / รองหัวข้อห้อง การแบ่งกลุ่ม การมาเรียน/
พฤติกรรมการเรียน เป็นต้น

2.1.2. ให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ สืบค้น จาก
เอกสารประกอบการสอนที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ และสื่อ
จากแหล่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ใบกิจกรรม/ใบงาน ของ
แต่ละหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งได้มอบหมายไว้ล่วงหน้า เช่น
คลิปวิดีโอหรือเอกสารที่เกี่ยวข้อง ที่ผู้สอนได้ทำ Link
เชื่อมโยงไว้ใน Post จากงานที่มอบหมายใน Microsoft
Team หรือใน Facebook ของกลุ่มกระบวนการวิชา ก่อน
การเรียน พร้อมประเด็นนำการอภิปรายหรือคำถาม

2.1.3. จัดกิจกรรมให้นักศึกษาสัมภาษณ์ พู
ดยุ แบบออนไลน์ กับผู้บริหารสถานศึกษา ผู้สอน
ศึกษานิเทศก์ ที่ปฏิบัติหน้าที่เกี่ยวข้องกับการประกัน
คุณภาพการศึกษา

2.1.4. จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนประสบการณ์
การอภิปรายแบ่งปัน กับกลุ่มเพื่อนในห้องเดียวกันหรือ
คนละห้อง รวมทั้งแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคณะวิทยากร
ที่ผู้สอนได้เชิญมา เช่น ผู้ประเมินภายนอก ผู้บริหาร
โรงเรียน

2.1.5. จัดให้ผู้เรียนจัดทำโครงการ การทำงาน
ร่วมกันระหว่างห้อง (Section) และบูรณาการผ่าน
ประเด็น (Theme) ที่ช่วยกันกำหนด เพื่อศึกษา

ค้นคว้า และสร้างสื่อ และนำเสนออย่างสร้างสรรค์

2.1.6. จัดให้มีการนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้า
ชิ้นงานที่มอบหมาย และสื่อที่นักศึกษาจัดทำขึ้น

2.1.7. จัดประกวด สื่อ คลิปวิดีโอ (Clip Video)
info graphic และโครงงานยกระดับคุณภาพการ
ศึกษาของสถานศึกษาที่เลือก โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิจาก
ภายนอกร่วมตัดสินและมอบรางวัล

2.1.8. ใช้ ICT ในการเติมเต็มในการเรียนการสอน
โดยใช้ช่องทางห้องเรียน Facebook และสื่อสาร/
แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และ
ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน โดยใช้ช่องทาง เช่น e-mail
และ Group Line

2.1.9. จัดกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียนทั้ง 2
วิชา โดยจัดเวลาให้ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ
ร่วมกันได้ เช่น ในวันพุธตอนเย็นหรือวันเสาร์-อาทิตย์
เพื่อ 1) จัดกิจกรรมพบปะแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้ทรง
คุณวุฒิหรือผู้บริหารสถานศึกษา ฯลฯ 2) กิจกรรม
การนำเสนอผลงาน 3) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ใน
เนื้อหาที่มีส่วนร่วมกัน ในลักษณะที่เป็น Team /
Zoom ออนไลน์ หรือ/และ 4) กิจกรรมทำโครงการ
เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาสถานศึกษา 5) กิจกรรม
สร้างสรรค์อื่น ๆ เช่น ไปสัมภาษณ์พูดคุย สังเกตการ
ทำงานในสถานศึกษา / ผ่านการสื่อสารออนไลน์ (ทั้งนี้
ตามสถานการณ์)

3. ขั้นสังเกตและประเมิน (Observation)

ผู้สอนดำเนินการ ดังนี้

3.1. การประเมินตามสภาพจริง (Authentic
Assessment) (70 คะแนน)

3.1.1. สิ่งที่มีงประเมิน ประกอบด้วย 1) ชิ้น
งาน 2) การนำเสนองาน 3) การมีส่วนร่วม 4) การแลก
เปลี่ยนเรียนรู้ 5) พฤติกรรมการเรียน 6) การแสดง
ความคิดเห็นต่อประเด็นหรือต่อคลิปวิดีโอ และกรณี
ตัวอย่าง 7) ชิ้นงาน 8) สื่อสร้างสรรค์ คลิปวิดีโอ และ
9) แบบสรุป One page Summary 10) คุณลักษณะ
การเป็นผู้รับผิดชอบและคุณลักษณะ ผู้นำ ผู้ตาม การ

ทำงานเป็นคณะ ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ 11) การมาเรียนรวมทั้งพฤติกรรมการเรียน โดยใช้การสังเกต การตรวจชิ้นงาน แบบประเมินการนำเสนอผลงาน แบบประเมินสื่อสร้างสรรค์ คลิปวิดีโอ และแบบประเมินงานอื่น ๆ

3.1.2. ผู้ประเมิน ประกอบด้วย ผู้เรียนประเมินตนเอง เพื่อน ระเมินเพื่อน ผู้สอน และ ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก (ผู้บริหารสถานศึกษา / ผู้สอนต้นแบบ / ศึกษานิเทศก์)

3.1.3. วิธีการวัด เช่น การตรวจชิ้นงาน การสังเกต การสัมภาษณ์ การประเมินโดยใช้แบบประเมิน การทดสอบ เป็นต้น

3.2. การวัดจากแบบทดสอบ (30 คะแนน)

3.2.1. ลักษณะของแบบทดสอบเป็นแบบอัตนัย

3.2.2. การสอบแบบให้ผู้สอบนำกลับไปทำ (Take home Examination) โดยกำหนดเวลา

3.2.3. ช่องทางการทดสอบโดยผ่านการมอบหมายงานใน Microsoft Team

4. ชั้นสะท้อนคิด (Reflection) มีวิธีดำเนินการดังนี้

4.1. จัดกิจกรรมสะท้อนคิด ตามประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ 1) ด้านความรู้ ทักษะ และสมรรถนะ ที่ได้ 2) การนำเอาความรู้ ทักษะ และสมรรถนะ ที่ได้ไปใช้ในชีวิต และในอนาคต 3) กิจกรรมการเรียนการสอน 3) สื่อการเรียนการสอน 4) การวัดและประเมินผล 5) จุดเด่น และจุดที่ควรพัฒนา 6) ประเด็นอื่น ๆ และ 7) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

4.2. ให้ผู้เรียนเขียนผลสะท้อนคิด ในแบบฟอร์มออนไลน์ (Google form)

4.3. สรุปผลการสะท้อนคิด และนำเสนอรายประเด็น

10. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ คือ ค่าความถี่ และร้อยละ

11. ผลการศึกษา

1. กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้าน ในวิชาประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ สำหรับผู้เรียน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก คือ 1) การวางแผนเตรียมการ 2) การจัดการเรียนรู้ 3) ผลการเรียนรู้ 4) ผลการสะท้อนคิด สามารถเขียนเป็นรูปที่ 1 ดังนี้



รูปที่ 1 กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้าน

โดยแต่ละขั้นตอนหลัก มีรายละเอียด ดังนี้

1. การวางแผนเตรียมการ (Planning)

1.1. จัดทำหน่วยการเรียนรู้บูรณาการ 2 รายวิชา ตามหัวข้อ (Theme) 12 เรื่อง จำนวน 12 หน่วย

1.2. จัดทำโครงการสอนตลอดภาคเรียน 1/2564

1.3. พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและห้องเรียนกลับด้านบนฐานการใช้วิธีการสอนที่หลากหลายของแต่ละหน่วยการเรียนรู้

1.4. จัดทำเอกสารประกอบการสอน จำนวน 1 เล่ม

1.5. จัดทำ คลิปวิดีโอ จำนวน 8 Ep.

1.6. จัดหา คลิปวิดีโอ จากแหล่งอื่น ๆ ตามหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 15 Ep.

1.7. วางแผนกำหนดกลุ่มนักศึกษาอย่างมีส่วนร่วมเพื่อร่วมกันทำกิจกรรม

1.8. เตรียมช่องทางการติดต่อสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์

2. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (Process)

2.1. ชี้แจงกระบวนการวิชา รายละเอียด การเรียนการสอน สื่อ การวัดผลประเมินผล ชิ้นงาน รวมทั้งข้อตกลงในการเรียนต่าง ๆ

2.2. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ 12 หน่วยการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการห้องเรียนกลับด้าน คือ 1) การศึกษาเรียนรู้ล่วงหน้าจากสื่อต่าง ๆ ที่ได้จัดเตรียมไว้ (Self-directed Learning) 2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน (Sharing Learning Together) 3) การปฏิบัติการกลุ่ม/เดี่ยว เพื่อผลิตชิ้นงานสร้างสรรค์ (Action) 4) การนำเสนอและการให้ข้อมูลป้อนกลับ (Show & Share & Feedback)

โดยใช้ขั้นตอนจัดการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ประกอบด้วย 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 2) ขั้นให้เห็นสถานการณ์ท้าทาย 3) ขั้นอภิปรายสะท้อนคิด 4) ขั้นร่วมผลิตองค์ความรู้ 5) ขั้นช่วยกันดูสะท้อนเรียน

บนฐานของการจัดกระบวนการเรียนรู้ 5 กระบวนหลัก คือ ได้แก่ 1) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 2) การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน 3) การเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา 4) การเรียนรู้ผ่านโครงงาน และ 5) การเรียนรู้บูรณาการผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

2.3 จัดกิจกรรมพบผู้ประเมินภายนอก 1 ครั้ง (2.5 ชั่วโมง)

2.4 จัดกิจกรรมพบผู้บริหารสถานศึกษา และผู้สอน จำนวน 2 โรงเรียน 2 ครั้ง ๆ ละ 2.5 ชั่วโมง วิทยากรที่มาแลกเปลี่ยนในส่วนของ การพัฒนาสถานศึกษาที่มุ่งนวัตกรรม จำนวน 3 คน

2.5 จัดกิจกรรมเพื่อนำเสนอสื่อสร้างสรรค์ และโครงงาน 1) คลิปวิดีโอ ที่ผู้เรียนจัดทำขึ้น 14 ชิ้น (เรื่อง) 2) Info graphic จำนวน 14 เรื่อง และโครงงานเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาที่แต่ละกลุ่มเลือก 14 โครงงาน จำนวน 3 ครั้ง ๆ ละ 2 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง

2.6 จัดกิจกรรมการสะท้อนคิด จำนวน 1 ครั้ง ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

2.7 จัดการวัดผลประเมินผลปลายภาคเรียน

3. ผลการเรียนรู้ (ผลงานจากการเรียนการสอน และชิ้นงานสร้างสรรค์ของผู้เรียน)

3.1 สื่อประกอบการนำเสนอ ที่กลุ่มผู้เรียนได้รับมอบหมาย ไปศึกษาค้นคว้าและนำเสนอ จำนวน 3 ครั้ง ๆ ละ 14 ชิ้นงาน/ เรื่อง

3.2 สื่อนำเสนอโครงงานเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาที่แต่ละกลุ่มเลือก จำนวน 14 โครงงาน และมีการคัดเลือก มอบรางวัลดีเด่น และดีมากร จำนวน 2 รางวัล

3.3 คลิปวิดีโอ ที่ผู้เรียนจัดทำขึ้น 14 ชิ้น (เรื่อง) และมีการคัดเลือก มอบรางวัลดีเด่น และดีมากร จำนวน 2 รางวัล

3.4 แผ่นภาพ Info graphic จำนวน 14 เรื่อง และมีการคัดเลือก มอบรางวัลดีเด่นและดีมากร จำนวน 2 รางวัล

3.5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน จำนวน 32 คน พบว่า มีระดับผลการเรียน A ร้อยละ 68.75 B+ ร้อยละ 25.00 และ B ร้อยละ 6.25

12. ผลการสะท้อนคิด

ผลการสะท้อนคิดของผู้เรียนต่อการเรียน 1) ด้านความรู้ ทักษะ และสมรรถนะ พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่สะท้อนผลว่าเป็นความรู้ใหม่ สามารถจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา การดำเนินการและประเมินผลการพัฒนาการศึกษา 2) ด้านการนำเอาความรู้ ทักษะ และสมรรถนะที่ได้ การนำไปใช้ในชีวิตและในอนาคต พบว่า สามารถนำไปปรับใช้ในสภาพบริบทของแต่ละสถานศึกษา และการดำเนินชีวิตนักศึกษาได้เป็นอย่างดี 3) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน แม้จะมีภาระงานมาก แต่ทำให้ได้ฝึกทักษะการเรียนรู้เป็นอย่างดี ทำให้เข้าใจ 4) ด้านสื่อการเรียนการสอน พบว่า มีเพียงพอและเหมาะสมและได้ฝึกทักษะการผลิตสื่อด้วย 5) ด้านการวัดและประเมินผล พบว่า มีความชัดเจนและครอบคลุม 6) ด้านจุดเด่นและจุดที่ควรพัฒนา พบว่า จุดเด่น คือ การได้ลงมือปฏิบัติ จุดที่ควรพัฒนา คือ เวลาที่ใช้ในการเรียนและปฏิบัติค่อนข้างมาก

13. สรุปผล

1. กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้าน ในวิชาประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ สำหรับผู้เรียน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มี 4 ขั้นตอนหลัก ดังนี้ 1) ขั้นการวางแผนเตรียมการ 2) ขั้นดำเนินการ 3) ขั้นสังเกตและประเมินผล และ 4) ขั้นการสะท้อนคิด ในขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ มีการกำหนดหน่วยการเรียนรู้ 12 หน่วย แต่ละหน่วยมีกิจกรรมผ่านกระบวนการห้องเรียนกลับด้าน คือ 1) การศึกษาเรียนรู้ล่วงหน้าจากสื่อต่าง ๆ ที่ได้จัดเตรียมไว้ 2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน 3) การปฏิบัติภารกิจ/เดี่ยว เพื่อผลิตชิ้นงานสร้างสรรค์ 4) การนำเสนอและการให้ข้อมูลป้อนกลับ และในการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุก มี 5 ขั้นตอน

ดังนี้ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 2) ขั้นให้เห็นสถานการณ์ท้าทาย 3) ขั้นอภิปรายสะท้อนคิด 4) ขั้นร่วมผลิตองค์ความรู้ 5) ขั้นช่วยกันดูแลสะท้อนเรียน บนฐานของการจัดกระบวนการเรียนรู้ 5 กระบวนการหลัก คือ ได้แก่ 1) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 2) การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน 3) การเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา 4) การเรียนรู้ผ่านโครงงาน และ 5) การเรียนรู้บูรณาการผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

2. ผลการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุกและใช้ห้องเรียนกลับด้าน พบว่า ผู้เรียนจำนวน 32 คน มีระดับผลการเรียน A ร้อยละ 68.75 B+ ร้อยละ 25.00 และ B ร้อยละ 6.25 ผลการสะท้อนคิด พบว่า ผู้เรียนแสดงทัศนคติต่อการเรียนรู้จากได้ลงมือปฏิบัติต่อยอดจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันและวิทยากร สามารถนำความรู้และทักษะไปใช้ได้

14. อภิปรายผล

1. กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นไปตามการสรุปผลนั้นที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากผู้สอนใช้กรอบการดำเนินงานตามแนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการทฤษฎีเชิงระบบ และขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุก และใช้ห้องเรียนกลับด้านบนฐานการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่หลากหลาย

2. จากผลการศึกษาที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่า ผู้เรียน ได้เรียนรู้จากการศึกษา ค้นคว้า ลงมือปฏิบัติ ประกอบกับ การวัดและประเมินผลที่มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ การปฏิบัติ มากกว่าการมุ่งความรู้ความจำ ทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนโดยรวมอยู่ระดับที่น่าพอใจ จะเห็นได้จากการผลการสะท้อนคิด

15. ข้อเสนอแนะ

15.1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

1. ปัญหาที่พบ คือ ผู้เรียนบางส่วนที่ไม่ได้ศึกษาเรียนรู้จากสื่อที่ผู้สอนได้ส่งมอบให้มาก่อนทำให้การ

อภิปรายแลกเปลี่ยน วิพากษ์วิจารณ์ในช่วงเวลาเรียนที่พบกันแบบออนไลน์ จึงมีการแสดงความคิดเห็น หรือเสนอความคิดเห็นน้อยหรือไม่เลย ดังนั้นผู้สอนจึงควรกระตุ้นเตือนและกำชับ ดัดป้ายประกาศในการมอบหมายพร้อมทั้งกำหนดประเด็นการอภิปรายไว้ล่วงหน้า หรืออาจจะกำหนดไว้เป็นหน้าที่ของผู้เรียนกลุ่มหรือคนใด อย่างเหมาะสมกับช่วงเวลา ทั้งนี้เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างราบรื่น

2. ผู้สอนท่านอื่น ๆ สามารถนำแนวทางการจัดการจัดการเรียนรู้ไปปรับใช้หรือต่อยอดเพิ่มเติม เสริมให้เหมาะสมกับธรรมชาติกระบวนการวิชาผู้เรียน บริบทของผู้สอนและศักยภาพของผู้เรียน

15.2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีการผสมผสานรูปแบบการสอนที่หลากหลายและที่เหมาะสมกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์กระบวนการวิชาที่

17. เอกสารอ้างอิง

สุไรกร นันทบุรมย์. (2560). “ความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้แบบผสมวิธี ห้องเรียนกลับด้าน พื้นที่การเรียนรู้ และการเรียนรู้เชิงรุก”. วารสารห้องสมุด. ปีที่ 61 (2) (กรกฎาคม – ธันวาคม 2560).

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2564). ประกาศมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เรื่อง แนวทางการจัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) .ประกาศเมื่อวันที่ 23 พฤษภาคม 2564.

พงศ์ทัศ วนิชานันท์, (1 พฤษภาคม 2563). “การศึกษาพื้นฐานในยุค โควิด-19: จะเปิด-ปิดโรงเรียนอย่างไร”. ค้นคืนเมื่อ 15 กันยายน 2564. จาก <https://tdri.or.th/2020/05/basic-education-in-covid-19-crisis-reopening-school-after-lockdown/>

พิริษฐุ์ พัชรสินธุ์ และธีระศักดิ์ จิระตราชู. (25 สิงหาคม 2564). “ทางออกการศึกษาในยุคโควิด -19”. COVID POLICY LAB. ค้นคืนเมื่อ 15 กันยายน 2564 จาก <https://workpointtoday.com/covid-policy-lab-education/>

มุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงรุกฐานการใช้ ICT หรือลักษณะการสอนแบบออนไลน์มากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อบูรณาการวิชาอย่างน้อย 2 วิชาขึ้นไป ในหลักสูตร / สาขา ในขณะเดียวกันหรือต่างคณะฯ รวมทั้งนักศึกษาในกลุ่มเดียวกันหรือคนละกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงและมุ่งสร้างสรรค์นวัตกรรม

16. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ส่งเสริมและสนับสนุนในการพัฒนาทักษะด้านการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เพื่อตอบสนองนโยบายการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ ที่ได้ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์การสอนแนวใหม่ ขอขอบคุณวิทยากรภายนอก และขอบคุณผู้เรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมเป็นอย่างดี ทำให้การจัดการเรียนรู้กระบวนการวิชานี้ บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

บูรณาการการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ในกระบวนการบริหารจัดการสถานศึกษา และการประกันคุณภาพสู่ความเป็นเลิศ

ยงยุทธ ยะบุญรุ่ง¹

¹สาขาบริหารการศึกษา ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 219 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail yongyouth.y@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การประสานเนื้อหา หลักการ กิจกรรมการเรียนรู้ การฝึก การสร้างสรรค์ชิ้นงานและอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องจากศาสตร์ของสองรายวิชาเข้าเป็นหน่วยเดียวกัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความคิดรวบยอดไปใช้ในชีวิตจริงได้ในอนาคต บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอ 1) กระบวนการบูรณาการการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ในกระบวนการบริหารจัดการสถานศึกษาและการประกันคุณภาพสู่ความเป็นเลิศ และ 2) ผลการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งบูรณาการการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ในวิชาการบริหารจัดการสถานศึกษาและวิชาการประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ ระเบียบวิธีการศึกษาใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เรียนที่ลงทะเบียนเรียนกระบวนการบริหารจัดการสถานศึกษา (051304) และวิชาการประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ (100231) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 รวมทั้งสิ้น 65 คน วิธีการและเครื่องมือที่ใช้ คือ 1) การบูรณาการการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) สื่อและเอกสารประกอบการเรียนสอนออนไลน์ 4) แบบทดสอบออนไลน์ 5) การสะท้อนคิด วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าความถี่ และร้อยละ

ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการบูรณาการการเรียนรู้ออนไลน์มี 4 ขั้นตอนหลัก คือ 1) ขั้นการวางแผนเตรียมการ 2) ขั้นการดำเนินการ 3) ขั้นสังเกตและประเมินผล และ 4) ขั้นการสะท้อนคิด ในขั้นตอนหลักที่ 1 ขั้นการวางแผนเตรียมการ มีการวิเคราะห์และกำหนดหน่วยการเรียนรู้บูรณาการ จำนวน 12 หน่วย แต่ละหน่วยมีการวางกิจกรรมผ่านกระบวนการต่าง ๆ เช่น 1) การศึกษาเรียนรู้ล่วงหน้าจากสื่อต่าง ๆ ที่ได้จัดเตรียมไว้ 2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน 3) การปฏิบัติการกลุ่ม/เดี่ยวเพื่อผลิตชิ้นงานสร้างสรรค์ 4) การนำเสนอและการให้ข้อมูลป้อนกลับ และในขั้นตอนหลักที่ 2 การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงรุก มี 5 ชั้น ดังนี้ 1) ชั้นกระตุ้นความสนใจ 2) ชั้นให้เห็นสถานการณ์ท้าทาย 3) ชั้นอภิปรายสะท้อนคิด 4) ชั้นร่วมผลิตองค์ความรู้ 5) ชั้นช่วยกันดูสะท้อนเรียนบนฐานของการจัดการกระบวนการเรียนรู้ 5 กระบวนการหลัก คือ ได้แก่ 1) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 2) การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน 3) การเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา 4) การเรียนรู้ผ่านโครงงาน และ 5) การเรียนรู้บูรณาการผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผู้เรียนจำนวน 65 คน มีระดับผลการเรียน A ร้อยละ 52.31 B+ ร้อยละ 32.31 B ร้อยละ 10.77 C ร้อยละ 3.08 และ C+ ร้อยละ 1.54 ผลการสะท้อนคิดแสดงทัศนะต่อการเรียน พบว่า การได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิทยากรที่ได้เชิญมาให้ประสบการณ์จะสามารถนำไปใช้ได้ในอนาคตต่อไป ในเรื่องเกี่ยวกับวิธีการปฏิบัติงาน รายได้ และการมาเป็นผู้ประเมินภายนอกเป็นที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก

คำสำคัญ: กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์, บูรณาการการเรียนรู้, การบริหารการศึกษา

1. บทนำ

การพัฒนาอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้งสถานการณ์วิกฤติต่าง ๆ ทำให้การศึกษาต้องปรับตัวและเปลี่ยนแปลงไปด้วย การจัดการเรียนรู้ถือได้ว่าเป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งของการศึกษา เพราะกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เรียนนั้นเป็นกลไกขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาผู้เรียนให้ไปถึงเป้าหมายที่กำหนดไว้ การจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมได้ถูกวิพากษ์เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย ซึ่งผู้เรียนเป็นผู้รับความรู้จากผู้บรรยายเป็นหลักไม่สามารถตอบสนองต่อธรรมชาติของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องสนใจใฝ่รู้ในเรื่อง ๆ นั้น และการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้ ในขณะที่การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งมุ่งเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ ถูกกล่าวถึงมากขึ้นตามลำดับและมีบทบาทสำคัญในวงวิชาการและงานวิจัยด้านการศึกษา ซึ่งมีการนำการเรียนรู้เชิงรุกมาปรับใช้หลายปีที่ผ่านมาในประเทศไทยก็เช่นเดียวกัน แม้อาจจะยังเป็นเรื่องใหม่เข้าถึงยากหรือยังมีความเข้าใจหรือมีทักษะในการปรับใช้น้อยสำหรับผู้สอนหรือผู้ที่อยู่ในวงการการศึกษาจำนวนหนึ่ง (สุรไกร นันทบุรมย์, 2560) เนื่องจากเป็นเชิงเทคนิคที่ต้องใช้ความชำนาญในการออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างแยบยล

ในขณะที่การระบาดของไวรัสโควิด-19 ส่งผลกระทบต่อการศึกษาไทยอย่างรุนแรง เพราะเป็นการซ้ำเติมปัญหาที่มีอยู่แต่เดิม คือ 1) คุณภาพการศึกษา และ 2) ความเหลื่อมล้ำสูง เพิ่มความยากลำบากต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งผู้เรียน ผู้สอน ผู้ปกครอง และสถานศึกษา (พิริษฐ พัทธสินธุ และธีระศักดิ์ จิระตราฐ, 2564) ตั้งแต่เชื้อไวรัสเริ่มระบาดในประเทศจีนปลายปี 2563 จนถึงปัจจุบัน UNESCO รายงานว่า มีผู้เรียนได้รับผลกระทบมากกว่า 1.5 พันล้านคน (มากกว่าร้อยละ 90 ของผู้เรียนทั้งหมด) สำหรับประเทศไทยแม้จะ ได้มีโอกาสศึกษาทบทวนบทเรียนของตนเองและจากต่างประเทศเพื่อให้การจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่สอดคล้อง

กับมาตรการป้องกันการระบาด พร้อมกับเตรียมมาตรการต่าง ๆ เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้เรียนได้รับผลกระทบจากรูปแบบการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป (พงศ์ทัศ วนิชานันท์, 2563) จนถึงทุกวันนี้ยังคงต้องศึกษาพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนกันต่อไปเพื่อให้สอดคล้องเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ จึงต้องมีความพยายามอย่างมากที่จะทำให้ผู้เรียนใช้การเรียนรู้เชิงรุกให้มากยิ่งขึ้น เพียงแต่ผู้สอนและผู้เกี่ยวข้อง จะต้องใช้เทคนิควิธีการอย่างไร ให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองให้เข้มข้นเพิ่มมากขึ้น

คำว่า “บูรณาการ” เป็นศัพท์บัญญัติทางการศึกษา เดิมใช้คำว่า “บูรณาการรวมหน่วย” เป็นคำบัญญัติให้ตรงกับคำว่า “Integration” ในภาษาอังกฤษ หมายความว่า การรวมหน่วยที่แยก ๆ กันเข้าเป็นหน่วยเดียวกัน เช่น หลักสูตรแบบบูรณาการรวมหน่วย (กาญจนา นาคสกุล, 2557) ปัจจุบันใช้เพียงคำว่า “บูรณาการ” หมายความว่า การประสานเนื้อหา หลักการ กิจกรรม การฝึก การประเมินผล และอื่น ๆ เข้าเป็นหน่วยเดียวกัน เช่น การสอนภาษาแบบบูรณาการ ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ด้านทักษะต่างๆ ทั้งฟัง พูด อ่าน เขียน ผสมผสานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในวิชาเดียวกัน ไม่แยกออกจากกันเป็นหลายวิชาดังแต่ก่อน

ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้ประกาศ เรื่อง แนวทางการจัดการเรียนการสอนและการสอบในสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 (ฉบับที่ 2) เมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2564 คือ ให้ส่วนงานพิจารณาปรับรูปแบบการเรียนการสอนตามความจำเป็นอย่างแต่ละกระบวนวิชาต่อ เนื่องจากการประกาศมหาวิทยาลัยฯ ลงวันที่ 4 ตุลาคม 2564 (มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2564) ส่งผลต่อผู้สอนที่ต้องศึกษาค้นคว้าคิดวางแผนทดลองวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกแบบออนไลน์ (Active Online Learning) และพยายามที่จะทำให้ผู้เรียนใช้

การเรียนรู้แบบเชิงรุกยังเป็นเรื่องที่ยาก นอกเสียจากผู้เรียนมีความต้องการที่จะเรียนรู้ในเรื่องนั้นจริง ๆ แต่ในปัจจุบันผู้เรียนส่วนใหญ่มีเป้าหมายชีวิต วิธีการเรียนคณะที่สามารถเข้าเรียนได้ อาจจะยังไม่สอดคล้องตรงกับความต้องการทำให้ผู้เรียนบางคน เรียนไปแบบไม่รู้ว่าจะนำความรู้ ทักษะ สมรรถนะที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตและอนาคตอย่างไร ซึ่งก็เป็นประเด็นปัญหาของการศึกษาอีกอย่างหนึ่ง

กระบวนการบริหารจัดการสถานศึกษา (051304) ซึ่งเป็นกระบวนการวิชาโทที่นักศึกษาคณะต่าง ๆ สามารถเลือกเป็นวิชาโท หรือวิชาเลือก และกระบวนการประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ (100231) เป็นกระบวนการวิชาแกนที่นักศึกษาครู คณะศึกษาศาสตร์ต้องเรียนเนื่องจากเป็นมาตรฐานความรู้ที่คุรุสภาซึ่งเป็นหน่วยงานกำกับมาตรฐานวิชาชีพกำหนดไว้ ในขณะที่นักศึกษาในระดับชั้นปี 2 – 3 มุ่งให้ความสนใจกับวิชาเอกที่ตนศึกษาอยู่ อาจยังมีความสนใจใฝ่รู้และมีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับการบริหารสถานศึกษาค่อนข้างน้อย ด้วยเหตุผลหลายประการ เนื่องจากการประกันคุณภาพการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการบริหารการศึกษา จึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากที่จะพยายามทำให้นักศึกษาครูเข้าใจในภาพกว้าง

จากที่กล่าวมาผู้สอนจึงมีความประสงค์ที่จะศึกษาการบูรณาการการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ในวิชาการบริหารจัดการสถานศึกษาและวิชาการประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ รวมทั้งศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนไปและเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สำหรับกระบวนวิชาอื่น ๆ ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อพัฒนากระบวนการบูรณาการการเรียนรู้ออนไลน์ในวิชาการบริหารจัดการสถานศึกษาและวิชาการประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ

2. เพื่อศึกษาผลการบูรณาการการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ในวิชาการบริหารจัดการสถานศึกษาและวิชาการประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ

3. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. บูรณาการการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ หมายถึง การปรับเปลี่ยนแนวคิดและการปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้เป็นแบบบูรณาการ ตั้งแต่ 1) การวางแผนเตรียมการ การวิเคราะห์เนื้อหา และกำหนดหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาข้ามวิชา การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีทั้งหน่วยแยกและหน่วยบูรณาการ 2) การจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ทั้งรายตอนและที่การบูรณาการให้ผู้เรียนเรียนรู้เชิงรุกแบบออนไลน์ 3) การจัดทำสื่อออนไลน์ วิธีการและเครื่องมือการวัดประเมินผลออนไลน์ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เปลี่ยนจากที่เคยใช้วิธีการหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม มาเป็นรูปแบบที่กลับกันที่เรียกว่าห้องเรียนกลับด้าน รวมทั้งการบูรณาการการเรียนรู้ข้ามรายวิชา

2. ห้องเรียนกลับด้าน หมายถึง การเปลี่ยนแนวคิดการจัดการเรียนรู้ จากดั้งเดิมเป็นรูปแบบที่กลับกัน คือให้ผู้เรียนศึกษาข้อมูลหรือบทเรียนมาก่อนล่วงหน้า จากคลิปวิดีโอหรือสื่อที่ผู้สอนมอบให้ เพื่อมาทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งขึ้นหรือมาทำงานที่มอบหมาย แก้ไขปัญหา ทำใบงานหรือถกเถียงประเด็นที่ยังไม่เป็นที่เข้าใจหรือมีข้อสงสัยในห้องเรียนแทน ทำให้เกิดประโยชน์ในการช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้งในห้องเรียน และได้รับการแก้ไขความรู้อย่างถูกต้อง ผู้สอนจึงต้องมีวางแผนเตรียมการสอนเป็นอย่างดีในทุกแผนการจัดการเรียนรู้

3. การเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ หมายถึง การสร้างประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติ หรือการเรียนรู้โดยการลงมือทำ หรือ กิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิดวางแผน ลงมือทำ ประเมินตัดสินเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขากำลังทำอยู่ ผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนถูกออกแบบให้ลงมือทำมากกว่าการฟัง การมองดู หรือ

จัดบันทึกตามการบรรยายของผู้สอน นอกจากนี้ยังได้ประเมินผลและการสะท้อนคิดอย่างมีส่วนร่วม ผ่านการจัดกระบวนการเรียนรู้จากการบูรณาการสาระความรู้ข้ามกระบวนการวิชา 2 วิชาและที่ก่อให้เกิดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุก

4. ผู้เรียน หมายถึง นักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ลงทะเบียนเรียนกระบวนการวิชาการประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ (100231) ตอน 5 และตอน 6 จำนวน 29 คน และนักศึกษาคณะอื่น ๆ ที่ลงทะเบียนเรียนกระบวนการวิชาการบริหารจัดการสถานศึกษา (051304) เป็นวิชาโทหรือวิชาเลือกเสรี จำนวน 36 คน ในภาคเรียนที่ 2/2564

5. ผู้สอน หมายถึง อาจารย์ที่รับผิดชอบสอนกระบวนการวิชา กระบวนการวิชาการประกันคุณภาพสู่ความเป็นเลิศ (100231) ตอน 5 – 6 และกระบวนการวิชาการบริหารจัดการสถานศึกษา (051304) ภาคเรียนที่ 2/2564

4. ประโยชน์และความสำคัญของการศึกษา

1. ผู้เรียน ได้เรียนรู้ พัฒนาทักษะ เจตคติและสมรรถนะที่สำคัญและจำเป็นซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ในการเรียนรู้ (Outcome based Learning) ในเนื้อหาที่เกี่ยวกับการบริหารจัดการสถานศึกษาและการประกันคุณภาพการศึกษา นำไปใช้ในการเรียนวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในชีวิตประจำวัน และการทำงานในอนาคตได้

2. ผู้สอน สามารถนำไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในวิชาอื่น และเผยแพร่แก่คณาจารย์

คณะศึกษาศาสตร์และคณะอื่น ๆ ในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่หรือผู้สอนที่สนใจ จากผลการพัฒนากระบวนการบูรณาการการเรียนรู้ออนไลน์ในวิชาการบริหารจัดการสถานศึกษาและวิชาการประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3. คณะศึกษาศาสตร์ ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของคณะศึกษาศาสตร์ ในการเป็นผู้นำด้านศาสตร์การสอนแนวใหม่ สำหรับเผยแพร่ให้แก่ นักศึกษาคู อจารย์และบุคลากรทางการศึกษาทั่วไปได้

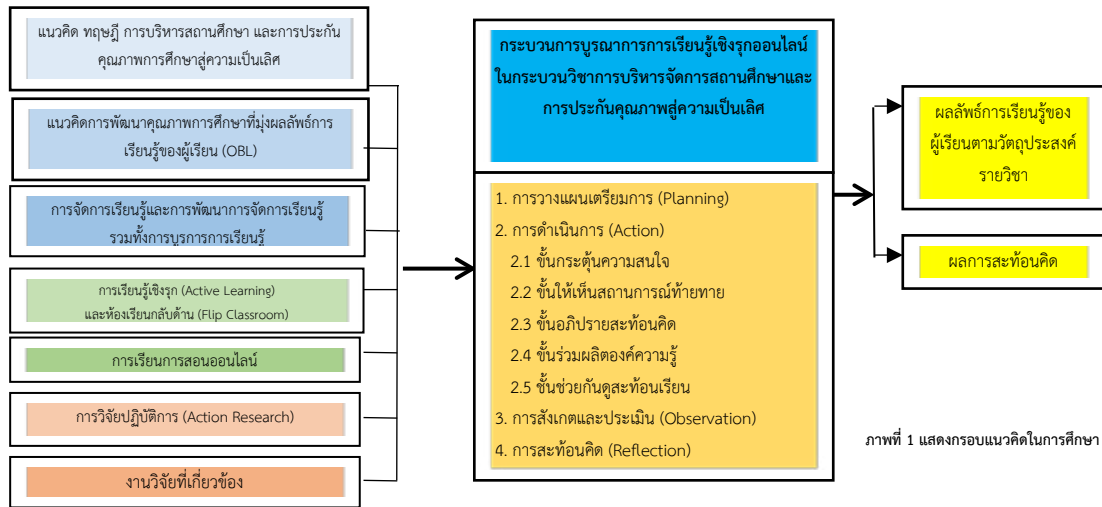
4. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้แบบอย่างของการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงในปัจจุบันและในอนาคตที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

5. การทบทวนวรรณกรรม

ผู้สอนได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตามลำดับหัวข้อ ดังนี้ 1) การจัดการเรียนรู้และการพัฒนาฯ 2) การบูรณาการการเรียนรู้ 3) การสอนแบบออนไลน์ 4) การเรียนรู้เชิงรุก 5) ห้องเรียนกลับด้าน 6) การบริหารจัดการสถานศึกษา และการประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ 7) แนวคิดการพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (OBL) 8) การวิจัยปฏิบัติการ และ 9) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้สอนนำเอาผลจากการศึกษาและทบทวนแนวคิดและทฤษฎี มากำหนดกรอบแนวคิดการศึกษา ดังนี้

กรอบแนวคิดในการศึกษา



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการศึกษา

6. วิธีดำเนินการศึกษา

การศึกษาในครั้งนี้ ใช้การวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) ของ Kemmis and McTaggart. (1988) มีวิธีดำเนินการ ดังนี้ กลุ่มเป้าหมาย

6.1 กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เรียนที่ลงทะเบียนเรียน ครอบคลุมวิชา การประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ (100231) จำนวน 29 คน และ ครอบคลุม วิชาการบริหารจัดการสถานศึกษา (051304) จำนวน 36 คน รวมทั้งสิ้น 65 คน

6.2 วิธีการและเครื่องมือที่ใช้

1) การบูรณาการการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) สื่อและเอกสารประกอบการเรียนการสอนออนไลน์ 4) แบบทดสอบออนไลน์ 5) การสะท้อนคิด

6.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการตามขั้นตอน การศึกษาวิจัยเชิงปฏิบัติการ (PAOR) เป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นวางแผนเตรียมการ (Planning) 2) ขั้นดำเนินการ (Action) 3) ขั้นสังเกตและประเมิน (Observation) 4) ขั้นสะท้อนคิด (Reflection) แต่ละขั้นตอนมีวิธีดำเนินการ ดังนี้

1. ขั้นวางแผนเตรียมการ (Planning) ผู้สอนดำเนินการ ดังนี้

1.1. จัดทำหน่วยการเรียนรู้ขึ้นใหม่จากการบูรณาการเนื้อหาวิชา 2 ครอบคลุมวิชา โดยการวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา และวัตถุประสงค์ ในส่วนที่คล้ายคลึงกันและที่แตกต่างกัน แล้วนำมาสังเคราะห์เนื้อหา จัดทำหัวข้อเรื่อง (Theme) ขึ้นมาใหม่ เพื่อนำไปจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป

ออกแบบและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้ ในลักษณะมุ่งเน้น Student-Centered Approaches ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยใช้วิธีสอน 5 ครอบคลุมหลัก ได้แก่ 1) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based Learning) 2) การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenal based Learning) 3) การเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา (Problem-based Learning) และ 4) การเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project-based Learning) และ 5) การเรียนรู้บูรณาการผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร (ICT-integrated Learning) จำนวน 12 หน่วย

1.2. จัดเตรียมโครงการสอนรายสัปดาห์แต่ละหน่วยให้สอดคล้องกับช่วงเวลาเรียนตลอดภาคเรียนที่ 2/2564 ของแต่ละตอนและที่เรียนร่วมกัน

1.3. จัดทำเอกสารประกอบการสอนและสื่อการสอนอื่น ๆ ได้แก่ E-book ภาพประกอบการบรรยาย คลิปวิดีโอทั้งที่ผู้สอนจัดทำขึ้นและจากแหล่งสื่ออื่น ๆ เช่น จาก You Tube ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้ตามกระบวนวิชาที่ผู้สอนเลือกสรรในแต่ละหน่วยการเรียนรู้เป็นต้น

1.4. จัดทำเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผลแบบออนไลน์ สำหรับการสอบปลายภาค

1.5. สร้างช่องทางการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่ม ได้แก่

1.5.1. Microsoft Team สำหรับการนัดหมายในครั้งแรกของการจัดการเรียนรู้ การส่งผ่านเอกสารประกอบการสอน การมอบหมายงาน การวัดผลประเมินผล และการสื่อสารต่าง ๆ ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับ email ของผู้เรียนแต่ละคนที่สำนักทะเบียนได้จัดทำไว้แล้ว

1.5.2. Application Line กลุ่มแต่ละห้องและกลุ่มรวม เพื่อติดต่อ สื่อสาร แจ้งข่าวสารเพื่อความรวดเร็วและเร่งด่วน ในการเข้าถึงช่องทางอื่น ๆ ต่อไป

1.5.3. โทรศัพท์ สำหรับติดต่อเป็นรายบุคคล ในกรณีที่ Social Media มีปัญหา ไม่สามารถสื่อสารกันได้ทั้งการเรียน การสอบ หรือกิจกรรมอื่น ๆ

2. ขั้นตอนการ (Action) ผู้สอนดำเนินการดังนี้

2.1. จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ตามโครงการสอน และแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้ที่ได้วางแผนเตรียมการไว้ โดยมุ่งเน้น

2.1.1. การชี้แจงรายละเอียดของกระบวนวิชา รวมทั้งข้อตกลงเบื้องต้น ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับโครงการสอน หน่วยการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนรู้ สื่อประกอบการเรียนการสอน (เอกสารประกอบการสอน) ช่องทางการติดต่อสื่อสาร สิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอน ชิ้นงานและงานที่จะได้รับมอบหมาย (งานกลุ่ม /งานเดี่ยว) การวัดและประเมินผล คะแนน เกณฑ์การตัดสิน การเลือก

หัวหน้า / รองหัวหน้าห้อง การแบ่งกลุ่ม การมาเรียน/ พฤติกรรมการเรียน เป็นต้น รวมทั้งการสำรวจความพร้อม ปัญหา และความต้องการในการเรียนออนไลน์ของผู้เรียน

2.1.2. ให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ สืบค้น จากเอกสารประกอบการสอนที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ และสื่อจากแหล่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ใบกิจกรรม/ใบงาน ของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งได้มอบหมายไว้ล่วงหน้า เช่น คลิปวิดีโอหรือเอกสารที่เกี่ยวข้อง ที่ผู้สอนได้ทำ Link เชื่อมโยงไว้ใน Post จากงานที่มอบหมายใน Microsoft Team ของกลุ่มกระบวนวิชา ก่อนการเรียน พร้อมประเด็นนำการอภิปรายหรือคำถาม

2.1.3. จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การอภิปรายแบ่งปัน กับกลุ่มเพื่อนในห้องเดียวกันหรือคนละห้อง รวมทั้งแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคณะวิทยากรที่ผู้สอนได้เชิญมา เช่น ผู้ประเมินภายนอก ผู้บริหารโรงเรียนที่มีการปฏิบัติที่ดีได้รับรางวัลพระราชทาน

2.1.4. จัดให้ผู้เรียนจัดทำแผนงานยกระดับคุณภาพการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน

2.1.5. จัดให้มีการนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้า ชิ้นงานที่มอบหมาย และสื่อที่นักศึกษาจัดทำขึ้น

2.1.6. ใช้ ICT ในการเติมเต็มในการเรียนการสอนโดยใช้ช่องทางสื่อสาร/แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน โดยใช้ช่องทาง MS-Team

2.1.7. จัดกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียนทั้ง 2 วิชา โดยจัดเวลาให้ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันได้ เช่น ในวันพุธตอนเย็น เพื่อ 1) จัดกิจกรรมพบปะแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้บริหารสถานศึกษา ฯลฯ 2) กิจกรรมการนำเสนอผลงาน 3) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเนื้อหาที่มีส่วนร่วมกัน 4) กิจกรรมนำเสนอแผนงาน/โครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาสถานศึกษา เป็นต้น

3. ชั้นสังเกตและประเมิน (Observation) ผู้สอนดำเนินการ ดังนี้

3.1. การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) (70 คะแนน)

3.1.1. สิ่งที่มีงประเมิน ประกอบด้วย 1) ชิ้นงาน 2) การนำเสนองาน 3) การมีส่วนร่วม 4) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 5) พฤติกรรมการเรียน 6) การแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นหรือต่อคลิปวิดีโอและกรณีตัวอย่าง 7) ชิ้นงาน 8) คุณลักษณะการเป็นผู้รับผิดชอบ และคุณลักษณะ ผู้นำ ผู้ตาม การทำงานเป็นคณะ ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ 9) การมาเรียนรวมทั้งพฤติกรรมการเรียน โดยใช้การสังเกต การตรวจชิ้นงาน แบบประเมินการนำเสนอผลงาน แบบประเมินสื่อสร้างสรรค์ คลิปวิดีโอ และแบบประเมินงานอื่น ๆ

3.1.2. ผู้ประเมิน ประกอบด้วย ผู้เรียน ประเมินตนเอง เพื่อนประเมินเพื่อน และผู้สอน

3.1.3. วิธีการวัด เช่น การตรวจชิ้นงาน การสังเกต การสัมภาษณ์ การประเมินโดยใช้แบบทดสอบ

3.2. การวัดจากแบบทดสอบ (30 คะแนน)

3.2.1. ลักษณะของแบบทดสอบเป็นแบบอัตนัย

3.2.2. การสอบแบบ Take home Examination

3.2.3. ช่องทางการทดสอบโดยผ่านการมอบหมายงานใน Microsoft Team

4. ชั้นสะท้อนคิด (Reflection) มีวิธีดำเนินการ ดังนี้

4.1. จัดกิจกรรมสะท้อนคิด ตามประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ 1) ด้านความรู้ ทักษะ และสมรรถนะ ที่ได้ 2) การนำเอาความรู้ ทักษะ และสมรรถนะ ที่ได้ไปใช้ใน ชีวิต และในอนาคต 3) กิจกรรมการเรียนการสอน 3) สื่อการเรียนการสอน 4) การวัดและประเมินผล 5) จุดเด่น และจุดที่ควรพัฒนา 6) ประเด็นอื่น ๆ และ 7) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

4.2. ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดโดยแลกเปลี่ยนในชั้นเรียนในการจัดการเรียนครั้งสุดท้ายของภาคเรียน

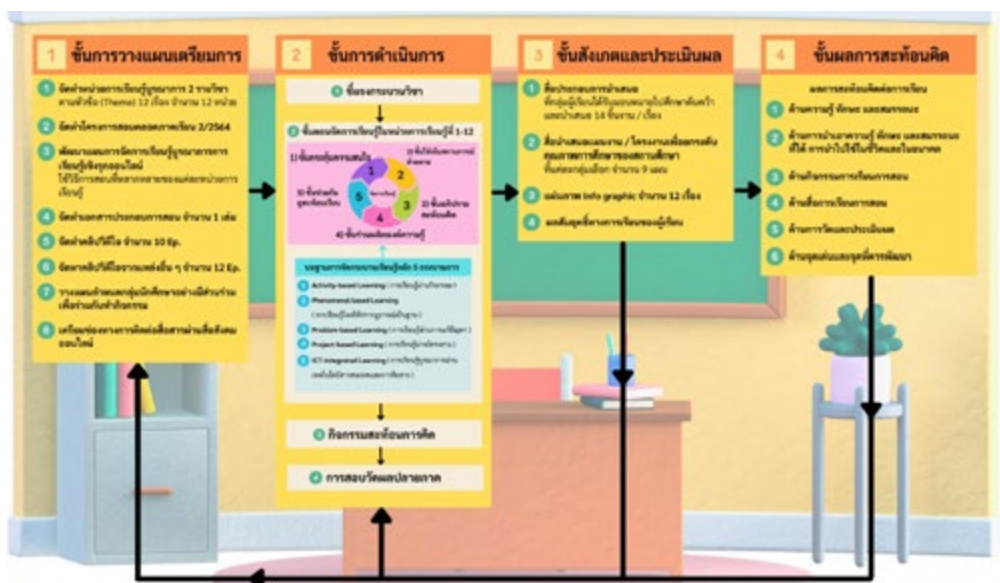
4.3. สรุปผลการสะท้อนคิด และนำเสนอรายประเด็น

7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ คือ ค่าความถี่ และร้อยละ

8. ผลการศึกษา

1. กระบวนการบูรณาการเรียนรู้ออนไลน์ในวิชาการบริหารจัดการสถานศึกษาและวิชาการประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก คือ 1) การวางแผนเตรียมการ 2) การดำเนินการ 3) ผลการเรียนรู้ 4) ผลการสะท้อนคิด สามารถเขียนเป็นแผนภาพได้ ดังนี้



ภาพที่ 2 กระบวนการบูรณาการเรียนรู้ออนไลน์

แต่ละขั้นตอนหลัก มีรายละเอียด ดังนี้

1. ขั้นการวางแผนเตรียมการ

1.1. จัดทำหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ 2 รายวิชา ตามหัวข้อ (Theme) 12 เรื่อง จำนวน 12 หน่วยการเรียนรู้

1.2. จัดทำโครงการสอนตลอดภาคเรียน 2/2564

1.3. พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ การเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์บนฐานการใช้วิธีการสอนที่หลากหลายของแต่ละหน่วยการเรียนรู้

1.4. จัดทำเอกสารประกอบการสอน จำนวน 1 เล่ม

1.5. จัดทำ คลิปวิดีโอ จำนวน 10 Ep.

1.6. จัดหา คลิปวิดีโอ จากแหล่งอื่น ๆ จำนวน 12 Ep.

1.7. วางแผนกำหนดกลุ่มนักศึกษาอย่างมีส่วนร่วมเพื่อร่วมกันทำกิจกรรม

1.8. เตรียมช่องทางการติดต่อสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์

2. ขั้นดำเนินการ

2.1. ชี้แจงกระบวนการวิชา รายละเอียด การเรียนการสอน สื่อ การวัดผลประเมินผล การกำหนดชิ้นงาน รวมทั้งข้อตกลงในการเรียนต่าง ๆ รวมทั้งสำรวจความต้องการจำเป็นและปัญหาในการเรียนออนไลน์ของผู้เรียน เพื่อหาแนวทางการช่วยเหลือ

2.2. จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ 12 หน่วยการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการบูรณาการ ดังนี้ 1) การศึกษาเรียนรู้ล่วงหน้าจากสื่อต่าง ๆ ที่ได้จัดเตรียมไว้ (Self-directed Learning) 2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน (Sharing Learning Together) 3) การปฏิบัติภารกิจกลุ่ม/เดี่ยว เพื่อผลิตชิ้นงานสร้างสรรค์ (Action) 4) การนำเสนอและการให้ข้อมูลป้อนกลับ (Show & Share & Feedback)

โดยใช้ขั้นตอนจัดการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ประกอบด้วย 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 2) ขั้น

ให้เห็นสถานการณ์ท้าทาย 3) ขั้นตอนิปรายสะท้อนคิด 4) ขั้นร่วมผลิตองค์ความรู้ 5) ขั้นช่วยกันดูแลสะท้อนเรียนบนฐานของการจัดกระบวนการเรียนรู้ 5 กระบวนการหลัก คือ ได้แก่ 1) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 2) การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน 3) การเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา 4) การเรียนรู้ผ่านโครงงาน และ 5) การเรียนรู้บูรณาการผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

2.3. จัดกิจกรรมพบผู้ประเมินภายนอก 1 ครั้ง (3 ชั่วโมง)

2.4. จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนกับผู้บริหารสถานศึกษาที่มีการปฏิบัติเป็นเลิศ จำนวน 1 ครั้ง 2 คน(3 ชั่วโมง) ในประเด็นของการพัฒนาสถานศึกษาที่มุ่งนวัตกรรมและคุณภาพการศึกษา

2.5. จัดกิจกรรมเพื่อนำเสนอแผนงานพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและโรงเรียน ในลักษณะที่เป็นโครงงานเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาที่แต่ละกลุ่มเลือกจำนวน 10 แผนงาน

2.6. จัดกิจกรรมการสะท้อนคิด จำนวน 1 ครั้ง

2.7. จัดให้มีการวัดผลประเมินผลปลายภาคเรียนแบบให้หน้ากลับไปทำ (Take home examination) ที่มีลักษณะให้ออกแบบและพัฒนาคุณภาพการศึกษา

3. ขั้นสังเกตและประเมินผล

3.1. การนำเสนอและสื่อประกอบที่กลุ่มผู้เรียนได้รับมอบหมาย ไปศึกษาค้นคว้าและนำเสนอ

3.2. สื่อนำเสนอแผนงาน / โครงงานเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาที่แต่ละกลุ่มเลือก

3.3. แผ่นภาพ Info graphic จำนวน 12 เรื่อง

3.4. ความรู้จากการทดสอบ

3.5. พฤติกรรมการเรียนและการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน

4. ขั้นการสะท้อนคิด

ผลการสะท้อนคิดของผู้เรียนต่อการเรียน 1) ด้านความรู้ ทักษะ และสมรรถนะ พบว่า ผู้เรียนส่วน

ใหญ่สะท้อนผลว่าเป็นความรู้ใหม่ สามารถจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา การดำเนินการและประเมินผลการพัฒนาการศึกษา 2) ด้านการนำเอาความรู้ ทักษะ และสมรรถนะที่ได้ การนำไปใช้ในชีวิตและในอนาคต พบว่า สามารถนำไปปรับใช้ในสภาพบริบทของแต่ละสถานศึกษา และการดำเนินชีวิตนักศึกษาได้เป็นอย่างดี 3) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน แม้จะมีภาระงานมาก แต่ทำให้ได้ฝึกทักษะการเรียนรู้เป็นอย่างดี ทำให้เข้าใจ 4) ด้านสื่อการเรียนการสอน พบว่า มีเพียงพอและเหมาะสมและได้ฝึกทักษะการผลิตสื่อด้วย 5) ด้านการวัดและประเมินผล พบว่า มีความชัดเจนและครอบคลุม 6) ด้านจุดเด่นและจุดที่ควรพัฒนา พบว่า จุดเด่น คือ การได้ลงมือปฏิบัติ การได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิทยากรที่ได้เชิญมาให้ประสบการณ์จะสามารถนำไปใช้ได้มีโอกาสต่อไป ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผู้ประเมินภายนอก วิธีการปฏิบัติงาน รายได้ และการมาเป็น นั้น น่าสนใจเป็นอย่างมาก จุดที่ควรพัฒนา คือ เวลาที่ใช้ในการเรียนและปฏิบัติค่อนข้างมาก

9. สรุปผล

1. กระบวนการบูรณาการเรียนรู้ออนไลน์ในวิชาการบริหารจัดการสถานศึกษาและวิชาการประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศมี 4 ขั้นตอนหลัก ดังนี้ ในขั้นที่ 1 ขั้นการวางแผนเตรียมการ มีการวิเคราะห์และกำหนดหน่วยการเรียนรู้บูรณาการจำนวน 12 หน่วย แต่ละหน่วยมีการวางกิจกรรมผ่านกระบวนการต่าง ๆ เช่น 1) การศึกษาเรียนรู้ล่วงหน้าจากสื่อต่าง ๆ ที่ได้จัดเตรียมไว้ 2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน 3) การปฏิบัติการกลุ่ม/เดี่ยวเพื่อผลิตชิ้นงานสร้างสรรค์ 4) การนำเสนอและการให้ข้อมูลป้อนกลับ และในขั้นตอนหลักที่ 2 การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งการเรียนรู้เชิงลึก มี 5 ขั้น ดังนี้ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 2) ขั้นให้เห็นสถานการณ์ท้าทาย 3) ขั้นอภิปรายสะท้อนคิด 4) ขั้นร่วมผลิตองค์ความรู้ 5) ขั้นช่วยกันดูแลสอนเรียน บนฐานของการจัดกระบวนการเรียนรู้ 5 กระบวนการหลัก คือ ได้แก่ 1) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 2)

การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน 3) การเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา 4) การเรียนรู้ผ่านโครงงาน และ 5) การเรียนรู้บูรณาการผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

2. ผลการเรียนรู้โดยใช้การบูรณาการเรียนรู้ออนไลน์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผู้เรียนจำนวน 65 คน มีระดับผลการเรียน A ร้อยละ 52.31 B+ ร้อยละ 32.31 B ร้อยละ 10.77 C ร้อยละ 3.08 และ C+ ร้อยละ 1.54 ผลการสะท้อนคิดแสดงทัศนะต่อการเรียน พบว่า ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิทยากรที่ได้เชิญมาให้ประสบการณ์จะสามารถนำไปใช้ได้มีโอกาสต่อไป ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผู้ประเมินภายนอก วิธีการปฏิบัติงาน รายได้ และการมาเป็น นั้น น่าสนใจเป็นอย่างมาก

10. อภิปรายผล

1. กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นไปตามการสรุปผลนั้นที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากผู้สอนใช้กรอบการดำเนินงานตามแนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการทฤษฎีเชิงระบบ และขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุก และใช้ห้องเรียนกลับด้านบนฐานการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่หลากหลายและการบูรณาการเรียนรู้ออนไลน์

2. จากผลการศึกษาที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการศึกษา ค้นคว้า ลงมือปฏิบัติ มีการวัดและประเมินผลที่มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ การปฏิบัติ มากกว่าการมุ่งความรู้ความจำ ทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนโดยรวมอยู่ระดับที่น่าพอใจ จะเห็นได้จากการผลการสะท้อนคิด แต่มีผู้เรียนบางส่วนที่มีภารกิจร่วมกิจกรรมของสาขา และติดเชื้อไวรัสโคโรนา-19 ทำให้ต้องกักตัว

11. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

1. ปัญหาที่พบ คือ ผู้เรียนบางส่วนไม่ได้ศึกษาเรียนรู้จากสื่อที่ผู้สอนได้ส่งให้มาก่อน ทำให้การอภิปรายแลกเปลี่ยน วิพากษ์ วิวิจารณ์ในช่วงเวลาเรียน

แบบออนไลน์ มีการแสดงความคิดเห็นหรือเสนอความคิดเห็นน้อยหรือไม่มีเลย ดังนั้นผู้สอนจึงควรกระตุ้นเตือนและกำชับ ติดตามประกาศในการมอบหมายพร้อมทั้งกำหนดประเด็นการอภิปรายไว้ล่วงหน้า หรืออาจจะกำหนดไว้เป็นหน้าที่ของผู้เรียนกลุ่มหรือคนใด อย่างเหมาะสมกับช่วงเวลา และใช้คะแนนเป็นสิ่งจูงใจ ทั้งนี้ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างราบรื่น

2. ผู้สอนท่านอื่น ๆ สามารถนำแนวทางการกระบวนการจัดการเรียนรู้ไปปรับใช้หรือต่อยอดปรับเสริมให้เหมาะสมกับธรรมชาติกระบวนการวิชา ผู้เรียน บริบทของผู้สอน และศักยภาพของผู้เรียนของตนเอง

11.1. ข้อเสนอแนะเพื่อการทบทวนวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีการผสมผสานรูปแบบการสอนที่หลากหลายและที่เหมาะสมกับผลลัพธ์การเรียนรู้ (CBL) ของกระบวนการวิชาที่มุ่งเน้นการเรียนรู้บูรณาการเชิงรุกแบบออนไลน์มากยิ่งขึ้น

13. เอกสารอ้างอิง

กาญจนา นาคสกุล. คลังความรู้. ค้นคืนจาก www.royin.go.th2th/knowledge/detail.php?ID=56 เมื่อ 4 มีนาคม 2565

พงศ์ทัศ วนิชานันท์. (1 พฤษภาคม 2563). “การศึกษาพื้นฐานในยุค โควิด-19: จะเปิด-ปิดโรงเรียนอย่างไร”. ค้นคืนเมื่อ 15 กันยายน 2564. จาก <https://tdri.or.th/2020/05/basic-education-in-covid-19-crisis-reopening-school-after-lockdown/>

พิริชญ์ พัทธสินธุ และธีระศักดิ์ จิระตราชู. (25 สิงหาคม 2564). “ทางออกการศึกษาในยุคโควิด -19”. COVID POLICY LAB. ค้นคืนเมื่อ 15 กันยายน 2564 จาก <https://workpointtoday.com/covid-policy-lab-education/>

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2564). ประกาศมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เรื่อง แนวทางการจัดการเรียนการสอน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19). ประกาศเมื่อวันที่ 14 ธันวาคม 2564.

สุไรกร นันทบุรมย์. (2560). “ความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้แบบผสมวิธี ห้องเรียนกลับด้าน พื้นที่การเรียนรู้ และการเรียนรู้เชิงรุก”. วารสารห้องสมุด. ปีที่ 61 (2) (กรกฎาคม – ธันวาคม 2560).

Kemmis, S. and R. McTaggart. (1988). *The Action Research Planner*. 3rd ed. Victoria: Deakin University Press.

2. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อบูรณาการวิชาการและการเรียนรู้ อย่างน้อย 3 วิชาขึ้นไป ในหลักสูตร / สาขา ในคณะเดียวกันหรือต่างคณะฯ รวมทั้งนักศึกษากลุ่มเดียวกันหรือคนละกลุ่ม รวมทั้งสถานประกอบการฯ หรือโรงเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบบูรณาการและเชื่อมโยง และมุ่งสร้างสรรค์นวัตกรรม และสอดคล้องกับชีวิตจริง

12. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ส่งเสริมและสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาทักษะด้านการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เพื่อตอบสนองนโยบายการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ที่ได้ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์การสอนแนวใหม่ ขอขอบคุณวิทยากรภายนอกทั้ง 3 ท่าน และขอบคุณผู้เรียนทุกคนและทุกตอน ที่ให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมเป็นอย่างดี ทำให้การจัดการเรียนรู้กระบวนการวิชานี้ บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning + Flipped Classroom กระบวนวิชา 851305 ศิลปะเพื่อการสื่อสาร

รัฐพล พรหมมาศ¹

¹สำนักวิชาการสื่อสารมวลชน คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail rattaphol.p@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ในกระบวนวิชาศิลปะเพื่อการสื่อสาร ดำเนินการเก็บข้อมูลจาก 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการเรียนการสอนออนไลน์ จำนวน 3 คน 2) นักศึกษาซึ่งลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 2 /2564 จำนวน 204 คน โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสนทนากลุ่มกับนักศึกษา รวมถึงผลจากการประเมินการเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ สำหรับกระบวนวิชาซึ่งมีการฝึกปฏิบัตินั้น การสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนให้กับนักศึกษาเพียงอย่างเดียวนั้น ไม่สามารถทำให้นักศึกษابرลุ้วัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้ได้ ต้องมีการผสมผสาน ทั้งการให้เอกสารประกอบการสอนที่ทันสมัย แหล่งค้นคว้าข้อมูลสำหรับการเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง เพื่อให้นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะด้านความรู้ความเข้าใจได้อย่างสมบูรณ์ สำหรับการประเมินด้านทักษะปฏิบัติ จะต้องอาศัยการสร้างสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะปฏิบัติเสริมให้กับนักศึกษา การให้คำปรึกษาออกชั้นเรียนผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ การประเมินด้านการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ อาศัยการมอบหมายผลงานให้นักศึกษาทำการผลิตสื่อ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนอย่างชัดเจน รวมถึงเปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถทำการประเมินผลงานของนักศึกษาคนอื่นๆ ได้ และการประเมินด้านการวิเคราะห์ / สังเคราะห์ ผ่านการสอบกลางภาค/ปลายภาค สิ่งเหล่านี้ถือเป็นพัฒนาการจัดการรูปแบบการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นโจทย์ที่ท้าทายให้ผู้วิจัยจะต้องพัฒนาตนเองเพื่อให้ก้าวทันกับสภาพของสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลง

คำสำคัญ: ศิลปะเพื่อการสื่อสาร, การสอนออนไลน์ , การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

1. บทนำ

คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้เปิดสอนกระบวนวิชา 851305 ศิลปะเพื่อการสื่อสารซึ่งเป็นวิชาเฉพาะสำหรับนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ตามแผนการเรียน จะเป็นวิชาสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 รวมถึงเปิดโอกาสให้นักศึกษาทั่วไป สามารถลงทะเบียนเรียนได้ เนื่องจากเป็นวิชาซึ่งจะต้องมีการให้นักศึกษาได้เรียนกระบวนวิชาด้านฝึกทักษะปฏิบัติด้าน

การออกแบบสื่อในเบื้องต้นเพื่อปูพื้นฐาน แล้วจึงมาทำการเรียนในกระบวนวิชานี้ ซึ่งโดยเฉลี่ยแล้วมีผู้ลงทะเบียนเรียนระหว่าง 150 - 200 คน ในหนึ่งภาคการศึกษา เนื่องด้วยข้อจำกัดด้านการจัดการชั้นเรียน ส่งผลให้สามารถทำการแบ่งตอนเรียนได้ไม่เกิน 2 ตอน และใช้การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการบรรยาย โดยหลังจากศึกษาแล้วนักศึกษาสามารถทำการอธิบายแนวคิด ทฤษฎี และหลักการศิลปะเพื่อการออกแบบสื่อได้ รวมถึงการออกแบบสื่อโดยใช้

โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบและผลิตสื่อที่เหมาะสม เป็นการเรียนเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจแนวคิดและหลักการศิลปะเพื่อการสื่อสาร เข้าใจองค์ประกอบในการออกแบบ รวมถึงการใช้ศิลปะเพื่อการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ ซึ่งเป็นองค์ความรู้สำคัญในการทำงานด้านสื่อสารมวลชน หรืองานด้านนิเทศศาสตร์

จากข้อมูลที่ได้รับจากผลการประเมินกระบวนการเรียนการสอนที่ย้อนหลัง 3 ปี พบว่า มีคะแนนผลการประเมินในกระบวนการเรียนการสอนที่ค่อนข้างต่ำ นั่นคือได้คะแนนประเมินเฉลี่ยอยู่ในช่วงไม่เกิน 4.00 จากคะแนนประเมิน 5.00 นอกจากนี้การระบาดของไวรัสโควิด-19 พร้อมกับการเกิดฐานวิถีชีวิตใหม่ (New Normal) ขึ้นมาส่งผลให้เกิดข้อจำกัดในการจัดการเรียนการสอนในภาพรวมของการศึกษาทั่วโลก รวมถึงกระบวนการเรียนการสอนที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนสู่การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ผลการรวบรวมประเด็นที่ได้จากข้อเสนอแนะของนักศึกษาผ่านระบบการประเมินการเรียนการสอน มีข้อมูลสำคัญที่ระบุว่าเนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนมีจำนวนเนื้อหาไม่ทันสมัย สื่อการเรียนการสอนส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบเอกสารที่มีเพียงหัวข้อใหญ่ๆ การจัดทำสื่อวีดิทัศน์บรรยายเนื้อหาตามเอกสารคำสอน ไม่สร้างความน่าสนใจให้กับนักศึกษา เกิดปัญหาในการประเมินให้คะแนนการจัดทำผลงานการผลิตสื่อไม่มีความชัดเจน รวมถึงการให้นำหนักการวัดและประเมินผลจากการสอบข้อเขียนจำนวนร้อยละ 60 และการผลิตสื่อจำนวน 2 ผลงานรวม ร้อยละ 20 นั้น สามารถวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาได้เพียงในส่วนของด้านความรู้ ความเข้าใจบางส่วน แต่ไม่สามารถประเมินด้านการประยุกต์ใช้นั้นคือส่วนของการออกแบบสื่อเพื่อการสื่อสารได้อย่างชัดเจน ดังนั้นแนวทางซึ่งจะทำการปรับเปลี่ยนให้นักศึกษาสามารถบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ได้นั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องมีการปรับรูปแบบการเรียนการสอนใหม่ โดยอาศัยการวิจัยชั้นเรียนเป็นพื้นฐาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ ในกระบวนการเรียน

ศิลปะเพื่อการสื่อสาร โดยตั้งเป้าหมายด้านผลผลิต (output) คือผลการประเมินกระบวนการเรียนการสอนเพิ่มสูงขึ้น และด้านผลลัพธ์ (outcome) คือนักศึกษามีทั้งทักษะด้านความรู้ด้านศิลปะเพื่อการออกแบบสื่อ ทักษะปฏิบัติการ/การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ด้านการผลิตสื่อ และสามารถวิเคราะห์ / สังเคราะห์ ผลงานสื่อต่างๆ ได้ รวมถึงมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

ผู้วิจัยใช้ได้สังเกตเห็นว่าการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สามารถนำมาปรับใช้กับการพัฒนาการเรียนการสอนวิชานี้ได้โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนนักศึกษาเป็น Active Learner ใช้รูปแบบการผสมผสานแนวคิด Creative Thinking และ Critical Thinking ควบคู่กัน มุ่งเน้นให้นักศึกษาเกิดการตระหนักรู้จากภายในตนเอง ทำการลดการเรียนในส่วนของการบรรยายลง เน้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการฝึกทักษะ การค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง [1] ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสอนแบบ Flipped Classroom [2] โดยการกำหนดหัวข้อให้นักศึกษาทำการค้นคว้าด้วยตนเองก่อนเข้าสู่ชั้นเรียน ผ่านสื่อการสอนซึ่งได้มีการจัดเตรียมไว้ให้นักศึกษาได้ใช้ศึกษาล่วงหน้า เมื่อถึงการเรียนรู้ในชั้นเรียนจะให้นักศึกษาทำการ นำเสนอ/เสวนา/อภิปรายถึงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนในคาบนั้นๆ มีการนำเสนอตัวอย่างผลงานที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน เมื่อครบถ้วนแล้ว ผู้วิจัยจะทำการสรุปเนื้อหา และองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนนั้นๆ พร้อมทั้งแนะนำแหล่งค้นคว้าเพิ่มเติม หลักจากนั้น เมื่อถึงช่วงซึ่งจะต้องมีการสร้างสรรค์ผลงาน จะเป็นการมอบหมายให้นักศึกษาทำการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการวัดและประเมินผลการศึกษา วิธีการนี้เปิดโอกาสให้นักศึกษาสร้างสรรค์/เรียนรู้ด้วยตนเองและนำมาวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อทำให้นักศึกษานั้นเกิดการ

พัฒนาตนเองได้ทั้งทางความคิด เจตคติและการปฏิบัติ ตามวัตถุประสงค์ของกระบวนการวิชา

เนื่องจากการดำเนินโครงการครั้งนี้อยู่ภายใต้ข้อจำกัดในสภาวะการระบาดของไวรัสโควิด-19 การจัดการเรียนการสอนถูกกรอบให้ต้องดำเนินให้อยู่ในรูปแบบการสอนแบบออนไลน์ [3] แต่จากการจัดการเรียนการสอนในภาคการศึกษาที่ 1/2565 การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์เพียงอย่างเดียวไม่สามารถตอบสนองผู้เรียนได้ ทำให้ต้องมีการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพภายใต้ข้อจำกัดเหล่านี้ โดยจะต้องสามารถตอบสนองการเรียนภาคทฤษฎี และการฝึกทักษะปฏิบัติได้ สิ่งนี้เป็นโจทย์คำถามสำคัญสำหรับผู้วิจัย เนื่องจากหัวใจสำคัญของกระบวนการวิชานี้คือ การฝึกฝนทักษะด้านการปฏิบัติ ผวนกับความรู้/ความเข้าใจด้านศิลปะที่ได้มาจากการเรียน เพื่อการสร้างสรรคผลงานการออกแบบสื่อ จาก การทบทวนวรรณกรรมพบว่า การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Training) ซึ่งเป็นการจัดการอบรมโดยผสมผสานรูปแบบการสอน/การใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายเข้าด้วยกัน การจัดการกิจกรรมแบบนี้ตอบโจทย์ในเรื่องการดำเนินชีวิตตามรูปแบบวิถีชีวิตใหม่ได้อย่างเต็มรูปแบบ [4] การเรียนแบบลงมือทำนั้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง [5]

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

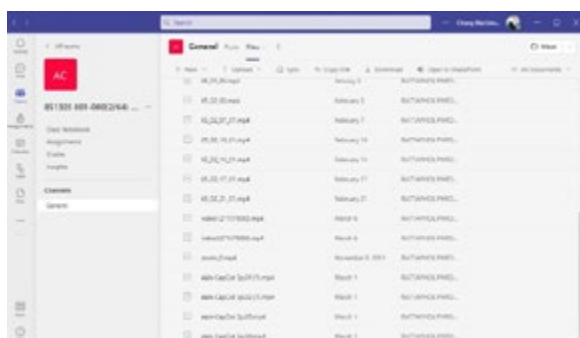
3.1. วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนใหม่

การสอนแบบเดิม ใช้รูปแบบการบรรยายในชั้นเรียน มีการใช้สไลด์เนื้อหาให้นักศึกษาไปทำการศึกษา ก่อน แล้วมาบรรยายในชั้นเรียน มีการให้แหล่งข้อมูลการเรียนรู้เพิ่มเติมอาจมีวีดิทัศน์ รูปภาพ บางในบางหัวข้อ เนื้อหาที่บรรจุให้กับผู้เรียนนั้น จะเป็นการสอนแนวคิดการออกแบบสื่อผ่านการเรียนรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะในแต่ละยุค ผลสะท้อนจากผู้เรียนพบว่า ผู้เรียนมีทัศนคติในเชิงลบกับเนื้อหาส่วนหัวข้อที่มอบหมายให้กับผู้เรียนไปทำการศึกษา ก่อน ผู้เรียน

มีความต้องการเนื้อหาแบบละเอียด รวมถึงแหล่งค้นคว้าเพิ่มเติม นอกจากนั้น การสอนแบบเรียงตามลำดับประวัติศาสตร์ศิลปะ จะส่งผลให้นักศึกษาเกิดความรู้สึกในเชิงลบกับกระบวนการวิชา เนื่องจากทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่าเป็นวิชาท่องจำ และเมื่อถึงเนื้อหาส่วนที่ทำการบูรณาการเข้ากับองค์ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลปะ และการออกแบบ จะไม่สามารถเชื่อมโยงได้ ดังนั้นกระบวนการปรับเปลี่ยนแก้ไขปัญหานี้ ต้องเริ่มต้นจากการปรับเปลี่ยนลำดับส่วนของเนื้อหา โดยเริ่มต้นจากการให้นักศึกษาได้เข้าใจพื้นฐานของศิลปะ การออกแบบ และองค์ประกอบศิลป์ หลังจากนั้นค่อยทำการเชื่อมโยงผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาตามยุคประวัติศาสตร์ศิลปะ และเนื้อหาในด้านการออกแบบสื่อเพื่อการสื่อสารจะเป็นส่วนท้ายประเด็นที่ยังคงเนื้อหาส่วนประวัติศาสตร์ศิลปะไว้นั้น เนื่องจากองค์ความรู้ส่วนนี้ถือเป็นพื้นฐานสำคัญที่นักศึกษาด้านการสื่อสาร และนิเทศศาสตร์ จำเป็นต้องเรียนรู้ [6]

สำหรับการสอนแบบใหม่นั้น ด้วยสภาวะการณแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ส่งผลให้ต้องทำการปรับรูปแบบการเรียนการสอนเป็นแบบออนไลน์ทั้งภาคการศึกษา เพื่อการสร้างความเข้าใจ และจัดทำข้อตกลงเบื้องต้นผู้วิจัย ได้ทำการชี้แจงนักศึกษาในครั้งแรกของการเรียนออนไลน์ ผ่านระบบ Zoom Cloud Meeting ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มการประชุมออนไลน์ว่า กระบวนการวิชานี้ได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสมกับรูปแบบออนไลน์ โดยช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้วิจัยกับนักศึกษาใช้ MS Team เป็นหลัก ในอดีตมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook เป็นช่องทางหลักในการสื่อสาร แต่ในช่วงตั้งแต่ปี 2563 เป็นต้นมา กลุ่มนักศึกษาซึ่งเป็นกลุ่ม Generation Z เริ่มมีพฤติกรรมในการใช้ช่องทางการสื่อสารที่เปลี่ยนไป มีความให้ความสำคัญกับความเป็นส่วนตัวระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนมากขึ้น [7] กอปรกับทางมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

มีนโยบายให้ใช้ระบบจัดการการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ต หรือ LMS เพื่อความเป็นระบบระเบียบรวมถึงการบริหารจัดการระบบที่สะดวก ทำให้ผู้วิจัยได้เลือกใช้ MS Team ซึ่งในการชี้แจงนั้น ผู้วิจัยได้ให้การอธิบาย การให้คำแนะนำรวมถึงคู่มือการใช้งาน MS Team ให้กับนักศึกษา ก่อน โดยในระบบจะมีทั้งในส่วนของการแจ้งประกาศต่างๆ การบรรจุเนื้อหาสำหรับการเรียนการสอน ทั้งเอกสาร สื่อวีดิทัศน์ การทำกิจกรรมกลุ่ม การซักถามข้อสงสัยทั้งในเวลาและนอกเวลาเรียน และการส่งผลงาน ลดเอกสารการเรียนการสอนในรูปแบบกระดาษลง ให้อยู่ในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล ผู้วิจัยสามารถศึกษาได้จากอุปกรณ์สื่อสารต่างๆ ซึ่งมีใช้งานกันทุกคน แต่ก็สามารถนำมาทำการเลือกพิมพ์เอกสารเฉพาะบางส่วนได้หากนักศึกษาต้องการ ผู้วิจัยได้มีการสำรวจข้อมูลความพร้อมในเบื้องต้นเกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เชื่อมต่อรวมถึงการเข้าถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ต เพื่อปรับให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ผลจากการสำรวจนักศึกษา มีความพร้อมสำหรับการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ แต่ก็มีนักศึกษาประมาณ 30% ที่จะไม่มีความพร้อมด้านการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบสื่อ



รูปที่ 1 แผนภาพ MS Team ซึ่งใช้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

3.2. สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

สำหรับการสอน ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดหัวข้อที่จะทำการสอน และทำการแจ้งผ่าน MS Teams ให้

กับนักศึกษาได้ทราบว่าจะเรียนเรื่องอะไร ทำการมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละคนอ่านทำความเข้าใจจากเอกสารซึ่งได้จัดทำไว้ โดยทำการบรรจุเนื้อหาสำคัญต่างๆ ลงในเอกสาร การเพิ่มเติมแหล่งการเรียนรู้ แหล่งค้นคว้า รวมถึงให้นักศึกษาทำการรับชมสื่อภาพยนตร์ สื่อเสริมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา เมื่อเข้าชั้นเรียนจริง ในระบบ Zoom Cloud Meeting ผู้วิจัยจะเริ่มต้นจากการสอบถามถึงเนื้อหาที่ได้มอบหมายให้กับผู้เรียนไป ทำการศึกษา มาล่วงหน้า ทำการระดมความคิดเห็นจากผู้เรียน ถึงสิ่งที่ได้รับจากการศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง เมื่อได้มีการแสดงความคิดเห็นต่างๆ แล้ว จะใช้การสรุปองค์ความรู้ ให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ มีใช้การชี้แนะ บางครั้งเมื่อเข้าสู่ชั้นเรียน ผู้วิจัยให้นักศึกษาทำการสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาด้วยตนเอง สั้นๆ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ใช้แทนการลงลายมือชื่อเข้าชั้นเรียน และทำการประเมินถึงความรู้ความเข้าใจของนักศึกษา หลังจากนั้นทำการ/เสวนา/อภิปรายถึงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนในคาบนั้นๆ มีการนำเสนอตัวอย่างผลงานที่ได้ค้นคว้ามา เมื่อครบถ้วนแล้ว ผู้วิจัยจะทำการสรุปเนื้อหา และองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนนั้นๆ พร้อมทั้งแนะนำแหล่งค้นคว้าเพิ่มเติมเนื่องจากการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะ สู่การออกแบบสื่อเพื่อการสื่อสารนั้น มีใช้การท่องจำ แต่คือการทำความเข้าใจว่าศิลปะนั้นสามารถนำมาใช้ในการออกแบบสื่อได้อย่างไร รวมถึงการสร้างแนวคิดให้กับนักศึกษาได้นำไปพัฒนาต่อยอดงานของตนเองได้ หลักจากเรียนผ่าน Zoom Cloud Meeting ผู้วิจัยจะทำการลงสื่อวีดิทัศน์บันทึกการสอนให้กับนักศึกษา สามารถนำไปทบทวนความรู้ด้วยตนเองได้

สำหรับสื่อวีดิทัศน์ผู้วิจัยได้มีการจัดทำเพื่อใช้สอนในส่วนของการสรุปความรู้ / ข้อเสนอแนะของบทเรียน หรือการเสริมทักษะปฏิบัติให้กับผู้เรียน เนื่องจากกระบวนการวิชานี้เป็นวิชาบรรยาย การจัดการเรียนการสอนในส่วนของการฝึกทักษะปฏิบัติ จะต้องดำเนินการ

จัดทำให้อยู่ในรูปแบบของสื่อวีดิทัศน์เพื่อให้นักศึกษาสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองโดยนักศึกษาสามารถทำการศึกษาได้ด้วยตนเอง ผ่านการรับชม มีการอธิบายขั้นตอนในการทำงานตามลำดับ รวมถึงมีการใช้สื่อวีดิทัศน์อื่นๆ จากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือให้นักศึกษาไปทำการศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง เนื่องจากมีผู้เรียนบางส่วนมิใช่นักศึกษาในคณะกรรมการสื่อสารมวลชน ความรู้พื้นฐานด้านทักษะปฏิบัติ การจัดทำสื่อเสริมเหล่านี้มีความจำเป็น นอกจากนี้ โปรแกรมหรือเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตสื่อ จะเป็นโปรแกรมเพิ่มเติมจากการเรียนในวิชาอื่นๆ



รูปที่ 2 แผนภาพสื่อวีดิทัศน์ซึ่งจัดทำประกอบการสอนเพื่อฝึกทักษะการออกแบบสื่อ

สำหรับเครื่องมืออื่นๆ ที่ใช้ในการเรียนรู้นั้น เนื่องจากนักศึกษาหลายคนมีข้อจำกัดในการใช้งาน ผู้วิจัยได้เลือกเครื่องมือซึ่งง่ายต่อการใช้งานของผู้เรียน นั่นคือ การส่งผลงานการออกแบบสื่อ ใช้วิธีการส่งผลงานผ่าน google drive เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการมอบหมายให้นักศึกษาเข้าชมผลงานของเพื่อนได้ พร้อมทั้งทำการประเมิน แสดงความคิดเห็นและส่งผ่านมาตามระบบ google form เพื่อให้เป็นความลับ ร่วมกับการให้ส่งผลงานผ่านระบบ MS Teams และใช้ google sheet สำหรับการพิมพ์ข้อคิดเห็นต่างๆ รวมถึงการตอบคำถามเพื่อแทนการลงลายมือชื่อเข้าเรียน โดยในการตอบคำถามนั้น จะทำการสุ่มช่วงเวลาในการตอบคำถาม เพื่อตรวจสอบการมีส่วนร่วมและการเข้าชั้นเรียน

3.3. กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามาร่วมร่วมในการเรียนรู้

ทำการปรับเปลี่ยนที่สำคัญคือการเก็บคะแนนในชั้นเรียน / การสร้างผลงานสื่อจากเดิมซึ่งใช้การประเมินโดยอาจารย์ ผู้วิจัยทำการปรับเปลี่ยนโดยเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักศึกษา โดยนักศึกษาจะมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของเพื่อนในชั้นเรียน โดยมีการให้ค่าน้ำหนักการประเมินผลงานเพื่อนๆ ที่ร้อยละ 20 พร้อมกับได้มีการแจ้งเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) [8] ให้นักศึกษาทราบเพื่อทำการประเมินผลงานของเพื่อน รวมถึงการนำเสนอข้อสังเกต / ข้อเสนอแนะกับเจ้าของผลงาน โดยต้องยึดตามพื้นฐานด้านความรู้ และเป็นการให้ข้อเสนอแนะเชิงบวก ซึ่งจะทำให้ นักศึกษา มีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้

ในการตั้งคำถามก่อนเข้าสู่เนื้อหาการเรียน ผ่านการรับชมสื่อวีดิทัศน์ที่ได้มอบหมายล่วงหน้า ผู้วิจัยจะให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นในเชิงวิเคราะห์ / สังเคราะห์ผลงานเหล่านี้ โดยชี้แจงให้ทราบว่าไม่มีผิด ไม่มีถูก มิได้เกี่ยวข้องกับคะแนน หลังจากที่ยกถาม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยจะทำการเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาที่เรียน และทำการสรุปให้กับนักศึกษาอีกครั้งช่วงท้ายคาบ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักศึกษาที่เห็นต่างสามารถโต้แย้งได้ และทำการสรุปเนื้อหาพร้อมกัน ทำการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้นักศึกษาคุ่นเคยกับการเชิงวิเคราะห์/สังเคราะห์ผลงานสื่ออย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ และทำการประเมินอีกครั้งผ่านการสอบ ด้วยการให้นักศึกษารับชมสื่อวีดิทัศน์ซึ่งเป็นกรณีศึกษา และทำการตอบคำถาม



รูปที่ 3 แผนภาพตัวอย่างการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของนักศึกษาผ่าน google sheet

ในการเรียนการสอนผู้วิจัยจะให้นักศึกษาได้รับชมกรณีศึกษาที่หลากหลาย ทั้งภาพถ่ายผลงานศิลปะประเภทต่างๆ ตามยุคสมัย รัชชสมัย และให้นักศึกษาทำการคิดพัฒนาต่อว่า หากนักศึกษาเป็นนักออกแบบสื่อ จะทำการพัฒนาผลงานเหล่านี้ได้อย่างไรให้ดียิ่งขึ้น เพราะหัวใจสำคัญของการเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้คือ นอกจากนักศึกษาจะสามารถออกแบบสื่อได้แล้ว ผลงานสื่อที่สร้างสรรค์ จะต้องสามารถสื่อสารออกมาได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่จะต้องทำการสื่อสาร

3.4. กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา

เนื่องจากกระบวนวิชานี้ต้องการให้นักศึกษาฝึกทักษะด้านการรับรู้ผลงานศิลปะประเภทต่างๆ ที่หลากหลาย เพื่อนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียนการสอนได้ง่ายมากขึ้น หลังจากเรียนในทุกครั้ง ผู้วิจัย จะมอบหมายให้นักศึกษาทำการศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง โดยจะมีทั้งการกำหนดให้นักศึกษาเลือกศึกษาตามหัวข้อที่ตนเองสนใจ หรือตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ เช่นการฝึกการค้นคว้าข้อมูลผลงานศิลปะซึ่งเป็นเอกสารภาษาต่างประเทศ หรือการกำหนดกว้างๆ เช่น ในช่วงวันหยุดนี้ให้นักศึกษารับชมสื่อภาพยนตร์ที่ตนเองชื่นชอบมา 1 เรื่อง และเมื่อเข้าสู่ชั้นเรียน ผู้วิจัยจะให้นักศึกษาทำการตอบคำถามสั้นๆ (ซึ่งจะเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่จะทำการเรียนในครั้งนั้นๆ) เพื่อแทนการเข้าชั้นเรียน ผู้วิจัยจะทำการอ่านคำตอบเหล่านี้ และเลือกประเด็นที่น่าสนใจมาเป็นหัวข้อในการอภิปรายในชั้นเรียน การดำเนินการเช่นนี้ เป็นการฝึกให้นักศึกษามีทักษะในการเพิ่มพูนความรู้ด้วยตนเองมากกว่าจะรอรับความรู้จากผู้วิจัย การมอบหมายให้นักศึกษาทำการทดสอบย่อยด้วยการค้นคว้าข้อมูลและการระบุแหล่งอ้างอิงที่ค้นคว้า เป็นการฝึกฝนให้มีการเลือกแหล่งข้อมูลที่ต้อง มีความน่าเชื่อถือ รวมถึงแหล่งข้อมูลภาษาต่างประเทศ โดยเกณฑ์ในการให้คะแนนผลงาน ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ไว้อย่างชัดเจนว่า ความถูกต้องเหมาะสม

ของแหล่งข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้า จะมีส่วนในการประเมินให้คะแนน

4. ผลที่ได้รับ

4.1. วิธีการในการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

เกณฑ์ในการวัดผลการศึกษาระบบวิชานี้โดยมีการปรับเปลี่ยนจากเดิม ซึ่ง ใช้การสอบกลางภาค 30 คะแนน สอบปลายภาค 30 คะแนน การส่งผลงานการออกแบบสื่อ 2 ผลงานๆ ละ 10 คะแนน รวม 20 คะแนน คะแนนสอบย่อย 2 ครั้งๆ ละ 5 คะแนน รวม 10 คะแนน และคะแนนเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม 10 คะแนน รวม 100 คะแนน ปรับเปลี่ยนเป็น การสอบกลางภาค 20 คะแนนและปลายภาค 20 คะแนน สำหรับการสอบนั้นจะเป็นการสอบออนไลน์ โดยอนุญาตให้นักศึกษาสามารถทำการค้นคว้าข้อมูลมาตอบคำถามได้ แต่ต้องระบุถึงแหล่งที่มาของข้อมูล และทำการตอบคำถาม โดยมีใช้การคัดลอก แต่ใช้รูปแบบของการสรุป การสอบจะใช้ในการวัดนักศึกษา ด้านการนำความรู้ไปประยุกต์ และด้านการวิเคราะห์ / สังเคราะห์



รูปที่ 4 แผนภาพตัวอย่างผลงานของนักศึกษา ซึ่งได้รับมอบหมายให้ออกแบบโปสเตอร์ด้วยจุดและเส้นในหัวข้อ “มหาวิทยาลัยเชียงใหม่”

ในส่วนของการส่งผลงานการออกแบบสื่อผ่านระบบออนไลน์เพิ่มเป็น 3 ชิ้นงาน โดย 2 ชิ้นงาน จะเป็นการส่งงานในช่วงระหว่างการเรียนผลงานละ 10 คะแนน ผลงานที่ 3 เป็นผลงานซึ่งมอบหมายให้นักศึกษาส่งผลงานภายหลังจากสอบปลายภาคจำนวน

15 คะแนน สำหรับส่วนนี้จะใช้วัดด้านความรู้ความเข้าใจ และด้านทักษะปฏิบัติ สำหรับ คะแนนสอบย่อยผ่านระบบออนไลน์ 3 ครั้งๆ ละ 5 คะแนน ใช้เพื่อวัดด้านความรู้ความเข้าใจของนักศึกษา และคะแนนส่วนสุดท้ายมาจากเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม 10 คะแนน รวม 100 คะแนน

ในส่วนของการประเมินผลงานการออกแบบสื่อ และคะแนนสอบย่อยมีเกณฑ์การให้คะแนนอย่างชัดเจน พร้อมกับมีการประกาศเกณฑ์เหล่านี้ให้นักศึกษาทราบ รวมถึงเปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถทำการประเมินผลงานของคนอื่นๆ ได้ และนำคะแนนส่วนนี้มาเป็นส่วนหนึ่งของการให้คะแนน โดยกำหนดไว้ที่ร้อยละ 20

สำหรับผลงานของนักศึกษาที่ได้มีการสร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัยปรับให้การส่งผลงานอยู่ในรูปแบบของไฟล์ดิจิทัล 100% ซึ่งผู้เรียนค่อนข้างพึงพอใจกับรูปแบบการส่งงานและการส่งผลงานในรูปแบบนี้ ผลงานที่นักศึกษาต้องทำส่งนั้น เป็นการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสื่อโดยอาศัยองค์ประกอบศิลปะ ร่วมกับองค์ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ที่ได้เรียนรู้มา ผลลัพธ์คือคุณภาพผลงานค่อนข้างแตกต่างจากผลงานในภาคการศึกษาที่ผ่านมา เนื่องจากนักศึกษาสามารถออกแบบผลงานได้ตรงตามวัตถุประสงค์ทางด้านสื่อสาร การออกแบบ ผู้วิจัยจะกำหนดให้นักศึกษาแต่ละคน ออกแบบโดยอาศัยองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ที่ผู้วิจัย จะทำการมอบหมายให้ผ่านการสุ่ม นอกจากนั้นในการออกแบบ นักศึกษาจะต้องทำการระบุถึงแนวคิด แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่อิงตามหลักวิชาการ รวมถึงการเชื่อมโยงกับผลงานศิลปะที่ตนเองได้รับมอบหมาย

4.2. ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

ข้อมูลโดยสรุป นักศึกษา 204 คน ได้รับเกรด A จำนวน 24 คน B+ 71 คน B 81 คน C+ 14 คน C 3 คน D+ 1 คน D 1 คน F 5 คน และ W 4 คน เพื่อพิจารณาจากภาพรวมของการได้รับเกรดนั้น

เนื่องจากมีส่วนของคะแนนเก็บถึง 60 คะแนนดังนั้น นักศึกษา ซึ่งส่งผลงานครบ เข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ ถึงแม้จะทำข้อสอบได้ระดับกลาง ก็จะได้รับลำดับชั้น B สำหรับนักศึกษาที่ได้รับเกรดต่ำลงมานั้น เนื่องจากส่งผลงานไม่ครบ รวมถึงนักศึกษาที่ได้รับ F จากการตรวจสอบ พบว่าเป็นนักศึกษาซึ่งมีได้ตั้งใจจะศึกษาต่อ แต่ยังมีได้ดำเนินการลาออกอย่างถูกต้องตามขั้นตอนจากการหารือกับผู้เชี่ยวชาญ ได้ให้ข้อสังเกตว่า เนื่องจากเป็นวิชาสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และเป็นวิชาซึ่งมีการมอบหมายให้นักศึกษาทำการสร้างสรรค์ผลงานควบคู่กับการสอบ รูปแบบการเก็บคะแนน การสอบ การประเมินผล รวมถึงผลสอบที่ได้นั้นไม่เหมาะสม การกระจายตัวของเกรดอยู่ในเกณฑ์ปรกติ เมื่อพิจารณาลงในรายละเอียดถึงข้อมูลการส่งผลการสอบย่อยและการส่งผลงานสื่อที่ได้รับมอบหมาย นั้น นักศึกษามีการส่งผลงานครบทุกงานอยู่ที่ประมาณร้อยละ 90 สำหรับนักศึกษาบางส่วนที่ส่งผลงานล่าช้า/ไม่ส่งผลงาน มีการให้เหตุผลจากปัญหาสุขภาพ ผลงานที่ส่งมานั้นร้อยละ 80 ถูกต้องตรงตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ เนื่องจากผู้วิจัยได้มีการชี้แจงในชั้นเรียน การโพสต์ใบงานลงใน MS Team การตอบข้อซักถาม นักศึกษานอกเวลาถึงการทำงาน รวมถึงมีการติดตามทวงถามผลงานตลอด ซึ่งประเด็นนี้ จากข้อคิดเห็นในการประเมินของนักศึกษาระบุอย่างชัดเจนว่า กิจกรรมที่ผู้วิจัยใช้ในชั้นเรียน สร้างการมีส่วนร่วม เสริม กระตุ้น ให้นักศึกษาสามารถทำการค้นคว้าเพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง นอกจากนั้นข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม นักศึกษาได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า การกำหนดหัวข้อในการทำงานอย่างชัดเจน และการวางกรอบการทำงานเหล่านี้ช่วยให้นักศึกษาสามารถทำงานได้อย่างเป็นระบบ

4.3. ผลการประเมินจากนักศึกษา

ผลการประเมินภาพรวมของกระบวนการวิชานี้ อยู่ที่ 4.25 จาก 5.0 ซึ่งอยู่ในผลสรุปดีมาก สำหรับผลการประเมินผู้วิจัยอยู่ที่ 4.14 ซึ่งอยู่ในผลสรุปดี หาก

พิจารณาจากข้อมูลย้อนหลังซึ่งกระบวนวิชานี้ได้รับผลการประเมินที่ต่ำกว่า 4 สามารถสรุปในเบื้องต้นได้ว่าการจัดรูปแบบการเรียนการสอนในครั้งนี้ถือเป็นก้าวสำคัญในการปรับเปลี่ยนผลผลิตการศึกษาที่เพิ่มขึ้น แต่ก็จะต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ได้ระดับคะแนนการประเมินที่สูงมากขึ้น โดยจากการแสดงความคิดเห็นของนักศึกษาที่สำคัญนั้น จะมีประเด็นเรื่องอาจารย์ผู้วิจัยพูดเร็ว ส่งผลให้ต้องมีการกลับไปฟังสื่อวีดิทัศน์ย้อนหลังเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจประเด็นนี้ ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นไว้ว่า เนื่องจากการเรียนการสอนออนไลน์ และเนื้อหาที่มีจำนวนมาก ส่งผลให้ผู้วิจัยต้องการให้ความรู้กับนักศึกษาอย่างเต็มที่ รวมถึงบางครั้งจะมีปัญหาด้านสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่สะดุด ดังนั้นผู้วิจัยอาจต้องปรับลดการสอนให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน รวมถึงมีการเน้นย้ำในประเด็นสำคัญให้กับนักศึกษา

นักศึกษาส่วนใหญ่ขออนุญาตไม่เปิดกล้องในช่วงเวลาเรียนเนื่องจากปัญหาความไม่พร้อมส่วนตัว แต่จะขอแสดงปฏิสัมพันธ์กับผู้วิจัยผ่านการพิมพ์ข้อความ รวมถึงมีนักศึกษาแสดงความคิดเห็นว่าอยากให้ผู้วิจัยสามารถให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นผ่านไมโครโฟนได้ ประเด็นนี้อาจเป็นความคลาดเคลื่อนของนักศึกษา แต่ประเด็นนี้ ถือเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่ผู้วิจัย ต้องพิจารณาเพิ่มเวลารวมถึงเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีปฏิสัมพันธ์เพิ่มมากขึ้น

สำหรับผลลัพธ์ของนักศึกษาที่ได้รับจากการดำเนินโครงการครั้งนี้คือมีทั้งทักษะด้านความรู้ด้านศิลปะเพื่อการออกแบบสื่อ ทักษะปฏิบัติการ/การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ด้านการผลิตสื่อ และสามารถวิเคราะห์ / สังเคราะห์ ผลงานสื่อต่างๆ ได้ รวมถึงมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ตรงตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา มีความใส่ใจ ตื่นตัว และกระตือรือร้นในการเรียนทั้งการเรียนรู้อย่างตนเองและการทำงานร่วมกันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ได้ใช้ทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิเคราะห์และแสดงออก การสื่อสารอย่างเหมาะสม รวมทั้งใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

เพื่อการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม อันจะเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนยุคใหม่ในศตวรรษที่ 21

สำหรับผลลัพธ์ของอาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการนั้น ผู้วิจัยได้รับข้อมูลซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองทั้งในด้านการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้เกิดประโยชน์กับการเรียนการสอน การปรับรูปแบบการสอนให้มีความเหมาะสมกับรูปแบบวิถีชีวิตใหม่ รวมถึงการพัฒนาตนเองในการสอนและการมีปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษายุคปัจจุบัน ซึ่งมีความแตกต่างจากนักศึกษารุ่นก่อนหน้า

5. สรุป

บทเรียนที่ได้รับจากการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า การนำข้อมูลหรือผลการประเมินจากภาคการศึกษาก่อนหน้า มาเป็นข้อมูลตั้งต้นในการจัดการเรียนการสอน อาจจะไม่เพียงพอ เนื่องจากผู้เรียนในแต่ละภาคการศึกษามีความแตกต่างกัน ดังนั้น การออกแบบการเรียนการสอนที่จะส่งผลได้ดีที่สุด จะต้องมีการวางแผนไว้ก่อนประมาณร้อยละ 60 หลังจากนั้นเมื่อเปิดภาคการศึกษา ชั่วโมงแรก ใช้เป็นเวลาสำหรับทำการเสวนาสังเคราะห์ความคุ้นเคยระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ การเปิดโอกาสให้มีการซักถามทั้งในเวลา รวมถึงนอกเวลาการเรียน การอาศัยข้อมูลจากการทำแบบประเมินความคาดหวังจากการเรียนกระบวนวิชานี้ เพียงอย่างเดียว จะไม่ได้ข้อมูลครบทุกมิติ นอกจากนั้น ในระหว่างการจัดการเรียนการสอน หากมีปัญหาหรือข้อจำกัดใดๆ ให้ปรับเปลี่ยนทันทีโดยคำนึงถึงประโยชน์ของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญที่สุด การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์อาจจะมีใช้คำตอบที่ดีที่สุดสำหรับการจัดการชั้นเรียน ซึ่งมีจำนวนนักศึกษามากกว่า 100 คน ซึ่งเป็นจำนวนนักศึกษาที่มากกว่าที่ได้มีการประมาณการไว้ แต่โดยสถานการณ์ซึ่งทุกคนกำลังเผชิญอยู่นี้ เป็นสิ่งที่เร่งรัดให้ทั้งอาจารย์ผู้สอน และนักศึกษาต้องร่วมกันเรียนรู้ที่จะปรับพัฒนาตนเองให้สามารถประสบผลสำเร็จในด้านการศึกษาได้อย่างสมบูรณ์แบบมากที่สุด

แนวทางในการขยายผลนั้น หากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 เริ่มคลี่คลาย การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์นี้ สามารถนำไปพัฒนาใช้กับการจัดการเรียนการสอนในภาคการศึกษาต่างไปให้ดียิ่งขึ้น รวมถึงการนำไปปรับใช้กับกระบวนวิชาอื่นๆ ได้

ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นนั้น ปัญหาหลักคือทักษะการใช้งาน / การเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาบางส่วน เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร การไม่สามารถใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์บางโปรแกรมได้ นอกจากนี้การประเมินผลงานนักศึกษาโดยใช้การประเมินผลงานจากเพื่อนๆ นักศึกษานั้น ส่งผลให้การตรวจผลงาน การให้คะแนนมีความล่าช้า ซึ่งนักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นประเด็นนี้ทั้งในการสนทนากลุ่มและการประเมินกระบวนวิชา ประเด็นนี้ผู้วิจัยได้มองทางแก้ไขปัญหาไว้ 2 แนวทาง นั่นคือการหาเครื่องมือซึ่งมาช่วยอำนวยความสะดวกต่อการจัดการเรียนการสอน และการให้ผู้ช่วยสอนมาทำหน้าที่เหล่านี้เพื่อลดภาระงานของอาจารย์ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนในภาคการ

ศึกษา 2/2564 นี้ เจออุปสรรคสำคัญจากการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ส่งผลให้ไม่สามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนได้ตามแผนซึ่งได้มีการวางไว้ล่วงหน้า ต้องใช้วิธีการปรับแก้ไขตามสถานการณ์

6. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยครั้งนี้ เกิดจากความตั้งใจที่ผู้วิจัยจะนำผลการวิจัยครั้งนี้ไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาศิลปะเพื่อการสื่อสาร เนื่องจากจะต้องมีการปรับปรุงกระบวนวิชาเพื่อให้ความเหมาะสม ทันสมัยต่อการจัดการเรียนการสอนในยุคสมัยปัจจุบัน ซึ่งผู้วิจัยต้องขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) ที่ได้ให้การสนับสนุนด้านงบประมาณในการดำเนินการวิจัย ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ที่ได้จัดทำระบบพี่เลี้ยงคอยช่วยเหลือและสนับสนุนให้คำปรึกษากับผู้วิจัย ขอขอบคุณการสื่อสารมวลชนที่ได้อนุญาตให้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการวิจัยในชั้นเรียน และที่สำคัญที่สุดต้องขอขอบคุณอาจารย์ผู้ร่วมสอนนักศึกษาผู้ให้ข้อมูล กลุ่มตัวอย่างและทีมงานสนับสนุนทุกท่าน หากไม่มีท่านทั้งหลายช่วยเหลืองานก็ไม่อาจจะสำเร็จเสร็จสิ้นลงได้

7. เอกสารอ้างอิง

7.1. ตัวอย่างการอ้างอิงบทความจากวารสาร (Journal)

- [1] วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- [2] สุวิมล ทองเรือนเหมือน. [2562]. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ โดยการให้ข้อมูลย้อนกลับ เรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัส ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. การประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ 16 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน.
- [3] จักรกฤษณ์ โปตาพล. (2563). การจัดการเรียนรู้ออนไลน์: วิธีที่เป็นไปทางการศึกษา. เลย : มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง.
- [4] สุรุฒิ ตุ่มทอง และปณิตา วรณพิรุณ . 2555. การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เทคนิคการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะตามมาตรฐานทักษะวิชาชีพระดับสากล. วิทยบริการ.

[5] รุจจนนท์ ทูลพันธ์ (2559). การใช้เทคนิคมัลติมีเดียเพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน.การค้นคว้าแบบอิสระ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต. เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

[6] ประสิทธิ์ คล่องงูเหลือม. (2561). ศิลปะเพื่อการสื่อสารในงานวารสาร. เอกสารประกอบการบรรยายวิชา MCS2250. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท.

[7] ภัทราดา เอี่ยมบุญญฤทธิ์. (2563). การสอนอ่านเชิงวิเคราะห์ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กไทยยุค Gen Z. ชลบุรี. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่ 31 ฉบับที่ 3

[8] บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2556). ทฤษฎีและการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ.

การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) สำหรับกระบวนวิชาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในหลักสูตร การเมืองและการปกครอง

ราม โชติคุต¹

¹ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ราม โชติคุต สำนักวิชาการเมืองการปกครอง
คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนน ห้วยแก้ว ตำบล สุเทพ อำเภอ เมือง จังหวัด เชียงใหม่ 50200
E-mail ram.joti@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนกลับทางหรือ Flipped Classroom คือการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อันมีเป้าหมายที่สำคัญคือ การส่งเสริมให้นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรมกรรมต่างๆ ในห้องเรียนมากขึ้น การสนับสนุนให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเองในช่วงเวลาว่าง หรือเมื่อนักศึกษาอยู่ในสถานที่พักอาศัย ส่วนในชั้นเรียน จะเป็นการทำกิจกรรมที่นำเอาเนื้อหาในบทเรียนมาประยุกต์ใช้กับโลกความเป็นจริง โดยเฉพาะการนำเอาความรู้มาแก้ไขปัญหาภายใต้สถานการณ์จริง อย่างไรก็ตาม Flipped Classroom ก็มีทั้งข้อได้เปรียบและข้อเสียเปรียบบางประการที่ต้องคำนึงถึงก่อนจะนำมาใช้งานจริง อย่างไรก็ตาม การประยุกต์การเรียนการสอนในรูปแบบ Flipped Classroom มาใช้กับกระบวนวิชาในหลักสูตรการเมืองและการปกครอง (Politics and Government) คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ แม้จะมีความท้าทายในการปรับเปลี่ยนจากการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับการบรรยายในชั้นเรียนและการวัดผลด้วยการสอบข้อเขียนหรือการทำรายงาน ไปสู่การเปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัย (on demand) โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ ผ่านระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ (Learning Management System: LMS) ก็ตาม แต่การประยุกต์ใช้ Flipped Classroom กับกระบวนวิชา 127416 127416 IT & DIGITAL COMM FOR POL SCI ในภาคการศึกษาที่ 2/2564 ก็ให้ผลลัพธ์ที่น่าพึงพอใจจากการวัดผลการเรียนรู้หลังจบแต่ละบทเรียนผ่านระบบ CMU EXAM และ CANVAS รวมถึงการนำเสนอชิ้นงานปลายภาคในรูปแบบ Video Presentation บน YouTube แม้จะมีอุปสรรคสำคัญคือการแพร่ระบาดของ COVID 19 ซึ่งส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องมีลักษณะออนไลน์เต็มรูปแบบ หรือการทำงานกลุ่มของนักศึกษาที่ไม่สามารถทำได้โดยสะดวกเหมือนช่วงเวลาปกติก็ตาม

คำสำคัญ: flipped classroom, digital literacy, information technology, political science

1. บทนำ

บทความชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ในโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีภาคเรียนที่ 2/2564 เพื่อนำเสนอในงาน CMU 21st

Century Learning Day โดยศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งในเบื้องต้นผู้เขียนได้นำเสนอแนวคิดทั่วไปเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในรูปแบบห้องเรียนกลับทางหรือ Flipped Classroom ซึ่งจัดได้ว่าเป็น

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับช่วงเวลาที่ยากลำบากจากการแพร่ระบาดของ COVID 19 โดยผู้เขียนได้ดำเนินการจัดการการเรียนการสอนในรูปแบบดังกล่าวสำหรับกระบวนวิชาที่รับผิดชอบ 1 กระบวนวิชา คือ 127416 IT & DIGITAL COMM FOR POL SCI โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญคือ การปรับเปลี่ยนจากการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับการบรรยายในชั้นเรียน (Lecture based classroom) ไปสู่การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์และ Podcast การบรรยาย เผยแพร่บนแพลตฟอร์ม YouTube และ Apple Podcasts เพื่อให้ให้นักศึกษารับชมรับฟังการบรรยายตามอัธยาศัย (on demand) โดยไม่มีการบรรยายในชั้นเรียน ส่วนการเรียนในชั้นเรียนออนไลน์ ก็ได้รับการปรับเปลี่ยนไปเป็นรูปแบบ Active Learning Classroom ในขณะที่การประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ก็มีการปรับเปลี่ยนจากการวัดผลด้วยการสอบข้อเขียนและทำรูปเล่มรายงานเป็นหลัก ไปเป็นการทำกิจกรรมในชั้นเรียนเพื่อเก็บคะแนน การทดสอบเก็บคะแนนท้ายบท และการส่งงานกลุ่มในรูปแบบ Video Presentation

2. แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในรูปแบบ FLIPPED CLASSROOM

Flipped Classroom หรือ ห้องเรียนกลับทาง เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นการหลอมรวมกันระหว่างการเรียนการสอนในชั้นเรียนแบบดั้งเดิมกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาช่วยเหลือ โดยมีเป้าหมายที่สำคัญคือ การส่งเสริมให้นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ในห้องเรียนมากขึ้น หรือ Student Engagement การเรียนการสอนในรูปแบบนี้ จะให้ความสำคัญกับการสนับสนุนให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเองจากการอ่านหนังสือ บทความ ข้อเขียนต่าง ๆ หรือการรับชมสื่อการเรียนการสอนในช่วงเวลาว่าง หรือเมื่อนักศึกษาอยู่ในสถานที่พักอาศัย ส่วนในชั้นเรียนจะเป็นการทำกิจกรรมที่นำเอาเนื้อหาในบทเรียนมาประยุกต์ใช้กับโลกความเป็นจริง โดยเฉพาะการนำเอาความรู้มาแก้ไข

ปัญหาต่างๆ ภายใต้สถานการณ์จริง Problem Solving based Classroom

Flipped Classroom ในรูปแบบนี้ จะให้ความสำคัญกับการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนไม่ต่างไปจากห้องเรียนแบบดั้งเดิม เช่น การมอบหมายงานให้นักศึกษาทำการบ้านส่ง แต่ห้องเรียนกลับทางจะลดระดับการบรรยายสดของอาจารย์ผู้สอนในชั้นเรียน แล้วจะปรับเปลี่ยนไปเป็นการรับชมการบรรยายออนไลน์ตามอัธยาศัยแทน มีการทำกิจกรรมสนทนากลุ่มออนไลน์ หรือ Online Discussion รวมถึงการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเองเพื่อจัดทำรายงานส่วนในชั้นเรียนที่ผู้เรียนและผู้สอนมาพบกันนั้น ก็จะเป็นการมุ่งเน้นกิจกรรมแบบ Active Learning อันเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบแทน

ในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม อาจารย์ผู้สอนมักจะเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน และเป็นผู้ป้อนข้อมูลให้กับผู้เรียนเป็นหลัก ในขณะที่บทเรียนต่าง ๆ ก็มักจะให้ความสำคัญกับการอธิบายเนื้อหาในรูปแบบของการบรรยายของอาจารย์ผู้สอน การมีส่วนร่วมของนักศึกษาในชั้นเรียนดั้งเดิมแบบนี้จึงเป็นไปอย่างค่อนข้างจำกัด แม้จะมีการทำกิจกรรมในชั้นเรียน เช่น การแบ่งกลุ่มอภิปรายและนำเสนอแล้วก็ตาม แต่ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าศูนย์กลางของกิจกรรมและการควบคุมความเป็นไป รวมถึงเนื้อหาของกิจกรรมก็ยังคงอยู่ที่ตัวอาจารย์ผู้สอนเป็นสำคัญ

ด้วยเหตุนี้ Flipped Classroom จึงเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อสนับสนุนให้การเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เป็นรูปแบบกลับทาง ซึ่งก็คือการเป็นชั้นเรียนที่นักศึกษาเป็นศูนย์กลาง ห้องเรียนกลับทางจึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถค้นพบความรู้ใหม่ๆ ที่อยู่นอกเหนือจากการนำเสนอของผู้สอน และนำเอาความรู้เหล่านั้นกลับมาอภิปรายในชั้นเรียนได้

การเรียนการสอนในรูปแบบ Flipped Classroom นี้ การนำเสนอ “ความรู้” นั้น สามารถทำได้ในหลากหลายรูปแบบด้วยกัน โดยส่วนใหญ่มักจะเป็นลักษณะของบทเรียนวิดีโอออนไลน์ ซึ่งผลิตโดยอาจารย์ผู้สอนเอง หรือนำมาจากแหล่งข้อมูลอื่นๆ รวมถึงห้องสนทนาออนไลน์ ก็ยังเป็นพื้นที่สำคัญที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพูดคุยกันเกี่ยวกับเนื้อหา หรือแม้กระทั่งการนำเสนอความรู้ใหม่ๆ ที่อาจารย์ผู้สอนไม่ได้ระบุถึง การทำวิจัยออนไลน์รวมถึงการอ่านข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล ก็ยังถูกนำมาใช้โดยเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้เหล่านี้ ต้องไม่ควรมีความยาวมากจนเกินไป เช่น วิดีโอการเรียนการสอน ควรจะมีความยาวประมาณ 8 ถึง 10 นาที เป็นอย่างมาก

อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนในรูปแบบ Flipped Classroom ก็มีทั้งข้อดีและข้อด้อย ทั้งในส่วนของผู้เรียนและผู้สอน ประเด็นสำคัญที่การเรียนการสอนในรูปแบบนี้ถูกวิจารณ์อย่างมาก ก็หนีไม่พ้นเรื่องของการเข้าถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ไม่เท่าเทียมกันของผู้เรียน การรับชมวิดีโอออนไลน์ การสืบค้นข้อมูลดิจิทัล หรือการเข้าร่วมชั้นเรียนผ่านแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือ Smart Device ต่าง ๆ อาจเป็นเรื่องยากลำบากสำหรับผู้เรียนบางกลุ่ม โดยเฉพาะในกรณีที่นักศึกษาเหล่านั้นต้องทำการศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเองที่บ้าน ซึ่งปัญหานี้น่าจะส่งผลต่อสภาพจิตใจของผู้เรียนและเพิ่มแรงกดดันให้กับครอบครัวของนักศึกษา ที่จะต้องมีภาระในการจัดซื้อจัดหาอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ราคาแพง ยังไม่รวมถึงความยากลำบากในการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของบางครอบครัวอีกด้วย

Flipped Classroom ก็ยังถูกวิจารณ์อีกว่าเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ไม่ได้ส่งเสริมการมีวินัยในการเรียนของผู้เรียน เนื่องจากหัวใจสำคัญของการเรียนรู้แบบนี้ก็คือการศึกษาเรียนรู้อย่างอิสระด้วยตนเองเป็นหลัก ในเวลาเดียวกัน Flipped Classroom ก็ยังถูกโจมตีว่า เป็นการส่งเสริมให้เยาวชนใช้เวลา

เกินควรอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากนักศึกษาจะต้องใช้เวลายาวนานเพื่อรับชมรับฟังบทเรียนออนไลน์ ที่ผู้สอนบางส่วนยังคงพยายามใช้วิธีการบรรยายแบบเดียวกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน ซึ่งมีความยาวค่อนข้างมาก

ในส่วนของอาจารย์ผู้สอนเอง ก็ถือเป็นความท้าทายอย่างมากสำหรับการนำเอารูปแบบการจัดการศึกษาแบบ Flipped Classroom มาใช้ โดยเฉพาะการใช้เวลามากขึ้นในการจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้และการจัดการระบบการเรียนการสอนออนไลน์ เช่น การผลิตวิดีโอที่มีคุณภาพและน่าสนใจนั้น มีความจำเป็นอย่างมากที่ผู้สอนจะต้องทำในช่วงเวลาที่นอกเหนือไปจากเวลางาน ขณะเดียวกันการผลิตสื่อการเรียนรู้สำหรับ Flipped Classroom ยังจำเป็นต้องมีการลงทุนเพิ่มเติม โดยเฉพาะอุปกรณ์การผลิตสื่อต่าง ๆ อีกทั้งผู้สอนก็จะต้องใช้เวลาอีกพอสมควร สำหรับการฝึกอบรมเพื่อเรียนรู้เทคนิคและเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับระบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Flipped Classroom

นอกจากนี้ ผลสัมฤทธิ์จากการเรียนการสอนในรูปแบบ Flipped Classroom ยังขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการด้วยกัน เช่น เทคนิควิธีการต่างๆ ของอาจารย์ผู้สอน หรือความยากง่ายของเนื้อหาการเรียน อีกทั้งในปัจจุบัน ก็ยังไม่มีสูตรสำเร็จหรือผลการวิจัยที่เป็นมาตรฐานสำหรับผู้จัดการเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนกลับทาง ดังนั้น อาจารย์ผู้สอนเองก็จะต้องใช้วิธีลองผิดลองถูก และถอดบทเรียนจากการตอบรับของนักศึกษา รวมถึงสิ่งสำคัญที่สุดก็คือ พัฒนาการในการเรียนรู้ของนักศึกษา ที่จะเป็นปัจจัยชี้วัดได้ว่า Flipped Classroom ประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด

3. ห้องเรียนกลับทางกับการเรียนการสอนทางด้านรัฐศาสตร์

การประยุกต์การเรียนการสอนในรูปแบบ Flipped Classroom มาใช้กับกระบวนการ

หลักสูตรการเมืองและการปกครอง (Politics and Government) นั้น จัดได้ว่าเป็นความท้าทายของผู้สอนอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากกระบวนวิชาส่วนใหญ่ในหลักสูตรล้วนแต่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎี และความคิดเชิงปรัชญาการเมืองค่อนข้างมาก ดังนั้นรูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมก็ย่อมต้องเป็นการบรรยาย การอภิปราย หรือการสัมมนาในชั้นเรียนเป็นหลัก ส่วนการวัดผลก็จะให้ความสำคัญกับการสอบข้อเขียนหรือการมอบหมายรายงานที่นักศึกษาจะต้องแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการนำเอาแนวคิด ทฤษฎีจากการเรียนรู้มาประยุกต์เพื่ออธิบาย อภิปราย หรือวิเคราะห์ปรากฏการณ์ทางการเมืองอย่างมีหลักการและปลอดค่านิยม (value-free) ดังนั้น การปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนและการวัดผลด้วยการ “กลับทาง” นั้น จึงอาจจะดูเป็นไปได้ยากสำหรับกระบวนวิชาต่างๆ ภายในหลักสูตร

อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนซึ่งรับผิดชอบกระบวนวิชาที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเสริมทักษะและความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) ให้กับนักศึกษาในหลักสูตรการเมืองและการปกครองเป็นหลัก ได้เล็งเห็นถึงความน่าสนใจของรูปแบบการเรียนการสอนแบบกลับทาง โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนทางไกล (distance learning) ในช่วงเวลาที่ยากลำบากภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ผู้เขียนจึงได้นำเอารูปแบบการเรียนการสอนแบบ Flipped Classroom มาใช้กับกระบวนวิชาที่รับผิดชอบในภาคการศึกษาที่ 2/2564

กระบวนวิชา 127416 IT & DIGITAL COMM FOR POL SCI เป็นวิชาสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในหลักสูตรรัฐศาสตรบัณฑิต สาขาการเมืองและการปกครอง ซึ่งผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาของหลักสูตรที่กำลังจะจบการศึกษา แต่ก็จะมีนักศึกษาชั้นปีที่ 2-3 เข้าร่วมเรียนด้วยอีกส่วนหนึ่ง นักศึกษาส่วนใหญ่ในกระบวนวิชา มีเป้าหมายที่จะสอบเข้ารับราชการทั้งในระดับส่วนกลาง ภูมิภาคและท้องถิ่น ดังนั้นกระบวน

วิชานี้จึงมีวัตถุประสงค์ที่จะส่งเสริมความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลซึ่งว่าที่บัณฑิตเหล่านี้จะต้องมีความรู้อย่างเท่าทันและสามารถนำเทคโนโลยีดังกล่าวไปใช้เพื่อการสนับสนุนการทำงาน และส่งเสริมการกินดีอยู่ดีของประชาชน

กระบวนวิชานี้จึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะนำเอารูปแบบห้องเรียนกลับทาง Flipped Classroom มาใช้เป็นแพลตฟอร์มหลักของการเรียนการสอน โดยในภาคการศึกษาที่ 2/2564 ผู้เขียนมีความประสงค์ที่จะจัดรูปแบบการเรียนเป็นออนไลน์ทั้งหมด เนื่องจากความไม่แน่นอนของสถานการณ์ COVID 19 และเพื่อศึกษาหาแพลตฟอร์มมาตรฐานสำหรับการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัลต่อไปในอนาคต โดยรูปแบบสำคัญของการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวประกอบไปด้วย

1. การนัดหมาย ติดต่อบริการ ปรึกษาหารือระหว่างผู้สอนกับนักศึกษาผ่าน Microsoft Teams
2. การเรียนรู้นอกห้องเรียนตามอัธยาศัยของนักศึกษาระบบ CANVAS LMS
3. การรับชมวิดีโอทัศน์และเสียงการบรรยายของผู้สอนตามอัธยาศัยผ่านทาง YouTube Channel และ Podcasts Station
4. การทำกิจกรรมแบบ Active Learning ตามวันและเวลาที่มีการนัดหมาย ในรูปแบบการอภิปรายในชั้นเรียน ผ่านทาง ZOOM Cloud Meeting และ ZOOM Webinar
5. การติดตามรับชมกิจกรรม Active Learning ย้อนหลังผ่านทาง Microsoft Stream
6. การสอบและการมอบหมายงานเพื่อวัดผลในระบบ CMU EXAM
7. การนำเสนอผลงานของนักศึกษาผ่านทาง YouTube Channel



รูปที่ 1 แผนภาพ Mind Map แสดงแพลตฟอร์มการเรียนการสอนออนไลน์แบบผสมผสาน (Mixed Online Platforms) สำหรับกระบวนวิชา 127416 ในรูปแบบห้องเรียนกลับทาง

วัตถุประสงค์สำคัญของการจัดรูปแบบการเรียนการสอนแบบกลับทางของกระบวนวิชานี้ ประกอบด้วย

1. การปรับเปลี่ยนจากการบรรยายในชั้นเรียนไปสู่การมอบหมายให้นักศึกษาฟังการบรรยายเนื้อหาผ่านสองแพลตฟอร์มหลักคือ [YouTube Channel : THE FLIPPED CLASSROOM by RAM JOTIKUT](#) ประกอบไปด้วยสื่อวีดิทัศน์ที่ผู้เขียนผลิตเอง จำนวน 12 ชิ้น ความยาวประมาณ 5-10 นาทีสำหรับแต่ละชิ้น และการบรรยายด้วยเสียงในรูปแบบ Podcast บน Apple Podcasts : [The Flipped Classroom](#) ซึ่งผู้เขียนผลิตขึ้นเองจำนวน 12 ชิ้น ความยาวประมาณ 45 – 120 นาทีในแต่ละชิ้น โดยไม่มีการบรรยายเนื้อหาหลักในชั้นเรียน

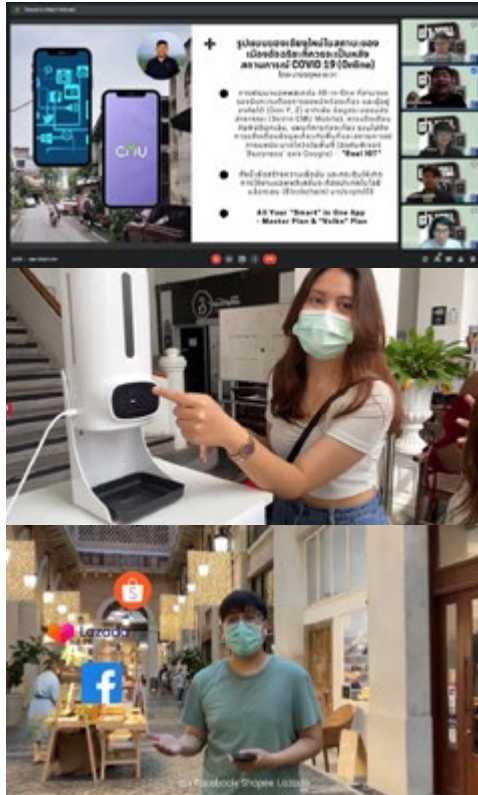


รูปที่ 2 The Flipped Classroom by Ram Jotikut

YouTube Channel และ The Flipped Classroom Podcast Station บน Apple Podcasts

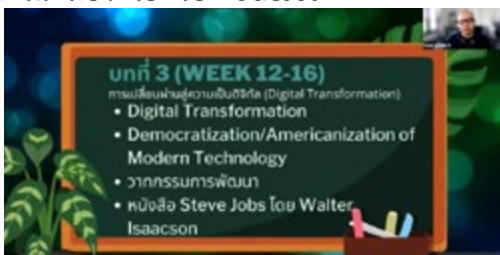
2. การปรับเปลี่ยนรูปแบบการวัดผลแบบเดิมด้วยการสอบข้อเขียนกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน ไปเป็นการทำกิจกรรมเก็บคะแนนในชั้นเรียนหลังเสร็จสิ้นบทเรียนในแต่ละบท โดยใช้แพลตฟอร์มการสอบออนไลน์ CMU EXAM เป็นหลัก สัดส่วนของการประเมินผลในส่วนนี้อยู่ที่ 60%

3. การวัดผลจากการเรียนรู้ผ่านโครงการงาน (Project-based Learning) ด้วยการมอบหมายงานกลุ่ม เพื่อนำเสนองาน Video Presentation ในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ (Smart City) ตามนโยบาย Thailand 4.0 ของรัฐบาลไทย โดยโจทย์ที่สำคัญคือการมอบหมายให้นักศึกษาต้องร่วมกันทบทวนแนวนโยบายดังกล่าวจากผลกระทบของสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 และร่วมกันนำเสนอรูปแบบเมืองอัจฉริยะที่ควรจะเป็นหลังผ่านพ้นสถานการณ์โรคระบาดในรูปแบบ New Normal เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำเอาองค์ความรู้จากการเรียนการสอนในชั้นเรียน มาใช้เพื่อแก้ไขปัญหาอย่างมีหลักการและมีความเป็นไปได้ ซึ่งจะสอดคล้องกับเป้าประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนแบบกลับทางในลักษณะของ Problem Solving based Classroom อย่างไรก็ตาม การทำงานแบบกลุ่มภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID 19 นั้น ถือเป็นความเสี่ยงที่ต้องให้ความสำคัญ ดังนั้น ผู้เขียนจึงแนะนำให้นักศึกษาใช้เทคโนโลยีสำหรับการทำงานร่วมกันแบบกลุ่ม (Online Collaboration) โดยไม่จำเป็นต้องรวมกลุ่มกันทำงานในเชิงกายภาพ แต่หากมีความจำเป็นต้องลงพื้นที่ ก็ขอให้นักศึกษาเคร่งครัดในเรื่องการป้องกันตัวเองในรูปแบบ universal prevention อย่างเคร่งครัด สัดส่วนของการประเมินผลในส่วนนี้อยู่ที่ 30%



รูปที่ 3 ตัวอย่างงานกลุ่มการนำเสนอ Video Presentation ของนักศึกษาในกระบวนวิชา 127416 บน YouTube

4. การเรียนการสอนในชั้นเรียนออนไลน์ผ่าน ZOOM Cloud Meeting ในรูปแบบ Active Learning ด้วยการสร้างบรรยากาศของชั้นเรียนให้มีลักษณะเป็น Open Webinar ที่เปิดเวทีให้นักศึกษามีส่วนร่วมด้วยการอภิปรายร่วมกับผู้สอน ทั้งการเปิดไมโครโฟนพูด และการส่งข้อความ โดยเนื้อหาของการเรียนการสอนในรูปแบบนี้ จะเป็นเนื้อหาเสริมหรือเนื้อหาจากสถานการณ์ปัจจุบันที่อยู่นอกเหนือจากการบรรยายหลักในคลิปวิดีโอหรือ Podcast



รูปที่ 4 การเรียนการสอนสดในรูปแบบ Active Learning Classroom ผ่านโปรแกรม Zoom Cloud Meeting

5. การจัดรูปแบบการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ (on demand) ที่นักศึกษาสามารถเข้าเรียนได้โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่บนระบบ CANVAS LMS โดยในส่วนนี้จะเป็นแพลตฟอร์มอันเป็นศูนย์รวมของเนื้อหาการเรียนรู้ทุกรูปแบบ โดยจัดแบ่ง Modules การเรียนรู้ออกเป็นบทเรียนหลัก 3 บทเรียนคือ บทที่ 1 ความรู้ทั่วไปว่าด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับสัปดาห์การเรียนรู้ที่ 2-6 บทที่ 2 โลกาวัดกับเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับสัปดาห์การเรียนรู้ที่ 7-11 และ บทที่ 3 การเปลี่ยนผ่านสู่ความเป็นดิจิทัล (Digital Transformation) สำหรับสัปดาห์การเรียนรู้ที่ 12-16



รูปที่ 5 การจัดการเรียนการสอนตามอรรถศาสตร์ (on demand) ในกระบวนวิชา 127416 บนระบบ CANVAS LMS

ผลลัพธ์ (outcomes) จากการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนกลับทางในช่วงเวลาการแพร่ระบาดของ COVID 19

1. กิจกรรมการทำงานกลุ่มแบบ Remote Collaboration ที่ช่วยให้นักศึกษาสามารถเสริมทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารดิจิทัลเพื่อทำงานที่ได้รับมอบหมายให้บรรลุผลและมีคุณภาพ แม้จะอยู่ต่างสถานที่กัน อีกทั้งยังเป็นการฝึกทักษะในการแก้ไขปัญหาจากอุปสรรคในการทำงาน อันเป็นผลมาจากการแพร่ระบาดของ COVID 19

2. การนำเสนองานกลุ่มในรูปแบบ Video Presentation บนเครือข่ายสังคมออนไลน์แบบสาธารณะ ที่ส่งผลให้นักศึกษาจะต้องเรียนรู้เรื่องของการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม การคำนึงถึงเรื่อง

กฎหมายคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา และความ
รับผิดชอบต่อส่วนรวม

3. การใช้เครื่องมือในรูปแบบดิจิทัลสำหรับการ
ผลิตสื่อเพื่อนำเสนอ เช่น โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ และ
โปรแกรมสร้าง infographic เป็นส่วนที่ช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการใช้งาน
เครื่องมือเหล่านั้นและนำไปต่อยอดใช้งานในอนาคต

4. การเรียนรู้เนื้อหาผ่านการทำโครงการ ใน
ส่วนของโจทย์ที่กำหนดให้นักศึกษาในกลุ่มต้องร่วมกัน
ทบทวนนโยบายภาครัฐและแผนการปฏิรูปประเทศ
ของรัฐบาล ช่วยให้นักศึกษาฝึกฝนการใช้ความคิดเชิง
วิพากษ์ (critical thinking) ในขณะที่ส่วนของโจทย์ที่
กำหนดให้นักศึกษาต้องนำเสนอรูปแบบของเมือง
อัจฉริยะที่พึงปรารถนาในช่วงหลังสถานการณ์การแพร่
ระบาดของ COVID 19 ช่วยให้นักศึกษาฝึกฝนและ
พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (creative thinking) ได้
เป็นอย่างดี

ข้อดีและข้อดีของการจัดการเรียนการสอน
ในรูปแบบห้องเรียนกลับทางในช่วงเวลาการแพร่
ระบาดของ COVID 19

ข้อดี

1. คลิปวิดีโอและไฟล์เสียง Podcast และสื่อ
การเรียนการสอนในรูปแบบอื่นๆ ในระบบ CANVAS
ที่ได้รับการจัดทำขึ้นมา สามารถนำกลับมาใช้ได้ในการ
เรียนการสอนของกระบวนวิชาในภาคการศึกษาถัดไป

2. ลดภาระการสอนสดในชั้นเรียนของผู้สอน
ระหว่างภาคการศึกษา โดยเฉพาะในส่วนของ
บรรยายเนื้อหาหลักของกระบวนวิชา

3. นักศึกษาสามารถติดตามเนื้อหาการบรรยาย
หลักของกระบวนวิชาได้ด้วยตนเองผ่านระบบ
CANVAS ได้โดยไม่ต้องจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่
โดยเฉพาะในช่วงเวลาที่ยากลำบากจากการแพร่
ระบาดของ COVID 19

4. การประเมินผลด้วยการทำกิจกรรมในชั้น
เรียนและการทดสอบเก็บคะแนนท้ายบทในรูปแบบ

ออนไลน์ เป็นการกระตุ้นนักศึกษาให้มีการเตรียม
ความพร้อมด้วยการทบทวนเนื้อหาก่อนสอบ และผู้
สอนสามารถติดตามความก้าวหน้าในการเรียนของ
นักศึกษาได้จากผลคะแนนและการวิเคราะห์เกรดจาก
ระบบของ CMU EXAM ได้โดยละเอียด

5. การประเมินผลด้วยการมอบหมายงานกลุ่ม
เพื่อจัดทำ Video Presentation เป็นการกำหนดให้
นักศึกษาต้องดำเนินการทบทวนเนื้อหาและศึกษา
เรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อให้การนำเสนออย่างมีคุณภาพและ
ได้คะแนนที่ดี

6. นักศึกษาสามารถติดตามความก้าวหน้าใน
การเรียนรู้ตรวจสอบผลคะแนนสอบ และการประเมิน
เกรดของตนเองได้ตลอดภาคการศึกษาผ่านระบบ
CMU EXAM

ข้อด้อย

1. การจัดทำคลิปวิดีโอและ Podcast การเรียน
การสอน จำเป็นต้องใช้เวลาและทรัพยากรในการจัด
ทำค่อนข้างมาก อีกทั้งการทำคลิปวิดีโอให้มีความน่า
สนใจ ดูทันสมัยและมีรูปแบบที่ถูกต้องผู้เรียนรุ่น Gen Z
นั้น ผู้จัดทำก็ยังคงมีความจำเป็นต้องใช้เวลาในการศึกษา
เรียนรู้จากสื่อสังคมออนไลน์พอสมควร

2. การจัดทำคลิปวิดีโอและ Podcast การเรียน
การสอนที่มีคุณภาพ จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์
คอมพิวเตอร์และผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์ที่มีราคาสูง จึง
จำเป็นต้องมีการลงทุนเพื่อหาซื้ออุปกรณ์และ
โปรแกรมเหล่านั้นมาใช้ อีกทั้งผู้จัดทำยังจำเป็นต้องใช้
เวลาในระดับหนึ่งเพื่อฝึกฝนเรียนรู้การใช้งานอุปกรณ์
และซอฟต์แวร์เหล่านั้นด้วยเช่นเดียวกัน

3. การเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนกลับ
ทางผ่านระบบคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ส่งผลให้ทั้งผู้สอน
และผู้เรียนต้องใช้เวลาอย่างมากอยู่บนหน้าจอ
คอมพิวเตอร์ ซึ่งส่งผลเสียต่อทั้งสุขภาพกายและ
สุขภาพจิต อีกทั้งความสามารถและโอกาสในการเรียน
ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาแต่ละคน ก็
ไม่มีความเท่าเทียมกัน โดยเฉพาะความพร้อมเรื่อง

อุปกรณ์และประสิทธิภาพในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการเรียนและการสอบของนักศึกษาอยู่พอสมควร

4. บทสรุป

การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Flipped Classroom สำหรับกระบวนวิชาทางด้านรัฐศาสตร์ ซึ่งมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับข้อกับแนวคิด ทฤษฎี หรือปรัชญาเป็นส่วนใหญ่ นั้น เป็นสิ่งที่สามารถทำได้โดยมิได้มีอุปสรรคมากจนเกินไป อีกทั้งการเรียนการสอนในรูปแบบดังกล่าว ยังเป็นสิ่งที่เหมาะสมกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID 19 อีกทั้งยังเป็นการลดภาระการสอนด้วยการบรรยายที่อาจส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายในการติดตามของนักศึกษา แต่ผู้สอนก็อาจจะต้องใช้เวลาและทรัพยากรพอสมควรในการจัดเตรียมสื่อการสอนก่อนเปิดภาคการศึกษาหรือในระหว่างภาคเรียนอยู่พอสมควร ในส่วนของนักศึกษาเอง ก็ได้รับความสะดวกในการเรียนรู้ตามวันและช่วงเวลาของตนเองเลือกเองได้ โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ อีกทั้งยังสามารถประเมินเกรดที่ตนเองจะ

ได้รับหลังเสร็จสิ้นการเรียนรู้ได้อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญที่สุดของการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบกลับทางนี้ ก็คงจะอยู่ที่จุดเริ่มต้น นั่นก็คือการปรับเปลี่ยนชุดความคิดหรือ Mind Set ของผู้สอนที่จะต้องไม่ยึดติดอยู่กับการเรียนการสอนและการประเมินผลในรูปแบบเดิมหรือรูปแบบ “ปกติ” เนื่องจากการแพร่ระบาดของ COVID 19 ได้ส่งผลให้การศึกษาในรั้วมหาวิทยาลัยกลายเป็นสิ่งที่ “ไม่ปกติ” ไปแล้วนั่นเอง ดังนั้น ความพยายามที่จะ “ยึดเหยียด” ห้องเรียนแบบปกติ ขึ้นไปอยู่บนระบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์นั้น จึงกลายเป็นสิ่งที่นอกจากจะส่งผลให้เกิดความเหนื่อยล้าในการสอนต่อผู้สอนแล้ว ยังเป็นการสร้างแรงกดดันและส่งผลเสียต่อสุขภาพจิตของผู้เรียนอีกด้วย สำหรับในส่วนของนักศึกษานั้น ผู้เขียนเห็นว่า พวกเขามีความพร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลงอยู่เป็นพื้นฐานของความ เป็นรุ่นใหม่อยู่แล้ว เพียงแค่การเปลี่ยนแปลงนั้น จะต้องมีคำอธิบายและหลักเกณฑ์ที่ชัดเจน ซึ่งผู้สอนก็ต้องชี้แจงให้นักศึกษาทราบตั้งแต่เริ่มต้นการเรียนการสอนในแต่ละภาคการศึกษา

5. เอกสารอ้างอิง

[1] Europass Teacher Academy (2020), Flipped classroom, available online <https://www.teacheracademy.eu/course/flipped-classroom/>.

[2] Greg Topp (2011), Flipped classrooms take advantage of technology, USA Today, available online <https://www.educationnext.org/behind-the-headline-flipped-classrooms-take-advantage-of-technology/>

[3] Sarah D. Sparks (2011), Lectures Are Homework in Schools Following Khan Academy Lead, Education Week. Lawrenceville, GA, available online <https://www.edweek.org/teaching-learning/lectures-are-homework-in-schools-following-khan-academy-lead/2011/09>

[4] Strauss, Valerie (2012), The flip: Turning a classroom upside down, The Washington Post, available online https://www.washingtonpost.com/local/education/the-flip-turning-a-classroom-upside-down/2012/06/03/gJQAYk55BV_story.html

[5] TeachThought Staff (2020). THE DEFINITION OF THE FLIPPED CLASSROOM, TeachThought, available online <https://www.teachthought.com/learning/definition-flipped-classroom/>

การจัดการเรียนการสอนแบบชั้นเรียนกลับหัว (Flipped-Classroom)

กระบวนวิชา 030111 สังคมและวัฒนธรรมเวียดนาม

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รุจิวรรณ เหล่าไพโรจน์¹

¹ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail rujiwan.la@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการนำเสนอผลของการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) และแบบชั้นเรียนกลับหัว (Flipped-Classroom) ของกระบวนวิชา 030111 สังคมและวัฒนธรรมเวียดนาม ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างชั้นเรียนกระบวนวิชา 030111 สังคมวัฒนธรรมเวียดนามให้เป็นชั้นเรียนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) และมีการเรียนแบบชั้นเรียนกลับหัว (Flipped classroom) ผสมผสานอยู่ด้วย ซึ่งผู้สอนให้ผู้เรียนมีบทบาทในการตั้งคำถาม คิดวิเคราะห์ ฝึกทำงานเป็นกลุ่ม ค้นคว้าข้อมูล อภิปรายในประเด็นต่างๆ รวมถึงการถ่ายทอดความรู้ไปสู่บุคคลอื่น โดยผู้สอนเตรียมวิดีโอ สื่อสาธารณะ เอกสารเผยแพร่ในระบบจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายไมโครซอฟท์ อิมของมหาวิทยาลัยและเฟสบุ๊กกลุ่มและผู้สอนได้มอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาก่อนเข้าชั้นเรียนเพื่อตั้งประเด็นคำถาม มาแลกเปลี่ยนกันในชั้นเรียน รวมถึงผู้สอนได้เชิญวิทยากรที่มีความรู้ในด้านต่างๆ ของเวียดนามมาบรรยายและให้ผู้เรียนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบรรดาวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิ

ผลการดำเนินโครงการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุกและแบบชั้นเรียนกลับหัวในกระบวนวิชานี้ พบว่าผู้เรียนมีความสนใจ และมีความรู้ที่สามารถนำไปวิเคราะห์สถานการณ์ในสังคมและวัฒนธรรมประเทศเวียดนามได้ รวมถึงผู้เรียนสามารถถ่ายทอดนำเสนอความรู้ให้กับบุคคลอื่นได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และในส่วนของคำถามผู้เรียนมีความกล้าที่จะถามเรื่องที่สนใจเพิ่มมากขึ้น

ผลของการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุกและแบบชั้นเรียนกลับหัวเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่เรียนมานำไปใช้วิเคราะห์ได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของสังคมและวัฒนธรรมต่างๆ ในสถานการณ์จริงได้

คำสำคัญ: สังคมเวียดนาม, วัฒนธรรมเวียดนาม, สังคมและวัฒนธรรม

1. บทนำ

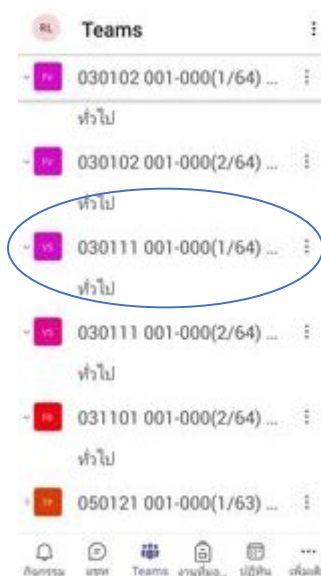
กระบวนวิชา 030111 สังคมและวัฒนธรรมเวียดนามเป็นกระบวนวิชาเปิดใหม่ของภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งเปิดสอนครั้งแรกในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โดยเปิดสอนให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และบุคคลทั่วไปที่สนใจ ซึ่งสามารถลงทะเบียนเรียนผ่านศูนย์การเรียนรู้ตลอดชีวิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยกระบวนวิชาสังคมและวัฒนธรรมเวียดนามนี้ มีวัตถุประสงค์ คือ ผู้เรียนเข้าใจลักษณะโครงสร้างทางสังคม ลักษณะทั่วไปและลักษณะเฉพาะของสังคมและวัฒนธรรมเวียดนาม และสามารถวิเคราะห์และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคของดิจิทัล เทคโนโลยี และการสื่อสารไร้พรมแดนซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้ต่างๆ ได้จากทั่วทุกมุมโลก ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดังนั้นการที่จะรู้จักและเข้าใจลักษณะสังคมและวัฒนธรรมของประเทศใดประเทศหนึ่งได้อย่างถูกต้องนั้น การเรียนรู้แบบตั้งคำถาม และวิเคราะห์ข้อมูลจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งกับผู้เรียน เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมและเข้าใจสถานการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศนั้นได้เป็นอย่างดี

2. การจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้

ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 กระบวนวิชา 030111 สังคมและวัฒนธรรมเวียดนาม ได้เปิดสอนเป็นครั้งแรก จำนวน 1 กลุ่มการเรียน มีนักศึกษาจำนวน 31 คน และบุคคลที่สนใจลงทะเบียนเรียนผ่านศูนย์การเรียนรู้ตลอดชีวิต จำนวน 2 คน รวมทั้งหมด กระบวนวิชานี้มีผู้เรียนจำนวน 33 คน

ผู้สอนได้ใช้รูปแบบการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้เรียนผ่านทางไมโครซอฟท์ทีมที่ทางมหาวิทยาลัยดำเนินการให้ และยังสร้างกลุ่มเฟซบุ๊กแบบกลุ่มปิด เพื่อใช้ติดต่อกับผู้เรียนทุกคน



รูปที่ 1 กลุ่มติดต่อผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (MS Teams)



รูปที่ 2 กลุ่มติดต่อผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (เฟซบุ๊ก)

2.1. กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อ

กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อเป็นหนึ่งในแนวทางในการสร้างชั้นเรียนกลับหัว flipped classroom โดยผู้สอนเกริ่นนำให้ผู้เรียนเข้าใจวัตถุประสงค์ และผู้สอนได้คัดเลือกสื่อมาใช้ในการสอน ให้เข้ากับหัวข้อการเรียนรู้ในแต่ละหัวข้อ โดยมีทั้งภาพยนตร์ คลิปวิดีโอ บทความ และมอบหมายให้ผู้เรียนไปศึกษามาก่อนเข้าชั้นเรียน เมื่อเข้าชั้นเรียนผู้สอนจะให้ผู้เรียนตั้งคำถามหรือหาประเด็นมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน ตัวอย่างการเรียนรู้ผ่านสื่อ

ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนชมภาพยนตร์ 2 เรื่อง และนำเสนอสิ่งที่ได้จากภาพยนตร์ในชั้นเรียน พร้อมร่วมกันสรุปลำดับช่วงเวลาหรือสร้างไทม์ไลน์ขึ้นมา เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจช่วงและยุคต่างๆ ของประเทศเวียดนาม

ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนชมคลิป เกี่ยวกับสถานที่มรดกโลกที่ประเทศเวียดนาม และมาร่วมอภิปรายเกี่ยวกับความสำคัญและแหล่งท่องเที่ยวอื่นๆ รวมถึงรูปแบบการท่องเที่ยวที่น่าสนใจของประเทศเวียดนาม

ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนอ่านบทความและชมคลิปเกี่ยวกับการลงทุนที่ประเทศเวียดนามและมาตั้งคำถามพร้อมอภิปรายเพื่อหาแนวโน้มการลงทุนที่ประเทศเวียดนาม

2.2. กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

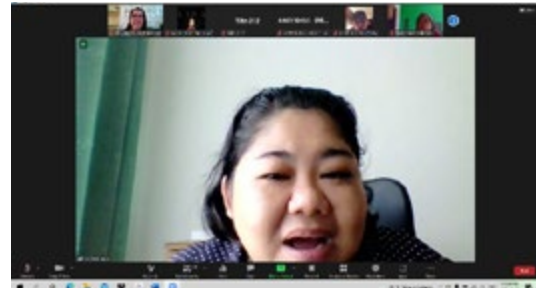
ผู้สอนได้เชิญวิทยากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับประเทศเวียดนามมา 3 ท่าน ดังนี้

1. รศ.ดร.มนธิรา ราโท คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณกรรม, วรรณคดี)

2. ผศ.ดร.วัชร ศรีคำคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (เชี่ยวชาญด้านการเมือง การปกครอง กลุ่มชาติพันธุ์ รวมถึงสังคมและวัฒนธรรม)

3. คุณชารี อ่าร์ตนาพร นักศึกษาทุนพระราชทานมูลนิธิอานันทมหิดล สาขาเวียดนาม ศึกษา มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย (เชี่ยวชาญเรื่องความเชื่อ ศาสนาในเวียดนาม)

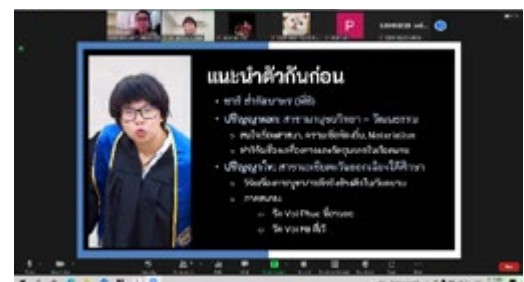
เบื้องต้นผู้สอนได้แจ้งหัวข้อและรายละเอียดกับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้เตรียมตัวมาก่อนและผู้สอนได้กระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถามเพื่อแลกเปลี่ยนกับวิทยากร หลังการบรรยายแลกเปลี่ยนผู้สอนได้ให้วิทยากรให้คะแนนกับคำถามที่น่าสนใจ และมอบรางวัลให้กับผู้เรียนที่ตั้งคำถามนั้น การให้รางวัลทำให้ผู้เรียนสนุกกับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในแต่ละครั้งและตั้งใจเตรียมคำถามมาล่วงหน้าเพื่อแลกเปลี่ยนกับวิทยากร



รูปที่ 3 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ รศ.ดร.มนธิรา ราโท



รูปที่ 4 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ ผศ.ดร.วัชรศรีคำ



รูปที่ 5 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ คุณชารี อ่าร์ตนาพร

2.3. กิจกรรมกลุ่ม

ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนฝึกทำงานเป็นกลุ่ม รับผิดชอบความคิดเห็นและใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดความรู้โดยตอนแรกผู้สอนวางแผนให้ผู้เรียนทำงานกลุ่มในการนำเสนอโปสเตอร์ในหัวข้อที่ผู้เรียนสนใจเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมเวียดนามในช่วงปลายภาคการศึกษา แต่เนื่องจากมีสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส โควิด 19 ผู้สอนจึงปรับมาให้ผู้เรียนทำวิดีโอกลุ่ม เพื่อนำเสนอหัวข้อที่เกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมเวียดนาม โดยมีความยาวไม่เกิน 10-15 นาทีและผู้สอนให้ผู้เรียนประเมินเพื่อนในกลุ่ม ส่วนผู้สอนจะประเมินเนื้อหา และความคิดสร้างสรรค์ของวิดีโอ ตัวอย่างของวิดีโอที่จัดทำโดยผู้เรียน

ตัวอย่างที่ 1



รูปที่ 6 ตัวอย่างผลงานวิดีโอออนไลน์ศึกษา



รูปที่ 7 คิวอาร์โค้ดสำหรับเข้าชมวิดีโอออนไลน์ศึกษา

ตัวอย่างที่ 2



รูปที่ 8 ตัวอย่างผลงานวิดีโอออนไลน์ศึกษา



รูปที่ 9 คิวอาร์โค้ดสำหรับเข้าชมวิดีโอออนไลน์ศึกษา

3. การวัดผลและประเมินผลผู้เรียน

การวัดและประเมินผลผู้เรียนในกระบวนวิชา สังคมและวัฒนธรรมเวียดนาม เป็นการวัดผลแบบอิง เกณฑ์โดยมีสัดส่วนการให้คะแนนเป็น 50:50 คือ ด้าน

การสอบร้อยละ 50 และด้านกิจกรรมในชั้นเรียนอีก ร้อยละ 50 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- | | |
|---------------|-----------|
| 1. สอบกลางภาค | ร้อยละ 25 |
| 2. สอบปลายภาค | ร้อยละ 25 |
| 3. การอภิปราย | ร้อยละ 30 |
| 4. งานเขียน | ร้อยละ 10 |
| 5. งานกลุ่ม | ร้อยละ 10 |

การสอบกลางภาคและปลายภาค ข้อสอบเป็น ข้อสอบแบบอัตนัย รูปแบบการสอบแบบออนไลน์โดย ผู้สอนให้ผู้เรียนสามารถค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ได้ในเวลาสอบเพื่อเป็นการประเมินทักษะการค้นคว้า การเข้าถึงแหล่งข้อมูลและการวิเคราะห์หว่านเป็นข้อมูล ที่น่าเชื่อถือได้เพื่อให้นักศึกษานำมาวิเคราะห์และตอบ คำถาม ข้อสอบส่วนใหญ่จะเป็นนำความรู้มาประยุกต์ เพื่อให้ผู้เรียนใช้ความรู้ที่ได้เรียนมาพร้อมทั้งฝึก วิเคราะห์ในเวลาจำกัด

ส่วนการอภิปรายประเมินจากการมีส่วนร่วม ของผู้เรียนผ่านการสังเกตของอาจารย์ผู้สอน

งานกลุ่มจะมีรูปแบบที่ใช้ประเมินทักษะผู้เรียน 2 รูปแบบ คือ ให้เพื่อนร่วมกลุ่มประเมินการทำงาน และอาจารย์ผู้สอนประเมินความถูกต้องของเนื้อหา และความคิดสร้างสรรค์

4. ผลการจัดการเรียนการสอน

ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ที่ผ่าน มาผู้สอนได้จัดการเรียนการสอนได้ครอบคลุมเนื้อหา ตามแผนการสอน ตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ลักษณะโครงสร้างทางสังคม
 - 1.1 ภูมิหลังประวัติศาสตร์เวียดนาม
 - 1.2 การปกครองของเวียดนาม
 - 1.3 สภาพทางภูมิศาสตร์
 - 1.4 ทรัพยากรธรรมชาติ
 - 1.5 ประชากร และกลุ่มชาติพันธุ์ในเวียดนาม
 - 1.6 เศรษฐกิจของเวียดนาม
 - 1.7 การท่องเที่ยว

2. ลักษณะสังคมวัฒนธรรมเวียดนาม

2.1 ครอบครัวและระบบเครือญาติของเวียดนาม

2.2 ศาสนาและระบบความเชื่อ

2.3 สุภาพชน และนิทานพื้นบ้านเวียดนาม

2.4 เทศกาล และงานประเพณีของเวียดนาม

2.5 อาหารและวัฒนธรรมการกินของเวียดนาม

2.6 ดนตรีและการแสดงของเวียดนาม

2.7 การแต่งกาย

ระยะเวลา 1 ภาคการศึกษาซึ่งในภาคการศึกษา
นี้รูปแบบการเรียนการสอนเป็นแบบออนไลน์ตลอด
ภาคการศึกษา ผู้สอนจึงมาทบทวนการมอบหมายงาน
ให้ผู้เรียนที่ได้ให้ไปศึกษามาก่อนเข้าชั้นเรียนให้มี
ปริมาณที่เหมาะสม

4.1. ผลประเมินการสอนอาจารย์

ผลประเมินการสอนจากระบบ CMU MIS
โดยมีนักศึกษาเข้าประเมิน 18 คน รายละเอียด
ดังตาราง

ตารางที่ 1 ตารางสรุปผลประเมินการสอน

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน
	กลุ่ม 1
1. อธิบายให้นักศึกษาทราบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของหัวข้อที่สอน	4.61
2. สอนเนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และใช้เวลาอย่างเหมาะสม	4.61
3. จัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างมีระบบลำดับชัดเจน	4.39
4. สอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมที่มีสาระประโยชน์ในระหว่างการบรรยาย	4.44

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน
5. มีการใช้เทคนิควิธีการสอนและสื่อประกอบการสอนต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจบทเรียน	4.33
6. มีวิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ฝึกการคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณในเนื้อหาที่สอน	4.5
7. เปิดโอกาสรับฟังและตอบข้อซักถามของผู้เรียนในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน	4.89
8. แนะนำแหล่งค้นคว้า เอกสาร หรือตำราสำหรับให้นักศึกษาอ่านประกอบ	4.33
ผลประเมินการสอนทั้งวิชา	4.51

ทั้งนี้นักศึกษายังได้แสดงความคิดเห็นที่มีต่อผู้สอน ดังนี้ “1. อาจารย์สอนสนุกมาก และให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนความรู้ตลอดเวลา, 2. โทษสอนดีให้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมเวียดนามมากมาย สมควรขึ้นเงินเดือนให้, 3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบ, 4. โทษสอนโอเคนะคะ แต่ก็อยากให้โทษไม่บังคับให้ถามคำถามคะบางที โทษ ก็ไม่มีข้อมูลหรือไม่รู้จะถามอะไรคะ, 5. อาจารย์ใช้เวลาทำข้อสอบน้อยไปหน่อยคะถ้าเทียบกับจำนวนข้อที่ให้ทำคะ, 6. ควรกำหนดเวลาการส่งงานให้ชัดเจน ไม่ควรเปลี่ยนเวลาไปมาเพราะทำให้นักศึกษาเคลียร์งานของตัวเองไม่ลงตัวทำให้ต้องจัดตารางเวลาใหม่ และ 7. อาจารย์ใจดีมากคะ มีความเป็นกันเอง สอนดีมากคะ”

จากความคิดเห็นที่ 6 ผู้สอนได้ขยายเวลาส่งวิดีโอโดยเลื่อนเวลาส่งงานออกไป จากเดิมส่งงานภายในวันที่ 30 กันยายน 2564 เป็นส่งงานภายใน วันที่ 21 ตุลาคม 2564 เพื่อต้องการให้ผู้เรียนมีเวลาทำมากขึ้น

4.2. ผลประเมินกระบวนการวิชา

ผลการประเมินกระบวนการวิชาจากระบบ CMU MIS โดยมีนักศึกษาเข้าประเมิน 16 คน รายละเอียดดังตาราง

ตารางที่ 2 ตารางสรุปผลประเมินกระบวนการวิชา

รายการประเมิน	คะแนนประเมิน
	กลุ่ม 1
1. การแจ้งให้นักศึกษาทราบอย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของกระบวนการเรียน แผนการสอน วิธีประเมินผลการเรียน เกณฑ์การให้คะแนนและเอกสารประกอบ	4.44
2. เนื้อหาในการสอนสอดคล้องกับหัวข้อที่สอนของกระบวนการวิชา	4.56
3. การอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องหรือการนำไปประยุกต์ใช้	4.38
4. การส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและค้นคว้าด้วยตนเองและกระตุ้นให้ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์	4.56
5. วิธีการและเกณฑ์ในการวัดผลเหมาะสมกับเนื้อหากระบวนการวิชา และการวัดผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนการวิชา	4.44
6. ปริมาณงานหรือกิจกรรมที่กำหนดให้ทำนอกเหนือจากเวลาเรียนสอดคล้องกับระยะเวลา	4.5
7. สื่อการสอนและเอกสารประกอบการสอนสนับสนุนต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน	4.19
สรุปผลประเมิน	4.44

ทั้งนี้ นักศึกษาได้แสดงความเห็นต่อกระบวนการวิชาว่า “1.การสอนดีค่ะ มีหัวข้อแบ่งการสอนชัดเจนละเอียด สนุกกับการเรียนการสอน เป็นคลาสเล็กๆ การสอนจึงทั่วถึงและได้พูดคุยกับอาจารย์และเพื่อนเกือบครบทุกคนเลยคะ

2.การสอนแบบมีสไลด์ในทุกๆ หัวข้อบางเรื่องก็ควรจะมีและให้คิดตามได้ไม่ใช่แต่ว่าวันนี้เรียนเรื่องหัวข้อนี้ (ที่บอกแค่หัวข้อและเกริ่นนิดหน่อย) แล้วให้มาอภิปรายคือบางคนก็ไม่รู้อะไรเลยเข้ามา ก็งงไปสักพักนึงและเนื้อหาวิชานี้ควรมีเป็นลายลักษณ์อักษรด้วย และก็ร่วมกันอภิปราย นศ.จะได้เข้าใจและร่วมอภิปรายได้มากขึ้นคะ

3.อาจารย์สอนดีมากคะ”

จากความคิดเห็นที่สองเนื่องจากวิชานี้เพิ่งเปิดสอนเป็นภาคการศึกษาแรกจึงไม่มีเอกสารประกอบการสอนที่เป็นรูปเล่มสมบูรณ์ แต่ผู้สอนได้แนะนำแหล่งข้อมูลในหัวข้อต่างๆ พร้อมทั้งหาข้อมูลในหัวข้อต่างๆ ให้ผู้เรียน โดยอัพโหลดข้อมูลผ่านทางกลุ่มออนไลน์ ซึ่งผู้เรียนส่วนใหญ่เข้าถึงข้อมูล

5. สรุปผลการดำเนินงาน

ตลอดภาคการศึกษาผู้สอนได้ดำเนินการสอนแบบออนไลน์ตลอดภาคการศึกษาตามแผนการสอน แต่ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดไวรัส 19 จึงทำให้ผู้สอนต้องปรับรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ดังกล่าวรายงานไว้ข้างต้น

5.1. ปัญหาและความท้าทายในการดำเนินงาน
กระบวนการวิชาสังคมและวัฒนธรรมเวียดนามเป็นวิชาที่เปิดสอนภาคการศึกษาแรกและเปิดสอนร่วมกับศูนย์การเรียนรู้ตลอดชีวิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อให้บุคคลที่สนใจมีโอกาสเข้ามาเรียน ซึ่งในภาคการศึกษานี้ผู้เรียนที่สนใจลงทะเบียนเรียนมีจำนวน 2 คน ซึ่งมีช่วงอายุที่แตกต่างกันกับนักศึกษา ความรู้พื้นฐานก็มีมากกว่าซึ่งถือเป็นความท้าทายของผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนที่มีวัยและพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกัน อีกทั้งผู้สอนยังต้องหาวิธีการกระ

ต้นให้ผู้เรียนสนุกไปกับการเรียนรู้และ สนุกกับชั้นเรียน
ไปด้วยกัน

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการ
เรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ให้ทุน
สนับสนุนโครงการ ขอขอบคุณทีม Coach จากคณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ให้คำแนะนำรูป

แบบการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) และ การ
สอนแบบชั้นเรียนกลับหัว (Flipped-Classroom)

ขอขอบคุณ รศ.ดร.มนธิรา ราโท อาจารย์ประจำ
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ขอ
ขอบคุณ ผศ.ดร.วัชร ศรีคำ อาจารย์ประจำคณะ
ศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี และคุณชารี
ฮาร์ตนาพร นักศึกษาทุนมูลนิธิอานันทมหิดล ที่ร่วม
กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในครั้งนี้

7. เอกสารอ้างอิง

[1] สำนักงานความร่วมมือพัฒนาเศรษฐกิจกับประเทศเพื่อนบ้าน (องค์การมหาชน) (2557). สาธารณรัฐ
สังคมนิยมเวียดนาม, แหล่งที่มา <https://www.neda.or.th/2018/th/home>

[2] หอการค้าไทยและสภาหอการค้าแห่งประเทศไทย (2554). คู่มือการค้าและการลงทุนสาธารณรัฐ
สังคมนิยมเวียดนาม,แหล่งที่มา คู่มือเวียดนาม-20171101171545.pdf (sme.go.th)

[3] สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุนและสถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์ (2553). สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา [https://toi.boei.go.th/
information/download/245](https://toi.boei.go.th/information/download/245)

การบูรณาการการจัดการเรียนรู้เพื่อหนุนเสริมความเป็นพลเมืองโลกที่มีจริยธรรม

วชิรศรณั์ แสงสุวรรณ¹ และ ภักดีกุล รัตน²

¹ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

²ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

washirasorn.sae@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

รายงานการศึกษานี้ต้องการนำเสนอถึงความสำคัญของการหนุนเสริมความเป็นพลเมืองโลกที่มีจริยธรรม ในชั้นเรียน โดยนำแนวคิดพลเมืองโลกศึกษาและพลเมืองจริยธรรมมาเป็นกรอบคิดและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการข้ามกระบวนวิชา ระหว่างกระบวนวิชา 064204 จริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สำหรับครู และกระบวนวิชา 100110 โลกาวัดตนกับการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองชั้นเลิศ บนฐานคิดของการเรียนรู้แบบ active learning ผ่านรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนแบบชุมชนแห่งการสืบสอบเชิงปรัชญา เพื่อส่งเสริมความเข้าใจต่อความเป็นพลเมืองโลกและเพื่อหนุนเสริมความเป็นพลเมืองจริยธรรมของผู้เรียนจากการกระตุ้นการเรียนรู้ร่วมกันทั้งระหว่างผู้เรียนและกับผู้สอน ผ่านกิจกรรมการสนทนา อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในประเด็นต่างๆ ที่ได้รับมอบหมาย รวมถึงการนำเสนอแนวคิดโครงการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์เพื่อหนุนเสริมความเป็นพลเมืองโลกที่มีจริยธรรม

คำสำคัญ: การศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองชั้นเลิศ, จริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, พลเมืองโลกที่มีจริยธรรม

1. บทนำ

“การบูรณาการการจัดการเรียนรู้เพื่อหนุนเสริมความเป็นพลเมืองโลกที่มีจริยธรรม” เป็นการจัดการเรียนการสอนภายใต้กรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่างกระบวนวิชา 064204 จริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับครู กับกระบวนวิชา 100110 โลกาวัดตนกับการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองชั้นเลิศ ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมุ่งเน้นกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างยืดหยุ่นและมีอิสระเพื่อหนุนเสริมความเป็นพลเมืองโลกที่มีจริยธรรมของผู้เรียน กล่าวคือ นำกระบวนการสืบสอบเชิงปรัชญา (philosophical inquiry) ไปใช้ในการเตรียมผู้เรียน

ให้เป็นนักคิดที่มีเป้าหมายและมีความรับผิดชอบ เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพบนพื้นฐานของจริยธรรม (ethics) และมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย กระบวนวิชานี้ที่มีลักษณะเป็นการเรียนรู้แบบ active learning กล่าวคือ มีแนวคิดการจัดการเรียนการสอนผ่านการเรียนรู้บนฐานของแนวคิดปรัชญาสำหรับเด็ก (philosophy for children - P4C) ซึ่งเป็นการสอนที่เน้นการสร้างกระบวนการคิดแก่เด็ก มีวิธีการสอนคือการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการคิดผ่านกระบวนการสืบสอบเชิงปรัชญาที่มีลักษณะให้ผู้เรียนสืบสอบและสืบค้นความรู้ด้วยตนเอง (self-directed learning) ด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนแบบชุมชนแห่งการสืบสอบ (community of inquiry) [1] ที่เป็นการสร้างชุมชนการคิดจากการสร้างคำถาม (question) เพื่อการสืบ

สอบความรู้ (inquiry) ผ่านการสร้างบทสนทนา (dialogue) ระหว่างกันของผู้เรียน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยน (Think-Pair-Share) ที่มีลักษณะเป็นการสอนแบบแบ่งปันความคิดซึ่งเป็นวิธีการอภิปรายร่วมกันของผู้เรียน [2] โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียนทั้งระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและกับผู้สอนในระหว่างการเรียนการสอน ทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมด้านต่าง ๆ คือ ทักษะการคิด ทักษะการสื่อสาร การแก้ปัญหา การตัดสินใจ การแสวงหาความรู้และการยอมรับซึ่งกันและกัน รวมถึงความเข้าใจและตระหนักรู้ต่อความเป็นพลเมืองโลก (global citizenship) และความเป็นพลเมืองโลกที่มีจริยธรรม (ethical global citizenship) ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญต่อการพัฒนาสังคมโลกในปัจจุบัน โดยที่กระบวนวิชา 064204 จริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับครู มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับหลักการจริยธรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึงฝึกวิเคราะห์ อธิบาย และสรุปถึงความเชื่อมโยงระหว่างนักจริยศาสตร์ รวมถึงนักวิทยาศาสตร์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการกำหนดนโยบายและสังคมที่มีต่อประเด็นปัญหาจริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน และในส่วนของกระบวนวิชา 100110 มีวัตถุประสงค์เพื่อนำกระบวนการศึกษาเชิงปรัชญาไปใช้ในการเตรียมผู้เรียนให้เป็นนักคิดที่มีเป้าหมายและมีความรับผิดชอบ เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพบนพื้นฐานของจริยธรรม (ethics) และมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย

ดังนั้น ในโครงการ Type C การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการข้ามกระบวนวิชานี้ ผู้สอนมีความตั้งใจที่จะปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้ออกจากเดิมที่เป็นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ของแต่ละกระบวนวิชา คือ กระบวนวิชา 064204 จริยธรรมด้าน

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับครู (สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาเคมีและชีววิทยา) และกระบวนวิชา 100110 โลกาภิวัตน์กับการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองชั้นเลิศ (สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาพลศึกษา) มาเป็นการจัดการเรียนรู้ในลักษณะการบูรณาการข้ามกระบวนวิชา ซึ่งเป็นกระบวนวิชาที่สอนโดยอาจารย์ระหว่างภาควิชาหลักสูตรการสอนและการเรียนรู้ และภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในลักษณะการบูรณาการกิจกรรมของผู้เรียนต่างกลุ่มกันผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน คือ การนำเสนอผลการศึกษาตามประเด็นที่ได้รับมอบหมาย และการจัดทำโครงการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งสองกระบวนวิชาเพื่อหนุนเสริมความเป็นพลเมืองโลกที่มีจริยธรรมในชั้นเรียน

2. แนวคิดพลเมืองโลกศึกษาและความสำคัญของพลเมืองจริยธรรม

2.1. แนวคิดพลเมืองโลกศึกษา (Global citizenship education)

องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ซึ่งเป็นหน่วยงานในกำกับดูแลขององค์การสหประชาชาติได้พัฒนาแนวคิดพลเมืองโลกศึกษา (Global Citizenship Education- GCED) เพื่อให้พลเมืองโลกได้รับการศึกษาอย่างเท่าเทียม อาศัยอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขร่วมกัน สร้างสันติภาพลดปัญหาความขัดแย้ง และร่วมกันพัฒนาโลกอย่างยั่งยืน [3]

แนวคิดพลเมืองโลกศึกษา (GCED) ตามที่องค์การยูเนสโกและองค์การออกแฟม (Oxford Committee for Famine Relief -OXFAM) [4] ซึ่งเป็นองค์การที่ทำงานด้านการพัฒนาในระดับสากล ได้นิยามไว้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้ของพลเมืองที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมของผู้เรียนต่อการจัดการกับปัญหาระดับโลกทั้งทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ หรือสิ่งแวดล้อม องค์ประกอบหลักสองประการของ

พลเมืองโลกศึกษา คือ 1) “จิตสำนึกต่อโลก” (global consciousness) ในด้านคุณธรรมหรือจริยธรรมต่อปัญหาระดับโลก และ 2) “ความสามารถระดับโลก” (global talents) หรือทักษะที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาโลก นอกจากนี้ การที่แนวคิดพลเมืองโลกศึกษาให้ความสำคัญแก่ประเด็นหลัก คือ ประเด็นสันติภาพและสิทธิมนุษยชน ความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม การศึกษา ความเป็นพลเมือง การเคารพความแตกต่างและหลากหลาย และความอดทนอดกลั้นและการอยู่ร่วมกัน จึงนำไปสู่การจัดการศึกษาในด้านต่าง ๆ คือการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (education for sustainable development) การศึกษาเพื่อสันติภาพ (peace) ความหลากหลายทางวัฒนธรรม (cultural diversity) ความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม (intercultural understanding) สิทธิมนุษยชน (human rights) เป็นต้น

แนวคิดพลเมืองโลกศึกษากำหนดขอบเขตการเรียนรู้สามด้าน คือ 1) ด้านความรู้ (cognitive) ซึ่งในด้านที่ผู้เรียนได้รับความรู้และทักษะการคิดวิเคราะห์ที่จำเป็นในการเข้าใจต่อปัญหาของโลก 2) ด้านสังคมและอารมณ์ (socio-emotional) ที่เกี่ยวกับค่านิยมทัศนคติ และทักษะทางสังคมที่ส่งเสริมผู้เรียนพัฒนาด้านจิตใจและสังคมเพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ และ 3) ด้านพฤติกรรม (behavioral) ซึ่งเกี่ยวกับการประพฤติปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกัน โดยองค์การยูเนสโก [5] ได้อธิบายถึงผลลัพธ์การเรียนรู้ของพลเมืองโลกศึกษาในแต่ละด้าน คือ 1) ด้านความรู้ ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจต่อประเด็นสำคัญในทุกระดับตั้งแต่ระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ ระดับภูมิภาค และระดับโลก รวมถึงความเข้าใจต่อการเชื่อมโยงติดต่อสื่อสารระหว่างกันและการพึ่งพาอาศัยกันระหว่างประเทศ (interdependence) และผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการคิดเชิงวิพากษ์อย่างสร้างสรรค์ 2) ด้านสังคมและอารมณ์ ผู้เรียนเกิด

จิตสำนึกในการเป็นส่วนหนึ่งของสังคมโลก สามารถสร้างค่านิยมร่วมกัน มีความรับผิดชอบบนพื้นฐานของความเท่าเทียมและสิทธิมนุษยชน โดยผู้เรียนจะได้รับการปลูกฝังและเข้าใจต่อการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีความสามัคคี และเคารพในความแตกต่างและหลากหลาย และ 3) ด้านพฤติกรรม ผู้เรียนจะแสดงออกและปฏิบัติตนอย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบต่อท้องถิ่น ต่อประเทศ และต่อโลกในการสร้างสันติภาพให้เกิดขึ้นในสังคมโลกอย่างยั่งยืน ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและเต็มใจในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ต่อผู้อื่นและโลก โดยมีเป้าหมายสำคัญคือการบ่มเพาะผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะสำคัญตามแนวคิดพลเมืองโลกศึกษา คือ ผู้เรียนมีความรอบรู้และสามารถอ่านคิดวิเคราะห์ (informed and critically literate) เชื่อมโยงสังคมและเคารพในความหลากหลาย (socially connected and respectful of diversity) และรับผิดชอบต่อตามหลักจริยธรรมและมีส่วนร่วม (ethically responsible and engaged) โดยการจะบรรลุเป้าหมายดังกล่าวนี้รัฐบาลและองค์กรต่าง ๆ ควรมีบทบาทในการส่งเสริมแนวคิดพลเมืองโลกศึกษาและควรส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันมากขึ้น

2.2. ความสำคัญของความเป็นพลเมืองโลกที่มีจริยธรรม (Ethical global citizenship education)

จากการที่องค์การยูเนสโกให้ความสำคัญแก่การส่งเสริมองค์ประกอบสำคัญของพลเมืองโลกศึกษา คือการสร้างและส่งเสริม “จิตสำนึกต่อโลก” และ “ความสามารถระดับโลก” ให้เกิดขึ้นในผู้เรียน โดยอธิบายว่า “จิตสำนึกต่อโลก” นั้นแสดงถึงมิติทางจริยธรรมหรือศีลธรรมของความเป็นพลเมืองโลก ในขณะที่ “ความสามารถระดับโลก” เป็นการผสมผสานระหว่างการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลกับทัศนคติต่อสิ่งต่างๆ รอบตัว [6]

จากมุมมองเกี่ยวกับการสร้างจิตสำนึกต่อโลกผ่านมิติทางจริยธรรม การจัดการศึกษาเพื่อความเป็น

พลเมืองโลกที่มีจริยธรรม (ethical global citizenship education) จะให้น้ำหนักแก่การส่งเสริมผู้เรียนให้ตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเอง ความเข้าใจต่อความแตกต่างหลากหลายของสังคมโลก ความเห็นอกเห็นใจข้ามวัฒนธรรม (cross-culture) สำคัญกับผิวดำต่อส่วนรวมทั้งในครอบครัวและผู้อื่น การให้ความสำคัญแก่ “การส่งเสียง” (voice) และการมีส่วนร่วมอย่างจริงจังเพื่อแก้ไขปัญหาของโลกและใส่ใจต่อปัญหาโลกที่มีร่วมกัน รวมไปถึงให้ความสำคัญแก่คุณค่าความเป็นมนุษย์ เช่น การเอาใจใส่ (empathy) และความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน (solidarity) ของมนุษยชาติ [7] รวมถึงการให้ความสำคัญแก่การเรียนการสอนที่หนุนเสริมการตระหนักรู้ถึงการมีจิตสำนึกด้านจริยธรรมระดับโลก ควบคู่ไปกับกระบวนการเรียนการสอนเชิงวิพากษ์ เช่น การเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดด้วยการตั้งคำถามและสืบค้นคำตอบด้วยตนเองและที่ได้ร่วมเรียนรู้แลกเปลี่ยนระหว่างกันในระดับเรียน และนำคำตอบที่ได้ขึ้นไปสะท้อนคิดต่อมุมมองด้านจริยธรรม เช่น การตั้งคำถามต่อความสัมพันธ์ของนักเรียนกับผู้อื่นและโลกรอบตัว โดยอิงจากการตั้งคำถามเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับจิตสำนึกด้านจริยธรรมกับการกระทำของตนเองทั้งในอดีตที่ผ่านมาและความเป็นไปได้ในอนาคต เป็นต้น

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นผ่านการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการคิดผ่านกระบวนการสืบสอบเชิงปรัชญาที่มีการตั้งคำถามและหาคำตอบอย่างมีเป้าหมาย ซึ่งวิธีการนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เป็นเสมือนการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้แบบสืบสอบในลักษณะบูรณาการร่วมกัน

3.1. วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใหม่

การจัดการเรียนรู้ในการบูรณาการข้ามกระบวนวิชาในครั้งนี้ ได้จัดให้นักศึกษาทั้งสองกระบวนวิชาที่มีความแตกต่างกันในด้านธรรมชาติของผู้เรียนค่อนข้างมากมาทำงานด้วยกันผ่านการเรียนรู้แบบ Blended Learning (Online + Face-to-Face Learning) เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาเรียนที่มีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โดยกิจกรรมบูรณาการเรียนรู้อุบัติเพื่อความเป็นพลเมืองโลกที่มีจริยธรรม มี 2 กิจกรรมดังนี้

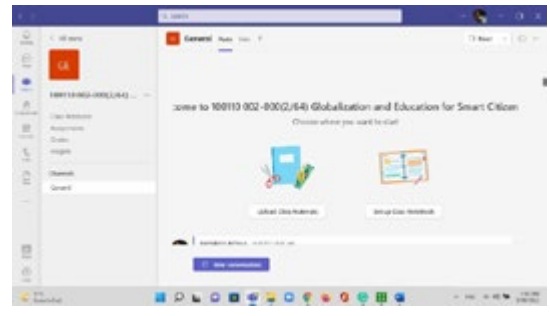
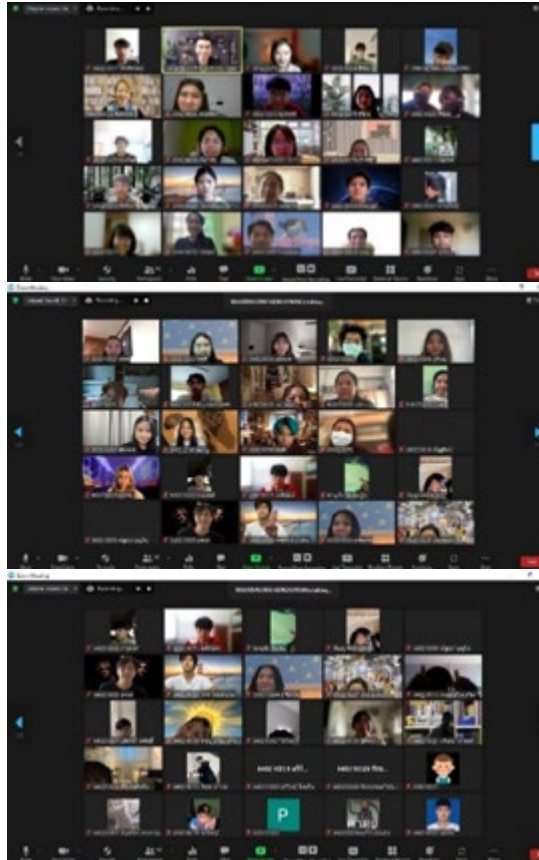
กิจกรรมที่ 1 การนำเสนองานตามประเด็นที่ได้รับมอบหมายพร้อมร่วมกันอภิปรายและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตามเนื้อหาของทั้งสองกระบวนวิชา โดยกำหนดประเด็นหลัก 7 ประเด็น และแบ่งกลุ่มการเรียนรู้เป็น 7 กลุ่มตามประเด็นหลักที่กำหนด โดยสมาชิกของทั้ง 7 กลุ่มมาจากผู้เรียนทั้งสองกระบวนวิชาเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อหนุนเสริมความเป็นพลเมืองโลกที่มีจริยธรรมแก่ผู้เรียน ดังนี้

1. ประเด็นจริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีศึกษา ประกอบด้วย 3 กลุ่ม คือ 1) The Age of AI 2) Facebook Horizon & Metaverse 3) กรณีศึกษา Hwang Woo-Suk

2. การเปลี่ยนแปลงของบรรยากาศ ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ 1) Al Gore and Climate change 2) Bill Gates and Climate Disaster

3. จริยธรรมด้านสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ 1) Boyan Slat & Ocean Cleanup 2) อเล็กซ์ เรนเดลล์ Let Nature Be Our Classroom & Creative Citizen

กิจกรรมที่ 2 การระดมความคิดและนำเสนอแนวคิดโครงการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์เพื่อเสนอแนวทางการพัฒนาหรือแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากทั้ง 7 ประเด็นหลักข้างต้น



รูปที่ 1 ภาพของนักศึกษาทั้งหมดที่เข้าร่วมการจัดกิจกรรมที่ 1

3.2. สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

สำหรับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ มีการใช้สื่อและนวัตกรรมเข้าช่วยเหลือให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียน กล่าวคือ ผู้สอนจะสร้างห้องเรียนออนไลน์ของกระบวนวิชา 064204 และ 100110 ผ่านโปรแกรม Zoom Meeting ควบคู่กับโปรแกรม Microsoft Teams รวมถึง Padlet และ Facebook กลุ่ม เป็นหลักเพื่อใช้สนับสนุนการเรียนรู้และจัดระบบการทำงานในชั้นเรียน รวมถึงเป็นพื้นที่กลางของการสร้างชุมชนการเรียนรู้และชุมชนนักคิด เพื่อบ่มเพาะผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่เข้มแข็งและมีจริยธรรม



รูปที่ 2 ตัวอย่างสื่อและงานนำเสนอของนักศึกษา รวมถึงบรรยากาศการนำเสนองานสำหรับกิจกรรมที่ 1 ใน Zoom meeting

3.3. กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)

กระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในกระบวนการวิชานี้ ได้แก่ การมอบหมายงานกลุ่มที่ได้รับประเด็นปัญหาหรือกรณีศึกษาที่แตกต่างกันออกไป และการตั้งคำถามระหว่างการนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมมอบหมายงานที่เป็นโครงการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนได้ช่วยกันระดมความคิดและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เพื่อนำเสนอแนวคิดของโครงการให้กับเพื่อนๆ และอาจารย์ผู้สอนในชั้นเรียนด้วย

3.4. กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

จากกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในวิชาทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้น ผู้สอนเชื่อเป็นอย่างยิ่งจะเป็นกระบวนการหลักในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learner) อย่างแท้จริง โดยอาจจะต้องเน้นย้ำในเรื่องของการพัฒนา Growth mindset รวมถึงการรับผิดชอบต่ออนาคตของตัวเองให้มากขึ้น [8]

4. ผลที่ได้รับ

4.1. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา การประเมินผลในส่วนของ Active Learning และการบูรณาการ จะเน้นการประเมินตามสภาพจริง โดยประเมินจากเกณฑ์การให้คะแนนและสังเกตจากความสามารถของผู้เรียนในการทำกิจกรรมกลุ่มผ่านการนำเสนอผลงานทั้งสองชิ้นที่ได้รับมอบหมาย

4.2. ข้อมูลที่นำมาใช้ในการประเมินผล

ข้อมูลที่นำมาใช้ในการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย การมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในชั้นเรียนผ่านการนำเสนองานกลุ่มที่ได้รับมอบหมาย และการมีส่วนร่วมในการนำเสนอแนวคิดการทำโครงการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งประเมินจากเนื้อหาแนวคิดการบูรณาการ การนำเสนอ และสื่อที่ใช้ในการนำเสนอ รวมถึงการถาม-ตอบ และแสดงความคิดเห็น

4.3. ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เป็นเป้าหมาย/เข้าร่วมในโครงการ

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการนี้ ครอบคลุมทั้งด้าน 1) คุณธรรม จริยธรรม 2) ความรู้ 3) ทักษะทางปัญญา 4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และ 6) ทักษะการจัดการเรียนรู้ ตามที่ระบุไว้ใน มคอ.3

และจากการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษาในกระบวนการ
วิชา 064204 และกระบวนการวิชา 100110 ดังรูปที่ 8
ก) และ ข) พบว่า ได้คะแนนเฉลี่ย 4.63 และ 4.57 คิด
เป็นร้อยละ 92.63 และ 91.43 ตามลำดับ แสดงให้
เห็นว่า นักศึกษามีความพึงพอใจและได้รับประโยชน์
จากการเรียนรู้ในสองกระบวนการวิชานี้ในระดับดี

ข้อ	ข้อความ	คะแนน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย
1	เนื้อหาการเรียนรู้น่าสนใจ	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
2	การนำเสนอเนื้อหาชัดเจน	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
3	การอธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
4	การยกตัวอย่างประกอบเนื้อหา	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
5	การตอบคำถามผู้เรียน	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
6	การประเมินผลผู้เรียน	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
7	การให้ข้อเสนอแนะ	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
8	การอำนวยความสะดวก	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
9	การมีปฏิสัมพันธ์	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
10	การมีบรรยากาศการเรียนรู้	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
11	การมีสื่อการเรียนรู้อัปเดท	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
12	การมีสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
13	การมีสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
14	การมีสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหา	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
15	การมีสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยในการเรียนรู้	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
16	การมีสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยในการทบทวน	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
17	การมีสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยในการประเมินผล	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
18	การมีสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยในการพัฒนาตนเอง	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
19	การมีสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยในการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63
20	การมีสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยในการเรียนรู้แบบบูรณาการ	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63	4.63

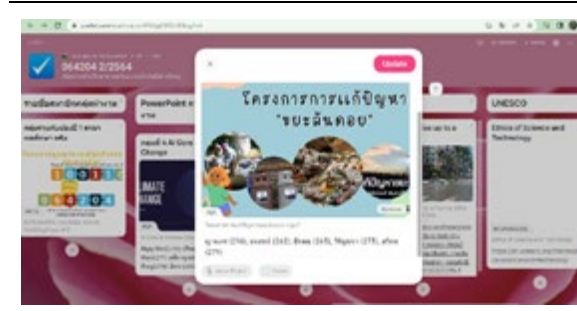
ก) กระบวนวิชา 064204

ข้อ	ข้อความ	คะแนน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย
1	เนื้อหาการเรียนรู้น่าสนใจ	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
2	การนำเสนอเนื้อหาชัดเจน	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
3	การอธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
4	การยกตัวอย่างประกอบเนื้อหา	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
5	การตอบคำถามผู้เรียน	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
6	การประเมินผลผู้เรียน	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
7	การให้ข้อเสนอแนะ	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
8	การอำนวยความสะดวก	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
9	การมีปฏิสัมพันธ์	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
10	การมีบรรยากาศการเรียนรู้	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
11	การมีสื่อการเรียนรู้อัปเดท	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
12	การมีสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
13	การมีสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
14	การมีสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหา	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
15	การมีสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยในการเรียนรู้	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
16	การมีสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยในการทบทวน	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
17	การมีสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยในการประเมินผล	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
18	การมีสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยในการพัฒนาตนเอง	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
19	การมีสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยในการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57
20	การมีสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยในการเรียนรู้แบบบูรณาการ	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57	4.57

ข) กระบวนวิชา 100110

รูปที่ 3 รายงานผลการประเมินการสอนของ
อาจารย์โดยนักศึกษา ก) กระบวนวิชา 064204 และ
ข) 100110 ประจำปีการศึกษา 2/2564

นอกจากนี้ กิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้อย่างช่วย
ส่งเสริมและพัฒนาให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการคิดขั้น
สูง คือทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (critical Thinking)
ผ่านกิจกรรมที่ 1 และทักษะการคิดสร้างสรรค์
(creative thinking) ผ่านกิจกรรมที่ 2 ซึ่งถือว่าเป็น
ทักษะที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่
21



รูปที่ 4 ตัวอย่างผลงานโครงการบูรณาการเชิง
สร้างสรรค์ของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม (กิจกรรมที่ 2)

4.4. ผลลัพธ์ต่ออาจารย์ที่เข้าร่วมในโครงการ

ผลลัพธ์หลักคือผู้สอนได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติ

เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการข้ามกระบวน
วิชาที่ลึกซึ้งมากขึ้น ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงและ
มองเห็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ
นี้ให้ดียิ่งๆ ขึ้นไป โดยเฉพาะในส่วนของการกำกับ
ติดตามการทำงานกลุ่มของนักศึกษา รวมถึงการ
ประเมินผลการทำงานของนักศึกษาในฐานะพลเมือง
โลกที่จะต้องมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมและในด้าน
อื่น ๆ ด้วย

5. สรุป

5.1. บทเรียนที่ได้รับ

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนการวิชา 064204 กับ
กระบวนการวิชา 100110 มีลักษณะเป็นจัดการเรียนรู้
แบบ active learning ที่เน้นการบูรณาการเนื้อหา
กระบวนการวิชาและมีการออกแบบกิจกรรมเพื่อหนุน
เสริมการเรียนรู้ รวมถึงการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง
กับทักษะศตวรรษที่ 21 ผ่านการสร้างทักษะคิดขั้นสูง
คือทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ และทักษะการคิด
สร้างสรรค์แก่ผู้เรียนในลักษณะการจัดการจัดการกิจกรรมแบบ

บูรณาการด้วยการกระตุ้นคิดแก่ผู้ช่วยผ่านตัวกระตุ้นที่เลือกสรรเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองโลก และพลเมืองจริยธรรม และจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทั้งสองกระบวนวิชาได้ฝึกปฏิบัติการคิดผ่านชุมชนการสืบสอบเชิงปรัชญาที่ผู้เรียนจะร่วมกันสร้างคำถามเพื่อสืบสอบและสืบค้นความรู้ด้วยตนเอง และมีการสร้างบทสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนักศึกษาทั้งสองกระบวนวิชาร่วมกับผู้สอนในรูปแบบการมีส่วนร่วมที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของความรู้ โดยมีผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งวิธีการนี้จะช่วยสร้างความมั่นใจในตนเอง ความกล้าแสดงความคิดเห็น ความเต็มใจรับฟังผู้อื่น และความยินดีรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากความคิดของตนให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้การเรียนรู้ในชั้นเรียนเป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ในชีวิตจริงได้ [9]

นอกจากนี้ได้การเชิญวิทยากรภายนอกมาร่วมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนบนฐานคิดของความเป็นพลเมืองโลกและพลเมืองที่มีจริยธรรม จากนั้นให้นักศึกษาสร้างผลงานในลักษณะโครงการกลุ่มแบบบูรณาการระหว่างสองกระบวนวิชา โดยบทบาทของผู้สอนทั้งสองกระบวนวิชาจะมีลักษณะร่วมกันฝึกปฏิบัติการการคิดของผู้เรียน รวมถึงร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนทั้งสองกระบวนวิชาในลักษณะการบูรณาการความรู้ร่วมกัน

5.2. แนวทางในการขยายผล

สำหรับแนวทางในการขยายผล ในเบื้องต้นก็เป็นการเขียนเล่าเรื่องราวผ่านบทความฉบับนี้ เพื่อแบ่งปันให้กับคณาจารย์ในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่และผู้สนใจ รวมถึงสามารถนำไปเผยแพร่ในคณะศึกษาศาสตร์ในรูปแบบของ Podcast ของคณะ ซึ่งจะเป็นการกระตุ้นและเชิญชวนให้คณาจารย์จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการข้ามกระบวนวิชาอย่างจริงจัง เพื่อเสริมสร้างและพัฒนา นักศึกษาในการเรียนรู้แบบ

บูรณาการ รวมถึงการช่วยลดภาระงานของนักศึกษาด้วย

5.3. ปัญหาและอุปสรรค

ในส่วนของนักศึกษา ปัญหาหลักที่พบคือการติดต่อสื่อสารและการทำงานกลุ่มของนักศึกษาจากทั้งสองกระบวนวิชาซึ่งมีธรรมชาติของผู้เรียนที่ค่อนข้างแตกต่างกัน รวมถึงปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้บางกลุ่มอาจจะพบปัญหาในการทำงานร่วมกัน เช่น การสะท้อนคิดของนักศึกษาจากข้อเสนอแนะในการประเมินอาจารย์ผู้สอนในระบบว่า “ในการทำงานร่วมกันกับน้องวิชา 100110 นักศึกษาเห็นว่าเป็นแนวคิดที่ดีในการที่จะให้นักศึกษาทั้ง 2 กระบวนวิชาได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน แต่ในความเป็นจริงนั้นการติดต่อกับน้องเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากทั้งยังเวลาที่ไม่อาจสัมพันธ์กันได้ ซึ่งจากประสบการณ์ของกลุ่มนักศึกษาเอง น้องเลือกที่จะละเลยงานไป ทำให้เหลือเพียงแค่กลุ่มรุ่นพี่ที่ทำงานอย่างหนักหน่วง ถ้าหากครั้งถัดไปอาจารย์มีความประสงค์อยากให้นักศึกษามาทำงานร่วมกันอีก อาจจะให้อาจารย์สร้างข้อตกลงที่แน่ชัด เกี่ยวกับการทำงาน รวมถึงการให้คะแนนกับผู้ที่ไม่ให้ความสนใจกับงานเลย” จากข้อเสนอแนะนี้นับเป็นข้อดีที่ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงในการทำงานกลุ่ม และฝึกทักษะการแก้ไขปัญหา (problem-solving skill) เพื่อหาวิธีการทำงานกลุ่มให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นรวมถึงเป็นการฝึกนักศึกษาครูให้เกิดทักษะชีวิตและทักษะการทำงานซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 รวมถึงอาจารย์ผู้สอนด้วยที่จะต้องกำกับในเรื่องของบทบาทหน้าที่ในการทำงานร่วมกันของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม นอกจากนี้ พบว่าอุปสรรคยังมาจากการทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานที่ได้รับมอบหมายซึ่งจะต้องนำเอาความรู้ที่ได้จากทั้งสองกระบวนวิชามาบูรณาการผ่านการวิเคราะห์และอภิปรายเกี่ยวกับประเด็นหลักที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งตัวแทนของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ก็ได้มาขอคำแนะนำและคำชี้แจงเพิ่มเติมจากผู้สอนเพื่อทำความเข้าใจใน

งานที่ได้รับมอบหมายให้ชัดเจนมากขึ้นและสามารถนำไปวางแผนการทำงานแบบบูรณาการร่วมกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในกลุ่มของตนต่อไป

ในส่วนของอาจารย์ผู้สอนนั้นพบว่าปัญหาหลักคือ ข้อจำกัดที่เกิดจากการจัดการเวลา ทำให้การอภิปรายและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันของอาจารย์ยังทำได้ไม่เต็มที่ เพราะโดยธรรมชาติของการอภิปรายมักมีหลายประเด็นและหลายมุมมองให้ได้วิเคราะห์ รวมถึงการถกเถียงร่วมกันบนพื้นฐานของการนำความรู้ทั้งจากสองกระบวนการวิชามาสะท้อนคิดหรือวิพากษ์งานที่แต่ละกลุ่มได้นำมาเสนอ

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สำหรับการสนับสนุนทุนในการดำเนินโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2/2564 ในครั้งนี้ และขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่สำหรับการเอื้อเฟื้อสถานที่ในการดำเนินโครงการจนแล้วเสร็จจุลวงด้วยดี

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] Lipman, M. (1980). *Philosophy for children*. New Jersey: Montclair State University.
- [2] Lyman, F. (1981). *The responsive classroom discussion*. In A. S. Anderson (Ed.), *Mainstreaming Digest* (pp. 109-113). College Park, MD: University of Maryland College of Education.
- [3] UNESCO. (2015). *Global citizenship education: Topics and learning objectives*. Paris: UNESCO, available online: <http://unesdoc.unesco.org/>
- [4] OXFAM. (2015). *Education for global citizenship: A guide for schools*, available online: <http://www.globalteacheraward.eu/>
- [5] UNESCO (2015). *Global citizenship education: Topics and Learning Objectives*. Paris UNESCO pp. 20–21, 44–46, available online: <http://unesdoc.unesco.org/>
- [6] Dill, J.S., (2013). *The longings and limits of global citizenship education: The moral pedagogy of schooling in a cosmopolitan age*. New York: Routledge.
- [7] Schattle, H. (2008). *The practices of global citizenship*. Lanham, MD: Rowman and Littlefield.
- [8] Keith Keating (2020). *The mindset of a lifelong learner*, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.chieflearningofficer.com/2020/05/26/the-mindset-of-a-lifelong-learner/?fbclid=IwAR1PLPqIdEdTeZc0skZX0-Ylqi3iurHzW9N16fUU4oCmSkFnBIW9hz6hlw4>
- [9] ภักดีกุล รัตนา. (2564). การสร้างเสียงของผู้เรียนในฐานะพลเมืองศตวรรษที่ 21 ด้วยกระบวนการเรียนรู้ในห้องเรียนเชิงวิพากษ์. *วารสารสิทธิและสันติศึกษา*. 7(2), หน้า 244–274.

รายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการส่งเสริมจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ปีการศึกษา 2564 วิชาสหรัฐอเมริกาในการเมืองโลก (126431)

วรรณภา ธีระศิริ

บทคัดย่อ

กระบวนวิชาสหรัฐอเมริกาในการเมืองโลกเป็นวิชาเลือกระดับ 400 ของหลักสูตรรัฐศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา ระหว่างประเทศ โดยปกติจะมีนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และ 4 ลงทะเบียนเรียนวิชานี้รวมถึงนักศึกษานอกคณะที่ต้องการเลือกสาขาการระหว่างประเทศเป็นวิชารอง (minor) ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ได้รับทุนสนับสนุนการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ในรูปแบบ A+ โดยเน้นความเป็น active learner และมีโค้ชทำหน้าที่ในการให้คำแนะนำในการจัดการเรียนการสอน

ในวิชานี้ นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในหลายรูปแบบตั้งแต่การจัดทำวิดีโอที่ค้นขนาดสั้น การนำอภิปราย การทำรายงานประจำวิชาและการนำเสนอผลการศึกษา จากการดำเนินการตลอดทั้งภาคการศึกษาพบว่าได้รับการตอบรับที่ดี และนักศึกษามีส่วนร่วมในฐานะ active learner เป็นอย่างดี แต่การจัดการศึกษาในรูปแบบนี้ โดยการเรียนออนไลน์นั้นทำให้ประสบปัญหาหลายประการโดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำงานกลุ่มซึ่งยากต่อการประสานงาน และปัญหาการเข้าถึงข้อมูลที่เป็น นอกเหนือการมอบหมายงานให้นักศึกษาเป็นผู้นำการเรียนรู้ ในปริมาณมากทำให้นักศึกษารู้สึกเหนื่อยล้า อาจารย์ผู้สอนควรคำนึงถึงปริมาณงานโดยคำนึงถึงภาพรวมงานของนักศึกษาในวิชาอื่น ๆ ด้วย

คำสำคัญ

การจัดการเรียนรู้แบบลงมือทำ ผู้อำนวยการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบเป็นทีม รัฐศาสตร์ การระหว่างประเทศ

1. บทนำ

ผู้เขียนได้รับทุนสนับสนุนการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่แห่งศตวรรษที่ 21 แบบ A+ ในปีการศึกษา 2564 สำหรับวิชาสหรัฐอเมริกาในการเมืองโลก (126431) วิชานี้เป็นวิชาเอกเลือกระดับ 400 ของหลักสูตรรัฐศาสตรบัณฑิต (การระหว่างประเทศ) ในภาคการศึกษาที่ 2/2564 นี้มีจำนวนนักศึกษาลงทะเบียนทั้งสิ้น 38 คน แบ่งเป็นนักศึกษารัฐศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษา ระหว่างประเทศชั้นปีที่ 4 หรือสูงกว่า จำนวน 22 คน นักศึกษารัฐศาสตร์เอกการระหว่างประเทศชั้นปีที่ 3 จำนวน 10 คน และนักศึกษานอกคณะอีก 10 คนที่ลงทะเบียนวิชานี้ในฐานะวิชาโท

การจัดการเรียนการสอนในภาคการศึกษานี้ เป็นการจัดการศึกษาแบบเน้นผู้เรียนเป็นหลักโดยลดการบรรยายและให้ผู้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนทั้งในฐานะผู้นำอภิปราย ผู้ร่วมอภิปรายและผู้นำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การนำเสนอหน้าชั้นเรียน และการนำเสนอในรูปแบบวิดีโอที่ค้น ผลการจัดการศึกษาได้รับการตอบรับจากนักศึกษาค่อนข้างดี แต่อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนในลักษณะนี้ในภาวะที่เป็นการเรียนออนไลน์นั้นประสบปัญหาค่อนข้างมาก พบว่ามีข้อจำกัดและจุดด้อยหลายประการที่จำเป็นต้องได้รับการปรับปรุงในครั้งต่อไป

2. แนวทางการจัดการเรียนรู้และการประเมินผล

การจัดการเรียนการสอนวิชาสหรัฐอเมริกาในการเมืองแบบ active learning เน้นการจัดการเรียนการสอนโดยให้นักศึกษามีส่วนร่วมตั้งแต่ขั้นตอนในการค้นคว้า นำเสนอ และนำการอภิปราย เป็นสำคัญ โดยมีเป้าหมายคือให้นักศึกษาสามารถทำความเข้าใจกับประเด็นสำคัญต่าง ๆ สามารถวิเคราะห์สถานการณ์โดยประยุกต์เข้ากับทฤษฎีได้อย่างเหมาะสม และสามารถที่จะนำเสนอนโยบายที่สอดคล้องกับผลประโยชน์ของประเทศไทยได้ ดังนั้น เพื่อให้การเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้มีประสิทธิภาพมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ นักศึกษาต้องเตรียมความพร้อมก่อนเข้าเรียนโดยการอ่านหนังสือมาล่วงหน้า ทำกิจกรรมที่กำหนด เช่น การดูภาพยนตร์ สารคดี รวมทั้งศึกษาข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนในวิชานี้ด้วย

การจัดการเรียนการสอนวิชาสหรัฐอเมริกาในการเมืองโลกในภาคการศึกษาที่ 2/2564 นี้เน้นการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในการจัดการเรียนรู้ในฐานะที่เป็น active learner นักศึกษาจะได้นำเสนอและนำอภิปรายทั้งสิ้น 4 ครั้ง โดยผู้สอนได้กำหนดให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มโดยจะมีการจัดกลุ่มตั้งแต่ต้นเทอมกลุ่มละ 5-6 คนเพื่อทำงานร่วมกัน และเพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ นักศึกษาจะไม่มีการเปลี่ยนกลุ่มไปมาทั้งนี้เพื่อที่จะไม่ต้องทำความคุ้นเคยกันใหม่ในทุก ๆ ครั้ง อย่างไรก็ตาม ผู้สอนมีข้อสังเกตว่านักศึกษามักจะจับกลุ่มที่คุ้นเคยกับอยู่แล้วมากกว่าที่จะเลือกจับกลุ่มแบบผสมผสานจากหลายสาขาหรือหลายชั้นปี อย่างไรก็ตาม การทำงานกลุ่มในภาวะการเรียนออนไลน์ค่อนข้างเป็นอย่างยากลำบาก นักศึกษาคนหนึ่งให้ความเห็นในการประเมินดังนี้ “รู้สึกว่าการทำงานกลุ่มค่อนข้างลำบากในยุคออนไลน์ จะตามเพื่อนก็ไม่ได้และเราไม่รู้ว่าเพื่อนตั้งใจทำงานด้วยมากแค่ไหน” และ “รู้สึกว่าการเรียนออนไลน์ 100% ไม่ค่อยเหมาะสมค่ะ อาจารย์ เพราะกว่าจะหาเวลาว่างตรงกันได้ลำบากมากค่ะ”

2.1. งานที่มอบหมาย

ในวิชาสหรัฐอเมริกาและการเมืองโลกภาคการศึกษาที่ 2/2564 นี้ นักศึกษาจะถูกมอบหมายให้ทำงานทั้งสิ้น 6 ชิ้นได้แก่

- 1 การทำ VDO Clip เพื่ออธิบายคำศัพท์ที่กำหนด โดยให้มีความยาวประมาณ 10-12 นาที
- 2 การนำอภิปรายนโยบายต่างประเทศของในยุคต่าง ๆ จำนวน 2 ครั้ง
- 3 การร่วมนำเสนอ/อภิปรายนโยบายต่างประเทศสหรัฐฯ ในประเด็นสำคัญในยุคปัจจุบัน
- 4 การจัดทำรายงานในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสหรัฐอเมริกาในการเมืองโลกในบริบทร่วมสมัย
- 5 การบ้านและ/หรือการสอบย่อย (quiz) งานทั้งหมดคิดเป็น 90% และการเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย คิดเป็น 10% รวมทั้งหมดเป็น 100%

2.1.1 การจัดทำวิดีโอทัศนขนาดใหญ่ (VDO Clip)

นักศึกษาแต่ละกลุ่มจะเลือกหัวข้อจากตัวเลือกต่อไปนี้ 1. คำประกาศอิสรภาพ 2. ระบบสหพันธรัฐ (การคานอำนาจระหว่างรัฐบาลกลางและรัฐบาลท้องถิ่น) 3. รัฐธรรมนูญแห่งสหรัฐอเมริกา 4. แนวคิดด้วย separation of powers & check and balance system 5. ฝ่ายนิติบัญญัติ 6. ฝ่ายบริหาร 7. ฝ่ายตุลาการ และ 8. การเลือกตั้งประธานาธิบดี

เนื้อหาในวิดีโอทัศนจะเป็นการอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับหัวข้อที่แต่ละกลุ่มได้เลือก การนำเสนอควรจะสั้น กระชับ เข้าใจง่าย สามารถที่จะทำให้ผู้ชมที่อาจจะไม่มีความรู้เกี่ยวกับการเมืองการปกครองของสหรัฐอเมริกาสามารถเข้าใจเกี่ยวกับหัวข้อนั้น ๆ ได้โดยง่าย

ก่อนการทำวิดีโอทัศนผู้สอนได้จัดให้มีการบรรยายพิเศษโดยอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญการจัดทำสื่อวิดีโอทัศนเพื่อให้นักศึกษามีความรู้จักเกี่ยวกับเครื่องมือและหลักการเบื้องต้นในการจัดทำวิดีโอทัศน ผลที่ออกมา นั้นพบว่านักศึกษาสามารถทำผลงานออกมาได้อย่างดี

เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีกำลังใจและก่อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนจึงจัดให้มีการลงคะแนนเพื่อคัดเลือกวีดิทัศน์ที่ดีที่สุดโดยประเมินจาก 3 ด้านคือ 1 เนื้อหาครบถ้วนและเข้าใจง่าย 2 การนำเสนออย่างน่าสนใจและสร้างสรรค์ และ 3 ความต่อเนื่องในภาพ เสียง เนื้อหา และคุณภาพของวีดิทัศน์ โดยแบ่งเป็นกลุ่มที่ได้รางวัลที่ 1 2 3 และรางวัลชมเชย ตามลำดับ

การจัดทำ VDO Clip นี้ผู้สอนกำหนดหัวข้อที่เป็นแนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับระบบการเมืองการปกครองของสหรัฐอเมริกาเพื่อเป็นการปูพื้นฐานไปสู่การอภิปรายเรื่องระบบการเมืองการปกครองอันเป็นพื้นฐานของการกำหนดนโยบายต่างประเทศของสหรัฐอเมริกาที่นักศึกษาจะต้องเรียนเป็นลำดับถัดไป



รูปที่ 3 เรื่องรัฐธรรมนูญ



รูปที่ 1 เรื่องฝ่ายนิติบัญญัติ



รูปที่ 4 และ 5 ภาพนักศึกษาที่ได้รับรางวัลจากการประกวดวีดิทัศน์



รูปที่ 2 เรื่องฝ่ายบริหาร

2.1.2 การนำอภิปราย

สาระสำคัญของกระบวนการวิชาสหรัฐอเมริกาในการเมืองโลกคือการศึกษารอบนอกนโยบายต่างประเทศของสหรัฐอเมริกาในแต่ละยุค นักศึกษาจำเป็นต้องมีองค์ความรู้เกี่ยวกับบริบทของการตัดสินใจ นโยบายทั้งบริบททางการเมือง เศรษฐกิจและสังคมภายในประเทศและในระดับโลก นอกจากนี้บุคลิกลักษณะของประธานาธิบดีแต่ละคนก็มีส่วนสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการกำหนดนโยบาย

ในกิจกรรมการนำอภิปรายนี้ผู้นำอภิปรายจะทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) ในการจัดการศึกษาในลักษณะนี้ผู้สอนได้ปรับวิธีการมาจากแนวคิดการเรียนรู้แบบเป็นทีม (team-based learning: TBL) ของศาสตราจารย์ Larry K. Michaelsen ที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาสามารถที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นทีม [1] ประกอบไปด้วยขั้นตอนสำคัญคือ

1) การเตรียมตัวก่อนเข้าชั้นเรียน นักศึกษาจะต้องทำการคัดเลือกบทความทางวิชาการที่คิดว่าเหมาะสมทั้งในแง่เนื้อหาและระดับของนักศึกษาในชั้นเรียนนั้นนอกจากแต่ละกลุ่มจะต้องทำความเข้าใจกับหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย นักศึกษายังต้องทำความเข้าใจกับบทความทางวิชาการและแหล่งข้อมูลประเภทต่าง ๆ และรู้จักใช้สื่ออย่างเหมาะสม นักศึกษาจะต้องนำเอาบทความหรือสื่อต่าง ๆ ที่จะใช้ไปโพสต์ในโพลเดอร์ที่กำหนดไว้ใน Microsoft TEAM เพื่อให้พร้อมขึ้นได้อ่านเพื่อเตรียมตัวมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน

2) Readiness assurance นักศึกษาแต่ละกลุ่มต้องมาทำงานร่วมกันเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาและประเด็นสำคัญที่จะต้องนำไปอภิปรายในชั้นเรียน แต่ละคนจะต้องรู้จักจับประเด็นและเลือกประเด็นที่คิดว่าสำคัญและเหมาะสมที่สุดขึ้นมาอภิปราย ในขั้นตอนนี้อาจารย์ผู้สอนจะสอบถามถึงเหตุผลว่าเพราะเหตุใดจึงเลือกประเด็น หรือ

สถานการณ์หนึ่ง ๆ ขึ้นมาอภิปราย เพราะเหตุใดจึงคิดว่าประเด็นหรือเหตุการณ์นั้นสำคัญในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของ “สหรัฐอเมริกาในการเมืองโลก”

3) Application of course concept กลุ่มที่ได้รับมอบหมายจะทำการนำอภิปรายในชั้นเรียนโดยเริ่มจากการให้ข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญและจำเป็นเกี่ยวกับประธานาธิบดีแต่ละคนและ/หรือบริบทระหว่างประเทศที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคนั้น ๆ ก่อนที่จะเปิดโอกาสให้พื้นร่วมชั้นได้มีส่วนร่วมในการอภิปรายหรือตอบคำถาม ในขั้นตอนนี้อาจารย์ผู้สอนจะเป็นผู้ช่วยกระตุ้นให้นักศึกษากลุ่มอื่น ๆ เข้าร่วมการตอบคำถามหรือการอภิปรายหากผู้นำการอภิปรายไม่ได้รับความร่วมมือเท่าที่ควร

การใช้แนวทางการเรียนรู้แบบ team-based learning นี้ช่วยให้นักศึกษาได้พัฒนาการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี กล่าวคือ นักศึกษาต้องเตรียมตัวและเตรียมเนื้อหาบทเรียนก่อนเข้าเรียน และต้องรู้จักเลือกเอกสารทางวิชาการที่เหมาะสมกับระดับของตนเองเพื่อเป็นเอกสารสำหรับอ่านประกอบให้กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน นอกจากนี้นักศึกษายังต้องรู้จักการทำงานเป็นทีมและร่วมกันแก้ปัญหา ประเด็นที่สำคัญที่สุดอันเป็นจุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้คือการที่นักศึกษาจะได้ประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการอภิปราย การถกเถียงในประเด็นต่าง ๆ โดยจะเป็นการจัดการเรียนการสอนด้วยตัวนักศึกษาเอง

อย่างไรก็ดี จากการจัดการเรียนการสอนในภาคการศึกษาที่ผ่านมาพบปัญหาหลายประการคือ

1) นักศึกษามีแหล่งเรียนรู้ เช่น วารสาร บทความ ข่าว เว็บไซต์หรือแหล่งข้อมูลที่ไม่เหมาะสมอยู่บ้าง อาจารย์ผู้สอนจำเป็นต้องอธิบายให้นักศึกษารู้จักกับวารสารทางวิชาการ บทวิเคราะห์ หนังสือ ตำราและแหล่งค้นคว้าออนไลน์ที่เชื่อถือได้

2) ระยะเวลาไม่เหมาะสม กล่าวคือ การนำระยะเวลาในการนำเอาเอกสารอ่านประกอบมาใส่ไว้

ใน Microsoft Teams สั้นเกินไป ทำให้กลุ่มอื่น ๆ มีเวลาในการเตรียมตัวอ่านไม่มากนัก ส่งผลให้การมีส่วนร่วมในการอภิปรายน้อยและในหลายครั้งก็ออกนอกประเด็นสำคัญไปทำให้อาจารย์ผู้สอนต้องเข้าแทรกเป็นระยะ แนวทางการแก้ไข คือต้องมีการกำหนดระยะเวลาของการโพสต์เอกสารประกอบการนำอภิปรายให้ชัดเจน และมีระยะเวลายาวนานเพียงพอสำหรับการ เตรียมตัว

3) เอกสารส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษและมีจำนวนมากทำให้นักศึกษาอ่านไม่ทัน แนวทางการแก้ไขคือการที่อาจารย์ผู้สอนแนะนำหนังสือและแหล่งค้นคว้าภาษาไทยให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มจะได้นำอภิปราย 2 ครั้ง คือช่วงสงครามเย็นและช่วงหลังสงครามเย็น อาจารย์ผู้สอนจะประเมินจากพัฒนาการและการแก้ไขส่วนบกพร่องที่ได้มีการแนะนำไปในครั้งแรกประกอบด้วย คะแนนในส่วนนี้คิดเป็น 40% ของคะแนนทั้งหมด

2.1.3 การนำเสนอ/อภิปรายนโยบายต่างประเทศสหรัฐฯ

เนื่องจากเวลาอันจำกัดและการจัดการเรียนการสอนที่ต้องทำแบบออนไลน์ทำให้ไม่สามารถทำกิจกรรมการนำเสนอและการอภิปรายนโยบายต่างประเทศสหรัฐฯในชั้นเรียนได้ จึงได้ปรับกิจกรรมในส่วนนี้เป็นการเขียนตอบ โดยกำหนดให้นักศึกษาเขียนตอบไม่เกินหนึ่งหน้ากระดาษในประเด็นที่ผู้สอนได้ตั้งไว้ เช่น กรณีของการเข้าไปแทรกแซงในความขัดแย้งระหว่างรัสเซียกับยูเครน เป็นต้น

2.1.4 เล่มรายงาน

ผู้สอนกำหนดให้การทำรายงานเป็นการทำงานเป็นกลุ่มโดยใช้กลุ่มเดิมทำงานร่วมกันทั้งภาคการศึกษา นักศึกษาจะต้องเลือกทำรายงานในหัวข้อเกี่ยวกับบทบาทของสหรัฐอเมริกาในประเด็นสำคัญ ๆ ระดับโลกในยุคปัจจุบัน เช่น สงครามต่อต้านการก่อการร้าย สิ่งแวดล้อม พลังงาน สงครามการค้า หรือนโยบายสหรัฐอเมริกาที่มีต่อประเทศ/ภูมิภาค เช่น

นโยบายสหรัฐอเมริกาต่อประเทศไทย หรือความร่วมมือพหุภาคีต่าง ๆ เช่น QUAD APEC COP26 เป็นต้น การกำหนดหัวข้อรายงานควรเป็นการตั้งคำถามในเชิงวิเคราะห์ และมีการอภิปรายในประเด็นนั้น ๆ โดยมีการนำเอากรอบทฤษฎีทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศหรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการวิเคราะห์ หัวข้อรายงานไม่ควรเป็นการเล่าเรื่องทั่วไปหรือการอธิบายประเด็นที่มีการศึกษาเอาไว้แล้ว

รายงานควรมีความยาวประมาณ 10-15 หน้า (นับเฉพาะเนื้อหา) ต้องมีการอ้างอิงที่ถูกต้องและเหมาะสมตามหลักวิชาการ เอกสารอ้างอิงต้องมีไม่น้อยกว่าจำนวนหน้า และ 1 ใน 3 ของจำนวนดังกล่าวต้องเป็นภาษาอังกฤษ เช่น ถ้ารายงานมีความยาว 15 หน้า ต้องมีเอกสารอ้างอิงไม่น้อยกว่า 15 ชิ้น โดย 5 ชิ้นต้องเป็นภาษาอังกฤษ หากมีการอ้างอิงจากเว็บไซต์ต้องเป็นเว็บไซต์ที่เป็นทางการ มีความน่าเชื่อถือ และบ่งบอกถึงผู้เขียนได้ นอกจากนี้ รายงานยังประกอบไปด้วยปกรายงาน คำนำ สารบัญ และบรรณานุกรมตามรูปแบบของรายงานเชิงวิชาการจึงจะถือว่าเป็นรายงานที่สมบูรณ์

ในขั้นตอนการทำรายงาน นักศึกษาแต่ละกลุ่มจะต้องส่งงาน 3 ชิ้น ได้แก่

1 concept paper ความยาวประมาณ 3-5 หน้า บอกถึงหัวข้อและประเด็นที่ต้องการศึกษา หัวข้อดังกล่าวมีความสำคัญหรือน่าสนใจในเชิงวิชาการอย่างไร และเสนอกรอบทฤษฎีที่เลือกใช้ในการศึกษา

2. ร่างรายงาน ความยาวประมาณ 7-10 หน้า ประกอบไปด้วยโครงร่างรายงาน และเนื้อหาที่สำคัญ แม้จะยังไม่เสร็จสมบูรณ์ แต่อย่างน้อยก็ควรที่จะมีโครงร่างที่ชัดเจนเพื่อให้เห็นถึงภาพรวมของรายงาน ควรมีรายละเอียดของประเด็นที่ศึกษาตามสมควร มีการอธิบายถึงกรอบทฤษฎีที่นำมาใช้ในการศึกษา และต้องมีการอ้างอิงเพื่อให้เห็นถึงที่มาของข้อมูล และ

3. รายงานฉบับสมบูรณ์หลังจากที่นักศึกษาส่ง concept paper และร่างรายงานแล้วจะมีการนัดกับ

นักศึกษาแต่ละกลุ่มเพื่อให้การแนะนำและปรึกษาเกี่ยวกับหัวข้อการทำรายงานของแต่ละกลุ่มโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องการกำหนดปัญหาในการศึกษา (research problem) และแหล่งค้นคว้าที่เหมาะสม ทั้งนี้ นักศึกษาสามารถที่จะนัดปรึกษาเพิ่มเติมกับอาจารย์ผู้สอนได้ตลอดเวลา การกำหนดให้นักศึกษาทำรายงานและการนำเสนอมีวัตถุประสงค์หลายประการ

1) ทำให้นักศึกษาได้รู้จักกับประเด็นร่วมสมัย อันเป็นประเด็นทางด้านการต่างประเทศที่สำคัญในยุคปัจจุบัน

2) เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ทำการศึกษาในเชิงลึกในหัวข้อที่นักศึกษามีความสนใจเป็นพิเศษซึ่งอาจจะเชื่อมโยงกับวิชาอื่น ๆ ที่นักศึกษาได้เรียนในหลักสูตร

3) ทำให้นักศึกษาต้องเรียนรู้เกี่ยวกับการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองโดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ่านบทความทางวิชาการ เอกสารสำคัญด้านนโยบาย บทวิเคราะห์ทางการเมือง และข่าวต่างประเทศที่สำคัญ เป็นต้น องค์ความรู้และทักษะเหล่านี้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้ที่ต้องการจะทำงานด้านการต่างประเทศ ไม่ว่าจะอยู่ในองค์กรของไทย องค์กรของต่างชาติ หรือองค์กรระหว่างประเทศ

4) นักศึกษาได้มีโอกาสฝึกการทำสื่อประกอบการนำเสนอโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

5) นักศึกษาได้มีโอกาสฝึกการนำเสนอหน้าชั้นเรียน อย่างไรก็ตาม การนำเสนอผ่านระบบออนไลน์ทำให้การฝึกทักษะในด้านนี้ไม่ประสบผลสำเร็จมากนัก เนื่องจากผู้นำเสนอไม่มีโอกาสได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง แต่กลับเป็นการสื่อสารแบบทางเดียวมากกว่า

6) อาจารย์ผู้สอนกำหนดให้แต่ละกลุ่มนำเสนอได้ไม่เกิน 15 นาที โดยจะมีการจับเวลา ทำให้แต่ละกลุ่มต้องมีการฝึกซ้อม และเรียนรู้ที่จะนำเสนอเฉพาะประเด็นสำคัญเท่านั้น และเรียนรู้ที่จะใช้สื่อประกอบการบรรยายให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

7) การกำหนดให้ต้องมีเอกสารอ้างอิงไม่น้อยกว่าจำนวนหน้าและมีเอกสารอ้างอิงเป็นภาษาอังกฤษไม่น้อยกว่า 1 ใน 3 เป็นการฝึกให้นักศึกษารู้จักเลือกสรรแหล่งอ้างอิงที่เหมาะสมและเป็นการส่งเสริมการพัฒนาภาษาอังกฤษของนักศึกษาอันเป็นนโยบายสำคัญประการหนึ่งของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในการนี้อาจารย์ผู้สอนได้เน้นย้ำถึงการคัดลอกผลงานว่าเป็นการกระทำที่ยอมรับไม่ได้และจะส่งผลให้ผลงานนั้นเป็นโมฆะในทันที

2.1.5 การบ้าน/quiz

เนื่องจากงานที่มอบหมายในวิชานี้ส่วนใหญ่เป็นงานกลุ่มทำให้การประเมินผู้เรียนเป็นรายบุคคลทำได้ยากอันจะส่งผลให้การประเมินไม่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ตามความเป็นจริง ผู้สอนจึงได้กำหนดให้มีการทำงานเดี่ยว ได้แก่ การทำการบ้านหรือการทดสอบก่อนหรือหลังบทเรียนอันจะทำให้ผู้สอนสามารถทราบได้ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจในบทเรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ อย่างไร การให้คะแนนในส่วนนี้คิดเป็น 10% ของคะแนนทั้งหมด

2.2. การประเมินผู้เรียน

การประเมินผลผู้เรียนในวิชานี้จะประกอบไปด้วยงานที่ได้รับมอบหมายและคะแนนการเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนดังนี้

ตารางที่ 1 การประเมินผู้เรียน

1	VDO Clip	10%
2	การนำอภิปรายนโยบายต่างประเทศสหรัฐอเมริกายุคสงครามโลกและสงครามเย็น	20%
3	การนำอภิปรายนโยบายต่างประเทศสหรัฐอเมริกายุคหลังสงครามเย็น	20%
4	การนำเสนอ/อภิปรายนโยบายต่างประเทศสหรัฐฯ ในประเด็นสำคัญในยุคปัจจุบัน	10%

ตารางที่ 1 การประเมินผู้เรียน (ต่อ)

5	เล่มรายงาน	20%
6	การบ้าน/Quiz	10%
7	การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วม	10%
	รวม	100%

ตารางที่ 2 เกณฑ์การประเมิน

เกรด	คะแนน
A	80-100
B+	75-79
B	70-74
C+	65-69
C	60-64
D+	55-59
D	50-54
F	0-49

ตารางที่ 3 ผลการประเมิน

ช่วงคะแนน	เกรด	จำนวน(คน)
80-100	A	5
75-79	B+	13
70-74	B	15
65-69	C+	5
60-64	C	0
55-59	D+	0
50-54	D	0
0-49	F	0
รวม		38

จากผลการประเมินพบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ทำคะแนนได้ดี มีนักศึกษาประมาณร้อยละ 73.68 หรือ

28 คนทำคะแนนได้อยู่ในเกณฑ์ดี (B/B+) มีนักศึกษาจำนวนร้อยละ 13.15 หรือ 5 คนทำคะแนนได้ในระดับดีมาก และมีนักศึกษาจำนวนเท่ากันคือ ร้อยละ 13.15 หรือ 5 คนทำคะแนนอยู่ในระดับพอใช้

3. ผลสะท้อนจากนักศึกษา

กระบวนวิชาสหรัฐอเมริกาในการเมืองโลกภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 มีผลการประเมินการสอนทั้งวิชาเฉลี่ย 4.64 คิดเป็นร้อยละ 92.89 ส่วนที่ได้คะแนนประเมินน้อยที่สุดคือเรื่องสอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมที่มีสาระประโยชน์ในระหว่างการบรรยาย ได้คะแนนร้อยละ 89.74 หรือคิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47

นักศึกษายังได้ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมดังนี้

1) การสรุปประเด็นหลังจากการนำเสนอ นักศึกษามีความเห็นว่าการที่อาจารย์ทำหน้าที่สรุปและทบทวนประเด็นสำคัญให้หลังจากที่แต่ละกลุ่มนำเสนอ นั้นเป็นประโยชน์มาก

2) เรื่องสื่อการสอน การใช้สื่อการสอนที่หลากหลายทำให้มีความน่าสนใจ นักศึกษาท่านหนึ่งให้ความเห็นดังนี้ “การใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย เช่น ภาพยนตร์ ทำให้สามารถเห็นภาพเหตุการณ์ต่างๆ ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ”

3) เรื่องปริมาณงานในส่วนของ active learning และจำนวนเอกสารประกอบการเรียนการสอนที่ค่อนข้างมากนั้น นักศึกษามีความคิดเห็นไปในทางทั้งที่เป็นบวกและลบ นักศึกษาท่านหนึ่งให้ความเห็นไว้ว่า “ปริมาณงานและการอ่าน เรียนรู้ด้วยตัวเองค่อนข้างเยอะ มีเหนื่อยบ้าง แต่ได้รับความรู้เต็มเปี่ยมเลยล่ะ” ในขณะที่อีกท่านหนึ่งกล่าวว่า “งานที่เยอะมากทำให้รู้สึกว่ายากเกินไปเพราะงานต้องส่งทุกวิชเลยล่ะ”

4) ประเด็นเรื่องการทำงานกลุ่มนักศึกษาสะท้อนว่า “รู้สึกว่ายากกับเรื่องการเรียนออนไลน์ 100% ไม่ค่อยเหมาะสมค่ะอาจารย์ เพราะกว่าจะหาเวลาว่างตรงกันได้ลำบากมากค่ะ” และ

“รู้สึกว่าการทำงานกลุ่มค่อนข้างลำบากในยุคออนไลน์ จะตามเพื่อนก็ไม่ได้และเราไม่รู้ว่าเป็นตั้งใจทำงาน ด้วยมากแค่ไหน อยากจะขอปรับสัดส่วนของคะแนน เดียวเพื่อไม่ให้ทำงานกลุ่มกลายเป็นคะแนนจุดได้ เช่น คะแนนกลุ่ม 40 คะแนนเดี่ยว 60 หรือ 50:50”

5) เรื่องการให้ทำงานแทนการสอบนักศึกษา ค่อนข้างพอใจที่ไม่มีการสอบ แต่ได้สะท้อนว่าการ ทำงานกลุ่มแทนการสอบนั้นเห็นดีเห็นงามและ ทำได้ยากในยุคการเรียนออนไลน์ “วิชาไม่มีสอบถือว่า ช่วยลดภาระช่วงสอบวิชาอื่นๆไปได้มาก” การไม่มี สอบไม่ได้ทำให้นักศึกษาเหนื่อยน้อยลง ในทางตรงกันข้ามวิชาต่าง ๆ ส่งงานค่อนข้างมากทำให้ในภาพรวม แล้วนักศึกษามีงานที่ต้องส่งมากขึ้น

4. กิจกรรม Coaching

ในภาคการศึกษานี้ผู้สอนได้รับทุนสนับสนุนการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่แห่งศตวรรษที่ 21 แบบ A+ คือมีกิจกรรม coaching ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมที่มี ประโยชน์มากสำหรับผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ใน การสอนในรูปแบบใหม่แห่งศตวรรษที่ 21 ไม่มากนัก ทำให้ผู้สอนได้เรียนรู้เกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่สามารถ ทำได้ และแนวทางในการกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วน ร่วม การให้แรงสนับสนุนในเชิงบวก เป็นต้น นอกจากนี้ กิจกรรมนี้ทำให้ได้รับโอกาสในการรับฟังแนวทางการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ท่านอื่น ประเด็น ปัญหาและแนวทางแก้ไขซึ่งในหลายประเด็นก็สามารถ นำมาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในวิชาของ ตนเองได้

อย่างไรก็ดี ระยะเวลาในการจัดการ coaching นั้นอาจจะยังไม่เหมาะสมเนื่องจากกิจกรรมนี้เกิดขึ้น ค่อนข้างช้าหลังจากมีการจัดการเรียนการสอนไปแล้ว ระยะเวลาหนึ่ง ทำให้เสียโอกาสและเวลาที่จะได้ปรับปรุง การจัดการเรียนการสอนให้ดีขึ้นไปอย่างน่าเสียดาย

5. ปัญหาและข้อเสนอแนะ

จากการที่ผู้สอนได้จัดการเรียนการสอนในรูปแบบที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในรูปแบบของ active

learner ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่ ผ่านมาทำให้ผู้สอนได้เห็นถึงประเด็นปัญหาในการ จัดการเรียนการสอนหลายประการ

1) การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ ทำให้การจัดการเรียนรู้แบบ active learner [2] ทำได้ ทั้งดี และไม่ดี กล่าวคือ การสอนบนแพลตฟอร์ม ออนไลน์ทำให้นักศึกษาสามารถมีส่วนร่วมในการ อภิปรายหรือการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้ง่าย มากขึ้นโดยไม่จำเป็นต้องแสดงตัว เช่น การส่งข้อความ มาให้ผู้สอนโดยตรง การส่งข้อความทำให้ผู้เรียน สามารถแสดงความคิดเห็นพร้อม ๆ กันหลายคนได้ และสามารถที่จะถกเถียงกันได้หากต้องการ

แต่อย่างไรก็ตาม ในทางตรงกันข้าม ผู้สอนไม่ สามารถที่จะเห็นพฤติกรรมของนักศึกษาที่เข้าเรียนได้ ว่ามีความตั้งใจมากน้อยเพียงไร ผู้สอนพบว่านักศึกษา บางคนอาจจะมาขานชื่อตอนต้นชั่วโมงและเปิด โปรแกรม Microsoft Teams และ Zoom Meeting เอาไว้โดยไม่ได้ตั้งใจเรียนก็ได้เช่นกัน

การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ยังทำให้ กิจกรรมระดมความคิดเห็น การทำงานเป็นกลุ่มทำได้ ยากและไม่สะดวก แม้ว่าจะมีการแบ่งกลุ่มเอาไว้แล้ว แต่เมื่อมีการเรียกให้ตัวแทนกลุ่มแสดงความคิดเห็น สมาชิกกลุ่มก็จะไม่สามารถประสานงานกันได้ หากไม่เปิดโปรแกรมสนทนาอื่น ๆ ไปพร้อม ๆ กัน ถือเป็นข้อเสียที่สำคัญมากประการหนึ่งของวิชาที่เน้นการ อภิปราย

2) การมอบหมายงานที่มากเกินไปทำให้นักศึกษาเกิดความเครียดและเห็นดีเห็นงามน้อย เนื่องจากภายใต้สถานการณ์ของการสอนออนไลน์วิชา ต่าง ๆ ก็มีการสั่งงานในปริมาณค่อนข้างมากทำให้นักศึกษามีภาระค่อนข้างมาก เกิดเป็นความเครียดและ เกิดความรู้สึกราวกับว่าต้องเรียนอยู่ตลอดเวลา และ ไม่สามารถแยกระหว่างเวลาเรียนและเวลาพักผ่อนได้ เกิดภาวะเหนื่อยล้า (burnout) ทำให้ทำงานได้ไม่ดี และ/หรือเกิดการเอาเปรียบเพื่อนร่วมกลุ่มขึ้น ในครั้ง

ต่อไปผู้สอนอาจจะช่วยผ่อนแรงนักศึกษาโดยการทำ คลิปวิดีโอที่สั้น ๆ เพื่อบรรยายในหัวข้อต่าง ๆ เพื่อให้ นักศึกษามีความเข้าใจพื้นฐานในเรื่องนั้น ๆ ก่อนที่จะ ไปศึกษาเพื่อเติมด้วยตัวเอง และอาจจะจัดช่วงเวลา การปรึกษาเพิ่มมากขึ้น

3) แม้ว่าการให้นักศึกษาเป็นผู้มีส่วนหลักในการ จัดการเรียนรู้แต่ที่ผ่านมายังเป็นการสื่อสารฝ่ายเดียว ค่อนข้างมาก ฝ่ายที่เป็นผู้ฟังยังคงมีส่วนร่วมค่อนข้าง น้อย ในอนาคตควรจัดให้มีกิจกรรมสะท้อนย้อนคิด

หรือ reflection [3,4] เพื่อให้เกิดการสื่อสารแลกเปลี่ยนแบบรอบทิศทางและการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ

6. กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบคุณ ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (TILIC CMU) ที่ ให้การสนับสนุนทุนในการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่ สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ให้กับวิชาสหรัฐอเมริกา ในการเมืองโลก (126431) ในปีการศึกษา 2564 นี้

7. เอกสารอ้างอิง

[1] ไอยฤทธิ ไทยพิสุทธิกุล (2559) การอำนวยการกระบวนการเรียนรู้แบบเป็นทีม, เวชบัณฑิตศิริราช, 9, พฤษภาคม-สิงหาคม 2559, หน้า 75-83.

[2] Syakdiyah, A., Nurmahmudah, F., & Wijayanti, W. (2019, May). Active learner strategies in era of disruption: A literature review. In First International Conference on Progressive Civil Society (ICONPROCS 2019) (pp. 165-168). Atlantis Press.

[3] Mountford, B., & Rogers, L. (1996). Using individual and group reflection in and on assessment as a tool for effective learning. *Journal of Advanced Nursing*, 24(6), 1127-1134.

[4] Baird, J. R., Fensham, P. J., Gunstone, R. F., & White, R. T. (1991). The importance of reflection in improving science teaching and learning. *Journal of research in Science Teaching*, 28(2), 163-182.

การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในกระบวนวิชา มนุษย์กับปรัชญา (Man and Philosophy)

วรรณวิสาข์ ไชโย

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

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และเพื่อประเมินผลแนวทางการเสริมสร้างการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในกระบวนวิชามนุษย์กับปรัชญา (Man and Philosophy) ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนกระบวนวิชามนุษย์กับปรัชญา รหัสกระบวนวิชา 011100 ภาควิชาการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 170 คน เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ประกอบด้วย 1) การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning) ได้แก่ การตั้งคำถามก่อนเข้าสู่บทเรียน การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างบททดสอบ (Student generated exam questions) การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) 2) การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Base Learning) ได้แก่ การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) และการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) และ 3) การสอนแบบโครงงาน (Project Base Learning) หลังจากนั้นนำข้อมูลที่ได้รับมาประเมินผลที่ได้รับจากการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่และนำเสนอในรูปแบบการบรรยาย ผลจากการศึกษาพบว่า การเปลี่ยนแปลงองค์ความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นคือเปลี่ยนจากเน้นครูเป็นศูนย์กลางเป็นเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ศึกษาค้นคว้า และฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถสร้างความรู้ด้วยตนเอง จนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย มากกว่าเน้นบอกความรู้และท่องจำเพียงอย่างเดียว สำหรับการประเมินผลแนวทางการเสริมสร้างการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning พบว่าวิชาที่มีห้องเรียนขนาดใหญ่อาจมีข้อจำกัดในการดูแลควบคุมให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมไปในทิศทางที่ผู้สอนวางแผนได้ยาก

คำสำคัญ : การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning, ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, มนุษย์กับปรัชญา

1. บทนำ

โลกในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่ความรู้และข้อมูลข่าวสารมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา โดยเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ของทุกภูมิภาคของโลกเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดเครื่องมือที่หลากหลายในการเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ทั้งในเชิงวิชาการและในเชิงบันเทิง การพัฒนาเครื่องมือการเข้าถึงเนื้อหาดัง

กล่าว ส่งผลให้เยาวชนที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียนเปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินชีวิตและการเรียนในแต่ละวันซึ่งแตกต่างไปจากเยาวชนในยุคก่อนอย่างมาก การพัฒนาประเทศสู่ความสมดุลและยั่งยืนจะต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนในประเทศให้เข้มแข็งรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคศตวรรษที่ 21 การศึกษาจึงจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วยตามการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในตัวผู้เรียน หากการศึกษา

ยังหลงติดอยู่กับสิ่งเดิมที่เคยใช้ได้ผลในยุคเก่า ย่อมจะส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่สอดคล้องกับโลกที่เป็นจริงทั้งในปัจจุบันและในอนาคตที่จะยิ่งเข้มข้นขึ้น 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 การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์และแต่ละ

บุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต หลักการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นการนำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการสอนและกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน Active Learning จึงถือเป็นการจัดการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริม Student engagement, Enhance relevance, and improve motivation ของผู้เรียน หลักสำคัญของการจัดการสอนแบบ Active Learning คือการส่งเสริมหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ด้วยเทคนิคหรือกิจกรรมต่างๆ ผู้สอนมีบทบาทอำนวยความสะดวกและจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaning Learning)

วิชามนุษย์กับปรัชญา (011100) เป็นกระบวนการวิชาหนึ่งในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่เปิดสอนในภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วิชาปรัชญาเป็นวิชาว่าด้วยการใช้เหตุผลและปรัชญาถูกใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความจริงของโลกและชีวิตหรือเป็นการทำความเข้าใจโลกทัศน์และชีวิตทัศน์ โดยการแสวงหาคำตอบจากการใช้ความคิดหรือการใช้เหตุผล โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเฝ้หาความรู้ด้วยการวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุผลและต้องการให้ผู้เรียนมองเห็นปัญหาอย่างกว้างตลอดจนคำตอบที่เป็นไปได้และสามารถแก้ไขปัญหาชีวิตจริงด้วยวิธีการทางปรัชญาได้

ยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคแห่งข้อมูลข่าวสารและการเปลี่ยนแปลง ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี

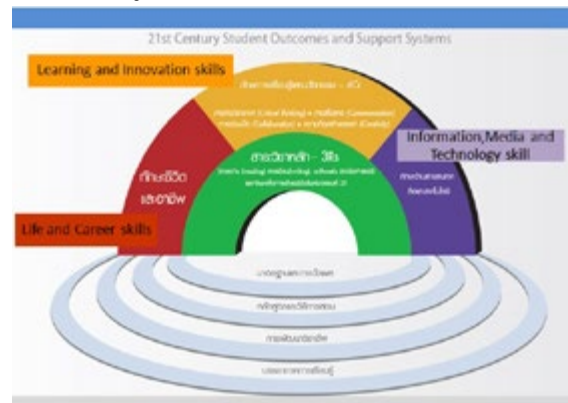
สารสนเทศทำให้การสื่อสารไร้พรมแดน ที่สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ทุกที่ทุกเวลา ผลกระทบจากยุคโลกาภิวัตน์ส่งผลให้ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและเป็นผู้แสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลา ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา-19 การนำวิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning จึงเป็นวิธีการที่เหมาะสมอย่างยิ่งที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะความคิดและเทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และเชื่อมโยงองค์ความรู้จนสามารถสร้างความเข้าใจได้ด้วยตนเอง จนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

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) เกิดจากการรวมตัวกันของครู

เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำงานที่ของครูแต่ละคน

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



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

จุดมุ่งหมายพื้นฐานการศึกษาคือการเรียนรู้เพื่อความเป็นมนุษย์ที่สามารถดำรงชีพอยู่ในโลกตามยุคสมัยได้อย่างมีคุณภาพ เมื่อสังคมเปลี่ยนกระบวนทัศน์ทางการศึกษาเปลี่ยน นักวิชาการหลายท่านเห็นตรงกันว่า หากยังหลงติดอยู่กับสิ่งเก่าๆ ที่เคยใช้ได้ผลในยุคเก่าย่อมจะส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่สอดคล้องกับโลกที่เป็นจริงทั้งในปัจจุบันและในอนาคตที่ยังจะเข้มข้นขึ้นนั้น การตัดสินใจได้ในระดับบุคคลหรือระดับหน่วยงานอย่างตระหนักในศักยภาพของตนเองไม่จำเป็นต้องร่อนนโยบายหรือคำสั่งจากรัฐบาลหรือส่วนกลาง 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 เป็นสภาพจิตที่ถูกวางให้เข้ามาตรรกฐานเดียวกัน การ เข้าใจความหมายที่อยู่เหนือถ้อยคำและพูดถึงเหตุผล ที่เกิดความงอกงามแห่งจิต ความเจริญงอกงามนี้เป็น พัฒนาการและความเบ่งบานของจิตใจเรารวมทั้ง สวัสดิภาพทางกายด้วยนั่นคือ ความดำรงอยู่ในความ กลมกลืนทั่วพร้อม ซึ่งในความกลมกลืนเช่นนี้ปราศจาก ความขัดแย้งหรือความไม่ลงรอยกันระหว่างกาย จิต และใจ ความงอกงามแห่งจิตจะเกิดขึ้น เมื่อมีการสัมผัส ที่รู้แจ่มชัดตามความเป็นจริงไม่เป็นส่วนตนและ ปราศจากแรงยึดเยียดใดๆ ประเด็นไม่ได้อยู่ที่ว่าจิตคิด อะไร แต่อยู่ที่ว่า จะให้คิดชัดเจนได้อย่างไร ความปลอด โปร่งอิสระของจิต ถ้าจิตไม่หมกมุ่นอยู่กับสิ่งใด ปัญหา ใด หรือกับความสนุกสนาน ความเพลิดเพลินทาง ประสาทสัมผัส ไร้เจตจำนงและไร้ทิศทางที่มุ่งหมาย ในภาวะโปร่งโล่งอิสระ เช่นนี้ที่จิตสามารถเรียนรู้ได้ ซึ่ง ไม่เพียงเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์และ คณิตศาสตร์เท่านั้น แต่เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองด้วย เพื่อ ฝ่าสังเกตุสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นรอบๆ ตัว และสิ่งที่กำลัง เกิดขึ้นภายในตน ในการสอนคณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ หรือ วิชาอื่นๆ ซึ่งนักเรียนจำต้องเรียนรู้เพื่อการดำรงชีพครู สามารถถ่ายทอดให้กับนักเรียนว่า เขาเป็นผู้รับผิดชอบ ต่อมวลมนุษยชาติได้หรือไม่ แม้เขาจะทำงานเพื่อการดำรง ชีพตามวิถีชีวิตของเขาเอง แต่จะไม่ทำให้จิตใจเขาคับ แคบลง เขามองเห็นภัยอันตรายของความเชี่ยวชาญ เฉพาะทางรวมทั้งความจำกัดคับแคบอันหลอโหดด้วย ครูต้องช่วยเขาให้มองเห็น ทั้งหมดนี้ การผลิบานใน ความดีงามไม่ขึ้นอยู่กับความสำเร็จในอาชีพการงาน

ความดีงามอยู่ นอกเหนือสิ่งเหล่านี้และเมื่อความเบ่ง บานเกิด ความงามนั้นจะเสริมส่งอาชีพและกิจจำเป็น อื่นๆ จะถูกส่งเสริมความงามของมันเป็นเอง ทุกวันนี้เรา มุ่งทุ่มเทให้กับสิ่งๆ เดียวโดยมองข้ามความเบ่งบานนี้ อย่างสิ้นเชิง เราต้องพยายามประสานทุกอย่างเข้าด้วย กัน ภาพกว้างของการศึกษาคือ การปลูกฝังจิตใจ โดย ส่วนใหญ่เรานึกถึงการศึกษาก็มักจะเป็นวิธีที่เหมาะสม เราต้องยอมรับว่าการศึกษามีอยู่ตลอดช่วงชีวิตของ เราหรือแม้กระทั่งคนทำงานทุกคนก็ย่อมจะต้องเข้าไป เกี่ยวข้องกับการคัดสรรของคนที่จะเป็นผู้ถูกคัดสรร และผู้คัดสรรคนที่มีทั้งความรู้ ทักษะ และจิตใจที่ เหมาะสมกับงานนั้นๆ ซึ่งในความหมายนี้ก็คือ เราต้อง ค้นหาคคนที่มีความชำนาญการ จิตสังเคราะห์ จิต สร้างสรรค์ จิตเคารพ และจริยธรรมนั่นเอง ทุกคนล้วน ต้องพัฒนาจิต 5 ประการของคนเราทั้งคนที่อยู่ในความ รับผิดชอบอย่างต่อเนือง ดังที่วินสตัน เชอร์วิลล์ (Winston Churchill) ได้คาดการณ์ไว้ว่า จักรวรรดิใน อนาคตจะเป็นจักรวรรดิของจิต เราต้องระลึกให้ได้ว่า ยุคใหม่ต้องการอะไร ถึงแม้ว่าเราจะต้องยึดมั่นใน ทักษะและค่านิยมที่เรามีอยู่ก็ตาม จิตทั้ง 5 ประการ ต่างมีความสำคัญเป็นมาที่สำคัญ ต่างก็มีความสำคัญ ในอนาคต และด้วยจิตเหล่านี้จะช่วยให้เรารับมือได้ทั้ง สิ่งที่คาดหวังและสิ่งที่ไม่คาดหวัง (อมรรัตน์ เตชะนอก, รัชณี จรุงศิริวัฒน์ และพระฮอนด้า วาทสโท, 2563, น. 8-10)

3. Active Learning กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

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

1. กระบวนการเรียนรู้ที่ลดบทบาทการสอน และการให้ความรู้โดยตรงของครู แต่เปิดโอกาสให้ผู้

เรียนมีส่วนร่วมสร้างองค์ความรู้ และจัดระบบการ เรียนรู้ด้วยตนเอง

2. กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ นำ ความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ พัฒนา ทักษะกระบวนการคิดไปสู่ระดับที่สูงขึ้น

3. กิจกรรมเชื่อมโยงกับนักเรียนกับสภาพ แวดล้อมใกล้ตัว ปัญหาของชุมชน สังคม หรือประเทศ ชาติ

4. กิจกรรมเป็นการนำความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ ปัญหาใหม่ หรือใช้ในสถานการณ์ใหม่

5. กิจกรรมเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดของ ตนเองอย่างมีเหตุมีผล มีโอกาสร่วมอภิปรายและนำ เสนอผลงาน

6. กิจกรรมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่าง ผู้เรียนกับผู้สอน และปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียน ด้วยกัน

4. รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

4.1. การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ (Experiential Learning)

เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ จากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมเพื่อนำไปสู่ความรู้ ความเข้าใจเชิงนามธรรม เหมาะกับรายวิชาที่เน้น ปฏิบัติ หรือเน้นการฝึกทักษะ สามารถใช้จัดการเรียน การสอนได้ทั้งเป็นกลุ่มและเป็นรายบุคคล หลักการ สอนคือผู้สอนวางแผนจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมี ประสบการณ์จำเป็นต่อการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียน สะท้อนความคิด อภิปราย สิ่งที่ได้รับจากสถานการณ์ ตัวอย่างเทคนิคการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ เน้นประสบการณ์ได้แก่ เทคนิคการสาธิต และเทคนิค เน้นการฝึกปฏิบัติ ขั้นตอนดังนี้

1) เทคนิคการสอนแบบการสาธิต ผู้สอน วางแผนการสอนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดย แบ่งสัดส่วนเวลาสำหรับการบรรยายเนื้อหาและการ

สาธิต พร้อมกับคัดเลือกวิธีการที่จะลงมือปฏิบัติให้ผู้ เรียนได้เรียนรู้ โดยถ้าเป็นกิจกรรมกลุ่มจะต้องมีการ วางโครงสร้างการทำงานกลุ่ม การแบ่งหน้าที่และม การสลับหมุนเวียนกันทุกครั้ง จากนั้นดำเนินการ บรรยายเนื้อหาและสาธิต โดยขณะสาธิตจะเปิดโอกาส ให้ผู้เรียนซักถาม ผู้สอนแนะนำเทคนิคปลีกย่อย จาก นั้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและผู้สอนประเมินผู้เรียนโดย การสังเกตพร้อมทั้งให้คำแนะนำในจุดที่บกพร่องเป็น รายบุคคลหรือเป็นรายกลุ่ม เมื่อเสร็จสิ้นการปฏิบัติ กิจกรรม ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายสรุปผลสิ่ง ที่ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ

2) เทคนิคการสอนแบบเน้นฝึกปฏิบัติผู้สอน วางแผนและออกแบบกิจกรรมที่เน้นการฝึกทักษะ เช่น การฝึกทักษะทางภาษา โดยจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้ เรียนได้ฝึกทักษะซ้ำๆ อาจเป็นในลักษณะใช้โปรแกรม ช่วยสอน สำหรับฝึก โดยผู้สอนมีบทบาทให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวก กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้น เรียน

4.2. การสอนแบบโครงการงาน (Project Based Learning)

โดยการสอนแบบโครงการงานสามารถจัดเป็น กิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมเดี่ยวก็ได้ ให้พิจารณาจาก ความยาก – ง่าย และความเหมาะสมของโจทย์งาน และคุณลักษณะที่ต้องการพัฒนา วางแผนและกำหนด เกณฑ์อย่างกว้างๆ แล้วให้นักเรียนวางแผนดำเนินการ ศึกษาค้นหาข้อมูลด้วยตนเองโดยผู้สอนมีบทบาทเป็น ผู้ให้คำปรึกษา จากนั้นให้นักเรียนนำเสนอแนวคิด การ ออกแบบชิ้นงาน พร้อมให้เหตุผลประกอบจากการ ค้นคว้า ให้ผู้สอนพิจารณา ร่วมกับการอภิปรายในชั้น เรียน จากนั้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติทำชิ้นงาน และส่ง ความคืบหน้าตามกำหนด การประเมินผลจะประเมิน ตามสภาพจริง โดยมีเกณฑ์การประเมินกำหนดไว้ล่วงหน้าและแจ้งให้ผู้เรียนทราบก่อนลงมือทำโครงการ และมีการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิร่วมประเมินผล

4.3. การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning)

เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดจากการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ด้วยการศึกษาค้นคว้าที่สมมุติขึ้นจากความจริง แล้วผู้สอนกับผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาเสนอวิธีแก้ปัญหา หลักของการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานคือการเลือกปัญหาที่สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถามวิเคราะห์ วางแผนกำหนดวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยผู้สอนมีบทบาทให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนขณะลงมือแก้ปัญหา สุดท้ายเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการแก้ปัญหาผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลการแก้ปัญหาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถึงสิ่งที่ได้จากการลงมือแก้ปัญหา

4.4. การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking based Learning)

เป็นกระบวนการสอนที่ผู้สอนใช้เทคนิค วิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียน คิดเป็นลำดับขั้นแล้วขยายความคิดต่อเนื่องจากความคิดเดิม พิจารณาแยกแยะอย่างรอบด้าน ด้วยให้เหตุผลและเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่มีจนสามารถสร้างสิ่งใหม่หรือตัดสินใจประเมินหาข้อสรุปแล้วนำไปแก้ปัญหาอย่างมีหลักการ โดยการสอนที่เน้นกระบวนการคิด แบ่งออกเป็นการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิดคำนวณ และการสอนที่เน้นกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีขั้นตอนดังนี้

1) การสอนที่เน้นกระบวนการคิดคำนวณ เริ่มจากผู้สอนทบทวนเนื้อหาเดิม โดยแสดงวิธีการคิดคำนวณเป็นลำดับขั้น จากนั้นกำหนดโจทย์ให้ผู้เรียนฝึกคิด วิเคราะห์ เป็นลำดับขั้น เน้นการฝึกคำนวณซ้ำกับโจทย์ใหม่ และสุดท้ายผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปขั้นตอนการคิด การประเมินผลการเรียนรู้ประเมินจากขั้นตอนกระบวนการคิดเป็นลำดับขั้นที่นักศึกษาแสดงไว้ในกาแก้ไขโจทย์คำนวณ

2) การสอนที่เน้นกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จากอภิปรายและแสดงความคิดเห็น เป็นหัวใจสำคัญของการสอนที่เน้นกระบวนการคิดอย่างมี

วิจารณญาณ โดยเริ่มจากผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนเกิดคำถามหรือตั้งคำถาม จากนั้นผู้สอนโน้มน้าว สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนขยายความคิดและเชื่อมโยงองค์ความรู้ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น อภิปรายในชั้นเรียน โดยผู้สอนมีบทบาทช่วยชี้แนะและสรุปความตามหลักการ สุดท้ายให้ผู้เรียนพัฒนาชิ้นงาน หรือทำแบบฝึกหัด เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ (ไชยยุทธ์ อินบัว, 2560, น. 5-7)

5. Active Learning ในกระบวนการวิชามนุชย์กับปรัชญา (011100)

คำอธิบายลักษณะกระบวนการวิชา

ศึกษาให้เข้าใจความหมาย คุณค่า เหตุที่มากำเนิด วิธีการ จุดมุ่งหมายและขอบข่ายของปรัชญา เปรียบเทียบปรัชญากับศาสตร์อื่นๆ ตลอดจนแนวคิด ว่าด้วยสถานภาพ ภาระหน้าที่ ความรับผิดชอบ ความหมายและจุดมุ่งหมายของมนุษย์

วิธีการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในกระบวนการวิชามนุชย์กับปรัชญา ได้แก่

5.1. การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning)

5.1.1 ผู้สอนตั้งคำถามก่อนเข้าสู่บทเรียน เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจประเด็นปัญหาก่อนเข้าสู่เนื้อหาของบทเรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด วิพากษ์ วิจารณ์ อภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยผู้สอนได้สร้างบรรยากาศการเรียนการสอนแบบเป็นกันเองกับผู้เรียนช่วยทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด วิพากษ์ วิจารณ์ หลังจากนั้นผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปแนวคิด เพื่อขยายความคิดที่ได้รับและเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง กระบวนการจัดการเรียนการสอน ตัวอย่างเช่น

- ประเด็นเรื่องแนะนำกระบวนการวิชา ผู้สอนตั้งคำถามก่อนเข้าสู่บทเรียนว่า นักศึกษาคิดว่าปรัชญาคืออะไร มนุษย์กับปรัชญามีความสัมพันธ์กันอย่างไร และ

นักศึกษาคิดว่าการเรียนปรัชญาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างไร เป็นต้น

- ประเด็นเรื่องเปรียบเทียบพื้นฐานคิดของโลกตะวันตกกับโลกตะวันออก ผู้สอนตั้งคำถามก่อนเข้าสู่บทเรียนว่า นักศึกษาคิดว่าคนตะวันตกกับคนตะวันออกมีวิถีคิดและบุคลิกภาพแตกต่างกันอย่างไร เหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น

- ประเด็นเรื่องลัทธิเหตุวิสัยและเจตจำนงเสรี ผู้สอนตั้งคำถามก่อนเข้าสู่บทเรียนว่า นักศึกษาคิดว่าชีวิตถูกกำหนดมาแล้วหรือเราเป็นคนกำหนดชีวิต

- ประเด็นเรื่องการแสวงหาความรู้ ผู้สอนตั้งคำถามก่อนเข้าสู่บทเรียนว่า ที่มาของความรู้มาจากแหล่งใด ความรู้ทางไซเชียมมีเดียมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ นักศึกษาจะตรวจสอบความรู้ว่าเป็นความรู้อันควรเชื่อได้อย่างไร โดยนำทฤษฎีทางญาณวิทยาจากที่เรียนมาวิเคราะห์ประกอบการอธิบาย

ผู้สอนได้กระตุ้นให้นักศึกษาคิด วิพากษ์วิจารณ์ และอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนก่อนเข้าสู่บทเรียน หลังจากผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษาตอบคำถามและผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปแนวคิด

5.1.2 การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างบททดสอบ (Student generated exam questions) โดยให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการค้นพบแนวคิดการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง และยังช่วยสร้างความคงทนในการจดจำข้อมูลและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผู้สอนให้ผู้เรียนช่วยกันออกข้อสอบและจะเลือกข้อสอบบางข้อมาเป็นข้อสอบกลางภาค ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและพยายามจับประเด็นเนื้อหาที่เรียนและตั้งประเด็นคำถาม ผู้เรียนยังสนใจข้อสอบที่เพื่อนคนอื่นออกด้วยและพยายามแสวงหาคำตอบด้วยตนเองก่อนที่จะถามผู้สอน ทำให้เกิดการทบทวนเนื้อหาที่เรียนและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

1.3 การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียน

ออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิด โดยการใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยง โดยการจัดทำเป็นงานกลุ่มแล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนคนอื่นๆ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ทำให้ผู้เรียนเกิดการทบทวนองค์ความรู้ที่เรียนมาและเกิดการเชื่อมโยงองค์ความรู้ทำให้เห็นภาพรวมของเนื้อหาและเกิดความเข้าใจด้วยตนเอง ตัวอย่างผลงานของนักศึกษา



รูปที่ 2 ผลงานของนักศึกษา concept mapping

ผลที่ได้รับจากการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking based Learning) ทำให้นักศึกษามีทักษะการสื่อสารกับผู้อื่นและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ทักษะการคิดวิเคราะห์จากการอภิปรายในชั้นเรียน ทักษะในการแสวงหาความรู้ คิดวิเคราะห์ และประมวลผล คุณลักษณะด้านใฝ่การเรียนรู้ คือแสวงหาการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน และสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ คุณลักษณะด้านการมุ่งมั่นในการทำงาน คือเอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ทักษะด้านความรู้ความเข้าใจ คือรู้จักและเข้าใจตนเองมากขึ้น

5.2. การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Base Learning)

5.2.1 การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมอบหมายให้ผู้เรียนไปชม

ภาพยนตร์มาสองเรื่องคือ ภาพยนตร์เรื่อง Big fish และ ภาพยนตร์เรื่อง Me before you ซึ่งเนื้อหาของ ภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับบทเรียนและนำแนวคิดทางปรัชญาจากที่เรียนมาวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์ และแสดงความคิดเห็น วิพากษ์ วิวิจารณ์ จากการ ประเมินการเรียนการสอนพบว่า นักศึกษาได้ให้ความสนใจต่อการสอนที่นำมาใช้เพราะเป็นสื่อที่ทำให้เนื้อหาปรัชญามีความสนุกและน่าสนใจยิ่งขึ้น ทำให้นักศึกษาตระหนักว่าประเด็นปัญหาปรัชญาไม่ใช่เรื่องไกลตัวแต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

5.2.2 การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด โดยผู้สอนได้นำข่าวหรือบทความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียนและให้นักศึกษาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน ตัวอย่างเช่น ให้นักศึกษาอ่านข่าวเรื่อง แคนซูลการุณยฆาต Sarco แบบถูกกฎหมายในสวีตเซอร์แลนด์ และให้นักศึกษาวิพากษ์ปัญหาจริยธรรมเรื่องการุณยฆาต (การฆ่าด้วยความเมตตา) ว่าเป็นการกระทำที่ถูกหรือผิด และหากจะมีกฎหมายการทำการุณยฆาตเป็นสิ่งที่ถูกต้องตามกฎหมาย นักศึกษายอมรับได้หรือไม่ เพราะเหตุใด จากการประเมินการเรียนการสอนพบว่า ผู้เรียนได้ให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่งเนื่องจากข่าวหรือเหตุการณ์ปัจจุบันเป็นสิ่งที่นักศึกษาให้ความสนใจอยู่แล้วและการนำกรณีศึกษาเช่นนี้ทำให้การเรียนปรัชญาเป็นวิชาที่ไม่น่าเบื่อ ทำให้วิชาปรัชญาที่มีเนื้อหาวิชาเป็นนามธรรมไปสู่ความเข้าใจที่เป็นรูปธรรม อันนำไปสู่ความเข้าใจเนื้อหาวิชามากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3 แคนซูลการุณยฆาต Sarco แบบถูกกฎหมายในสวีตเซอร์แลนด์, 2564

ผลที่ได้รับจากการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) ทำให้นักศึกษามีทักษะการสื่อสารกับผู้อื่นและยอมรับฟังความคิดของผู้อื่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ได้จากการอภิปรายในชั้นเรียนและงานมอบหมายในชั้นเรียน ทักษะด้านความรู้ความเข้าใจทำให้รู้จักและเข้าใจตนเองมากยิ่งขึ้น และทักษะด้านพฤติกรรม ทำให้มีการแสดงออกอย่างมีเป้าหมายอย่างชัดเจน

5.3. การสอนแบบโครงการงาน (Project Base Learning)

แนวคิดในการจัดการเรียนรู้ เน้นทักษะกระบวนการคิดโดยส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองโดยผู้สอนได้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรม ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองและผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษาจนทำให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ที่เกิดจากตัวผู้เรียนเอง โดยผู้สอนให้นักศึกษาทำรายงานกลุ่มตามหัวข้อที่ตนเองสนใจและสมาชิกช่วยกันวิพากษ์วิจารณ์ปัญหาดังกล่าว จากการประเมินการเรียนการสอนพบว่า ผู้เรียนได้ให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่งเนื่องจากผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าตามประเด็นที่ตนเองสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด วิพากษ์ วิวิจารณ์ และเกิดองค์ความรู้แก่ผู้เรียนด้วยตนเอง

โดยสรุป การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยการนำเอาเทคนิคการ

สอนที่หลากหลายมาใช้รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน เป็นการจัดการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปใช้ปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต และถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

ผลที่ได้รับจากการสอนแบบโครงการ (Project Based Learning) ทำให้นักศึกษามีทักษะการวางแผน ทักษะในการแสวงหาความรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และประมวผล คุณลักษณะด้านใฝ่การเรียนรู้ คือแสวงหาการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน และสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ คุณลักษณะด้านการมุ่งมั่นในการทำงาน คือ

7. เอกสารอ้างอิง

ไชยยุทธ 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). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายโรงพิมพ์บริษัท ตาตาตาพับลิเคชั่น.

สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). แนวทางจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

อมรรัตน์ เตชะนอก, รัชณี จรุงศิริวัฒน์ และพระฮอนด้า วาทสโท. (2563). การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์. 7(9), 1-15.

ชาวไทยพีบีเอส (2564). แคมป์บุคลากรขนาด Sarco แบบถูกกฎหมายในสวีตเซอร์แลนด์, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://news.thaipbs.or.th/>

เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย และรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ

6. ปัญหาและอุปสรรคจากวิธีการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

กระบวนการวิชามนุษย์กับปรัชญาเป็นวิชาที่มีห้องเรียนขนาดใหญ่มีนักศึกษาสนใจลงทะเบียนเรียนเป็นจำนวนมากอาจมีข้อจำกัดในการดูแลควบคุมให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมไปในทิศทางที่ผู้สอนวางแผนได้ยาก อีกทั้งการทำรายงานกลุ่มค่อนข้างเป็นไปได้ยาก เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่มีการเรียนการสอนแบบออนไลน์ทำให้นักศึกษาอาจจะไม่สะดวกที่จะนัดทำรายงานกลุ่มร่วมกัน นอกจากนี้การเรียนการสอนแบบออนไลน์พบว่าบางครั้งมีปัญหาความพร้อมในเรื่องวัสดุอุปกรณ์และสื่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตทำให้มีอุปสรรคต่อการเรียนการสอน

การจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning ผ่านกระบวนการวิชา “เศรษฐศาสตร์การพัฒนา”

วรัทยา ชินกรม¹

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

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเชิงลึก (Active Learning) ผ่านกระบวนการวิชาเศรษฐศาสตร์การพัฒนา มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจในความหมายของการพัฒนาและการพัฒนาที่ยั่งยืน ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจและสามารถอธิบายถึงการไม่พัฒนาหรืออุปสรรคของการพัฒนาในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศได้ นอกจากนี้ นักศึกษาต้องสามารถเสนอแนะแนวทางการแก้ไขปัญหาการไม่พัฒนาที่เกิดขึ้นในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศได้ ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะแบ่งออกเป็นสองส่วน คือ ส่วนที่หนึ่งคือ การบรรยายที่ควบคู่ไปกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับประเด็นต่างๆ เช่น กิจกรรมเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ SDGs การวิเคราะห์ถึงคำว่าประเทศกำลังพัฒนาและตัวชี้วัดของประเทศกำลังพัฒนาพร้อมทั้งสามารถอธิบายถึงข้อบกพร่องของตัวชี้วัดดังกล่าวได้ การเข้าใจความหมายของคำว่าความยากจน ซึ่งกิจกรรมจะเป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความหมายหรือทฤษฎีของการพัฒนาเศรษฐกิจ และส่วนที่สอง คือ กิจกรรมเสริมทักษะการเรียนรู้ โดยกิจกรรมเสริมทักษะนี้จะประกอบไปด้วย 1) กิจกรรม “เศรษฐศาสตร์นอกตำราเรียน” เป็นกิจกรรมที่ให้นักศึกษามีโอกาสไปอ่าน หนังสือ วรรณกรรม หรือ ภาพยนตร์ ซีรีส์ แล้วนำมาวิเคราะห์โดยใช้หลักเศรษฐศาสตร์ที่ได้เรียนมา 2) กิจกรรม “นโยบายเพื่อเยาวชนโดยเยาวชน” และให้วิเคราะห์ถึงสาเหตุและแนวทางการแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของเยาวชนให้ดีขึ้น ซึ่งแต่ละกิจกรรมจะมีการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ทั้งจากผู้สอนและนักศึกษาร่วมชั้นเรียน และมีการกำหนดเกณฑ์ในการประเมิน (Rubrics)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, การเรียนรู้เชิงลึก, เศรษฐศาสตร์การพัฒนา

1. บทนำ

วิชาเศรษฐศาสตร์การพัฒนาถือเป็นวิชาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์ในการเลือก หรือบริหารจัดการทรัพยากร การบริโภคสินค้าและบริการ ความเคลื่อนไหวทางเศรษฐกิจ ตลอดจนปัญหาและการแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาทั้งทางด้านเศรษฐกิจ และสังคม โดยปัญหาด้านการพัฒนานั้นเกี่ยวข้องกับตนเอง ครอบครัว ชุมชนและประเทศ ดังนั้นหากผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ทาง

ด้านเศรษฐศาสตร์การพัฒนา จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้เหตุผลในการตัดสินใจเกี่ยวกับปัญหาการพัฒนา เศรษฐกิจและประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวัน เช่น การรู้จักใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมและไม่ทำร้ายทรัพยากรธรรมชาติ สามารถเลือกชนิดของสินค้าหรือบริการที่มีประโยชน์ เพื่อสนองความต้องการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในกิจกรรมทางเศรษฐกิจรวมทั้งสามารถเข้าใจและคาดคะเนสถานการณ์ทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศและโลกได้ เช่น ปัญหาความ

ยากจน ปัญหาความเหลื่อมล้ำ ปัญหาการขาดแคลนแรงงาน และความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อม เป็นต้น ดังนั้นการจัดการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์การพัฒนา จำเป็นที่จะต้องจัดการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถหาวิธีการแก้ปัญหาเพื่อสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข และมีคุณภาพชีวิตที่ดี

จากเป้าหมายของกระบวนการวิชาและจากเนื้อหาหรือรูปแบบการเรียนรู้ที่ผ่านมาที่เน้นการสอนแบบท่องจำ ซึ่งทำให้ผู้เรียนไม่สามารถที่จะเข้าใจเนื้อหาได้ครบทุกประเด็น อีกทั้งวิชาเศรษฐศาสตร์การพัฒนาเป็นวิชาที่เนื้อหาส่วนใหญ่อยู่ในรูปของกฎเกณฑ์และทฤษฎีต่างๆ ทำให้ผู้เรียนขาดโอกาสแสดงความคิดเห็นหรือฝึกฝนการแก้ปัญหาในด้านเนื้อหาวิชา รวมถึงสถานการณ์ของโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วที่ภาคเศรษฐกิจขับเคลื่อนด้วยความรู้และนวัตกรรม เทคโนโลยีเข้ามาแทนที่การทำงานแบบเดิม ทำให้ผู้เรียนต้องปรับตัวเพื่อให้สามารถพร้อมรับมือกับความต้องการของตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและผู้เรียนลงมือกระทำด้วยตนเอง (Active Learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่จะนำมาปรับใช้เพื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมกิจกรรม ได้เรียนรู้ได้ลงมือปฏิบัติ และสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ วัชราน เลาเรียนดี, 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) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระเศรษฐศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียน

รู้ของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเทคนิค KWL Plus ซึ่งเทคนิค KWL ประกอบด้วย 3 ส่วนที่สำคัญ คือ (K) ระบุสิ่งที่รู้เกี่ยวกับเรื่องที่กำหนด (W) อยากรู้อะไรบ้างจากเรื่องหรือเรื่องที่กำหนด และ (L) เรียนรู้อะไรบ้างจากเรื่องที่กำหนด รวมทั้งเพิ่มเติมการเขียนแผนผังโน้ตส์ (Mapping) และการสรุปเรื่องราวต่าง ๆ (Summaring) เมื่อจบกระบวนการ KWL ซึ่งเทคนิคดังกล่าวจะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทบทวนสิ่งที่รู้มาก่อน สิ่งที่เขาต้องรู้และได้รู้ อะไรจากเรื่องที่ศึกษา ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้หลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เช่นความสามารถในการแก้ปัญหาทางเศรษฐศาสตร์ และทักษะทางด้านคณิตศาสตร์ มีค่าคะแนนที่สูงกว่าก่อนเรียน

การจัดการเรียนการสอนในกระบวนการวิชาเศรษฐศาสตร์การพัฒนาที่ยึดตามกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) สามารถแบ่งออกเป็นสองส่วนคือ การบรรยายและกิจกรรมในชั้นเรียน และ กิจกรรมเสริมทักษะการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วย 1) ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และ 3) ทักษะชีวิตและอาชีพ และเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะด้านการสื่อสาร การแก้ปัญหา และการคิดเชิงวิพากษ์ได้

2. วิธีการและกิจกรรมการเรียนการสอน

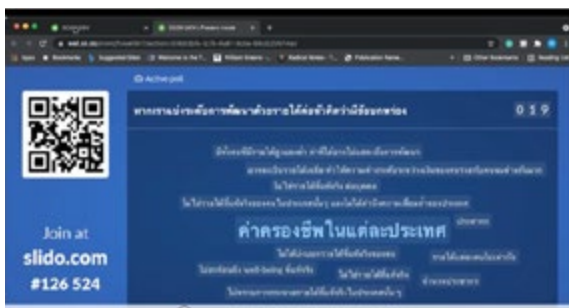
การจัดการเรียนการสอนมีวิธีการและกิจกรรมการเรียนการสอนแบ่งออกเป็น สองส่วนคือ ส่วนแรกเป็น การบรรยายและกิจกรรมในชั้นเรียน และส่วนที่สองเป็น กิจกรรมเสริมทักษะการเรียนรู้

2.1. การบรรยายและกิจกรรมในชั้นเรียน

การบรรยายในชั้นเรียนจะเน้นการพูด บอก เล่า อธิบายในเนื้อหาและให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมหรือเปิด

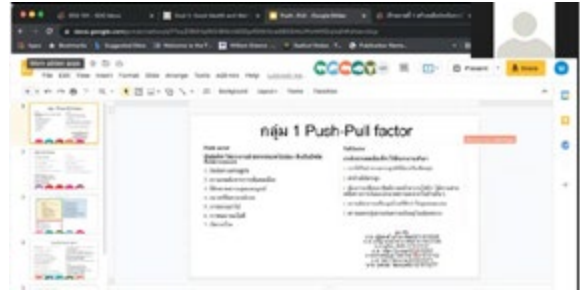
โอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามพร้อมทั้งมีกิจกรรมในชั้นเรียนที่เชื่อมโยงกับการบรรยายในแต่ละบทและเน้นการประยุกต์ใช้แนวคิดในเรื่องที่เรียนกับสถานการณ์ในชีวิตจริง และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการทำงานเป็นทีมมากขึ้น

การบรรยายในชั้นเรียน ผู้สอนจะดูความพร้อมของผู้เรียนและมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาของวิชาที่เรียนด้วยเทคนิคต่างๆ เช่น การใช้ปัญหาเป็นสื่อ เช่น ข่าว หรือสถานการณ์และเหตุการณ์สำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นถึงปัญหาและเชื่อมโยงกับทฤษฎีแนวคิดที่ได้เรียนรู้ นอกจากนี้ยังมีการใช้สื่อประกอบการสอน เช่น PowerPoint YouTube Ka hoot mentimeter slido เป็นต้น รวมถึงการตั้งคำถามเพื่อให้นักศึกษาได้ค้นคว้าและตอบคำถาม เช่น ใน slido.com ดังรูปที่ 1 ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เสนอแนะแนวคิดเกี่ยวกับคำถามในบทเรียนที่ถูกตั้งขึ้น เช่น ในกรณีนี้ได้เรียนเรื่องตัวชี้วัดของการวัดระดับพัฒนาของประเทศต่างๆ ซึ่งผู้สอนได้ถามถึงข้อบกพร่องของตัวชี้วัด



รูปที่ 1 การตั้งคำถามและตอบคำถามใน slido.com

นอกจากนี้ยังมีการใช้กิจกรรมประกอบการบรรยายซึ่งการทำกิจกรรมในชั้นเรียนทั้งหมดจะช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการเรียนรู้ร่วมกัน ทักษะการสื่อสาร ทักษะการค้นหาและประเมินข้อมูลข่าวสาร และ ความคิดสร้างสรรค์ โดยได้แบ่งนักศึกษาออกเป็น 6-8 กลุ่มโดยใช้ breakout room ในโปรแกรม zoom และให้นักศึกษาในแต่ละกลุ่มช่วยกันทำงานใน google slide ผลการทำงานกลุ่มสามารถแสดงดังรูปที่ 2



รูปที่ 2 การจัดการแบ่งกลุ่มนักศึกษาและให้นักศึกษาฝึกทำงานร่วมกันใน google slide

นอกจากการสอนและทำกิจกรรมในชั้นเรียนแล้วยังได้มอบหมายงานให้นักศึกษาได้ไปค้นคว้าเพิ่มเติมในประเทศต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน เมื่อนักศึกษาได้เรียนเรื่องความหมายของความยากจนได้ให้นักศึกษาลองพิจารณาว่าความหมายของความยากจนตามที่สำนักงานสถิติแห่งชาติ กับความหมายของคนจนตามบัตรสวัสดิการแห่งรัฐเป็นความหมายเดียวกันหรือไม่ หรือ เมื่อนักศึกษาได้เรียนเรื่องความหมายของค่าว่าการพัฒนาเศรษฐกิจและการวัดระดับการพัฒนาแล้ว ให้นักศึกษาไปค้นคว้าเพิ่มเติมว่าประเทศที่มีรายได้ที่สูง ปานกลาง และรายได้ต่ำ มีลักษณะอื่นๆ ที่แตกต่างกันอย่างไร และลักษณะดังกล่าวทำให้เกิดการพัฒนาที่แตกต่างกันอย่างไร ซึ่งการมอบหมายงานนี้จะใช้ Assignment ใน Microsoft Teams ในการรับงานจากนักศึกษา รวมทั้งมีการสร้างข้อคำถาม (Quiz) จำนวน 3-5 คำถามเพื่อทบทวนความรู้ที่เรียนมา หากเนื้อหาในวันที่สอนเป็นเนื้อหาที่เน้นทฤษฎีและความจำ เพื่อให้นักศึกษาได้ทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

2.2. กิจกรรมเสริมทักษะการเรียนรู้

กิจกรรมเสริมทักษะการเรียนรู้ประกอบด้วย 2 กิจกรรมคือ กิจกรรมเศรษฐศาสตร์การพัฒนานอกตำราเรียน และ กิจกรรมนโยบายเพื่อเยาวชนโดยเยาวชน

2.2.1 กิจกรรมเศรษฐศาสตร์การพัฒนานอก ตำราเรียน

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) มีความสั้นไหล ความสอดคล้อง และความ เป็นเหตุเป็นผลของบทความ และความถูกต้องของบทวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือทางเศรษฐศาสตร์

ทักษะที่นักศึกษาจะได้คือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการค้นหาและประเมินข้อมูลข่าวสาร และ ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งกิจกรรมนี้ส่งเสริมให้นักศึกษาได้เชื่อมโยงกับสิ่งที่พบเห็นในชีวิตจริงกับเรื่องหรือภาพที่พบเห็นในสื่อต่างๆว่ามีความสอดคล้องกันหรือไม่ ซึ่งการให้นักศึกษาสามารถเลือกรูปแบบของงานที่นำมาอภิปรายจะกระตุ้นให้นักศึกษามีความสุข และความสนุกกับสิ่งที่ทำ ทำให้ชิ้นงานที่ออกมามีความน่าสนใจและออกมาในเกณฑ์ที่ดี ตัวอย่างของงานเขียนของผู้เรียนแสดงดังรูปที่ 3-5



รูปที่ 3 แสดงตัวอย่างงานเขียนในกิจกรรมเศรษฐศาสตร์การพัฒนานอกตำราเรียนของผู้เรียนจากซีรีส์ In Time



รูปที่ 4 แสดงตัวอย่างงานเขียนในกิจกรรมเศรษฐศาสตร์การพัฒนานอกตำราเรียน เรื่อง "Warcraft : The Beginning"

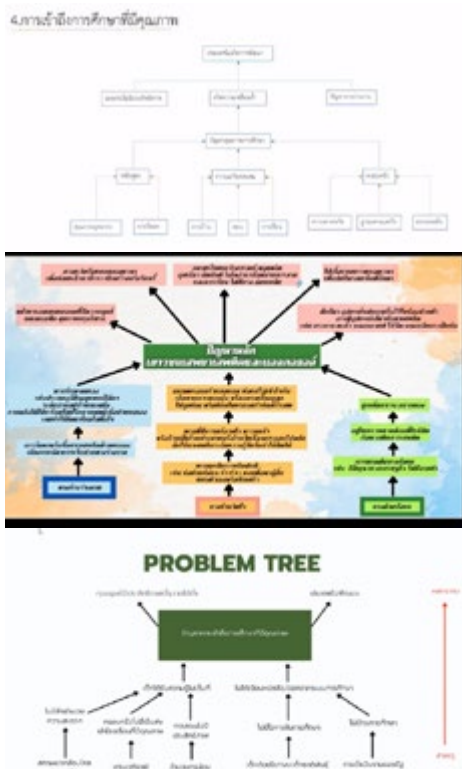


รูปที่ 5 แสดงตัวอย่างงานเขียนในกิจกรรมเศรษฐศาสตร์การพัฒนานอกตำราเรียน เรื่อง "Black Panther"

2.2.2 กิจกรรมนโยบายเพื่อเยาวชนโดยเยาวชน
กิจกรรมนี้ต้องการให้นักศึกษานำเสนอ

- นักศึกษาต้องนำเสนอถึงนิยามของคำว่า “ความเป็นอยู่ที่ดีของเยาวชน” และอธิบายว่านิยามดังกล่าวสะท้อนความเป็นอยู่ที่ดีอย่างไร

- นักศึกษาต้องวิเคราะห์ว่าปัจจุบัน หรืออดีต ปัญหาที่เกิดขึ้นกับเยาวชนคืออะไร ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวนักศึกษาหรือเกี่ยวข้องกับบุคคลที่นักศึกษาได้พบเจอ เช่น ปัญหาโรคซึมเศร้า ปัญหาความไม่เท่าเทียมกันทางเพศ ปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น ปัญหาสารเสพติด เป็นต้น ซึ่งนักศึกษาต้องทำการวิเคราะห์สาเหตุ และผลกระทบของปัญหาโดยใช้แผนภูมิการวิเคราะห์ปัญหาและสาเหตุ (Problem Tree Diagram) ซึ่งเป็นแผนภูมิที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัญหาและสาเหตุของปัญหา เพื่อให้เห็นว่าปัญหาดังกล่าวเกิดขึ้นมาจากสาเหตุอะไรบ้าง และสาเหตุเหล่านั้น เกิดจากสาเหตุย่อยๆ อะไรบ้าง ดังแสดงในรูปที่ 6



รูปที่ 6 ตัวอย่าง Problem Tree Diagram

- นโยบายหรือวิธีการแก้ปัญหาที่ก่อให้เกิดความยั่งยืน ซึ่งนักศึกษาแต่ละกลุ่มต้องนำเสนอและอธิบายด้วยว่าการแก้ปัญหาดังกล่าวก่อให้เกิดความยั่งยืนอย่างไรและนักศึกษาต้องเชื่อมโยงกับหลักคิด/ทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์ ดังแสดงในรูปที่ 7

- อุปสรรค/ข้อจำกัดของนโยบายหรือวิธีการแก้ปัญหา นักศึกษาแต่ละกลุ่มต้องวิเคราะห์ด้วยว่านโยบายหรือวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าวมีอุปสรรคหรือข้อจำกัดในการปรับใช้อย่างไร

กิจกรรมนี้จะให้นักศึกษาทำการค้นคว้าสัมภาษณ์และเรียบเรียงเพื่อนำเสนอผลงานในชั้นเรียน มีการถามและตอบคำถามจากสมาชิกกลุ่มอื่นๆ และจัดทำเป็นรายงาน ไม่เกิน 10 หน้ากระดาษ A4 เกณฑ์การประเมินจะพิจารณาจาก 1) เนื้อหาที่นำเสนอ ว่าครบถ้วนหรือไม่ สามารถเชื่อมโยงกับทฤษฎีหรือประยุกต์ใช้ทฤษฎีที่เรียนมาได้หรือไม่ 2) การนำเสนอและการอธิบายมีการใช้สื่อที่เหมาะสม และ 3) การตอบคำถามที่เหมาะสมและการแก้ไขเฉพาะหน้า

รูปที่ 7 นโยบายเพื่อเยาวชนโดยเยาวชน

3. สรุปผลจากการจัดการบรรยายและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

จากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอน วิชาเศรษฐศาสตร์การพัฒนาจากการสอนแบบบรรยายทั้งหมด มาเป็นรูปแบบการบรรยายและการทำกิจกรรมในชั้นเรียน โดยประยุกต์ใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) นี้ ทำให้นักศึกษาได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นที่มีต่อประเด็นต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวผู้เรียนมากขึ้น ผู้เรียนบางคนกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น และผู้เรียนบางคนมีความเข้าใจถึงปัญหาและสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นรอบๆตัว นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในด้านการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ การเรียนรู้ที่อยู่ร่วมกับบุคคลอื่น เป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุกที่ใช้อาจจะยังไม่เพียงพอ ซึ่งเพื่อเป็นการขยายผลและทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่เพิ่มขึ้นควรมีปรับการใช้กระบวนการ KWL plus คือ (K) ระบุสิ่งที่รู้เกี่ยวกับเรื่องที่กำหนด (W) ออยากรู้อะไรบ้างจากสิ่งหรือเรื่องที่กำหนด และ (L) เรียนรู้อะไรบ้าง

5. เอกสารอ้างอิง

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

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

จากเรื่องที่กำหนด รวมทั้งเพิ่มเติมการเขียนแผนผังมโนทัศน์(Mapping) และการสรุปเรื่องราวต่าง ๆ (Summaring) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

อย่างไรก็ตามปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นมาจากปัญหาสถานการณ์ COVID-19 ทำให้ต้องมีการเรียนออนไลน์เพื่อการรักษาระยะห่าง ซึ่งสถานการณ์ดังกล่าวถือเป็นอุปสรรคสำคัญอุปสรรคหนึ่ง ทำให้นักศึกษาไม่ให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมเท่าที่ควร และบางครั้งการแบ่งกลุ่มตามแบบสุ่ม ก่อให้เกิด Free rider ซึ่งทำให้ผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ในการสอนใหม่

4. กิตติกรรมประกาศ

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

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในกระบวนการวิชา การจัดการกิจการเพื่อสังคม

ศศิพัชร์ ชัยสิริบัณฑิต

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

บทคัดย่อ

กระบวนการวิชาการจัดการกิจการเพื่อสังคมเป็นกระบวนการวิชาใหม่ในหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์บัณฑิตซึ่งดำเนินการเรียนการสอนในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 เป็นครั้งแรก เป็นกระบวนการวิชาที่ว่าด้วยการออกแบบแบบจำลองธุรกิจและการจัดการกิจการเพื่อสังคมนร่วมสมัย การจัดการเรียนรู้ในวิชานี้ยึดหลักให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีลักษณะการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดรูปแบบการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลโดยเน้นประโยชน์ของผู้เรียนเป็นหลัก มีการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนออนไลน์และเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ให้แก่ผู้เรียน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้แบบอาศัยกรณีศึกษาที่ผู้เรียนสนใจ กิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กิจกรรมการออกแบบแบบจำลองธุรกิจเพื่อสังคมและโครงการกลุ่มการนำแบบจำลองไปลงมือปฏิบัติ รวมไปถึงกิจกรรมการนำเสนอโครงการในชั้นเรียน กิจกรรมเหล่านี้มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับกิจการเพื่อสังคม พัฒนาการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ใช้ความคิดสร้างสรรค์และทักษะการทำงานร่วมกันในการออกแบบแบบจำลอง และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จริงได้ นอกจากนี้มีการปรับใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในเรื่องของระบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์เนื่องจากรูปแบบการเรียนการสอนในชั้นเรียนเป็นรูปแบบออนไลน์ทั้งหมด ผลการจัดการเรียนรู้โดยอาศัยรูปแบบกิจกรรมที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางพบว่าผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าเรียนและทำกิจกรรม มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับโครงการกลุ่มได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: กิจการเพื่อสังคม, Active Learning, Student-centered Learning, Project-based Learning

1. บทนำ

กระบวนการวิชา 128437 การจัดการกิจการเพื่อสังคมหรือ Social Enterprise Management เป็นกระบวนการวิชาใหม่ในหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์บัณฑิตซึ่งจะดำเนินการเรียนการสอนในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 เป็นครั้งแรก โดยมีเป้าประสงค์เพื่อเป็นทางเลือกให้แก่ผู้เรียนที่มีความสนใจที่จะเรียนรู้หรือสนใจที่จะประกอบอาชีพในสายงานทางด้านกิจการเพื่อสังคมในอนาคต

วัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ของวิชานี้ นั้น นอกจากจะต้องการให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอธิบายแนวคิดกิจการเพื่อสังคมได้แล้ว ยังต้องการให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ที่นำมาปรับใช้ในการจัดทำแผนธุรกิจเพื่อสังคมได้อย่างเหมาะสม รวมถึงประยุกต์ใช้นวัตกรรมเพื่อสร้างความยั่งยืนของธุรกิจเพื่อสังคมอีกด้วย ดังนั้นรูปแบบการเรียนการสอนนอกจากการบรรยายแล้ว ก็ประกอบด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบ active learning เพื่อพัฒนาทักษะ

และความสามารถของผู้เรียนให้มีความเหมาะสมกับความต้องการในโลกปัจจุบัน โดยอาศัยกิจกรรมในชั้นเรียนรูปแบบต่างๆ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้แบบอาศัยกรณีศึกษา กิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิด กิจกรรมการออกแบบแบบจำลองธุรกิจเพื่อสังคม และโครงการกลุ่มการนำแบบจำลองไปทดลองปฏิบัติ รวมไปถึงกิจกรรมการนำเสนอโครงการในชั้นเรียน ในส่วนของการประเมินผลจะประเมินจากการมีส่วนร่วม การอภิปรายในชั้นเรียน รายงานสรุปผลการดำเนินโครงการ การนำเสนอโครงการ และการสอบปลายภาค โดยจะมีการแจ้งเกณฑ์การประเมินให้ผู้เรียนทราบ

2. แนวคิดที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้

ในการจัดการรูปแบบการเรียนการสอนในวิชาการจัดการกิจการเพื่อสังคม ผู้สอนได้ยึดแนวคิดสำคัญเป็นหลักอยู่ 2 แนวคิดด้วยกัน คือ แนวคิดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

2.1. การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered Learning)

การเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นั้นถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เป็นหลักการที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาการเรียนรู้และแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะมีลักษณะการสอนที่เน้นประโยชน์ของผู้เรียนเป็นหลักโดยจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจของผู้เรียน รวมถึงใช้วิธีการที่หลากหลายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการในการกำหนดสาระที่จะเรียนรู้ การทำกิจกรรม การลงมือปฏิบัติ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนี้ จะส่งเสริมการพัฒนาการเรียนรู้ กระบวนการคิด ความรับผิดชอบ และการมีส่วนร่วมต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อผลักดันให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองซึ่งจะก่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต [1,2]

หลักสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนที่นำมาปรับใช้ คือ

- 1) คำนึงถึงความต้องการหรือความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน
- 3) เน้นให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ได้ด้วยตนเอง
- 4) ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ในการลงมือปฏิบัติจริง
- 5) เน้นการพัฒนาทักษะความร่วมมือ ผ่านรูปแบบการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบกลุ่มและรายบุคคล

2.2. การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)

การจัดการเรียนรู้ที่ใช้โครงงานเป็นฐานเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้เรียนสู่การหาคำตอบด้วยการศึกษา สืบค้น ค้นคว้า ทดลอง และมุ่งให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวผู้เรียนเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟังและการสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญ บทบาทของผู้สอนจึงจะเปลี่ยนเป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือผู้ให้คำแนะนำและกระตุ้นการเรียนรู้ เพื่อให้โครงการสำเร็จลุล่วง ไม่ใช่แค่เป็นผู้ให้ความรู้แต่เพียงอย่างเดียว ส่วนบทบาทของผู้เรียนนั้นจะเป็นผู้ออกแบบและฝึกปฏิบัติรวมถึงสะท้อนและประเมินผลการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงานและได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม [3,4]

กระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรง ได้ทำความเข้าใจแนวคิดและความรู้พื้นฐาน ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ได้ทำการทดลองและพิสูจน์สิ่งต่างๆ ผ่านการวางแผน การทำงานเป็นทีม

พัฒนาวิธีคิดเชิงวิพากษ์อย่างเป็นระบบ และเน้นให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้มาใช้ในการดำเนินโครงการงานได้ [5]

หลักสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่ใช้โครงการงานเป็นฐานที่นำมาปรับใช้ คือ

- 1) การเชื่อมโยงโครงการงานกับสิ่งแวดล้อมและชีวิตจริง
- 2) มีสาระหลักเชื่อมสู่การเรียนรู้ในเรื่องของแนวคิด ความรู้พื้นฐาน และองค์ความรู้
- 3) โครงการงานขับเคลื่อนโดยผู้เรียน ผู้เรียนสามารถกำหนดการเรียนรู้ของตนเอง
- 4) ใช้เวลาที่เหมาะสมในการดำเนินงานและมีผลงานออกมาเป็นรูปธรรม
- 5) มีการแนวทางการประเมินผลที่หลากหลาย (Multifaceted Assessment)

3. การจัดการเรียนการสอนของกระบวนวิชา

3.1. ข้อมูลพื้นฐานของกระบวนวิชา

ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 นั้น มีผู้เรียนลงทะเบียนเรียนกระบวนวิชาการจัดการกิจการเพื่อสังคมทั้งสิ้นจำนวน 11 คน เป็นผู้เรียนจากสำนักวิชา รัฐประศาสนศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์ และรัฐประศาสนศาสตร์ทั้งหมด โดยกระบวนวิชาการจัดการกิจการเพื่อสังคม มีเนื้อหาทั้งหมดจำนวน 6 บท ได้แก่ 1. ความหมายและภาพรวมของการจัดการกิจการเพื่อสังคม 2. รูปแบบธุรกิจเพื่อสังคมและแนวทางการจัดการร่วมสมัย 3. กระบวนการคิดเชิงออกแบบและนวัตกรรมทางสังคม 4. ข้อเสนอคุณค่าทางสังคมและการเพิ่มขีดความสามารถให้กับผู้รับผลประโยชน์ 5. การเงินและการระดมทุนสำหรับกิจการเพื่อสังคม 6. ความยั่งยืนและการขยายผลกระทบทางสังคม

3.2. กิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนวิชา

สำหรับการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบรูปแบบ Active Learning ในวิชา 128437 การจัดการกิจการเพื่อสังคมนั้นประกอบไปด้วย

1) การบรรยาย – มีการบรรยายในส่วนของเนื้อหากระบวนวิชาการจัดการกิจการเพื่อสังคมจำนวนทั้งหมด 9 คาบ โดยนำเสนอเนื้อหาที่มีความทันสมัยผ่านโปรแกรม Zoom มีการอัดคลิปวิดีโอระหว่างการบรรยายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถดูย้อนหลังได้ มีการใช้วิดีโอจากสื่อสาธารณะประกอบการสอนและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถซักถามและแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้อย่างอิสระ



รูปที่ 1-2 ภาพการบรรยายในชั้นเรียนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom

2) กิจกรรมในชั้นเรียน (In-class Activities) – มีการนำเอากิจกรรมที่หลากหลายเข้ามาประกอบการเรียนการสอน ทั้งการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เช่นการแบ่งทีมตอบปัญหา การเล่นเกมตอบคำถามในชั้นเรียน การทำ Quiz สั้นๆ ผ่าน Kahoot ในช่วงเวลาพักก่อน ระหว่าง และหลังจบคาบเรียน การระดมสมองทำ Mind Mapping ตามหัวข้อต่างๆ ในชั้นเรียน รวมไปถึงการใช้แบบจำลองกิจการเพื่อสังคมออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน Mural ที่ผู้เรียนสามารถเข้ามาทำกิจกรรมร่วมกันได้แบบ Real-time



รูปที่ 3 ตัวอย่างการใช้แอปพลิเคชัน Mural ในการทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน

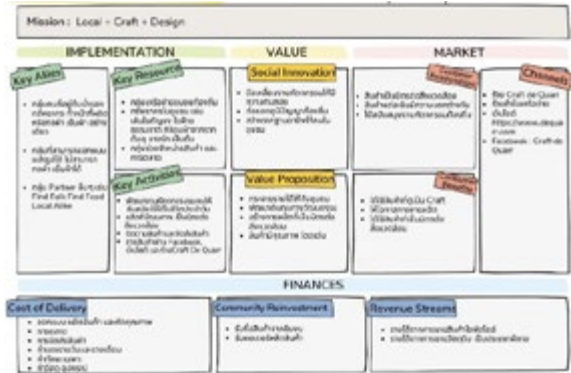
3) กิจกรรมการเรียนรู้แบบอาศัยกรณีศึกษา (Case studies) – โดยให้ผู้เรียนเลือกกรณีศึกษา กิจการเพื่อสังคมที่ผู้เรียนสนใจมาคนละ 1 กรณีให้ผู้เรียนทำการศึกษารณีศึกษาและประเด็นหัวข้อที่กำหนดให้ล่วงหน้าและนำข้อมูลมาอภิปรายในชั้นเรียน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงการประยุกต์ใช้ความรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันภายในชั้นเรียน



รูปที่ 4-5 ตัวอย่างผลงานของผู้เรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้แบบอาศัยกรณีศึกษา

4) กิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น – กำหนดเอกสารออนไลน์ให้ผู้เรียนไปศึกษาก่อนเข้าชั้นเรียน และนำมาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียนตามโจทย์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า

5) กิจกรรมการออกแบบแบบจำลองธุรกิจเพื่อสังคม - ให้ผู้เรียนได้มีการทำงานร่วมกันในลักษณะงานกลุ่ม ให้กลุ่มผู้เรียนทดลองออกแบบจำลองธุรกิจเพื่อสังคม โดยอาศัยแนวคิดเชิงออกแบบและการนำนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ ผู้เรียนสามารถเลือกหัวข้อที่กลุ่มผู้เรียนสนใจ และนำมาจัดทำแผนการดำเนินงานโครงการกิจการเพื่อสังคมต่อไป



รูปที่ 6 ตัวอย่างผลงานของผู้เรียนจากกิจกรรมการออกแบบแบบจำลองธุรกิจเพื่อสังคม

6) โครงการกลุ่มการนำแบบจำลองไปลงมือปฏิบัติ (Project-based Learning) – หลังจากทางกลุ่มผู้เรียนได้มีแบบจำลองธุรกิจเพื่อสังคมและแผนการดำเนินงานโครงการกิจการเพื่อสังคมแล้ว จึงนำไปสู่การลงมือปฏิบัติ โดยจะปฏิบัติตามแผนการดำเนินงาน ซึ่งเป็นการสร้างความรู้ความเข้าใจผ่านการลงมือทำโครงการ การทำงานเป็นกลุ่มจะช่วยเพิ่มทักษะการทำงานเป็นทีม การติดต่อประสานงาน และการแก้ไขปัญหา หลังจากเสร็จสิ้นการดำเนินกิจกรรมก็มีการสรุปผลและประเมินผลการดำเนินโครงการก่อนนำผลมานำเสนอ

7) การนำเสนอโครงการในชั้นเรียน – ให้ผู้เรียนนำเสนอโครงการที่ทางกลุ่มผู้เรียนจัดทำเป็นระยะจำนวน 2 ครั้ง ครั้งแรกเป็นการนำเสนอแบบจำลองธุรกิจเพื่อสังคมในรูปแบบของการ pitching โดยให้ตัวแทนผู้เรียนกลุ่มอื่นเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการ การเปิดโอกาสให้สมาชิกจากกลุ่มอื่นในชั้นเรียนได้ติชมและเสนอแนะ จะก่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้

เรียนกับผู้เรียนด้วยกัน ส่วนอาจารย์ผู้สอนจะอยู่ในฐานะเป็นที่ปรึกษาคอยชี้แนะจุดบกพร่องและช่วยเสนอแนะแนวทางการแก้ไขแบบจำลองที่กลุ่มผู้เรียนนำเสนอ ซึ่งจะช่วยให้การพัฒนาแบบจำลองธุรกิจเพื่อสังคมของกลุ่มผู้เรียนมีความสมบูรณ์มากขึ้น และสามารถพัฒนาต่อยอดจนเกิดประโยชน์แก่ชุมชนและสังคมได้จริง ก่อนที่จะจัดให้มีการนำเสนอสรุปผลการดำเนินงานในครั้งสุดท้ายเพื่อนำเสนอผลการดำเนินโครงการ



รูปที่ 7-9 ตัวอย่างการนำเสนอผลการดำเนินโครงการในชั้นเรียน

ทั้งนี้สรุปเวลาที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในกระบวนการวิชาถูกแสดงในตารางที่ 1 ด้านล่าง
ตารางที่ 1 เวลาที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนการวิชา

	กิจกรรม	เวลาที่ใช้ (%)
1	การบรรยาย	30
2	กิจกรรมในชั้นเรียน	20
3	กิจกรรมการเรียนรู้แบบอาศัยกรณีศึกษา	10
4	กิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	5

	กิจกรรม	เวลาที่ใช้ (%)
5	กิจกรรมการออกแบบแบบจำลองธุรกิจเพื่อสังคม	10
6	โครงการ	15
7	การนำเสนอโครงการ	10
	รวม	100%

3.3. การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลในกิจกรรมการเรียน

เนื่องจากการเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้เป็นรูปแบบออนไลน์ ประกอบกับผู้เรียนในปัจจุบันมีการใช้เครื่องมือสื่อสารและเทคโนโลยีเป็นหลักในการศึกษา ผู้สอนจึงมีการนำเครื่องมือต่างๆ มาใช้ประกอบการเรียนการสอน โดยใช้สื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสนับสนุนและช่วยให้การดำเนินการสอนให้มีความน่าสนใจมากขึ้น ส่งเสริมบรรยากาศการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ในชั้นเรียน รวมไปถึงการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่การสอน ดังนี้

1) การใช้ Microsoft Teams เป็น Learning Management System หลักเพื่อติดต่อสื่อสารแจ้งข้อมูลรายละเอียดเนื้อหากระบวนวิชา มอบหมายและรับส่งงานต่าง ๆ ในชั้นเรียน รวมไปถึงกิจกรรมตอบคำถามท้ายบท

2) การสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมและส่งเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียนด้วยกิจกรรมผ่านเครื่องมือต่างๆ เช่น Kahoot, Mentimeter เพื่อเล่นเกม ตอบคำถาม หรือทำ Quiz สั้นๆ และแอปพลิเคชัน Mural ที่ผู้เรียนสามารถเข้ามาทำกิจกรรมร่วมกันได้แบบ Real-time

3) ให้ผู้เรียนเข้าชั้นเรียนและร่วมกิจกรรมผ่าน Zoom และกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็นผ่านช่องทางต่างๆ ได้แก่ การ chat หรือการส่งข้อความแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนเพื่อให้

เกิดการอภิปราย นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเลือกเครื่องมือในการนำเสนอโครงการในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ

4. ผลการจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในวิชาการจัดการกิจการเพื่อสังคม มีวิธีการประเมินผลและนำเสนอผลที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

4.1. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในรูปแบบนี้วิธีการประเมินผลที่ยึดโยงกับกิจกรรมที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชาประกอบด้วย การสังเกต การสอบถาม การสัมภาษณ์ การเข้าร่วมกิจกรรมทั้งในชั้นเรียนและผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ การประเมินผลการออกแบบแบบจำลองธุรกิจเพื่อสังคม การประเมินผลการออกแบบโครงการ การประเมินผลการดำเนินโครงการ และการประเมินผลทักษะการนำเสนอ คิดเป็นคะแนนรวม 80 คะแนน การสอบปลายภาคเรียนแบบ take-home exam อีก 20 คะแนน รวม 100 คะแนน ทั้งนี้น้ำหนักคะแนนจะอยู่ที่การมีส่วนร่วม การวิเคราะห์และอภิปรายกรณีศึกษา การออกแบบแบบจำลอง แผนการดำเนินงานและการจัดกิจกรรมโครงการ

ในการประเมินผลการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ประเมินจากที่การที่ผู้เรียนตอบคำถามและร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน การอภิปรายในชั้นเรียนมีกรณีศึกษาและประเด็นที่กำหนดให้จำนวน 3 ครั้ง ให้ผู้เรียนแสดงความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา การประยุกต์ใช้ความรู้ที่เกี่ยวกับกระบวนการวิชาที่สอดคล้องกับผลลัพธ์และกระบวนการเรียนรู้ การประเมินผลจะวัดจากความเกี่ยวข้องของเนื้อหา หลักการและเหตุผลของคำตอบ ซึ่งประเมินผลโดยผู้สอน และมีการแจ้งเกณฑ์การประเมินให้ผู้เรียนทราบทุกครั้งที่ตั้งแต่อนขึ้นแจ้งกิจกรรม

ส่วนโครงการและการนำเสนอโครงการของกลุ่มผู้เรียนจะมีการประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอน เพื่อนร่วมกลุ่ม และ เพื่อนกลุ่มอื่นในชั้นเรียนโดยมีรายละเอียดดังนี้

1) อาจารย์ผู้สอนให้ความคิดเห็นและประเมินผลโครงการของผู้เรียนในส่วนคุณภาพและความถูกต้องทางวิชาการ

2) เพื่อนร่วมกลุ่ม จะประเมินในส่วนการมีส่วนร่วมและความสามารถในการปฏิบัติงานกลุ่ม

3) เพื่อนกลุ่มอื่นในชั้นเรียน จะประเมินในส่วนของการนำเสนอ เนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นไปได้และการดำเนินโครงการที่ทางกลุ่มนำเสนอ

4.2. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

กิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบผสมผสานนั้นช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เกิดการเรียนรู้แบบ active learning และสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการแสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วมในการกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ ส่งเสริมและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีการใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ มีการระดมสมองอภิปรายถึงปัญหาและเสนอแนวทางการแก้ไขเกี่ยวกับการจัดการกิจการเพื่อสังคม นอกจากนี้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการลงมือปฏิบัติออกแบบสร้างแบบจำลองธุรกิจเพื่อสังคม แผนโครงการและดำเนินโครงการร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำเสนอถ่ายทอดความรู้ไปสู่บุคคลอื่น

จากการสอบถาม สัมภาษณ์ และเก็บข้อมูลความพึงพอใจของผู้เรียนพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมและรูปแบบการสอนในครั้งนี้ ดังตัวอย่างด้านล่าง

“ส่วนตัวคิดว่าการสอนในรูปแบบนี้ดีมาก ๆ ค่ะ ไม่เครียดเกินไป อาจารย์รับฟังความเห็นของนักศึกษา ซึ่งส่วนนี้ดีมากค่ะ”

“เวลาเรียนมีกิจกรรมสนุก ทำให้ไม่เบื่อ”

“ดีใจที่ได้ทำโปรเจกต์แบบนี้ ถ้ามีเวลาก็อยากทำต่อ อยากให้มีคนมาดูแลอะๆ ค่ะ”

กิจกรรมที่จัดขึ้นในกระบวนการเรียนรู้ นอกจากทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจองค์ความรู้ทางด้านการจัดการกิจการเพื่อสังคมแล้ว ยังพบว่าผู้เรียนมีความสม่ำเสมอในการเข้าชั้นเรียนและทำกิจกรรมสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายออกมาได้เป็นอย่างดีและครบถ้วนตามข้อกำหนด รวมไปถึงสามารถนำความรู้จากในชั้นเรียนไปประยุกต์ใช้กับการทำกิจกรรมและโครงการกลุ่มได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

4.3. ความคิดเห็นของผู้สอน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ผสมผสานรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการกำหนดรูปแบบการเรียนการสอนและการประเมินผล ทำให้ผู้เรียนสนใจและอยากติดตามเนื้อหาการเรียนการสอนซึ่งมีความสำคัญและส่งผลอย่างยั่งยืนต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ อีกทั้งการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางยังทำให้ผู้สอนได้เข้าใจความถนัด ความสามารถและความต้องการของผู้เรียนมากขึ้น และเป็นแรงจูงใจสำคัญต่อการร่วมออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมให้กับผู้เรียน นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำโครงการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกิจการเพื่อสังคมยังส่งผลประโยชน์ไม่แค่เพียงกลุ่มนักศึกษาหรืออาจารย์แต่ยังส่งผลกระทบต่อเชิงบวกแก่กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรมในโครงการของกลุ่มผู้เรียนอีกด้วย

5. สรุป

บทเรียนที่ได้รับจากการให้ความสำคัญกับผู้เรียน การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดรูปแบบการเรียนการสอนและกิจกรรมในชั้นเรียน ทำให้เกิดความเข้าใจและข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนในการดำเนินการเรียนการสอน ซึ่งส่งผลในเชิงบวกต่อบรรยากาศในชั้นเรียน ความสนใจของผู้เรียนและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

ปัญหาและอุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนการสอนในวิชาการจัดการกิจการเพื่อสังคมในภาคการศึกษาปี ส่วนใหญ่สืบเนื่องมาจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ที่ยังคงมีความรุนแรง ทำให้รูปแบบการเรียนการสอนมีความจำเป็นต้องเป็นรูปแบบออนไลน์ทั้งหมด ซึ่งทางผู้สอนก็ได้มีการเตรียมการไว้ล่วงหน้า ไม่ว่าจะเป็นการอัดวิดีโอการบรรยายทุกครั้งเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าดูย้อนหลังได้ อัปเดตเอกสารประกอบการสอนทั้งหมดบน Microsoft Teams ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียนออนไลน์

ในส่วนของผู้เรียนเองก็ประสบปัญหาในการทำงานเป็นทีมในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งการออกแบบและดำเนินโครงการต้องอาศัยความร่วมมือจากสมาชิกทุกคน แต่ผู้เรียนเองก็มีข้อจำกัดทั้งในเรื่องของเวลาและสถานที่ โดยเฉพาะรูปแบบกิจกรรมที่จะทำการดำเนินโครงการบรรลุวัตถุประสงค์ ซึ่งก็แก้ไขด้วยการปรับตัว การให้ผู้เรียนสามารถประเมินสมาชิกกลุ่มและการปรับเปลี่ยนแผนการดำเนินงานให้เหมาะสมกับสถานการณ์

แนวทางการขยายผลในอนาคต ผู้สอนมีความเห็นว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ความสนใจของผู้เรียนเป็นตัวตั้งมีข้อดีต่อทั้งผู้เรียนเองและรวมถึงผู้สอนเป็นอย่างมาก และการเรียนรู้โดยอาศัยโครงการเป็นฐานสามารถผนวกกับการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการแก้ไขปัญหาและก่อให้เกิดประโยชน์แก่ชุมชนและสังคม รวมถึงอาจนำไปสู่ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนระหว่างสาขาวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องต่อไป

โดยสรุปการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมีบทบาทอย่างมากในการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน โดยกิจกรรมที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนได้ก่อให้เกิดผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของกระบวนการวิชาและได้เสริมสร้างทักษะที่จำเป็นหลายประการแก่ผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นทักษะการคิดวิเคราะห์

ทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ ทักษะการติดต่อสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และส่งเสริมให้เกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งเชื่อมโยงไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต และ

ทำที่สุดการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สร้างความใฝ่รู้และส่งเสริมทัศนคติที่ถูกต้องในการทำงานทางด้านกิจการเพื่อสังคมต่อไปในอนาคต

6. เอกสารอ้างอิง

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

[2] Jacobs, G.M., Power, M., and Renandya, W.A. (2016). Simple, Powerful Strategies for Student Centered Learning. Springer, Cham.

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

[4] Larmer, J., Mergendoller, J., Boss, S. (2015). Setting the Standard for Project Based Learning. ASCD.

[5] Boss, S. (2015). Implementing Project-Based Learning. Solution Tree Press.

การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ในรายวิชาเทคนิคทางเลือกในการถ่ายภาพ

ศักรินทร์ สุทธิสาร

สาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

Sakkarin.s@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

วิชาเทคนิคทางเลือกในการถ่ายภาพเป็นวิชาการเรียนการสอนในสาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ โดยเป็นส่วนหนึ่งในโครงการพัฒนาการสอนโดยมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ได้นำการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) วิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning: PL) และการสอนศิลปะปฏิบัติ (Studio Art Teaching Approaches) มาจัดการเรียนการสอนเพื่อเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งได้นำกระบวนการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มาผสมผสานกับแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นประสบการณ์ (Experience) ขั้นการสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion) ขั้นความคิดรวบยอด (Concept) และขั้นการทดลอง/การประยุกต์แนวคิด (Experimentation/ Application) และ 4 ขั้นตอนในการสอนศิลปะปฏิบัติ ได้แก่ การสอนแบบเน้นประสบการณ์ (Art Approached Experimentally) การสอนแบบมีศิลปินเป็นแบบอย่าง (The Artist as Model) แนวการสอนแบบมีนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Approaches) การศึกษาแบบประสมประสาน (Interdisciplinary Studies) โดยนำการสอนทั้งสองรูปแบบมาออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออภิปรายรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมานี้ในรายวิชานี้ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในการออกแบบการเรียนรู้ร่วมกับผู้สอน และมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ได้ฝึกปฏิบัติวางแผนการทำกิจกรรมกลุ่ม แสวงหาความรู้ด้วยตนเองและรายงานผลการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์จากผู้สอนกับความรู้ที่ร่วมกันสร้างขึ้น มีส่วนร่วมในการอภิปรายประเด็นภายหลังจากการเรียนรู้เนื้อหาของวิชาในชั้นเรียน กระบวนการเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทั้งด้านการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การรับฟังความเห็นผู้อื่น การทำงานร่วมกันเป็นทีม รวมทั้งการพัฒนาทักษะด้านศิลปะการถ่ายภาพไปควบคู่กันตรงกับวัตถุประสงค์ของโครงการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ: เทคนิคทางเลือกในการถ่ายภาพ, ห้องเรียนกลับด้าน, การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม, การสอนศิลปะปฏิบัติ

1. บทนำ

ในสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน ทั้งในด้านประชากรและการพัฒนาทางเทคโนโลยี เป็นที่ทราบดีว่าในวงการศึกษานั้นเป็นอีกวงการหนึ่งที่ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงที่

เกิดขึ้น โดยเฉพาะการแพร่กระจายของไวรัสโควิด-19 ที่เกิดขึ้นมากกว่า 2 ปี ส่งผลกระทบโดยตรงต่อวงการศึกษาดังกล่าว การปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนจากการเรียนการสอนในรูปแบบปกติที่มีการเรียนการสอนในห้องเรียนเป็นการเรียนการสอนผ่านระบบ

ออนไลน์ นับเป็นทั้งปัญหาอุปสรรคและความท้าทายต่อผู้สอน ที่จะต้องทำการปรับเปลี่ยนรูปแบบเนื้อหาจากการเรียนการสอนปกติให้เป็นรูปแบบออนไลน์แต่ยังคงประสิทธิภาพในการถ่ายทอดความรู้แก่นักศึกษาอย่างไม่บกพร่อง

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อสรุปเนื้อหาการเรียนการสอนในวิชา “เทคนิคทางเลือกในการถ่ายภาพ” โดยมุ่งเน้นที่การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติการในวิชาเฉพาะทางวิชาชีพถ่ายภาพ โดยลักษณะวิชาเป็นวิชาบรรยายถึงปฏิบัติการในห้องปฏิบัติการ ซึ่งจากสถานการณ์โควิด-19 ที่ผ่านมา การเรียนการสอนถูกปรับรูปแบบเป็นลักษณะการบรรยายและสาธิตผ่านสื่อออนไลน์ ซึ่งทำให้นักศึกษาจะเกิดความเบื่อหน่ายต่อเนื้อหาการบรรยายที่ต่อเนื่องหลายสัปดาห์และไม่มีส่วนร่วมในเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้การสร้างสรรค์ผลงานมีขอบเขตที่แคบ ขาดจินตนาการ ความชำนาญและการมีส่วนร่วมของนักศึกษาเท่าที่ควร ทั้งนี้ผู้สอนจึงมีความสนใจที่จะทำการทดลองปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอน โดยใช้กระบวนการแบบ Flipped Classroom เข้ามาช่วยจัดการเรียนการสอน โดยให้นักศึกษาเรียนรู้ผ่านสื่อต่างๆ ที่เตรียมเอาไว้ให้ผ่านการออนไลน์นอกห้องเรียน นอกเวลาเรียน ส่วนในห้องเรียนจะเป็นการจัดกิจกรรม นำ Workshop มาทำในห้องเรียนเพื่อให้นักศึกษามีส่วนร่วมโดยวิธีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์สร้างความรู้ (Constructivism) ในการเข้าถึงเนื้อหาวิชา และกิจกรรมในการเรียนการสอนมากขึ้นประยุกต์รวมกับการสอนแบบศิลปะปฏิบัติที่เป็นแนวทางปฏิบัติเดิมของวิชานี้อยู่แล้ว เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ลึกซึ้งพึงพอใจต่อเนื้อหาและกระบวนการสร้างสรรค์ที่ได้ร่วมออกแบบกับผู้สอน ลดความเบื่อหน่ายและเพิ่มความสนใจต่อกระบวนการวิชามากขึ้น อันจะเป็นแนวทางในการนำไปพัฒนาวิชาเฉพาะทางด้านถ่ายภาพวิชาอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันต่อไปในอนาคต

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

2.1. การเรียนรู้ในห้องเรียนแบบ Flipped

การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นรูปแบบการจัดการศึกษาการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีรูปแบบคล้ายกับการสอนออนไลน์ นักศึกษาเรียนรู้บทเรียนจากวิดีโอการสอนและศึกษา คิด วิเคราะห์ ด้วยตนเองจากที่บ้าน ก่อนมาทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ในห้องเรียน ซึ่งการเรียนแบบ Flipped Classroom นั้น ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

ประพงษ์ ปรีชาประพาหงส์ (2016) ให้ความหมายว่า “Flipped Classroom” หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งซึ่งเปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหา (Lecture) ในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อฝึกแก้โจทย์ปัญหา และประยุกต์ใช้จริง ส่วนการบรรยายจะอยู่ในช่องทางอื่นๆ เช่น วิดีโอ วิดีโอออนไลน์ Podcasting ฯลฯ ซึ่งนักศึกษาเข้าถึงได้เมื่ออยู่ที่บ้านหรือนอกห้องเรียน ดังนั้น การบ้านที่เคยมอบหมายให้นักศึกษาฝึกทำเองนอกห้องจะกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในห้องเรียน และในทางกลับกัน เนื้อหาที่เคยถ่ายทอดผ่านการบรรยายในห้องเรียนจะเปลี่ยนไปอยู่ในสื่อที่นักศึกษาอ่าน-ฟัง-ดู ได้เองที่บ้านหรือที่ไหน ๆ ก็ตาม ผู้สอนอาจตั้งโจทย์ หรือให้นักศึกษาสรุปความเนื้อหานั้นๆ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักศึกษา และนำมาอภิปรายหรือปฏิบัติจริงในห้องเรียน

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 ผู้สอนออกแบบแผนการสอน กำหนดวัตถุประสงค์การสอน การเลือกใช้สื่อการสอน กิจกรรมเสริม ที่เหมาะสมกับวัยผู้เรียน กับห้องเรียน และบริบทของสาขาที่ให้การศึกษานี้

ขั้นที่ 2 เตรียมวิดีโอการสอน ผู้สอนอาจบันทึกการสอนของตัวเอง หรือใช้บริการจากวิดีโอการสอนที่มีเนื้อหาของบทเรียนครบตามตัวชี้วัด

ขั้นที่ 3 ผู้สอนแชร์วิดีโอการสอน ส่งให้กับผู้เรียนและอธิบายว่าเนื้อหาในวิดีโอจะนำมาพูดคุยกันในห้องเรียน

ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยน เพื่อสนับสนุนการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ร่วมพูดคุย แลกเปลี่ยน และซักถาม จากเนื้อหาที่ได้ศึกษามาแล้วในวิดีโอ เพื่อให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ และการสื่อสาร

ขั้นที่ 5 แบ่งกลุ่ม เพื่อให้ได้ผลสัมฤทธิ์ตามที่วางแผนไว้ ผู้สอนแบ่งกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมกันทำงาน ในหัวข้อที่ผู้สอนมอบหมาย หรือช่วยกันเลือกหัวข้อในการทำงานเพื่อให้เกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกัน

ขั้นที่ 6 รวมกลุ่มกันอีกครั้ง เพื่อนำเสนอผลงานกลุ่ม เปิดเวทีให้ผู้เรียน ร่วมกันแสดงความคิดเห็น และซักถาม

หลังจบการสอน ผู้สอนทบทวนการเรียนการสอน แผนการสอนที่ออกแบบไว้ วิดีโอ และสื่อฯ ที่อยู่ในแผน ได้ผลสัมฤทธิ์หรือไม่ อย่างไร และเป็นการวัดและประเมินการสอนของผู้สอนด้วยเช่นกัน

- ทบทวน แผนการสอนที่ออกแบบไป รวมถึงสื่อการเรียนรู้อ และกิจกรรมการสอนว่าได้ผลสัมฤทธิ์หรือไม่ ผู้เรียนมีความเข้าใจมากน้อยอย่างไร

- ปรับแก้ หากผู้เรียนยังมีข้อสงสัย ผู้สอนควรปรับแก้เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

- ทำซ้ำ หากการเรียนการสอนในวันนั้นได้ผลดี ผู้สอนควรทำซ้ำ และเสริมกิจกรรมที่ทำทนายเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะที่สูงขึ้น

2.2. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning : PL) เป็นรูปแบบการจัดการศึกษาที่มีความสำคัญในการที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งการเรียนแบบมีส่วนร่วมนี้ ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

สมใจ ปราบพล (2001) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หมายถึงการที่ นักเรียนแต่ละคนมีส่วนร่วม โดยการเอาจิตใจเข้าร่วมทำให้เกิดการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม อาศัยหลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงได้รับการฝึกฝน ทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการบันทึกความรู้ ทักษะการคิด ทักษะการจัดการความรู้ ทักษะการแสดงออก ทักษะการสร้างความรู้ใหม่ และทักษะการทำงานกลุ่ม

อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง (2002) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจเลือกบทเรียนที่ต้องการเรียนรู้ในลักษณะกลุ่มหรือศึกษาด้วยตนเอง สรุปลการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจเลือกเนื้อหาการเรียนการสอนที่ต้องการ เรียนรู้การทำกิจกรรมแบบกลุ่ม ฝึกฝนทักษะการแสวงหาความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ฝึกการแก้ไขปัญหาและเรียนรู้จากผู้เพื่อนร่วมชั้นเรียน

2.3. การสอนศิลปะปฏิบัติ

การสอนศิลปะปฏิบัติ (Studio Art Teaching Approaches) หมายถึง การสอนในรายวิชาที่เน้นการปฏิบัติทางศิลปะ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม วาดเขียน ปั้นดิน งานหัตถกรรม เป็นต้น ส่วนใหญ่แล้วจะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดประสบการณ์ด้วยการลงมือปฏิบัติ การจัดองค์ความรู้ทางศิลปะปฏิบัติประกอบด้วย

1) การสร้างความพร้อมขั้นต้นของนักเรียน คือ การที่ผู้สอนต้องชี้แจงให้ผู้เรียนเห็นถึงความสำคัญและข้อปฏิบัติของรายวิชา

2) การใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อสร้างแรงจูงใจให้เกิดการพัฒนาของนักเรียน

3) สภาพแวดล้อม คือการสร้างสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับผู้เรียน

4) การสาธิต ทำให้เกิดการเรียนรู้เทคนิคอย่างเป็นขั้นตอน

อ่าไพ ติรณสาร (1993) ได้เสนอแนวทางเกี่ยวกับวิธีการสอนศิลปะปฏิบัติไว้ดังนี้ การสอนศิลปะปฏิบัติ ประกอบด้วยการสอนที่แตกต่างกัน 4 แบบ ได้แก่

1) การสอนแบบเน้นประสบการณ์ (Art Approached Experimentally) ประกอบด้วยขั้นตอนในการเรียนรู้ในรูปแบบวงจร เริ่มตั้งแต่ การสำรวจ การแสวงหาความเป็นไปได้ต่าง ๆ การสรุปเป็นสมมุติฐาน และการทดสอบสมมุติฐานเพื่อการยอมรับหรือปฏิเสธสมมุติฐาน ซึ่งวงจรการเรียนรู้นี้จะต่อเนื่องกันไป ไม่มีวันจบสิ้น คุณค่าของการสอนแนวนี้จะช่วยพัฒนาทักษะ และความเข้าใจ รวมทั้งช่วยสร้างทัศนคติที่ดีต่อกระบวนการทำงาน เพราะผลลัพธ์ของการเรียนรู้เปิดกว้างและไม่มีการกำหนด คำตอบ หรือผลลัพธ์ที่ตายตัวไว้ล่วงหน้า ทำให้รู้สึกว่าการเรียนการสอนเป็นการท้าทาย ทำให้เกิดความตื่นตัวอยู่เสมอ ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ทำให้นักเรียนกล้าเสี่ยงในการตัดสินใจ การยอมรับ ข้อจำกัดต่าง ๆ ตลอดจนการยอมรับความล้มเหลว หรือความผิดพลาด โดยมองว่าเป็นเพียงขั้นตอนหนึ่งในกระบวนการเรียนรู้ที่จะพัฒนาตนเอง

2) การสอนแบบมีศิลปินเป็นแบบอย่าง (The Artist as Model) เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์ตรงจากศิลปิน ผ่านการทำความรู้จักศิลปินจริง ๆ การสังเกตการทำงานศิลปะ การสนทนาหาความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การประยุกต์วิธีการของศิลปินมาใช้ในการทำงานของตนเอง การขอคำแนะนำ การวิเคราะห์งานของตน เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาความรู้ความสามารถ สิ่งที่นักเรียนจะเรียนรู้จากศิลปินที่สำคัญ ๆ คือ ลักษณะการทำงานศิลปะ และบุคลิกลักษณะของตัวศิลปิน

3) แนวการสอนแบบมีนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Approaches) หลักการพื้นฐาน

สำหรับการสอนแนวนี้ คือ การให้ความสำคัญต่อลักษณะเฉพาะของนักเรียนแต่ละบุคคล กล่าวคือ นักเรียนแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกันในแต่ละคน ในหลายด้าน เป็นต้นว่า ด้านวัฒนธรรม ความเป็นอยู่ ความต้องการทางด้านร่างกาย ความสนใจ ระดับสติปัญญา ทักษะ และ ความถนัด การแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก และความไวต่อการรับรู้

4) การศึกษาแบบประสมประสาน (Interdisciplinary Studies) คือการผสมผสานศาสตร์จากแหล่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยอาจใช้การสอนแบบเป็นทีม หรือครูสอนเพียงคนเดียวหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะมาเสริมความรู้ในบางเรื่องก็พอ

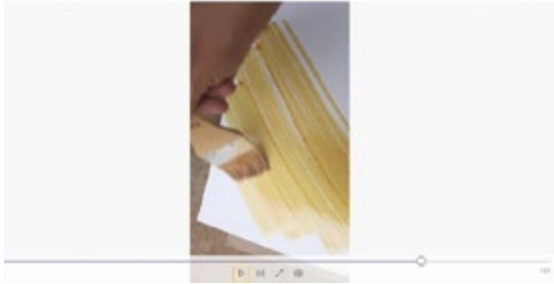
3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

การดำเนินการตามการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ผู้สอนได้มีการดำเนินการดังนี้

ขั้นที่ 1 ผู้สอนได้มีการออกแบบแผนการสอน โดยนำกระบวนการวิชาจากแผนการสอนเดิมมาทำการถอดเนื้อหา แยกเป็นส่วนการบรรยายและปฏิบัติ โดยเฉพาะในส่วนการปฏิบัติที่ในเทอมนี้ นักศึกษาต้องทำการเรียนในที่พักอาศัย ทั้งในจังหวัดเชียงใหม่และนอกจังหวัดเชียงใหม่ ไม่สามารถมาทำการปฏิบัติในห้องเรียนได้ จึงต้องทำการออกแบบเนื้อหาให้เข้าใจง่าย กระชับ รวบรวม แต่ยังคงความครบถ้วนเอาไว้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ง่ายและทบทวนซ้ำได้บ่อยครั้ง

ขั้นที่ 2 เตรียมวิดีโอการสอน ผู้สอนทำการบันทึกการสอนของตนเองทั้งในส่วนปฏิบัติและส่วนการบรรยาย ร่วมกับการใช้บริการจากวิดีโอการสอนของต่างประเทศที่มีเนื้อหาตรงตามความต้องการ จำแนกออกเป็นสัปดาห์ เพื่อให้ผู้เรียนทำการศึกษา

ขั้นที่ 3 ผู้สอนแชร์วิดีโอการสอน ส่งให้กับผู้เรียนและอธิบายเพิ่มเนื้อหาในวิดีโอ และในส่วนของการปฏิบัติผู้สอนทำการเตรียมเครื่องมือที่จำเป็นต่อการทดลองปฏิบัติ จัดส่งให้นักศึกษาตามภูมิลำเนาที่นักศึกษาได้แจ้งไว้ล่วงหน้า เพื่อให้นักศึกษามีเครื่องมือที่จำเป็นต่อการทดลองปฏิบัติ



รูปที่ 1 วิดีโอสาธิตที่ผลิตและเผยแพร่ให้กับนักศึกษา
ใน Microsoft Teams ของวิชาที่สอน

ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยน ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียน
ได้ร่วมพูดคุย แลกเปลี่ยน และซักถาม จากเนื้อหาที่ได้
ศึกษามาแล้วในวิดีโอ ทั้งในเวลาคาบเรียนและนอก
เวลา เพื่อให้ให้นักศึกษาได้รับคำตอบจากข้อสงสัยที่พบ
หรือจากการทดลองปฏิบัติและสามารถนำไปแก้
ปัญหาจากการทดลองปฏิบัติได้

ขั้นที่ 5 แบ่งกลุ่ม ผู้สอนแบ่งกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียน
ได้ร่วมกันประเมินผลงานเพื่อนร่วมชั้นเรียน ในหัวข้อ
ที่ผู้สอนมอบหมาย แบ่งปันปัญหาแนวทางแก้ไข และ
ถอดบทเรียนตามความเข้าใจของนักศึกษา แล้วนำมา
เสนอในชั้นเรียนรวม เพื่อให้เกิดทักษะการคิด วิเคราะห์
สร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกัน

หลังจบการสอน ผู้สอนทำการทบทวนการเรียน
การสอน แผนการสอนที่ออกแบบไว้ วิดีโอ และสื่อฯ
ที่อยู่ในแผน ได้ผลสัมฤทธิ์หรือไม่ อย่างไร และวัดและ
ประเมินการสอนของผู้สอนจากความเห็นของ
นักศึกษาในชั้นเรียน

การดำเนินการตามการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผู้
สอนได้มีการดำเนินการดังนี้

1. ขั้นประสบการณ์ (Experience)

ผู้สอนมีการปรับกระบวนการในการบรรยาย
เนื้อหาให้มีเนื้อหาที่กระชับและใช้เวลาที่น้อยลง แต่
เน้นที่การแบ่งปันประสบการณ์การถ่ายภาพของผู้สอน
และศิลปินที่มีการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะ
เดียวกัน ผ่านการบรรยายมากกว่าการใช้เนื้อหาตาม
บทเรียนแบบเดิม รวมถึงการสาธิตผ่านคลิปวิดีโอของ
ผู้สอนเองและจากศิลปินชาวต่างชาติ เพื่อให้ผู้เรียนได้

รับประสบการณ์ตรงและมองเห็นกระบวนการทำงาน
ภาพถ่ายในลักษณะนี้ชัดเจนมากขึ้น และเปิดโอกาส
ให้ได้สอบถามและแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้สอนต่อ
เนื้อหาที่ได้เรียนรู้ไป จากนั้นจึงลงมือทดลองปฏิบัติ
ตามหัวข้อในแต่ละสัปดาห์ นอกจากนั้นยังจัดให้มีการ
อภิปรายกลุ่มย่อยนอกเวลาเรียน เพื่อเปิดโอกาสให้
นักศึกษาแลกเปลี่ยนและแบ่งปันประสบการณ์จาก
การทดลองภายในกลุ่ม รวมถึงการให้นักศึกษาทำการ
ค้นคว้าผลงานศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ เพื่อนำมา
อภิปรายกับเพื่อนร่วมชั้น และเป็นต้นแบบในการ
สร้างสรรค์ผลงานสรุปเนื้อปลายภาคเรียน โดยให้อิสระ
ทางหัวข้อ เทคนิคที่ใช้กับนักศึกษา และการสนับสนุน
ด้านอุปกรณ์ตามที่ได้รับงบประมาณมาจากโครงการ
พัฒนาการสอนโดยมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้แบบใหม่
ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ต่อโครงการของ
นักศึกษา

2. ขั้นการสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion)

ในขั้นนี้ผู้สอนมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนได้เกิด
การสร้างองค์ความรู้ร่วมกันกับผู้สอน โดยสะท้อนหลัง
กิจกรรมการรวมกลุ่มย่อยเพื่ออภิปรายผลงานของ
ศิลปินที่ชื่นชอบและร่วมกันประเมินชิ้นงานจากการ
ทดลองปฏิบัติ โดยเพื่อนร่วมชั้นเรียนร่วมกันอภิปราย
วิเคราะห์ปัญหา แสวงหาทางแก้ไขเพื่อประเมินความ
รู้ความเข้าใจและการประยุกต์ใช้ความรู้ ซึ่งในขั้นนี้
นักศึกษาจะได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของ
ตนเองต่อเนื้อหาที่ได้ศึกษาไปแลกเปลี่ยนกับสมาชิกใน
กลุ่ม และได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม ซึ่งจะ
ช่วยให้ นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ได้กว้างขวางขึ้นและ
จะทำให้ได้ข้อสรุปที่หลากหลายที่จะสามารถนำมา
พัฒนาโครงการสรุปการเรียนรู้ในช่วงปลายเทอม

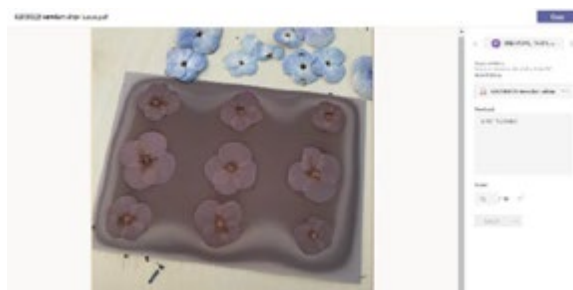
3. ขั้นความคิดรวบยอด (Concept)

จากการอภิปรายกลุ่มย่อย ผู้สอนจะทำสรุป
เนื้อหาจากความคิดรวบยอดจากการอภิปรายและ
การนำเสนอของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม เพื่อสรุปผลการ

เรียนรู้เบื้องต้นของนักศึกษาทั้งหมดว่าตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้สอนหรือไม่ มีความเข้าใจที่ตรงกันหรือไม่ และผู้สอนทำหน้าที่เพิ่มเติมในส่วนที่บกพร่องไปหรือส่วนที่นักศึกษายังไม่เข้าใจอย่างถ่องแท้ ในขั้นตอนนี้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนจะได้เกิดการสร้างองค์ความรู้ต่อเนื้อหาวิชาที่มีความเข้าใจตรงกันและใช้เป็นแนวทางในการทำงานและวัดผลตลอดภาคการศึกษา

4. ขั้นการทดลอง/การประยุกต์ แนวคิด (Experimentation/Application)

หลังการเรียนการสอนครบตามเนื้อหาที่ออกแบบเอาไว้ ผู้สอนทำการมอบหมายให้นักศึกษานำองค์ความรู้ที่ได้สรุปไปในขั้นที่แล้ว ไปทำการออกแบบโครงการสรุปผลการเรียนรู้ โดยให้อิสระนักศึกษาเลือกทำในหัวข้อและเทคนิคที่ตนเองสนใจ และนำหัวข้อนำเสนอในชั้นเรียน ภายหลังจากการนำเสนอหัวข้อจะเป็นการให้ระยะเวลาให้นักศึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นเวลา 2 สัปดาห์ จากนั้นให้นักศึกษานำผลงานภาพถ่ายจากการทดลองมารายงานความคืบหน้า ปัญหาและอุปสรรคเพื่อให้ทราบถึงผลจากการทดลอง ปัญหาที่เกิดขึ้นในการทดลองที่ผ่านมาของนักศึกษาแต่ละคน และให้เพื่อนร่วมชั้นแสดงความเห็น ช่วยเหลือ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยผู้สอนให้คะแนนผลงานนักศึกษาจากเกณฑ์ที่ได้กำหนดร่วมกันก่อนเข้าชั้นเรียนและความสมบูรณ์ทางทัศนศิลป์ด้านการถ่ายภาพ

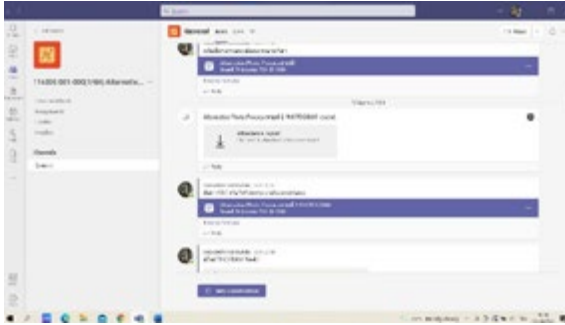


รูปที่ 2 ผลงานตัวอย่างของนักศึกษาจากการทดลอง จากนั้นผู้สอนให้นักศึกษากลับไปพัฒนาผลงานต่อและตรวจสอบความคืบหน้าครั้งที่ 2, 3 โดยวัดผลดูจากพัฒนาการของนักศึกษาและความเห็นร่วมกันใน

ชั้นเรียน จนนักศึกษาพัฒนาผลงานจนเสร็จสิ้น และนำเสนอผลงานครั้งสุดท้ายผ่านชั้นเรียนและให้นำเสนอผลงานผ่านทางพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง จากกระบวนการที่ผ่านมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่านอกจากการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน การให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้ จะส่งช่วยให้นักศึกษาสามารถสรุปความเข้าใจต่อเนื้อหาในรายวิชาได้ในรูปแบบของตนเองโดยผู้สอนทำหน้าที่เพียงแค่แนะนำเนื้อหาในส่วนที่ควรเพิ่มเติม และคำแนะนำในการพัฒนาผลงานสรุปการเรียนรู้ตามกระบวนการสร้างสรรค์

ในการเรียนการสอนวิชาเทคนิคทางเลือกในการถ่ายภาพในภาคการศึกษานี้ผู้สอนได้มีการนำเครื่องมือออนไลน์มาช่วยในการสอนเพื่อช่วยให้เกิดการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้นอกเหนือจากเวลาการเรียนการสอนปกติ อีกทั้งยังช่วยลดอัตราความเสี่ยงในสถานการณ์โควิด-19 ที่วนเวียนมาเป็นระยะ การใช้เครื่องมือออนไลน์จึงช่วยแก้ปัญหาเรื่องเวลาในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี เครื่องมือออนไลน์ที่นำมาใช้งานได้แก่

โปรแกรม Microsoft Teams เป็นโปรแกรมที่ถูกออกแบบมาเพื่อช่วยให้ผู้สอนสามารถสร้างและเก็บงานโดยไม่ต้องใช้กระดาษ และยังสามารถช่วยประหยัดเวลา นอกจากนี้ยังสร้างโพลเดอร์สำหรับแต่ละกลุ่ม และแต่ละคนเพื่อความเป็นระเบียบของข้อมูล นักศึกษาสามารถติดตามงานต่างๆ ที่ได้รับมอบหมายว่ามีอะไรครบกำหนดบ้าง ผู้สอนสามารถติดตามการทำงานของนักศึกษาได้ว่าใครยังไม่เสร็จ และผู้สอนยังสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับงานและให้คะแนนกับงานที่นักศึกษาส่งมาได้อย่างรวดเร็ว



รูปที่ 3 Microsoft Teams ของวิชาที่ใช้ในการสื่อสารกับนักศึกษาและส่งงาน

ในการเรียนการสอนนี้ได้มีการใช้โปรแกรม Microsoft Teams เป็นโปรแกรมหลักในการติดต่อกับนักศึกษา ส่งงาน แบนเอกสารประกอบการเรียนการสอน และการส่งงาน เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย สามารถรองรับนักศึกษาได้เป็นจำนวนมาก มี User Interface ที่ไม่ซับซ้อนสามารถเข้าใจได้โดยง่าย และนักศึกษาสามารถเข้าถึงโปรแกรมได้ผ่านอีเมล @elearning.cmu.ac.th ที่นักศึกษามีทุกคนอยู่แล้ว



รูปที่ 4 การใช้ Microsoft Teams เพื่อให้นักศึกษาอัปเดตผลงาน

อีกทั้งยังมีการใช้เว็บไซต์ Gather.town ซึ่งเป็นโปรแกรมประชุมออนไลน์ เป็นการจำลองห้องเรียนเสมือนจริงในรูปแบบเหมือนเกม 8bit ที่ผู้สอนและนักศึกษาสามารถสร้างตัวละครของตัวเองได้ โดยนำมาใช้สลับกับโปรแกรม Microsoft Teams ในการประชุมกลุ่มย่อยหลังคาบเรียน เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศไม่ให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย



รูปที่ 5 ห้องเรียนเสมือนคล้ายลักษณะเกมในเว็บไซต์ Gather.town

4. ผลที่ได้รับ

การประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาผู้เรียนผู้สอนได้ทำการแบ่งเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 3 ส่วน คือการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในคาบเรียน 30% การทดลองปฏิบัติการ 30% และผลงานสร้างสรรค์สรุปรายวิชา 40% โดยเป็นการตกลงร่วมกับความเห็นของนักศึกษาในการเรียนการสอนคาบแรก ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้สอนไม่มีการวัดผลจากการเข้าชั้นเรียน เนื่องด้วยต้องการทดลองรูปแบบกิจกรรมที่ออกแบบว่าสามารถดึงดูดนักศึกษาให้เข้าร่วมกิจกรรมได้หรือไม่ ส่วนการวัดผลจากชิ้นงานนั้นเป็นการวัดผลปกติในการเรียนการสอนทางศิลปะอยู่แล้ว แต่ในภาคเรียนนี้ผู้สอนเพิ่มคะแนนในส่วนของผลงานสร้างสรรค์สรุปรายวิชามากขึ้น เพื่อให้นักศึกษาได้มุ่งความสนใจต่อการพัฒนาผลงานอย่างอิสระ

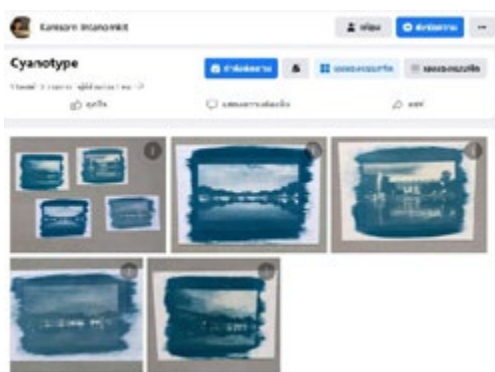


รูปที่ 6 ตัวอย่างผลงานของนักศึกษา

ผลลัพธ์จากการสอนในเทอมที่ผ่านมา พบว่านักศึกษาผู้เรียนมีอัตราการส่งงานมากขึ้นและมีคุณภาพของผลงานอยู่ในเกณฑ์ดี มีการปรึกษางานนอกเวลาเรียนบ่อยครั้งคิดเป็นร้อยละ 80 ของจำนวนนักศึกษา และผลลัพธ์จากการสร้างสรรค์ผลงานสรุปรายวิชาเรียนรู้อย่างเต็มที่ในเกณฑ์ดีถึงดีมาก ในส่วน

ของการเข้าเรียนนักศึกษาที่มีความสนใจในการเข้าเรียน
ดาวน์โหลดเอกสารประกอบการสอน เข้าชมวิดีโอ
สาธิตและวิดีโอภายนอกที่แนะนำค่อนข้างมาก

จากการพูดคุยกับนักศึกษาในคาบเรียนสุดท้าย
นักศึกษามีความเห็นต่อรูปแบบการเรียนการสอน สรุป
ได้ดังนี้ ลักษณะการเรียนการสอนเปิดอิสระให้
นักศึกษาทำการทดลองค้นคว้าในสิ่งที่ตนเองสนใจ โดย
มีอาจารย์ผู้สอนทำหน้าที่เป็นเหมือนพี่เลี้ยงที่คอย
แนะนำและปรับแก้แนวทางให้นักศึกษาจึงมีความผ่อนคลาย
ในการเรียนและสามารถใส่ใจกับการสร้างสรรค์
ผลงานได้ และการที่นักศึกษาได้สนทนากับอาจารย์ผู้
สอนนอกชั้นเรียน ทำให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์
ตรงที่สามารถนำมาปรับใช้กันตนเองได้ เนื้อหาทฤษฎี
ถูกสรุปไว้ ได้ใจความ เพราะมาจากการออกแบบการ
เรียนรู้และการจดจำของนักศึกษาเองร่วมกับผู้สอน
ทำให้วิชาไม่น่าเบื่อหน่ายจากการบรรยายต่อเนื่องเป็น
เวลานาน



รูปที่ 7 การเผยแพร่ผลงานของนักศึกษาผ่านสื่อสังคม
ออนไลน์

5. สรุปผลโครงการ

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา
เทคนิคทางเลือกในการถ่ายภาพ เป็นการใช้องค์ความรู้
ในการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom การ
เรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการสอนศิลปะปฏิบัติ
มาบูรณาการร่วมกันเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียน
เป็นศูนย์กลางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส

โควิด-19 ทำให้สถานศึกษาต้องทำการงดใช้สถานที่ใน
การเรียนการสอน 100% การจัดการเรียนการสอน
ต้องปรับเป็นแบบออนไลน์ วิชาเทคนิคทางเลือกใน
การถ่ายภาพบุคคลก็เป็นหนึ่งในวิชาที่จำเป็นต้องปรับ
เปลี่ยนการเรียนการสอนเพื่อตอบรับตามสถานการณ์
นี้ การจะปรับวิชาที่มีการฝึกปฏิบัติทดลองเป็นส่วน
หนึ่งที่ทำให้สามารถดำเนินการเรียนการสอนแบบ
ออนไลน์ได้นับเป็นกรณีที่อาจารย์ผู้สอนจำเป็นต้อง
ศึกษาและหาแนวทางมาใช้ในการเรียนการสอน โดย
ในเทอมนี้ ผู้สอนได้ใช้กระบวนการการเรียนรู้แบบ
Flipped Classroom ที่ให้นักศึกษาทำการเรียนรู้ผ่าน
เอกสารประกอบคำสอนและวิดีโอที่ผู้สอนจัดทำเอาไว้
ศึกษาล่วงหน้า โดยยังคงวัตถุประสงค์ของแนวทางการ
จัดการเรียนการสอนแบบศิลปะปฏิบัติซึ่งถือเป็นหัวใจ
หลักของการสอนด้านศิลปะก่อนจะทำการจัดการ
เรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเข้ามาใช้โดยการอภิปรายกลุ่ม
ย่อยหลังการเรียนรู้เนื้อหาก่อนหน้านี้ไป จากแนวทาง
ที่ออกแบบและปฏิบัติในเทอมนี้ ผู้สอนพบว่าผลจาก
การเรียนรู้โดยแนวทางที่ทำการออกแบบไว้ สามารถ
ทำให้นักศึกษาออกแบบช่วงเวลาในการเรียนรู้ได้ด้วย
ตนเอง วางแผนในการฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง รวมถึง
เสนอแนะผู้สอนต่อวิธีการเรียนการสอนในวิชาดัง
กล่าว เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ที่นักศึกษาแต่ละคน
เผชิญแตกต่างกันและมีความต้องการที่แตกต่างกัน ซึ่ง
เป็นส่วนที่ผู้สอนสามารถนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้ได้
รูปแบบที่จะนำมาใช้งานตอบสนองความต้องการของ
นักศึกษาได้

ก่อนดำเนินโครงการผู้สอนจะมีความกังวล
เนื่องจากธรรมชาติของวิชาฝึกปฏิบัติที่นั้นไม่เอื้อต่อการ
เรียนแบบออนไลน์ และนักศึกษามีความเครียดจาก
การเรียนออนไลน์ต่อเนื่องหลายวิชา แต่จากการ
ทดลองในเทอมที่ผ่านมาผู้สอนพบว่าเตรียมเครื่อง
มือในการสอนเช่นเอกสารประกอบการสอนและวิดีโอ
คลิปให้กับนักศึกษาศึกษาล่วงหน้า สามารถช่วยลด
ปัญหาข้างต้นได้ เนื่องจากนักศึกษาสามารถวางแผน

การเรียนรู้ได้ง่ายขึ้นและไม่จำกัดเวลา อีกทั้งการให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้ร่วมกับผู้สอนเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยลดความเครียดในการเรียนออนไลน์ให้กับผู้เรียน เพราะผู้เรียนได้มีการแสดงออกพูดคุยกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นมากกว่าการเป็นผู้ฟังอย่างเดียว ทำให้บรรยากาศในการเรียนผ่อนคลายและเป็นกันเอง

ในส่วนของอาจารย์ผู้สอนมีความเห็นว่า จาก การปรับแนวทางการเรียนการสอนทำให้เกิดการ สนทนากับผู้เรียนบ่อยครั้งมากขึ้น ทำให้ทราบทัศนคติ ความต้องการของผู้เรียนได้ชัดเจน ทั้งในด้านเนื้อหา การเรียนการสอน สภาพความพร้อมของนักศึกษาใน สถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด ซึ่งจะเป็น ข้อมูลสำคัญที่ผู้สอนจะเข้าใจนักศึกษาได้มากขึ้น และ ออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสม รวมถึงสามารถนำไป ใช้ในการปรับปรุงเนื้อหาในรายวิชาอื่นๆ ในครั้งต่อไป

6. เอกสารอ้างอิง

ประพงษ์ ปรีชาประพาหงส์. (2016). ทำความรู้จัก Flipped Classroom, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://celt.li.kmutt.ac.th/km/index.php/get-to-know-flip-classroom/comment-page-1/>

สมใจ ปราภพ. (2001). การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ, การสอนแบบทักษะชีวิตแบบมีส่วนร่วม, กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติสำนักนายกรัฐมนตรี, หน้า 13-14.

แสงดาว ถิ่นहारวงษ์. (2015). การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม: จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติในรายวิชาวรรณคดีสำหรับเด็ก, วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์, 1, มกราคม 2015, หน้า 3-6.

อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง. (2002). สูดยอดพัฒนาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : เอ็กซ์เปอร์เน็ทบุ๊คส์.

อำไพ ตีรณสาร (1993). วิธีการสอนศิลปศึกษา, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://pioneer.chula.ac.th/~tampai1/ampai/cont3.htm>

การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ในรายวิชาการถ่ายภาพบุคคลในสภาพแวดล้อม

ศักรินทร์ สุทธิสาร

ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

Sakkarin.s@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

วิชาการถ่ายภาพบุคคลในสภาพแวดล้อมเป็นวิชาการเรียนการสอนในสาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ โดยเป็นส่วนหนึ่งในโครงการพัฒนาการสอนโดยมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ได้นำวิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning: PL) และการสอนศิลปะปฏิบัติ (Studio Art Teaching Approaches) มาจัดการเรียนการสอนเพื่อเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน 4 ขั้นตอนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม ได้แก่ ขั้นตอนประสบการณ์ (Experience) ขั้นตอนการสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion) ขั้นตอนความคิดรวบยอด (Concept) และขั้นตอนทดลอง/การประยุกต์แนวคิด (Experimentation/ Application) และ 4 ขั้นตอนในการสอนศิลปะปฏิบัติ ได้แก่ การสอนแบบเน้นประสบการณ์ (Art Approached Experimentally) การสอนแบบมีศิลปินเป็นแบบอย่าง (The Artist as Model) แนวการสอนแบบมีนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Approaches) การศึกษาแบบประสมประสาน (Interdisciplinary Studies) โดยนำการสอนทั้งสองรูปแบบมาออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออภิปรายรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาในรายวิชานี้ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในการออกแบบการเรียนร่วมกับผู้สอน และมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ได้ฝึกปฏิบัติวางแผนการทำกิจกรรมกลุ่ม แสวงหาความรู้ด้วยตนเองและรายงานผลการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์จากผู้สอนกับความรู้ที่ร่วมกันสร้างขึ้น มีส่วนร่วมในการอภิปรายประเด็นภายหลังจากการศึกษาเนื้อหาของวิชาในชั้นเรียน กระบวนการเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทั้งด้านการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การรับฟังความเห็นผู้อื่น การทำงานร่วมกันเป็นทีม รวมทั้งการพัฒนาทักษะด้านศิลปะการถ่ายภาพไปควบคู่กันตรงกับวัตถุประสงค์ของโครงการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ: : การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม, ศิลปะปฏิบัติ, การถ่ายภาพ

1. บทนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อสรุปเนื้อหาการเรียนการสอนในวิชา “การถ่ายภาพบุคคลในสภาพแวดล้อม” โดยมุ่งเน้นที่การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติการณ์ในวิชาเฉพาะทางวิชาชีพถ่ายภาพ จากแต่เดิมนั้นที่เป็นลักษณะการบรรยายเพื่อ

ให้นักศึกษาทราบถึงทฤษฎีและแนวทางในการถ่ายภาพลักษณะนี้แล้วนำความรู้จากการบรรยายไปถ่ายภาพตามหัวข้อที่ผู้สอนกำหนด ซึ่งที่ผ่านมา นักศึกษาจะเกิดความเบื่อหน่ายต่อการบรรยายที่ต่อเนื่องหลายสัปดาห์และไม่มีส่วนร่วมในเนื้อหาการเรียนการสอนมากนัก แต่เป็นการทำตามโจทย์ที่ได้รับจากผู้สอน

ทำให้การสร้างสรรคผลงานมีขอบเขตที่แคบ ขาดจินตนาการและการมีส่วนร่วมของนักศึกษาเท่าที่ควร ทั้งนี้ผู้สอนจึงมีความสนใจที่จะทำการทดลองปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอน โดยให้นักศึกษามีส่วนร่วมโดยวิธีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์สร้างความรู้ (Constructivism) ในการออกแบบเนื้อหาวิชาและกิจกรรมในการเรียนการสอนมากขึ้นร่วมกับการสอนแบบศิลปะปฏิบัติ เพื่อให้นักศึกษามีความรู้สึกพึงพอใจต่อเนื้อหาและกระบวนการสร้างสรรค์ที่ได้ร่วมออกแบบกับผู้สอน ลดความเบื่อหน่ายและเพิ่มความสนใจต่อกระบวนการเรียนมากขึ้น อันจะเป็นแนวทางในการนำไปพัฒนาวิชาเฉพาะทางด้านการถ่ายภาพวิชาอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันต่อไปในอนาคต

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

2.1. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning : PL) เป็นรูปแบบการจัดการศึกษาที่มีความสำคัญในการที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งการเรียนแบบมีส่วนร่วมนี้ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

สมใจ ปราบพล (2001) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หมายถึงการที่ นักเรียนแต่ละคนมีส่วนร่วมโดยการเอาจิตใจเข้าร่วมทำให้เกิดการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม อาศัยหลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงได้รับการฝึกฝนทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการบันทึกความรู้ ทักษะการคิด ทักษะการจัดการความรู้ ทักษะการแสดงออก ทักษะการสร้างความรู้ใหม่ และทักษะการทำงานกลุ่ม

อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง (2002) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจเลือกบทเรียนที่ต้องการเรียนรู้ในลักษณะกลุ่มหรือศึกษาด้วยตนเอง

สรุปการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจเลือกเนื้อหาการเรียนการสอนที่ต้องการ เรียนรู้การทำกิจกรรมแบบกลุ่ม ฝึกฝนทักษะการแสวงหาความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ฝึกการแก้ไขปัญหาและเรียนรู้จากผู้อื่นร่วมชั้นเรียน

2.2. การสอนศิลปะปฏิบัติ

การสอนศิลปะปฏิบัติ (Studio Art Teaching Approaches) หมายถึง การสอนในรายวิชาที่เน้นการปฏิบัติทางศิลปะ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม วาดเขียน ปั้นดิน งานหัตถกรรม เป็นต้น ส่วนใหญ่แล้วจะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดประสบการณ์ ด้วยการลงมือปฏิบัติ การจัดองค์ความรู้ทางศิลปะปฏิบัติประกอบด้วย

1) การสร้างความพร้อมขั้นต้นของนักเรียน คือ การที่ผู้สอนต้องชี้แจงให้ผู้เรียนเห็นถึงความสำคัญและข้อปฏิบัติของรายวิชา

2) การใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อสร้างแรงจูงใจให้เกิดการพัฒนาของนักเรียน

3) สภาพแวดล้อม คือการสร้างสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับผู้เรียน

4) การสาธิต ทำให้เกิดการเรียนรู้เทคนิคอย่างเป็นขั้นตอน

อำไพ ติรณสาร(1993) ได้เสนอแนวทางเกี่ยวกับวิธีการสอนศิลปะปฏิบัติไว้ดังนี้ การสอนศิลปะปฏิบัติ ประกอบด้วยการสอนที่ แตกต่างกัน 4 แบบ ได้แก่

1) การสอนแบบเน้นประสบการณ์ (Art Approached Experimentally) ประกอบด้วยขั้นตอนในการเรียนรู้ในรูปแบบวงจร เริ่มตั้งแต่ การสำรวจการแสวงหาความเป็นไปได้ต่าง ๆ การสรุปเป็นสมมุติฐาน และการทดสอบสมมุติฐานเพื่อการยอมรับหรือปฏิเสธสมมุติฐาน ซึ่งวงจรการเรียนรู้นี้จะต่อเนื่องกันไปไม่มีวันจบสิ้น คุณค่าของการสอนแบบนี้จะช่วยพัฒนาทักษะ และความเข้าใจ รวมทั้งช่วยสร้างทัศนคติที่ดีต่อกระบวนการทำงาน เพราะผลลัพธ์ของ

การเรียนรู้เปิดกว้างและไม่มีข้อกำหนด คำตอบ หรือผลลัพธ์ที่ตายตัวไว้ล่วงหน้า ทำให้รู้สึกว่าการเรียนการสอนเป็นการท้าทายทำให้เกิดความตื่นตัวอยู่เสมอ ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ทำให้นักเรียนกล้าเสี่ยงในการตัดสินใจ การยอมรับข้อจำกัดต่าง ๆ ตลอดจนการยอมรับความล้มเหลว หรือความผิดพลาด โดยมองว่าเป็นเพียงขั้นตอนนี้ในกระบวนการเรียนรู้ที่จะพัฒนาตนเอง

2) การสอนแบบมีศิลปินเป็นแบบอย่าง (The Artist as Model) เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์ตรงจากศิลปิน ผ่านการทำความรู้จักศิลปินจริง ๆ การสังเกตการทำงานศิลปะ การสนทนาหาความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การประยุกต์วิธีการของศิลปินมาใช้ ในการทำงานของตนเอง การขอคำแนะนำ การวิเคราะห์งานของตน เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาความรู้ความสามารถ สิ่งนี้นักเรียนจะเรียนรู้จากศิลปินที่สำคัญ ๆ คือ ลักษณะการทำงานศิลปะ และบุคลิกลักษณะของ ตัวศิลปิน

3) แนวการสอนแบบมีนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Approaches) หลักการพื้นฐานสำหรับการสอนแนวนี้ คือ การให้ความสำคัญต่อลักษณะเฉพาะของนักเรียนแต่ละบุคคล กล่าวคือนักเรียนแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกันในแต่ละคน ในหลายด้าน เป็นต้นว่า ด้านวัฒนธรรม ความเป็นอยู่ ความต้องการทางด้านร่างกาย ความสนใจ ระดับสติปัญญา ทักษะ และ ความถนัด การแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก และความไวต่อการรับรู้

4) การศึกษาแบบประสมประสาน (Interdisciplinary Studies) คือการผสมผสานศาสตร์จากแหล่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยอาจ ใช้การสอนแบบเป็นทีม หรือครูสอนเพียงคนเดียวหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะมาเสริมความรู้ในบางเรื่องก็พอ

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

การจัดกระบวนการเรียนรู้ในวิชา “การถ่ายภาพบุคคลในสภาพแวดล้อม” เป็นการนำกระบวนการ

เรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาปรับใช้กับการสอนศิลปะปฏิบัติ เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถจัดการเรียนรู้ อย่างมีเป้าหมายร่วมกัน โดยใช้กระบวนการ ดังนี้

3.1. ชั้นประสบการณ์ (Experience)

ผู้สอนมีการปรับกระบวนการในการบรรยายเนื้อหาให้มีเนื้อหาที่กระชับและใช้เวลาที่น้อยลง แต่เน้นที่การแบ่งปันประสบการณ์การถ่ายภาพของผู้สอน โดยการนำนักศึกษาบางส่วนที่มีความพร้อมในการลงพื้นที่กิจกรรม (ได้รับวัคซีน+ตรวจ ATK) เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงและมองเห็นกระบวนการทำงานภาพถ่ายในลักษณะนี้ชัดเจนมากขึ้น ได้มองเห็นการทำงานจากพื้นที่จริง เพื่อสามารถนำไปปฏิบัติได้ในกิจกรรมอื่นๆ



รูปที่ 1 การลงพื้นที่ที่นักศึกษาและศึกษาระบบการทำงาน

นอกจากนั้นยังจัดให้มีการอภิปรายกลุ่มเพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนและแบ่งปันประสบการณ์การถ่ายภาพที่เหมือนหรือแตกต่างภายในกลุ่ม รวมถึงการให้นักศึกษาทำการค้นคว้าผลงานศิลปะที่ตนเองชื่นชอบ เพื่อนำมาอภิปรายกับเพื่อนร่วมชั้น

3.2. ชั้นการสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion)

ในขั้นนี้ผู้สอนมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนได้เกิดการสร้างองค์ความรู้ร่วมกันกับผู้สอน จึงได้ใช้การนำเสนอเนื้อหาจากสื่อการสอนที่ได้มาตรฐานหรือได้รับการยอมรับ โดยคัดเลือกสื่อจากในและต่างประเทศ โดยใช้สื่อวิดีโอในการให้ผู้เรียนได้เพิ่มเติมองค์ความรู้ สลับกับวิดีโอที่ผู้สอนจัดทำเพื่อเพิ่มเติมในส่วนที่

วิดีโอที่ค้นก่อนหน้านี้ไม่ปรากฏ อธิบายเทคนิคและแนวคิดรวบยอดของวิดีโอที่ค้นจากแหล่งอื่นๆ ไม่เน้นที่การบรรยายเนื้อหาตามการบรรยายในชั้นเรียนที่ทำการลดเวลาบรรยายลงจากเดิม 50% จึงไม่มีความซ้ำซ้อนกัน ลักษณะวิดีโอที่ค้นเป็นแบบการนั่งพูดคุยเล่าเรื่องแบบทอล์คโชว์เพื่อให้รับชมได้ง่าย ใช้ภาษาเป็นเอง และผู้สอนจัดกิจกรรมกำหนดประเด็นปัญหาให้นักศึกษาตอบคำถามจากประเด็นต่างๆ ในวิดีโอที่ได้รับชมไป เพื่อให้ทราบถึงความเข้าใจและทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อเนื้อหาที่เพิ่งได้รับชมไปผ่านทางโปรแกรม microsoft ms teams ที่ใช้เป็นเครื่องมือหลักในการเรียนการสอนและสื่อสารกับนักศึกษาในชั้นเรียน ซึ่งในคำถามที่นักศึกษาสอบถามมาทางช่องทางข้อความ หากมีความน่าสนใจก็จะนำมาตอบในกลุ่มหลัก เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นได้รับรู้รับทราบพร้อมๆ กัน ถือเป็นความช่วยเหลือเพิ่มเติม องค์ความรู้ในชั้นเรียนโดยการมีส่วนร่วมของนักศึกษา

โดยวิดีโอที่ค้นบางส่วนที่ผู้สอนได้นำมาใช้ในการสอน มีตัวอย่างดังต่อไปนี้



รูปที่ 2 วิดีโอที่ค้นเรื่อง “Art of Environmental Portrait by Sony Full Frame Mirrorless โดยคุณฉิม กุลเชษฐ์ เชี่ยวสกุล”



รูปที่ 3 วิดีโอที่ค้นเรื่อง “Environmental Portraits | From Board Room to Travel”



รูปที่ 4 วิดีโอที่ค้นเรื่อง “Vivian Maier”



รูปที่ 5 วิดีโอที่ค้นที่ผู้สอนจัดทำ เผยแพร่ผ่าน microsoft teams ของชั้นเรียน

จากนั้นจัดกิจกรรมกลุ่มย่อยให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนประเด็นต่างๆ จากวิดีโอที่ได้รับชมไป จากนั้นให้แต่ละกลุ่มนำเสนอ โดยเพื่อน ในชั้นเรียนร่วมกันอภิปรายถึงความคิดเห็นที่เหมือนหรือแตกต่างเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจและการประยุกต์ใช้ความรู้ ซึ่งในขั้นนี้ นักศึกษาจะได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองต่อเนื้อหาที่ได้ศึกษาไปแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม และได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม ซึ่งจะช่วยให้ นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ได้กว้างขวางขึ้นและจากการนำเสนอผลการอภิปรายภายในกลุ่ม หน้าชั้นเรียน จะทำให้ได้ข้อสรุปที่หลากหลาย

3.3. ชั้นความคิดรวบยอด (Concept)

ผู้สอนสรุปเนื้อหาจากความคิดรวบยอดจากการอภิปรายและการนำเสนอของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม จากนั้นให้นักศึกษาทำกิจกรรมระดมความคิดเห็นเพื่อสรุปกระบวนการถ่ายภาพบุคคลในสภาพแวดล้อมที่นักศึกษานำเสนอมาออกเป็นแบบแผนที่มีความเข้าใจร่วมกันโดยผู้สอนทำหน้าที่เพิ่มเติมในส่วนที่บกพร่องไปหรือส่วนที่นักศึกษายังไม่เข้าใจอย่างถ่องแท้ ในชั้น

ตอนนี้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนจะได้เกิดการสร้างองค์ความรู้ต่อเนื้อหาวิชาที่มีความเข้าใจตรงกันและใช้เป็นแนวทางในการทำงานและวัดผลตลอดภาคการศึกษา



รูปที่ 6 ผลงานตัวอย่างของนักศึกษาจากการทดลองถ่ายภาพครั้งที่ 1

3.4. ขั้นการทดลอง/การประยุกต์ แนวคิด (Experimentation/Application)

ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษานำองค์ความรู้ที่ได้สรุปไปในขั้นที่แล้ว ไปทดลองถ่ายภาพโดยงานครั้งที่ 1 เป็นการทดลองถ่ายภาพบุคคลที่เป็นแรงบันดาลใจของนักศึกษาเป็นอันดับแรก เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักศึกษาและการประยุกต์ใช้ ภายหลังจากการกิจกรรมถ่ายภาพในครั้งที่ 1 นักศึกษานำผลงานภาพถ่ายจากการทดลองสรุปผลและอภิปรายกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น ถึงผลตอบรับจากการทดลอง ปัญหาที่เกิดขึ้นในการทดลองที่ผ่านมา และให้เพื่อนร่วมชั้นซักถามและแลกเปลี่ยน ความคิดเห็น โดยผู้สอนให้คะแนนผลงานนักศึกษาจากเกณฑ์ที่ได้กำหนดร่วมกันและความสมบูรณ์ทางทัศนศิลป์ด้านการถ่ายภาพ



รูปที่ 7 การส่งผลงานจากการถ่ายภาพของนักศึกษาผ่านทาง microsoft teams

จากนั้นผู้สอนมอบหมายงานที่มีรายละเอียดมากขึ้นให้กับนักศึกษาเป็นงานครั้งที่ 2, 3 โดยดูจากพัฒนาการของนักศึกษาและความเห็นร่วมกันในชั้นเรียนแล้วนำมาวัดผลประเมินร่วมกันในชั้นเรียน นักศึกษามีความเข้าใจในหลักการถ่ายภาพบุคคลในสภาพแวดล้อมตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดร่วมกัน จึงทำการมอบหมายให้นักศึกษผลิตผลงานสรุปรายวิชาการถ่ายภาพบุคคลในสภาพแวดล้อมโดยนักศึกษาสามารถกำหนดหัวข้อการถ่ายภาพได้โดยอิสระตามความสนใจของนักศึกษา โดยผู้สอนทำหน้าที่แนะนำในการการพัฒนาผลงานตามกรอบเวลาของกระบวนการสร้างสรรค์



รูปที่ 8 การลงพื้นที่เพื่อถ่ายภาพของนักศึกษา



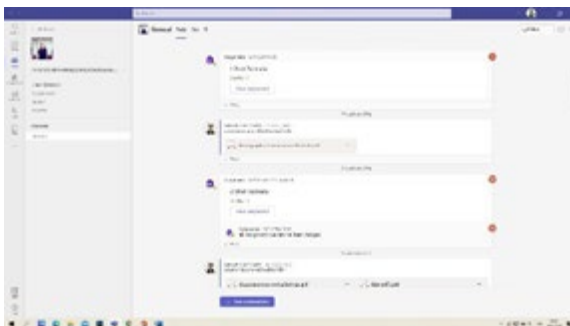
รูปที่ 9 การลงพื้นที่เพื่อถ่ายภาพของนักศึกษา

ในการเรียนการสอนวิชาการถ่ายภาพบุคคลในสภาพแวดล้อมในภาคการศึกษานี้ผู้สอนได้มีการนำเครื่องมือออนไลน์มาช่วยในการสอนเพื่อช่วยให้เกิดการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้นอกเหนือจากเวลาการเรียนการสอนปกติ อีกทั้งยังช่วยลดอัตราความเสี่ยงในสถานการณ์โควิด-19 ที่วนเวียนมาเป็นระยะ การใช้เครื่องมือออนไลน์จึงช่วยแก้ปัญหาเรื่อง

เวลาในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี เครื่องมือออนไลน์ที่นำมาใช้งาน ได้แก่

โปรแกรม microsoft teams เป็นโปรแกรมที่ถูกออกแบบมาเพื่อช่วยให้ผู้สอนสามารถสร้างและเก็บงานโดยไม่ต้องใช้กระดาษ และยังสามารถช่วยประหยัดเวลา เช่น ความสามารถในการทำสำเนาของเนื้อหาการเรียนการสอน ให้กับนักศึกษาแต่ละคน นอกจากนี้ยังสร้างโพลเดอร์สำหรับแต่ละกลุ่มและแต่ละคนเพื่อความเป็นระเบียบของข้อมูล นักศึกษาสามารถติดตามงานต่างๆ ที่ได้รับมอบหมายว่ามีอะไรครบกำหนดบ้าง ผู้สอนสามารถติดตามการทำงานของนักศึกษาได้ว่าใครยังไม่เสร็จ และผู้สอนยังสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับงานและให้คะแนนกับงานที่นักศึกษาส่งมาได้อย่างรวดเร็ว

ในการเรียนการสอนนี้ได้มีการใช้โปรแกรม microsoft teams เป็นโปรแกรมหลักในการติดต่อกับนักศึกษา ส่งงาน แบบเอกสารประกอบการเรียนการสอน และการส่งงาน เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย สามารถรองรับนักศึกษาได้เป็นจำนวนมาก มี User Interface ที่ไม่ซับซ้อนสามารถเข้าใจได้โดยง่ายและนักศึกษาสามารถเข้าถึงโปรแกรมได้ผ่านอีเมล @cmu.ac.th ที่นักศึกษามีทุกคนอยู่แล้ว อีกทั้งยังถูกเพิ่มเข้าไปในห้องเรียนได้โดยทันทีหลังจากที่นักศึกษาลงทะเบียนในรายวิชาแล้วซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่สะดวกกับทั้งผู้สอนและตัวนักศึกษาเป็นอย่างมาก

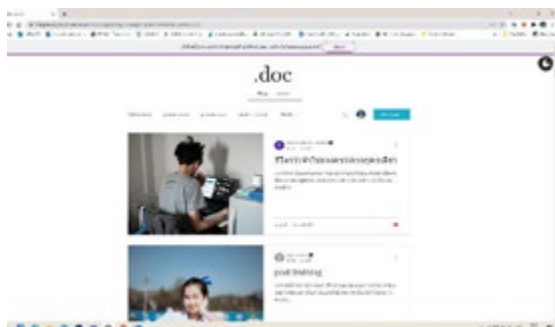


รูปที่ 10 microsoft ms teams ของรายวิชาการถ่ายภาพบุคคลในสภาพแวดล้อม

ในส่วนของการสอนแบบออนไลน์จากเดิมที่ใช้โปรแกรม ZOOM เป็น Application ในการสอนจัดประชุมสัมมนาทางออนไลน์โดยใช้คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต ใน microsoft teams สามารถเข้ามาแทนที่ได้โดยใช้ประชุมได้ทั้งแบบมีภาพและวิดีโอ (Video Conference) หรือประชุมผ่านโทรศัพท์ที่มีแต่เสียงเท่านั้น (Conference call) โดยนำมาใช้ในช่วงสถานการณ์โควิด-19 เพื่อไม่ให้เกิดการเรียนการสอนขาดความต่อเนื่อง และยังใช้ในการอัปเดตความคืบหน้าของงานสรุปรายวิชา ที่นักศึกษาจะสามารถปรึกษาอาจารย์ผู้สอนนอกเหนือจากเวลาเรียนได้

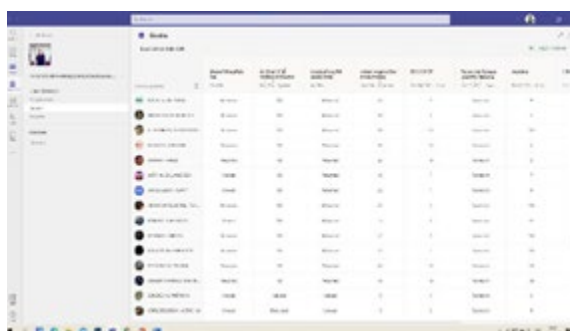
4. ผลที่ได้รับ

การประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาผู้เรียนผู้สอนได้ทำการแบ่งเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 3 ส่วน คือการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในคาบเรียน 20% การทดลองปฏิบัติการถ่ายภาพ 50% และผลงานสร้างสรรค์สรุปรายวิชา 30% โดยเป็นการตกลงร่วมกับความเห็นของนักศึกษาในการเรียนการสอนคาบแรก ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้สอนไม่มีการวัดผลจากการเข้าชั้นเรียน เนื่องด้วยต้องการทดลองรูปแบบกิจกรรมที่ออกแบบว่าสามารถดึงดูดนักศึกษาให้เข้าร่วมกิจกรรมได้หรือไม่ ส่วนการวัดผลจากชิ้นงานนั้นเป็นการวัดผลปกติในการเรียนการสอนทางศิลปะอยู่แล้ว แต่ในภาคเรียนนี้ผู้สอนเพิ่มคะแนนในส่วนผลงานสร้างสรรค์สรุปรายวิชามากขึ้น เพื่อให้ให้นักศึกษาได้มุ่งความสนใจต่อการพัฒนาผลงานอย่างอิสระและเต็มที่ โดยผลงานปลายภาคเรียนทั้งหมดของนักศึกษาได้ถูกนำมาเผยแพร่ในลักษณะนิทรรศการออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์ <https://hateyouverymuch.wixsite.com/docproject/blog-1/categories/environmental-portrait-2021>



รูปที่ 11 กิจกรรมสรุปกระบวนการถ่ายภาพ และเผยแพร่ผลงานผ่านเว็บไซต์

ผลลัพธ์จากการสอนในเทอมที่ผ่านมา พบว่า นักศึกษาผู้เรียนมีอัตราการสอนงานแสดงครบถ้วนมากขึ้นและตรงเวลามากขึ้น มีการปรึกษางานนอกเวลาเรียนบ่อยครั้งคิดเป็นร้อยละ 80 ของจำนวนนักศึกษา และผลลัพธ์จากการสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ดีถึงดีมาก ในส่วนของการเข้าเรียนพบเพียงร้อยละ 2 ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมดที่ขาดเรียนเป็นประจำ ซึ่งพบว่าเป็นสาเหตุส่วนตัวของนักศึกษาเนื่องจากพบว่ามี การขาดเรียนในรายวิชาอื่นๆ ด้วยเช่นกัน



รูปที่ 12 การใช้ microsoft teams เพื่อให้คะแนนและแนะนำนักศึกษาในการปรับปรุงผลงาน

จากการพูดคุยกับนักศึกษาในคาบเรียนสุดท้าย นักศึกษามีความเห็นต่อรูปแบบการเรียนการสอน สรุปได้ดังนี้ ลักษณะการเรียนการสอนเปิดอิสระให้นักศึกษาทำการทดลองค้นคว้าในสิ่งที่ตนเองสนใจ โดยมีอาจารย์ผู้สอนทำหน้าที่เป็นเหมือนพี่เลี้ยงที่คอยแนะนำและปรับแก้แนวทางให้ นักศึกษาจึงมีความผ่อนคลายในการเรียนและการสร้างสรรค์ผลงานมากกว่าที่ผ่านมา และการได้สนทนากับอาจารย์ผู้สอนทำให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ตรง ที่สามารถนำ

มาปรับใช้กับตนเองได้ เนื้อหาทฤษฎีถูกสรุปเร็วได้ใจความทำให้วิชาไม่น่าเบื่อหน่ายจากการบรรยาย

ในส่วนของอาจารย์ผู้สอนมีความเห็นว่า จาก การปรับแนวทางการเรียนการสอนทำให้เกิดการ สนทนากับผู้เรียนบ่อยครั้งมากขึ้น ทำให้ทราบทัศนคติ ความต้องการของผู้เรียนได้ชัดเจนและจากการทำ กิจกรรมกลุ่มร่วมกันสามารถทำการบูรณาการองค์ ความรู้จากเนื้อหาเดิมให้ทันสมัยมากยิ่งขึ้นเป็นข้อมูล สำคัญในการปรับปรุงเนื้อหาวิชาในครั้งต่อไป ใน ส่วนการใช้สื่อวีดิทัศน์ทั้งจากที่อื่นและผลิตเอง สามารถทำให้ผู้สอนออกแบบเนื้อหาวิชาได้กว้างมาก ขึ้นลดภาระในการเตรียมเนื้อหาเดิม ๆ สามารถนำ เวลาไปเติมในส่วนเนื้อหาใหม่ๆ ได้ และลดความเปื้อน หน่ายของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเลือกเวลาในการ ศึกษาเพิ่มเติมได้ด้วยตนเองและเสนอต่อผู้สอนถึงสิ่งที่ ต้องการทราบเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้สอนเตรียมเนื้อหาเพิ่ม ได้ในคาบต่อไป ถือเป็นวิธีการที่ตอบโจทย์ต่อ พฤติกรรมการเรียนในปัจจุบัน

5. สรุป

กล่าวโดยสรุป การพัฒนาการจัดการเรียน การสอนในรายวิชาการถ่ายภาพบุคคลในสภาพแวดล้อม เป็นการใช้องค์ความรู้ในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และการสอนศิลปะปฏิบัติ มาบูรณาการร่วมกัน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการ จัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นประสบการณ์ (Experience) ขั้น การสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion) ขั้นความคิดรวบยอด (Concept) และ ขั้น การ ทด ล อ ง / ก า ร ป ร ะ ยุ ก ต์ แ น ว คิ ต (Experimentation/ Application) ซึ่งการจัดการ เรียนการสอนในรายวิชาการถ่ายภาพบุคคลในสภาพ แวดล้อมโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและศิลปะ ปฏิบัติ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยช่วย ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น มี ความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองและได้ฝึก

ปฏิบัติวางแผนการ ทำกิจกรรมกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงร่วมกับองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วมในการอภิปรายประเด็นต่างๆ ในกิจกรรม ขั้นตอนเหล่านี้จะเป็นกระบวนการเรียนที่ฝึกให้นักศึกษาได้ พัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ มีวิจารณ์ญาณและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี

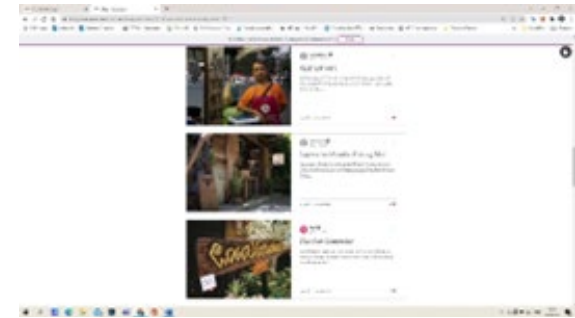
ปัญหาและอุปสรรคในภาคเรียนที่ผ่านมา เนื่องจากประสบปัญหาสถานการณ์โควิด—19 ทำให้ต้องมีการปรับการเรียนการสอนอย่างกะทันหัน เป็นการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ซึ่งไม่เหมาะกับการเรียนวิชาที่มีการทดลองปฏิบัติมากเช่นวิชานี้ และนักศึกษาไม่สามารถออกไปทดลองปฏิบัติงานได้อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ต้องพบปะผู้คนภายนอกโดยตรง จึงทำให้ต้องลดปริมาณงานทดลองปฏิบัติลง และปรับรูปแบบกิจกรรมเป็นการวิเคราะห์ผลงานที่ผ่านมาการชมภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถ่ายภาพ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและเป็นไอเดียในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งจากปัญหาที่ได้รับผู้สอนจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นของการเตรียมสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ที่ต้องมีการเตรียมให้พร้อมเพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบต่อนักศึกษาและการเรียนการสอน อีกทั้งยังใช้เป็นเครื่องมือในการทบทวนสำหรับนักศึกษาเมื่อสำเร็จการศึกษาออกไปรวมถึงบุคคลภายนอกที่สนใจในกระบวนการวิชานี้ในลักษณะการบริการวิชาการ ตอบสนองแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่กำลังเป็นที่ต้องการของสังคมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน



ภาพที่ 13 ผลงานบางส่วนของนักศึกษา



ภาพที่ 14 ผลงานบางส่วนของนักศึกษา



ภาพที่ 15 ผลงานบางส่วนของนักศึกษา



ภาพที่ 16 ผลงานบางส่วนของนักศึกษา

6. เอกสารอ้างอิง

สมใจ ปราบพล. (2001). การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ, การสอนแบบทักษะชีวิตแบบมีส่วนร่วม, กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติสำนักนายกรัฐมนตรี, หน้า 13-14.

แสงดาว ถิ่นหารวงษ์. (2015). การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม: จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติในรายวิชาวรรณคดีสำหรับเด็ก, วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์, 1, มกราคม 2015, หน้า 3-6.

อรจรรย์ณ ตะกั่วทุ่ง. (2002). สุดยอดพัฒนาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : เอ็กซ์เปอร์เน็ทบุคส์.

อำไพ ตีรณสาร (1993). วิธีการสอนศิลปศึกษา, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา

<http://pioneer.chula.ac.th/~tampai1/ampai/cont3.htm>

กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ICCVF เพื่อพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาบัณฑิตศึกษาใน วิชากระบวนทัศน์หลักสูตรและการสอนยุคใหม่

Active Learning Provision Strategy: ICCVF for Developing Graduate Students' Competencies in Paradigm of Modern Curriculum & Instruction Course

สมเกียรติ อินทสิงห์¹

¹สาขาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50300
E-mail : somkiart.int@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

วิชากระบวนทัศน์หลักสูตรและการสอนยุคใหม่ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 มีการปรับโฉมกระบวนการเรียนการสอนใหม่ โดยใช้กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ICCVF หรือ 5ส : สืบเสาะ สื่อสาร สร้างสรรค์ สถานการณ์ เสมือน และสนุกสนาน เพื่อพัฒนาสมรรถนะนักศึกษา 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) ทักษะการสื่อสารในยุคดิจิทัล 2) ทักษะการทำงานแบบร่วมมือออนไลน์ 3) ทักษะการคิดวิเคราะห์ 4) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และ 5) ความรับผิดชอบ นอกจากนี้ยังอาจารย์ผู้สอนยังใช้แนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการอิงรูปแบบ PAOR ของ Kemmis & McTaggart มาเป็นกระบวนการในการยกระดับคุณภาพของการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบเพื่อสะท้อนถึงประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการเรียนรู้ของนักศึกษา ผลลัพธ์ที่เกิดกับนักศึกษาพบว่า นักศึกษามีระดับสมรรถนะทั้ง 5 ด้านอยู่ในระดับมากที่สุดและมีพัฒนาการสูงขึ้น รวมทั้งมีความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนการสอนและการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้กระบวนการวิชานี้ยังส่งผลกระทบต่อแวดวงการศึกษาไทยด้วย

คำสำคัญ: กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, การเรียนรู้เชิงรุก, สมรรถนะนักศึกษา

1. บทนำ

ท่ามกลางความตื่นตัวทางด้านจัดการศึกษา ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) ให้กับผู้เรียนในหลากหลายแง่มุม อาทิ 3Rs 7Cs ทักษะทางดิจิทัล ทักษะการทำงานในโลกสมัยใหม่ เป็นต้น [1] [2] [3] [4] ประกอบกับสถานการณ์แพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 ยิ่งก่อให้เกิดการปรับกระบวนทัศน์การจัดการศึกษาและการเรียนรู้รวดเร็วขึ้นไปอีก ส่งผลให้กระบวนการจัดการเรียนรู้ในปีการศึกษา 2564 ทุกระดับการศึกษา

ต้องอาศัยการเรียนรู้แบบออนไลน์ 100% ทั้งในระดับอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา นับเป็นความท้าทายอย่างยิ่งสำหรับนักการศึกษา ครู อาจารย์ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่รับผิดชอบด้านการจัดการศึกษา

ในส่วนของหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้เปิดการเรียนการสอนในหลักสูตรนี้มา มากกว่า 37 ปี และเป็นครั้งแรกที่ต้องจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ 100% เป็นครั้งแรก ในหลักสูตร

ปรับปรุงใหม่ พ.ศ. 2563 ได้มีการปรับโครงสร้างหลักสูตร พัฒนาและปรับปรุงกระบวนวิชาใหม่จำนวนมาก โดยเฉพาะการเปิดกระบวนวิชาใหม่คือ 063702 กระบวนทัศน์หลักสูตรและการสอนยุคใหม่ (Paradigm of Modern Curriculum & Instruction) และได้เริ่มดำเนินการจัดการเรียนการสอนเป็นครั้งแรกในปีการศึกษา 2563 สำหรับในปี 2564 นี้ นับเป็นครั้งที่ 2 ของการจัดการเรียนการสอน ซึ่งเป็นภาคพิเศษจัดการเรียนการสอนในวันเสาร์-อาทิตย์ โดยมีคำอธิบายกระบวนวิชาดังนี้

“กระบวนทัศน์หลักสูตรแต่ละยุค พัฒนาการของหลักสูตรการศึกษาชาติ การจัดการศึกษายุคใหม่ในบริบทสังคมพหุวัฒนธรรมและเทคโนโลยีก้าวหน้า หลักสูตรสถานศึกษาและรายวิชายุคใหม่ แนวคิดการสอนยุคใหม่ การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ พลังของปัญญาประดิษฐ์และข้อมูลขนาดใหญ่ต่อวงการการศึกษา”

2. ปัญหาและความท้าทายสำคัญของกระบวนวิชา

ปัญหาและความท้าทายสำคัญของกระบวนวิชานี้ ประกอบด้วย

1) มีจำนวนนักศึกษาลงทะเบียนเรียนมากที่สุดเท่าที่เคยสอนมา จำนวน 24 คน (ป.โท 23 คน ป.เอก 1 คน)

2) นักศึกษาปริญญาโท จำนวน 23 คน นี้มีพื้นประสบการณ์ต่างกันค่อนข้างมาก ทั้งในประเด็นของสถานที่ทำงาน ประสบการณ์ทำงาน อายุ (23- 50 ปี) และทุกคนมีประสบการณ์ทางการพัฒนาหลักสูตรค่อนข้างน้อย

3) ช่วงเวลาของการจัดการเรียนการสอนเป็นวันเสาร์ เวลา 17.00-20.00 น. ซึ่งนักศึกษาจะเรียนวิชานี้เป็นลำดับที่ 3 ของวันเสาร์ (วิชาแรก 9.00-12.00 น. และวิชาที่สอง 13.00-16.00 น.) นักศึกษาส่วนใหญ่มักจะมีอาการเหนื่อยล้าและง่วงนอนในบางครั้ง

4) ในปี พ.ศ. 2564 นี้ กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายในการปรับปรุงหลักสูตรแกนกลางระดับการ

ศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่เปลี่ยนจากหลักสูตรอิงมาตรฐาน (Standard-based curriculum) มาเป็นหลักสูตรฐานสมรรถนะ (Competency-based curriculum) ซึ่งอยู่ในช่วงทดลองและเปลี่ยนผ่าน ยังไม่สามารถอ้างอิงเอกสารราชการที่ชัดเจนได้ หนังสือหรือตำราในห้องตลาด โดยเฉพาะของประเทศไทยมีน้อยมาก และหนังสือหรือตำราเหล่านั้นยังไม่ชัดเจนและไม่ครอบคลุมตามทิศทางของกระทรวงศึกษาธิการเท่าใดนัก

5) จำเป็นต้องจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ 100% ตามสถานการณ์โรคระบาด ทำให้ต้องตีความการเรียนรู้แบบร่วมมือในมิติใหม่ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

3. พลิกวิกฤตเป็นโอกาส

ผู้สอนได้ตอบสนองต่อปัญหาและความท้าทายสำคัญของกระบวนวิชาข้างต้น โดยกลับมุมมองความคิดเห็นว่า เป็นโอกาสอันดียิ่งในการพัฒนากระบวนกาจัดการเรียนรู้แนวใหม่ให้เหมาะสมกับชื่อวิชา โดยเตรียมการดังนี้

1) การที่มีนักศึกษาจำนวนมาก จะทำให้งิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนออนไลน์สนุกสนานมากขึ้น ได้มุมมองความคิดเห็นแปลกใหม่จำนวนมาก

2) การที่นักศึกษามีประสบการณ์และอายุงานที่หลากหลาย จะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ร่วมกันในเชิงบวกตามหลักจิตวิทยาของ Vygotsky และตามมุมมองของ Charles Darwin ที่กล่าวว่า ความแตกต่างคือความสวยงาม

3) การจัดการเรียนการสอนในช่วงเย็นและค่ำ ยิ่งเร่งให้ผู้สอนต้องลดการบรรยายลง ได้ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่หลากหลายมากขึ้น

4) การเปลี่ยนแปลงหลักสูตรการศึกษาของชาติในช่วงเริ่มต้น นับเป็นโอกาสดีที่ผู้สอนจะสามารถนำเสนอมุมมอง หาตัวอย่าง และงานวิจัยต่างประเทศมาร่วมอภิปรายและวิพากษ์ได้อย่างหลากหลายมุมมองในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน

5) การที่ต้องจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนได้ใช้ Application, Digital tools & Device และ Digital Platform ได้คล่องแคล่วขึ้น ซึ่งช่วยเสริมความสามารถในการสอนของนักศึกษาปริญญาโทที่ทุกคนเป็นครูสอนในโรงเรียน และต้องสอนออนไลน์ทุกวัน ให้สามารถมีลีลาในการสอนพริ้วไหวมากขึ้น

4. การวางกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้

เมื่อขึ้นชื่อว่า สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ การกำหนดกลยุทธ์การสอนต้องไม่ธรรมดา ต้องเพิ่มความซับซ้อนเชิงบวกที่มีสีสัน (Positive complexity with colorful) ในกระบวนการจัดการเรียนรู้มากเป็นพิเศษ โดยผู้สอนออกแบบกลยุทธ์ คือ ICCVF หรือ 5 ส ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ ICCVF

- I : Inquiry สืบเสาะ
 - C : Communication สื่อสาร
 - C : Creativity สร้างสรรค์
 - V : Virtual Situation สถานการณ์เสมือน
 - F : Funny สนุกสนาน
- ดังมีรายละเอียดดังนี้

1) I : Inquiry สืบเสาะ เป็นกระตุ้นให้นักศึกษาได้ใช้ Digital Tools และ Smart Device ต่างๆ ในการสืบค้น แสวงหา และสังเคราะห์ข้อมูล สารสนเทศ งานวิจัย และนวัตกรรมทางการศึกษา อาทิ ฐานข้อมูล CMU e-Thesis, ThaiLis, Google Scholar เป็นต้น

2) C : Communication สื่อสาร เป็นการกระตุ้นให้นักศึกษาได้ใช้อุปกรณ์ แอปพลิเคชัน (Application) และสื่อสังคมออนไลน์ ในการติดต่อประสานงาน และมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ทั้งในส่วนผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนกับผู้เชี่ยวชาญภายนอก และผู้เรียนกับบุคคลภายนอก

3) C : Creativity สร้างสรรค์ เป็นการกระตุ้นให้นักศึกษามุ่งมั่นการใช้แพลตฟอร์มเทคโนโลยีดิจิทัล ในการสร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงาน และโครงการ อาทิ Canva, Xmind, Piktochart เป็นต้น

4) V : Virtual Situation สถานการณ์เสมือน จะเป็นครั้งแรกในการทดลองทัศนศึกษาออนไลน์เสมือนจริง (Online Virtual Field Trip) โดยความร่วมมือกับมูลนิธิสตาร์ฟิช คันทรีโฮม กับโรงเรียนบ้านปลาตาว ในการจัดทัศนศึกษาผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยีผ่านโปรแกรม Zoom ลดความเสี่ยงตามสถานการณ์ COVID-19 เยี่ยมสถานศึกษาและสัมภาษณ์ผู้อำนวยการออนไลน์แบบ Real Time เกี่ยวกับหลักสูตรฐานสมรรถนะ และนวัตกรรมหลักสูตรและการสอนยุคใหม่

5) F : Funny สนุกสนาน เป็นกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยใช้แอปพลิเคชันออนไลน์ที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบออนไลน์ อาทิ Mentimeter เป็นต้น เพื่อเพิ่มสีสันการเรียนรู้



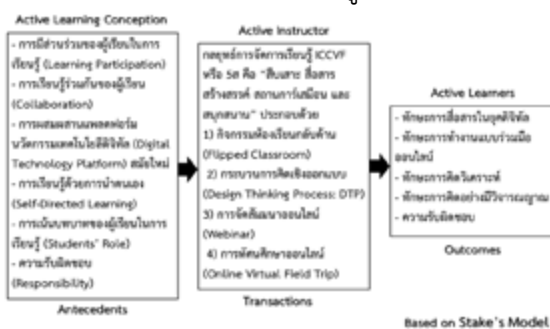
รูปที่ 2 การใช้ Mentimeter ในการจัดการเรียนรู้

5. สู่การพัฒนาสมรรถนะยุค New Normal

ผู้สอนได้ออกแบบหลักการของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนรู้ (Learning Participation) ให้มากที่สุด ส่งเสริม

กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เรียน (Collaboration) มีการผสมผสานแพลตฟอร์มนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Platform) สมัยใหม่มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งเสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-Directed Learning) บทบาทของผู้เรียนในการเรียนรู้ (Students' Role) และความรับผิดชอบ (Responsibility) ในการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น ตลอดจนมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำเอาองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทการทำงานของตนเองได้ (บริบทวิชาชีพครู) จึงนำมาสู่การคิดค้นกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ ICCVF หรือ 5ส คือ “สืบเสาะ สืบสาร สร้างสรรค์ สถานการณ์เสมือน และสนุกสนาน” ประกอบด้วย 1) กิจกรรมห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เน้นการอภิปรายและวิพากษ์งานในชั้นเรียนที่เป็นผลจากการศึกษาด้วยตนเองที่บ้าน 2) กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process: DTP) 3) การจัดสัมมนาออนไลน์ (Webinar) และ 4) การทัศนศึกษาออนไลน์เสมือนจริง (Online Virtual Field Trip) ในโรงเรียนของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ที่เป็น Best Practice คือ โรงเรียนบ้านปลาตาว จ.เชียงใหม่

โดยสามารถสรุปกรอบแนวคิดที่ใช้ในการพัฒนาสมรรถนะนักศึกษา ได้ดังรูปที่ 3



รูปที่ 3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการพัฒนาสมรรถนะนักศึกษา

ในปีการศึกษา 2564 จะเน้นการใช้แพลตฟอร์มเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้มากขึ้น รวบรวมไว้ LMS คือ Google Classroom ดังรูปที่ 4 โดยมีการเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มากขึ้น ส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง ใช้การออกแบบ Flipped classroom ที่อาศัยศักยภาพของผู้สอนมากขึ้น ซึ่งเหมาะสมกับบริบทการศึกษาในระดับปริญญาโท อีกทั้งจะพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถเผยแพร่ความรู้สู่สังคมและชุมชนทางการศึกษามากขึ้น โดยมีการจัด Webinar โดยให้นักศึกษาเป็นวิทยากร และเชิญผู้เชี่ยวชาญภายนอก ผู้สนใจภายนอกเข้ามาร่วมรับฟัง โดยใช้ Zoom ในการจัด Webinar อันจะนำไปสู่การเกิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูได้อย่างเข้มแข็งมากขึ้น (Professional Learning Community: PLC) ซึ่งมีผู้สนใจเข้าร่วมและรับชมย้อนหลังกว่า 1,000 คน สร้างผลกระทบการตื่นตัวในวงกว้างในแวดวงการศึกษา



รูปที่ 4 LMS: Google Classroom ของกระบวนวิชา

6. ภาพรวมกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนได้ใช้กลยุทธ์ ICCVF ในการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมหลักในชั้นเรียนแต่ละครั้ง มีทั้งการบรรยายเพื่อปรับพื้นฐานความรู้เบื้องต้น กิจกรรม Flipped Classroom กระบวนการคิดเชิงออกแบบ การจัด Webinar และการทัศนศึกษาออนไลน์เสมือนจริง สรุปได้ดังตารางที่ 1

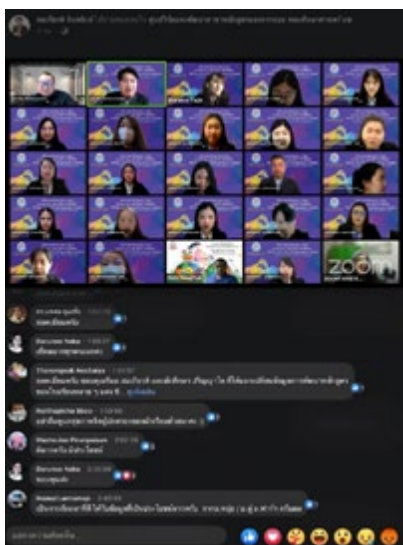
ตารางที่ 1 สรุปภาพรวมกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้	เวลาที่ใช้ (%)
1. บรรยายปูพื้นฐานความรู้	15
2. กิจกรรม Flipped Classroom	50
3. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ	10
4. การจัด Webinar	15
5. การทำศนศึกษาออนไลน์เสมือนจริง	10
รวม	100%

โดยภาพบรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
แสดงดังรูปที่ 5-9



รูปที่ 5 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์การจัด Webinar



รูปที่ 6 ภาพบรรยากาศการจัด Webinar ที่มีผู้เข้าร่วม
และชมย้อนหลังกว่า 1,000 คน



รูปที่ 7 การนำเสนอและถาม-ตอบใน Webinar



รูปที่ 8 การบรรยายจากวิทยากรที่มีความรู้โดยตรง
เรื่อง AI & Big Data in Education



รูปที่ 9 การทำศนศึกษาออนไลน์เสมือนจริงจาก
โรงเรียนบ้านปลาดาว อ.แม่แตง จ.เชียงใหม่

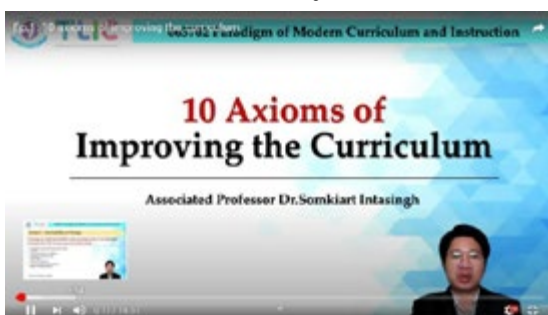
7. หลากหลายลดทลายการ Flipped Classroom

ผู้สอนได้ออกแบบ Flipped Classroom ใน
กระบวนการวิชา จำนวน 8 ครั้ง โดยมีการกำหนดแหล่ง
เข้าถึงเนื้อหาดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แหล่งเข้าถึงเนื้อหาใน Flipped Classroom

แหล่งเข้าถึงเนื้อหา	จำนวน
<ul style="list-style-type: none"> • วิดีโอบันทึกการสอน Online ของ อาจารย์ผู้สอน ลง YouTube <ol style="list-style-type: none"> 1) 10 Axioms of Improving the Curriculum 2) New trend of Curriculum Innovation 3) ประเด็นคัดสรร1 : หลักสูตรและการสอนเพื่อวิถีศึกษายุคใหม่ 4) ประเด็นคัดสรร2 : การบูรณาการเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนสู่ชั้นเรียนยุค 4.0 5) ประเด็นคัดสรร3 : Microlearning จี๊ดแต่แจ๋ว เร็ว แรง แขงทุกแพลตฟอร์ม 	5 คลิป
<ul style="list-style-type: none"> • วิดีโอสาระณะจาก YouTube <ol style="list-style-type: none"> 1) Why Finland's schools outperform most others across the developed world 7.30 2) How China Is Using Artificial Intelligence in Classrooms WSJ 	2 คลิป
<ul style="list-style-type: none"> • บทความวิชาการของอาจารย์ผู้สอน <ol style="list-style-type: none"> 1) หลักสูตรฐานสมรรถนะ : สร้างอย่างไรให้ตลใจผู้เรียน 	1 บทความ
<ul style="list-style-type: none"> • หนังสือ บทความ ข่าว และสื่อสิ่งพิมพ์ จากภายนอก <ol style="list-style-type: none"> 1) พัฒนาการหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของไทย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน: สทฐ.) 2) กรอบสมรรถนะผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา: สวก.) 	2 เรื่อง

โดยผู้สอนได้ดำเนินการจัดทำคลิปวิดีโอเพื่อให้ นักศึกษาศึกษาด้วยตนเองดังรูปที่ 10



<https://www.youtube.com/watch?v=f9KUN-l2i4U>



<https://www.youtube.com/watch?v=DOL8p9cW64o>



<https://www.youtube.com/watch?v=L93uy6vGVqI>



<https://www.youtube.com/watch?v=1wPOE4yORlg>



<https://www.youtube.com/watch?v=rDEVtJQTKVc>

รูปที่ 10 วิดีโอสื่อการสอน Online ของอาจารย์ผู้สอนนำลง YouTube และ URL

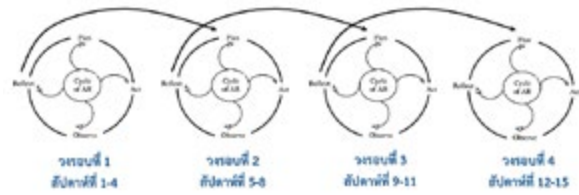
สำหรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ใน Flipped Classroom สามารถสรุปโดยภาพรวมได้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 สรุปภาพรวม Flipped Classroom

Before Class	During Class	After Class
ศึกษาด้วยตนเอง จาก <ul style="list-style-type: none"> • คลิป VDO จาก YouTube • บทความวิชาการของอาจารย์ผู้สอน • หนังสือบทความ ข่าว และสื่อสิ่งพิมพ์ จากภายนอก 	จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเน้นพัฒนาสมรรถนะ 5 ด้าน ตามกลยุทธ ICCVF <ul style="list-style-type: none"> I : Inquiry C : Communication C : Creativity V : Virtual Situation F : Funny 	ลงมือปฏิบัติสานต่อ <ul style="list-style-type: none"> • การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มออนไลน์ (Online Group Working) • การทำงานเดี่ยว (Individual Working) • การสะท้อนคิด (Self-Reflection)

8. ยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ด้วย PAOR

สืบเนื่องจากการใช้กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ ICCVF ดำเนินการในระยะยาว 1 ภาคเรียน ย่อมต้องมีการปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ย่อย ๆ ภายในหัวข้อย่อยต่าง ๆ ให้มีประสิทธิภาพ (Efficiency) เกิดประสิทธิผล (Effectiveness) มากขึ้น ซึ่งผู้สอนได้นำเอาแนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) มาใช้ในการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ PAOR ของ Kemmis & McTaggart [5] ประกอบด้วยกระบวนการ 4 ขั้นตอนหลัก คือ 1) การวางแผน (Plan: P) 2) การลงมือปฏิบัติ (Act: A) 3) การสังเกตผล (Observe) และ 4) การสะท้อนเพื่อปรับปรุงครั้งต่อไป (Reflect) ซึ่งจะดำเนินการเป็นวงรอบ (Loop) วงรอบละประมาณ 3-4 สัปดาห์ แล้วปรับปรุงในวงรอบถัดไป แสดงดังรูปที่ 11



รูปที่ 11 PAOR สู่การยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้

การสะท้อนผลเพื่อการปรับปรุงและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในแต่ละวงรอบเป็นดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การสะท้อนผลเพื่อปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้

ช่วงการสะท้อนเพื่อปรับปรุง	ประเด็นปัญหาและการแก้ไข
1. การปรับเปลี่ยนจากวงรอบที่ 1 สู่วงรอบที่ 2	ปัญหา - นักศึกษายังไม่รู้จักกันเท่าที่ควร เนื่องจากเป็นภาคเรียนแรกที่เริ่มเรียน
	การแก้ไข - ผู้สอนใช้วิธีการวิเคราะห์ภูมิหลังของนักศึกษาและแบ่งกลุ่มให้โดยจัดให้เหมาะสมกับหัวข้อย่อย กิจกรรมที่ต้องมีการแบ่งกลุ่มและการแบ่งกลุ่มแต่ละครั้งจะไม่ซ้ำคนเดิม เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมมือแบบออนไลน์ - Break out room บ่อยขึ้นและผู้สอนเข้าไปในเทศการเรียนรู้แต่ละครั้งบ่อยและถี่ขึ้น

ช่วงการสะท้อน เพื่อปรับปรุง	ประเด็นปัญหาและการแก้ไข
2. การ ปรับเปลี่ยนจาก วงรอบที่ 2 สู่ วงรอบที่ 3	ปัญหา - นักศึกษาสะท้อนว่าภาระงานใน Flipped Classroom แต่ละครั้งมี จำนวนมากเกินไป และนักศึกษา เรียนหลายวิชา ทำให้ทำงาน ล้าช้าไม่ทัน การแก้ไข - ปรับภาระงานใน Flipped Classroom ให้สั้นลง เน้นหัวใจและ สาระสำคัญ เช่น ให้เขียนสรุปไม่ เกิน 1 หน้า - มีสัปดาห์ Online Detox งด ส่งงานใดๆ เพื่อลดความตึงเครียดใน การทำงานนอกเวลาเรียน
2. การ ปรับเปลี่ยนจาก วงรอบที่ 3 สู่ วงรอบที่ 4	ปัญหา - ประเด็นในการนำเสนอ อภิปราย วิพากษ์ และการแสดงความคิดเห็น ของนักศึกษาเริ่มซ้ำเดิม ไม่แตกหน่อ ต่อยอดมุมมองใหม่ การแก้ไข - เชิญวิทยากรที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ ภายนอกมาร่วมวิพากษ์งานเพื่อเติม มุมมองใหม่ๆ ให้กับนักศึกษา ได้แก่ 1) ผอ.พรพิมล พิสุทธิพันธ์พงศ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนพิมานเด็ก เชียงใหม่ 2) อ.วัลลีย์ ครินชัย หัวหน้างาน วิชาการฯ ระดับประถมศึกษา โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย 3) อ.ธิติมา ญาณวงศา อาจารย์ มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์นและ นักศึกษา ป.เอก สาขาหลักสูตรและ การสอน มช.

ช่วงการสะท้อน เพื่อปรับปรุง	ประเด็นปัญหาและการแก้ไข
	- เสริมประเด็น Hot Issues ทาง การศึกษาใหม่ๆ โดยใช้คลิปจาก YouTube และการเพิ่มคลิปวิดีโอ ของอาจารย์ ในประเด็น Microlearning

9. ปรับการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ผู้สอนได้ใช้แนวความคิดการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิด Active Learning, Flipped-Classroom ผสมกลมกลืนกับกลยุทธ์ ICCVF ดังนี้

1) การประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment) เป็นการเน้นกิจกรรม Hands on – Mind on สอดคล้องกับแนวคิด Learning by Doing ของ John Dewey โดยมีการกำหนด Rubrics ในการประเมินและให้คะแนนตามแต่ละชิ้นงาน/ผลงาน

2) การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เป็นการประเมินที่เน้นให้นักศึกษาได้ใช้ความรู้และทักษะการเรียนรู้ในกระบวนการวิชาและความรู้จากการค้นคว้าเพิ่มเติม มาใช้ในบริบทชีวิตการสอนหรือการทำงานจริงคือ วิชาชีพครู (Teaching Profession) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานที่โรงเรียนได้จริง

3) การประเมินเพื่อพัฒนา (Formative Assessment) เป็นกระบวนการประเมินเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาตื่นตัวในการพัฒนาการเรียนรู้ตนเองอยู่เสมอ หมั่นมีส่วนร่วมในกิจกรรม และได้รับผลการแก้ไขงานย้อนกลับ (Feedback) และการติดตามความก้าวหน้าจากผู้สอนอย่างเป็นระบบ

โดยกำหนดสัดส่วนการประเมินดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 สรุปรายการประเมินการเรียนรู้

รายการประเมิน	คะแนน (%)
1. ชิ้นงานเกี่ยวกับกิจกรรมห้องเรียนกลับด้าน อาทิ ใบงาน การนำเสนอ และ Concept Map	30
2. โครงการออกแบบนวัตกรรมรายวิชาบูรณาการฐานสมรรถนะ	10
3. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	10
4. การมีส่วนร่วมและรับผิดชอบติดตามงานใน LMS	10
5. รายงานผลงานการจัด Webinar	20
6. สอบปลายภาค	20
รวม	100%

โดยมีตัวอย่างผลงานที่สะท้อนสมรรถนะของนักศึกษา ดังรูปที่ 12



รูปที่ 12 ผลงานโครงการออกแบบนวัตกรรมหลักสูตรฐานสมรรถนะระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

10. ผลลัพธ์การเรียนรู้สะท้อนสมรรถนะนักศึกษา

จากรายการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษาข้างต้นทั้ง 6 รายการ ผู้สอนได้สอดแทรกเกณฑ์ในการประเมินสมรรถนะ 5 ด้าน เข้าไปในแต่ละรายการตามความเหมาะสม ได้แก่

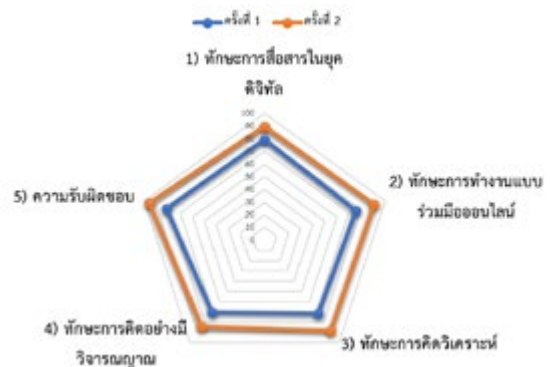
- 1) ทักษะการสื่อสารในยุคดิจิทัล
- 2) ทักษะการทำงานแบบร่วมมือออนไลน์
- 3) ทักษะการคิดวิเคราะห์

- 4) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 5) ความรับผิดชอบ

โดยมีการประเมินรวบยอด 2 ครั้ง คือ ในสัปดาห์ที่ 8 และสัปดาห์ที่ 15 ซึ่งเห็นถึงพัฒนาการสมรรถนะของนักศึกษาทั้ง 5 สมรรถนะ แสดงดังตารางที่ 6 และรูปที่ 13

ตารางที่ 6 ผลการประเมินสมรรถนะ 5 ด้าน

สมรรถนะ	ระดับร้อยละผลการประเมิน	
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2
1) ทักษะการสื่อสารในยุคดิจิทัล	79.35	89.65
2) ทักษะการทำงานแบบร่วมมือออนไลน์	76.20	91.02
3) ทักษะการคิดวิเคราะห์	71.83	88.68
4) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	70.25	84.26
5) ความรับผิดชอบ	81.34	95.82



รูปที่ 13 แผนภาพใยแมงมุมแสดงพัฒนาการของสมรรถนะทั้ง 5 ด้าน

11. ผลการประเมินกระบวนการวิชาโดยนักศึกษา

ผู้สอนแบ่งผลการประเมิน 2 ส่วน

- 1) ผลการประเมินกระบวนการวิชาจากระบบ CMU MIS มีค่าเฉลี่ย 4.89 คิดเป็นร้อยละ 97.86 อยู่ในระดับดี ดังรูปที่ 14

รูปที่ 14 ผลการประเมินกระบวนการวิชาจากระบบ CMU MIS

2) ผลการประเมินความพึงพอใจผ่าน Google Form ที่จัดทำโดยผู้สอนเอง พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ผลการประเมินความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ	ระดับ		แปลผล
	μ	σ	
1. ชื่อวิชามีความทันสมัยและเป็นสากล	4.91	0.29	มากที่สุด
2. วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายกระบวนการวิชาชัดเจนและท้าทาย	4.95	0.21	มากที่สุด
3. เนื้อหาสาระมีประโยชน์และนำไปใช้ได้จริง	4.86	0.35	มากที่สุด
4. ประเด็นการเรียนรู้หลากหลายและล้ำสมัย	4.86	0.35	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้น่าสนใจและแปลกใหม่	4.91	0.29	มากที่สุด
6. สื่อและแพลตฟอร์มเทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม	4.86	0.35	มากที่สุด
7. การประเมินเน้นสภาพจริงและกระตุ้นความรับผิดชอบ	4.91	0.29	มากที่สุด
8. ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้เพียงพอและเหมาะสม	4.68	0.48	มากที่สุด
9. อาจารย์ผู้สอนมีความเชี่ยวชาญและลีลาการสอนน่าประทับใจ	4.95	0.21	มากที่สุด

ความพึงพอใจ	ระดับ		แปลผล
	μ	σ	
10. วิทยาการที่มาร่วมสอนมีประสบการณ์และช่วยเติมเต็มการเรียนรู้	4.86	0.35	มากที่สุด
รวม	4.86	0.33	มากที่สุด

12. ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้สอน

การพัฒนากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ทำให้ผู้สอนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการสอนและพัฒนาตนเอง (Self-Development) ในหลากหลายมิติ ดังนี้

1) เติบโตองค์ความรู้ในด้านศาสตร์การสอนใหม่ๆ มากขึ้น หมั่นติดตาม ตรวจสอบ และเรียนรู้ความก้าวหน้าของวิทยาการสมัยใหม่และกระแสการจัดการศึกษาของไทยและต่างประเทศ

2) ปรับการเรียน เปลี่ยนการสอน เป็น “Teach Less, Learn More” ตามแนวคิดของสิงคโปร์มากขึ้น

3) ทบทวนทักษะเดิม (Reskill) ปรับปรุงทักษะที่มีอยู่ (Upskill) และเติมทักษะใหม่ (New Skill) มากขึ้น โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแพลตฟอร์มการเรียนรู้สมัยใหม่

4) ปรับวิธีการทำงานของตนเอง โดยเน้นการผสมผสานความร่วมมือกับภาคีเครือข่าย ศิษย์เก่า สถานประกอบการหรือโรงเรียน/หน่วยงานทางการศึกษา มากขึ้น เพื่อมุ่งสร้างนิเวศวิทยาการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) เพื่อส่งเสริมศักยภาพของนักศึกษาอย่างสูงสุด

5) บูรณาการการทำงานรับใช้สังคมผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนการวิชาที่สอน ตามบริบทของงานด้านการจัดการศึกษา ใช้ความรู้ ทักษะและจุดแข็งของตนเองและสถาบัน สร้างประโยชน์ต่อแวดวงการศึกษามากขึ้น สอดคล้องวิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

13. ผลกระทบเชิงบวก (Positive Impact) ของ กระบวนการวิชา

จากการพัฒนากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ ICCVF ครั้งนี้ นอกจากช่วยส่งเสริมสมรรถนะทั้ง 5 ด้านให้กับนักศึกษาแล้ว กิจกรรมการเรียนรู้และผลงานของนักศึกษายังเกิดผลกระทบเชิงสร้างสรรค์ในวงกว้างในแวดวงการศึกษา ดังนี้

1) การจัด Webinar ได้ให้ความรู้แก่ครู ผู้บริหารและบุคลากรทางการศึกษาจำนวนมาก หลายจังหวัด ช่วยสร้างความตื่นตัวในการปฏิรูปหลักสูตรฐานสมรรถนะของประเทศ รวมทั้งมีการมอบใบประกาศนียบัตรให้แก่ผู้เข้าร่วม Webinar ด้วย

2) ผลงานโครงการออกแบบนวัตกรรมหลักสูตรบูรณาการฐานสมรรถนะของนักศึกษา ได้เผยแพร่แก่โรงเรียนเครือข่ายของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กว่า 10 โรงเรียน

3) เกิดการประสานความร่วมมือในกิจกรรมทางการศึกษาในภาคเหนือมากขึ้น โดยเฉพาะคณะกับโรงเรียน ศึกษานิเทศก์ ศึกษาธิการจังหวัด ฯลฯ

14. กิตติกรรมประกาศ

การจัดกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ ICCVF ในการพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาคั้งนี้ได้รับทุนสนับสนุนอย่างเป็นทางการจากศูนย์นวัตกรรม การสอนและการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้สอนขอขอบคุณโอกาสอันดีเยี่ยมเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ตลอดจนขอขอบคุณสาขาวิชาหลักสูตรและสอน และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้สนับสนุนกิจกรรมทางวิชาการด้วยดีเสมอมา รวมทั้งนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ชั้นปีที่ 1 CI 27 ทุกคน และขอพระคุณวิทยากรและผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้เกียรติมาร่วมจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนนี้

15. เอกสารอ้างอิง

[1] Ornstein, A. C., and Hunkins, F. P. (2018). Curriculum Foundations, Principles and Issues. (7th ed.). New Jersey: Englewood Cliffs.

[2] Kidman, G., & Casinader, N. (2019). Developing Teachers' Environmental Literacy through Inquiry-Based Practices. EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 15(6), em1687, 9 pages.

[3] Hall, G. E., Quinn, L. F., and Gollnick, D. M. (2017). Introduction to Teaching: Making a Difference in Student Learning. Canada: SAGE Publication, Inc.

[4] Graham, L., Berman, J., and Bellert, A. (2015). Sustainable Learning: Inclusive Practices for 21st Century Classroom. Port Melbourne: Cambridge University Press.

[5] Kemmis, S., and McTaggart, R. (1988). The Action Research Planner. Geelong, Australia: Deakin University Press.

การใช้การเรียนรู้แนวใหม่ (Active Learning) ร่วมกับห้องเรียนกลับด้าน(Flipped Classroom) ในการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สมบัติ ท้ายเรือคำ¹

¹ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

E-mail : sombat.ta@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ร่วมกับห้องเรียนกลับด้านในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการศึกษาค้นคว้าอิสระ ตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 วิชาเอกประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง ตามหลักของการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ (Active Learning) ผสมผสานกับการเรียนด้วยวิธี Flipped Classroom ด้วยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีทางการเรียนการสอน Clip Video ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น MOOC Google Classroom และมีการติดต่อสื่อสารกับนักศึกษาผ่านช่องทาง Facebook และ Microsoft Team วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาประกอบการบรรยาย ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความรู้ สามารถทำการวิจัยในชั้นเรียนได้ทุกคน มีความรับผิดชอบ มีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองและมีคุณลักษณะความเป็นครูที่ดี

คำสำคัญ: การเรียนรู้แนวใหม่ (Active Learning) , ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

1. บทนำ

ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นการออกแบบการเรียนการสอนใหม่ที่ให้อ่านแก่นักเรียนโดยนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาเอื้ออำนวยประโยชน์ต่อการเรียนรู้อย่างแท้จริง และนี่คือกุญแจแห่งการสร้างเยาวชนคุณภาพของไทยเพื่อการก้าวเข้าสู่ตลาดแรงงานโลก ห้องเรียนกลับด้านมองในมุมหนึ่งนี่คือวิธีใช้เวลาเรียนในห้องเรียนให้เกิดคุณค่าสูงสุดแก่ศิษย์คือ ใช้ฝึกประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนแบบ “รู้จริง” (Mastery Learning) [1-3] และเป็นวิธีจัดการเรียนรู้ที่ยกระดับคุณค่าของความเป็นครู คือ ครู ไม่สอนแบบถ่ายทอดความรู้ให้ศิษย์โดยตรงอีกต่อไปแต่ถ่ายทอดผ่านวิดีโอสั้น ๆ 15 - 20 นาทีให้นักศึกษาไปเรียนสาระความรู้ที่หอพักหรือบ้านพัก ซึ่งจะเปิดโอกาสให้นักศึกษาที่เรียนช้าหรือเรียนไม่ทัน “กรอกกลับดู” ได้ และจะดูซ้ำหลายครั้งก็ได้ ดูแล้วไม่เข้าใจจะชวนเพื่อน

มาดูและช่วยอธิบายก็ได้ แล้วในวันรุ่งขึ้นนักศึกษาก็ได้ทำกิจกรรมเพื่อฝึกใช้ความรู้ที่นั้น เกิดกระบวนการ “เรียนรู้โดยลงมือทำ” (Learning by Doing) ที่จะช่วยให้นักศึกษารู้สึกและรู้จริง โดยอาจารย์ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทไปทำหน้าที่ “ครูฝึก ” หรือ โค้ช [1-3] เพื่อเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการศึกษาดด้วยตนเอง (Independent Study) ผู้สอนจึงสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรับผิดชอบในการเรียน และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในรายวิชาการศึกษาดด้วยตนเองของนักศึกษาสาขาวิชาประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ตามแนวคิดการเรียนรู้แนวใหม่ (Active Learning) เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและเป็นสารสนเทศสำหรับครูอาจารย์ ผู้บริหารในการวางแผนการจัดกิจกรรมการ

เรียนรู้และเป็นการช่วยเหลือนักศึกษาที่มีความสามารถแตกต่างกันให้ก้าวหน้าในการเรียนรู้ตามความสามารถของตนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

เมื่อโลกก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 กระแสเรียกร้องให้มีการปรับเปลี่ยนวิถีคิด-วิธีการพัฒนา “พลเมืองโลก” รุ่นใหม่ถูกจุดประกายขึ้น และได้รับการขานรับจากนักคิด นักการศึกษาทุกภูมิภาคของโลกอย่างกว้างขวาง ภายใต้กรอบคิดที่เรียกว่า 21st Century Skills [4] ซึ่งเป็นแนวคิดในการพัฒนาคนรุ่นใหม่ให้มีคุณลักษณะที่พร้อมสำหรับการดำรงชีวิต และรับมือกับความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคตเพราะโลกที่ไร้พรมแดนและแคบลง ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี และการสื่อสาร สังคมปัจจุบันไม่ได้ต้องการเพียงคนเก่งหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน หากแต่ต้องการผู้ที่มีทักษะหลากหลายด้านประกอบกัน ได้แก่ การมีความรู้รอบในศาสตร์พื้นฐานและมีความรู้เกี่ยวกับโลก ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม มีทักษะชีวิตและอาชีพ เข้าใจความแตกต่างหลากหลายของผู้คนในสังคม และสามารถอยู่ร่วมกันบนความต่างนี้ได้ โดยมีมุมมองเชิงบวกมีทักษะในการเรียนรู้และสามารถสร้างนวัตกรรม เพื่อพัฒนางานของตนเองได้ เป็นการรู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการพัฒนาตัวเองพัฒนางาน ให้มีประสิทธิภาพ ที่สำคัญมากที่สุด คือ การมีสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม ภายใต้การขับเคลื่อนแนวคิดดังกล่าว หน่วยงาน องค์กร รวมทั้งบุคลากรด้านการศึกษา โดยเฉพาะ “ครู” ย่อมถูกคาดหวังให้เป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการเป็นหัวขบวนในการสร้างความเปลี่ยนแปลงอันยิ่งใหญ่ “ครู” ในศตวรรษที่ 21 ต้อง “เปลี่ยน” ทั้งบทบาท และวิธีการสอน ครูต้องสอนให้น้อยลง และสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้มากขึ้น โดยไม่เน้น การสอนสาระวิชาแต่เน้นสร้างแรงบันดาลใจ และอำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ [4] ครูเป็นพลังที่ยิ่งใหญ่ในการขับเคลื่อนการปฏิรูปการ

ศึกษาโดยปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนให้มีความหมาย เชื่อมโยงสู่ชีวิตจริงรวมทั้งสามารถพัฒนาทักษะที่หลากหลายของผู้เรียน มิใช่เพียงเพื่อสอบ แต่เป็นการเรียนรู้เพื่อเผชิญความเปลี่ยนแปลงอย่างรู้เท่าทัน และการสร้างสรรค์สังคมในศตวรรษที่ 21 เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ครูเห็นคุณค่าศักยภาพของตน และสนับสนุน ความพยายามของครูที่จะทดลองนำสู่การปฏิบัติ ด้วยการสนับสนุนงานวิจัยในชั้นเรียน การสร้างห้องเรียนกลับทางจะช่วยเปิดมุมมอง สร้างแรงบันดาลใจให้ครูทั้งหลายได้มีกำลังใจ มีความหวัง มีแนวทางที่จะยกระดับการจัดการเรียนการสอนของตนให้น่าสนใจ เปิดมิติการเรียนรู้ที่แท้จริงของผู้เรียนและสอดคล้องกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว และผู้เรียนก็เกิดผลสัมฤทธิ์ที่น่าพอใจ ครูก็ได้เรียนรู้พัฒนาพลิกผันบทบาทของตนให้อยู่เคียงคู่กับศิษย์ในยามที่เขาต้องการความช่วยเหลือ[5] การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดห้องเรียนกลับด้านเป็นวิธีการจัดการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพเพราะความรู้ในปัจจุบันนี้มีอยู่อย่างมหาศาลในโลกออนไลน์และสืบค้นได้ง่ายด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์อันทรงประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ เป้าหมายของการเรียนการสอนจึงไม่ได้อยู่ที่เนื้อหาความรู้ที่ผู้เรียนจะได้รับอีกต่อไป หากแต่เป็นทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียน และผู้สอนจึงไม่ได้เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนอีกแล้ว หากแต่เป็นผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้และจุดประกายการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับผู้เรียน ด้วยการเรียนการสอนแบบกลับด้านผู้สอนจึงต้องเข้าใจและพร้อมเข้าสู่ยุคของการเปลี่ยนแปลงนี้ ห้องเรียนกลับด้านมองในมุมมองหนึ่ง นี้คือวิธีใช้เวลาเรียนในห้องเรียนให้เกิดคุณค่าแก่ผู้เรียนคือฝึกประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนแบบ “รู้จริง” (Mastery Learning) และเป็นวิธีจัดการเรียนรู้ที่ถ่ายทอดผ่านวิดีโอทัศน์สั้นๆ 15 - 20 นาที ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีอื่น ๆ ตามแนวทางการ

เรียนแบบใหม่ (Active Learning) โดยให้นักเรียนไปเรียนสาระความรู้ที่บ้าน เพื่อเปิดโอกาสให้ได้ที่เรียนซ้ำได้ทบทวนและเรียนซ้ำ สามารถให้คนอื่นช่วยอธิบายได้ แล้วสามารถทำกิจกรรมเพื่อฝึกใช้ความรู้นั้นทำให้เกิดกระบวนการ “เรียนรู้โดยลงมือทำ” (Learning by Doing) ที่จะช่วยให้รู้สึกและรู้จริง โดยครูเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ผู้อำนวยการเรียน [6] เพื่อเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้สอนจึงสนใจที่จะศึกษา การควบคุมตนเอง ความรับผิดชอบในการเรียน ความสามารถในการแก้ปัญหา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการศึกษาด้วยตนเองของนักศึกษาสาขาวิชาประถมศึกษา ชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพต่อไป

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

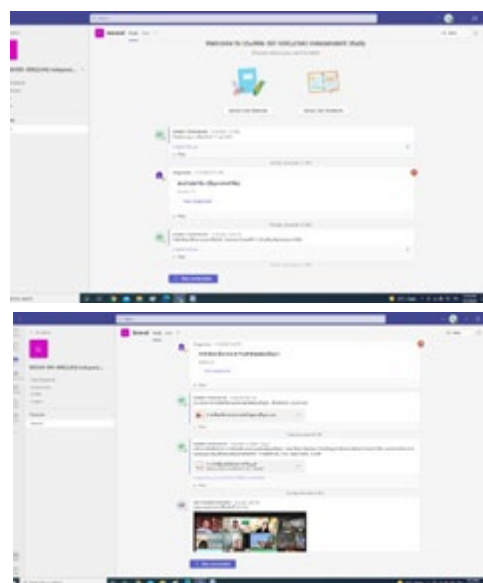
วิธีการจัดกิจกรรมการสอน เริ่มต้นจากการปฐมนิเทศวิธีการจัดการเรียนการสอน โดยวิธีการคือ อาจารย์ผู้สอนจะส่ง clip video ที่ผลิตขึ้นและ clip จาก youtube จะเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาองค์ความรู้จากคลิปวิดีโอที่ผู้สอนผลิตขึ้นในแต่ละประเด็นรวมทั้งสื่อการเรียนการสอนประเภทอื่น เช่น ppt. เอกสารประกอบการเรียนให้นักศึกษาในห้องกลุ่ม Facebook เพื่อสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนก่อนโดยใช้เวลาศึกษานอกห้องเรียน และ ให้ Assignment ก่อนที่จะนัดพบนักศึกษาเป็นครั้งคราวทาง Zoom เมื่อเข้าห้องเรียนถึงจะนำความรู้ที่ได้ศึกษาจากคลิปวิดีโอที่ค้นนอกห้องเรียนมาปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย (Assignment) ทีละขั้นตอนตามประเด็นของการทำวิจัย เพื่อตรวจสอบผลการเรียนและการปฏิบัติงานเมื่อนักศึกษามีปัญหาสามารถใช้ช่องทางสื่อสารทาง MS Team พูดคุยปรึกษากับอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้ โดยอาจารย์จะกำหนดส่งงานเป็นระยะ ในช่องทาง Assign ของ MS Teams ซึ่งผู้สอนจะทำการ

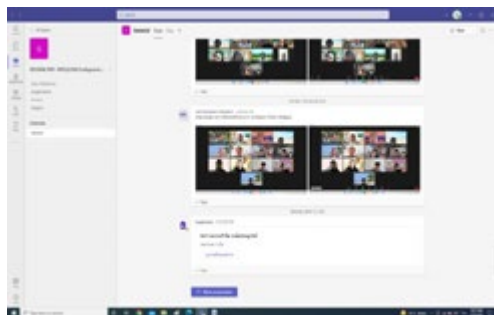
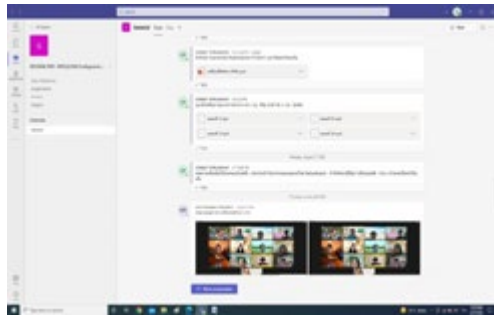
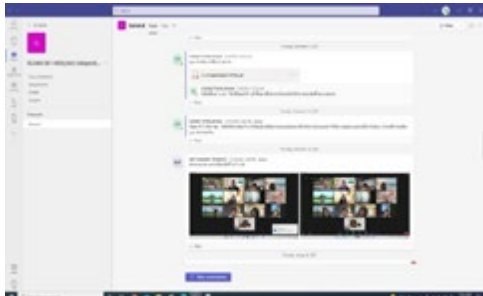
วัดและประเมินผลการเรียนรู้และตัดสินผลการเรียนรู้จากการปฏิบัติงานของนักศึกษาทีละขั้นตอน ด้วยการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ซึ่งจะเป็นผลดีกับนักศึกษาที่จะได้รับทราบผิดพลาดของตนเองและนำงานกลับไปแก้ไขทีละขั้นตอน จนกว่าจะทำโครงการศึกษาหรือวิจัยเสร็จสิ้นตามกระบวนการ

4. ผลที่ได้รับจากการจัดกิจกรรม

ผู้สอนใช้การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งการดำเนินการศึกษาค้นคว้าจะเป็นในลักษณะของการทำตามลำดับขั้น 1-2-3-4-... ซึ่งต้องผ่านในแต่ละขั้นตอนก่อนจะเรียนรู้ในขั้นตอนต่อไป และผลงานของนักศึกษา ก็ต้องผ่านขั้น 1 ก่อนจะไปสู่ขั้นที่ 2 และขั้นตอนต่อไป ผลการตรวจสอบในแต่ละขั้นตอนจะให้นักศึกษานำเสนอผลงานผ่าน CMU-Zoom และให้ข้อเสนอแนะทีละคน และเพื่อนร่วมชั้นก็ได้เรียนรู้ร่วมกัน

ผลจากการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้วางแผนผ่านงานที่ได้รับมอบหมาย (Assignment) คือรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ที่นักศึกษาแต่ละคนได้ศึกษาค้นคว้าตามความถนัดและความสนใจ 12 เรื่อง โดยมีอาจารย์ผู้สอนคอยตรวจสอบในแต่ละประเด็นและแต่ละขั้นตอนของการทำวิจัย ดังภาพประกอบ





รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาชุดแบบทดสอบ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนบ้านแมต๊ะ
The developing a set of spelling games to promote Thai language spelling enhancement in grade 1
Ban Mae Tia School



รายงานการวิจัย

เรื่อง ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง วงจรไฟฟ้า โดยการจัดการเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษา
The results of the development of learning activities to promote science process
skills for prathomsuksa 6 students on the topic of electrical circuit based on
Stem education learning management



รายงานการวิจัย

เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การแก้ปัญหาด้วยหารคูณ
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิค KWDL ร่วมกับเทคนิคการวาดภาพ
(The Development of Mathematical Learning Activities on solving Multiplication
Problems of Grade 2 Student using KWDL Technique and Drawing Technique)



รายงานการวิจัย

เรื่อง

ผลการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เรื่อง การอ่านนิเวศวิทยาด้านสุขภาพ รายวิชาภาษาไทย
โดยใช้สื่อที่มีร่วมกับแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนบ้านเสี้ยว จังหวัดน่าน

ผลลัพธ์ของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ นักศึกษาทั้ง 12 คนได้จัดทำรายงานการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับสมบูรณ์ ที่แสดงถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ที่ผู้สอนได้ให้นักศึกษาแต่ละคนนำเสนอผลการวิจัยของตนเองในห้อง Zoom ของกลุ่ม และให้เพื่อนร่วมชั้นวิพากษ์วิจารณ์ ซึ่งเป็นการสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ตัวอย่างผลงานการศึกษาค้นคว้าอิสระที่เขียนในรูปแบบของรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ มีดังนี้



รายงานการวิจัย

เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้แผนผังความคิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ชั้นปีที่
Developing reading comprehension skills using mind maps
of primary school students, grade b.



รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาโปรแกรมในการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



ชอานการวิจัย

เรื่อง

การแก้ปัญหาพฤติกรรมความรับผิดชอบในเรื่องของการไม่ส่งงานหรือส่งงานไม่ตรงตามเวลาที่กำหนด โดยใช้วิธีการเสริมแรงทางบวกและการใช้สัญญาเงื่อนไข ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองเมฆ จังหวัดสุโขทัย
Problem solving behavior of responsibility for not submitting work or not submitting work on time by using positive reinforcement methods and using conditional contracts of Grade 6 students at Ben Hong Nae School, Sukhothai



ผลลัพธ์ที่อาจารย์ผู้สอนได้เรียนรู้จากการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้การเรียนรู้แนวใหม่ (Active Learning) ร่วมกับห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) คือการได้พัฒนาการจัดทำ clip ประกอบการเรียนการสอนที่เป็นผลงาน เพื่อใช้ในการเรียนการสอนในปีต่อไป และเพื่อเผยแพร่ให้คนอื่นได้เรียนรู้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้



5. สรุป

บทเรียนที่ได้รับ บทเรียนที่ได้รับจากการจัดการเรียนการสอน ทำให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตามแนวทาง Active Learning ได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อให้สิ่งที่เรียนรู้นั้นคงทน และสามารถนำไปบูรณาการและประยุกต์ใช้ได้จริงเมื่อสำเร็จการศึกษาตามหลักการของการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำจริง (Learning by Doing) [7-9] รวมทั้งสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองตามแนวคิด ทฤษฎี Constructivism อันเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 [10] และสามารถที่จะนำแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped

Classroom) ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนตามสภาพจริงให้สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual difference) ของผู้เรียนที่สามารถจะเรียนรู้ได้ตลอดเวลา [1-3,11]

แนวทางการขยายผล จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความรู้ความสามารถในการปฏิบัติงานวิจัยจนสามารถทำวิจัยได้สำเร็จและเขียนรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ได้ [7-9] รวมทั้งมีความรับผิดชอบและมีคุณลักษณะความเป็นครู ดังนั้นจึงสามารถนำผลจากการวิจัยนี้ไปขยายสู่การจัดการเรียนการสอนในวิชาที่มีลักษณะเหมือนกัน โดยเฉพาะนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย ก่อนที่จะออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพรูปแบบในสถานศึกษา เพราะตัวชี้วัดในการประเมินการฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู คือ นักศึกษาต้องสามารถทำวิจัยในชั้นเรียนได้ และเนื่องจากการจัดการเรียนการสอนในช่วงการระบาดของเชื้อโควิด 19 ที่ต้องมีการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ที่เน้นการเรียนรู้โดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยี ผสมผสานกับแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) รวมทั้งสามารถศึกษาวิจัยคุณลักษณะอื่น ๆ หรือตัวแปรอื่น ๆ ที่อาจจะเกิดจากการจัดการเรียนการสอนแบบนี้ เช่น ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Quotient) ความรอบรู้ทางดิจิทัล (Digital Literacy) การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-Regulation) ของผู้เรียนในระดับต่าง ๆ

ปัญหาและอุปสรรค จากการเรียนการสอนด้วยแนวคิด Active Learning ผสมผสานกับการเรียนรู้

แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) พบปัญหาในการดำเนินการจัดการเรียนการสอนบางประการจากผลการประเมินของนักศึกษา คือ สื่อการสอนและเอกสารประกอบการสอนสนับสนุนต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (Teaching media and materials support the students' learning) ค่อนข้างจะน้อย เนื่องจากการเรียนในชั้นปีที่ 4 นักศึกษาจะต้องเรียนในรายวิชาต่าง ๆ ที่เน้นการปฏิบัติการสอนและต้องลงฝึกในพื้นที่จริงคือในสถานศึกษาเป็นรายบุคคล จึงทำให้นักศึกษามีค่าใช้จ่ายในการจัดเตรียมสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ประกอบการเรียนค่อนข้างสูง แต่สื่อและอุปกรณ์ที่สนับสนุนการจัดทำสื่อการเรียนการสอนค่อนข้างมีจำกัดจึงเป็นปัญหาและอุปสรรคของการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งที่มีการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ที่นักศึกษาแต่ละคนจะต้องเรียนรู้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ทำให้มีปัญหาในระบบการสื่อสาร เช่นระบบอินเทอร์เน็ตช้า อุปกรณ์ที่มีเป็นเวอร์ชันเก่าที่ไม่สนับสนุน (support) กับอุปกรณ์ระบบใหม่กับการเรียนการสอนแบบออนไลน์ รวมทั้งโรงเรียนที่นักเรียนเป็นหน่วยตัวอย่างในการวิจัยของนักศึกษามีการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในระยะแรกทำให้นักศึกษาที่ลงพื้นที่ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในมีความยากลำบาก และต่อมาเมื่อโรงเรียนมีการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ นักศึกษาสามารถลงเก็บรวบรวมข้อมูลในโรงเรียนแต่ต้องมีการตรวจ ATK ทุกครั้งที่เข้าเก็บข้อมูล ทำให้เสียค่าใช้จ่ายเพิ่มมากขึ้น

6. เอกสารอ้างอิง

[1] Bergmann, J., & Sams, A. (2012). Flip your classroom reach every student in every class every day. Washington, DC: ASCD, International Society for Technology in Education.

[2] Conklin, W., & Stix, A. D. (2017). Active Learning Across the Content Areas (ProfessionalResources). California: shell education.

[3] Levine, L. E., & Munsch, J. (2017). Child Development An Active Learning Approach. New York: Sage Publications, Inc.

[4] สุดเฉลิม ศัสตราพฤกษ์. (2560). การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 แบบห้องเรียนกลับด้าน เพื่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม Flipped Classroom in 21st Century Learning or Development of Learning and Innovation Skills, วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (2560), 28(1), 100-108.

[5] ฐานิตา ลิ้มวงศ์ และ ยุพากรณ์ แสงฤทธิ์ (2562). “ห้องเรียนกลับด้าน: การเรียนรู้แนวใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21” (21st Century Skills) Flipped Classroom: new learning for 21st Century Skills, วารสาร Mahidol R2R e-Journal ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 ประจำเดือนกรกฎาคม-ธันวาคม, 1-9.

[6] วิจารย์ พานิช. (2556). ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสยามกัมมาจล

[7] ญาณัญญา ศิริภักธธาดา. (2553). รายงานการวิจัยในชั้นเรียนระดับอุดมศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในการเรียนวิชาหลักการตลาดโดยการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning). วิทยานิพนธ์ บธ.ม. (การตลาด). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

[8] อนุสร หงษ์ขุนทด. (2558). การพัฒนารูปแบบระบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านผ่านสื่อ 3 แบบด้านทักษะดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (76-77).

[9] โกมลไพศาล.(2554). การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้เองในรายวิชาคณิตศาสตร์วิเคราะห์ Learning that Students Who Know Themselves in a Mathematics Analysis. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

[10] Joyce, B.; & Weil. M. (1996). Models of Teaching. 5th ed. New York: Allyn & Bacon..

[11] Auster, E. R., & Wylie, K. K. (2006). Creating active learning in the classroom: A systematic approach. Journal of Management Education, 30, 333-354

การพัฒนากระบวนการเรียนรู้รายวิชากีฬาเพื่อสุขภาพ (Sports for Health)

สรารวุฒิ พงษ์พิพัฒน์

สาขาวิชาพลศึกษา (ภาควิชาอาชีวศึกษาและการส่งเสริมสุขภาพ, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่)

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

E-mail sarawut.p@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

ผู้สอนจัดกระบวนการให้เกิดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามแนวคิด Less Lecture Learn more Approach & ICT-Integrated Learning นักศึกษาสามารถใช้เวลานอกชั้นเรียนศึกษาเนื้อหา จากช่องทางการเรียนรู้ให้สามารถศึกษาเนื้อหาได้ล่วงหน้าหรือทบทวนเนื้อหาสาระได้โดยผ่านช่องทางสื่อสมัยใหม่ ก่อให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ในชั้นเรียน มีการใช้เทคนิคการเรียนการสอนแบบ Flipped-classroom โดยให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากเอกสารประกอบการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยการแปลงเป็นสาระสนเทศเพื่อนำไปแบ่งปัน แลกเปลี่ยนความรู้กันในชั้นเรียน หรือช่องทาง Facebook Fanpage ของรายวิชา

คำสำคัญ: Less Lecture Learn more Approach, ICT-Integrated Learning, Active Learning, Flipped-classroom

1. บทนำ

การเรียนการสอนในยุคใหม่ หากต้องการประสิทธิผลจากกระบวนการจัดการเรียนรู้นั้น คงจะต้องพิจารณากันในหลายประเด็น ที่สำคัญคือการจะพิจารณาว่านักศึกษาจะเรียนรู้ได้อย่างไร มีกลไกและเงื่อนไขที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาได้อย่างไร อันเป็นเป้าหมายในกระบวนการพัฒนา แต่ต้องคำนึงถึงตัวนักศึกษาเป็นสำคัญ ตามคำกล่าวของ เฮอร์เบิร์ต เอ. ซีมอน (Herbert A. Simon) 1996 ที่ว่า การเรียนรู้เป็นผลมาจากสิ่งที่นักศึกษาทำและคิดเท่านั้น ผู้สอนสามารถพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาให้ก้าวหน้าไปได้โดยการใช้ทรัพยากรต่อสิ่งที่นักศึกษาทำเพื่อการเรียนรู้ ดังนั้นครูเป็นบุคคลสำคัญที่จะสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ชี้แนะทิศทาง และสนับสนุนให้เกิด

คุณภาพของพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา ให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้ในแต่ละเรื่องเข้าด้วยกันทำให้เกิดโครงสร้างความรู้ที่จัดระเบียบอย่างถูกต้องตามขั้นตอน สามารถบูรณาการและดึงความรู้มาใช้งานได้อย่างเหมาะสมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จากนั้นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถกำกับตนเองได้ รู้จักประเมินความต้องการ ประเมินความรู้และทักษะของตนเอง วางแผนแนวทาง ตรวจสอบความก้าวหน้าและปรับปรุงกระบวนการของตนตามความเหมาะสมกับเพศ วัย และสภาพร่างกายของตนเองได้ จึงต้องอาศัยกระบวนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือประเมินร่วมกับผู้อื่น

2. หลักการที่นำมาใช้

กิจกรรมในชั้นเรียน เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ (Student Centered Approach) ในจำนวนอย่างน้อย 50% ของหัวข้อที่เน้นความรู้ความจำ (Verbal Information) รวมทั้งมุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนในลักษณะ ICT-Integrated Learning ในระดับเต็มเต็มการจัดการเรียนการสอน การนำนวัตกรรมใหม่เข้ามาสอนในลักษณะที่สามารถวัดผลได้ 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 Services

โดยมีเครื่องมือในการเรียนรู้ดังนี้

- Microsoft teams
- Zoom meeting
- Facebook fan page
- Web portal and Another academic website

ผู้สอนจะให้ความสำคัญกับการปฏิบัติกิจกรรมของนักศึกษา Student Centered Approach ด้วยวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายประกอบด้วย

- Inquiry-Based Learning
- Active Based Learning
- Project-Based Learning
- Problem-Based Learning

ผู้สอนมีการวัดและประเมินผลตามความเหมาะสมและบริบทของชั้นเรียนดังนี้

- EFA: Embedded Formative Assessment
- Authentic Assessment
- Reflection

3. กระบวนการเรียนรู้

ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียน

และนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ McKinney (2008) รูปแบบหรือเทคนิค การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ดังนี้

- การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)

- การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่ม

- การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา

- การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

- การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

- การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่ได้ทดลองปฏิบัติ หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่เขียน

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้

ผู้สอนจัดการเรียนการสอนที่ส่วนทางกับการสอนแบบเดิม โดยให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาความรู้ที่จัดเตรียมไว้ จากการใช้เทคโนโลยี เนื่องจากเวลาในห้องเรียนมีจำกัด ได้แก่ Youtube, Internet, Academic web portal etc. แล้วกลับมาสร้างสภาพแวดล้อมเพื่อจัดกิจกรรมที่ออกแบบไว้ในชั้นเรียน ได้แก่ การเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด การเรียนรู้แบบทบทวน การเรียนรู้แบบวิเคราะห์ การเรียนรู้แบบทดสอบ การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา โดยมีผลลัพธ์จากกระบวนการเรียนรู้ดังนี้

นักศึกษา มีการบันทึกกิจกรรมด้านสุขภาพและสมรรถภาพทางกายของนักศึกษาตลอดภาคการศึกษา นักศึกษา จัดทำสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ แบ่งปันความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเพื่อสุขภาพ

นักศึกษา จัดทำสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ แบ่งปันความรู้เกี่ยวกับการยืดเหยียดกล้ามเนื้อก่อนและหลังการเล่นกีฬา

นักศึกษา จัดทำสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ แบ่งปันความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบและการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย

นักศึกษา จัดทำสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ แบ่งปันความรู้เกี่ยวกับการเลือกออกกำลังกายและเล่นกีฬา

นักศึกษา จัดทำ VDO Clip การแนะนำการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเพื่อสุขภาพ

นักศึกษา จัดทำ VDO Clip การแนะนำการยืดเหยียดกล้ามเนื้อก่อนและหลังการเล่นกีฬา

นักศึกษา จัดทำ VDO Clip การแนะนำการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย

นักศึกษามีช่องทางการสำหรับเผยแพร่ แบ่งปันความรู้ กับแหล่งเรียนรู้ภายนอกทาง Facebook Fan Page : <https://www.facebook.com/Sports4Health>

5. รูปภาพ



รูปที่ 1 วิธีการ กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใหม่



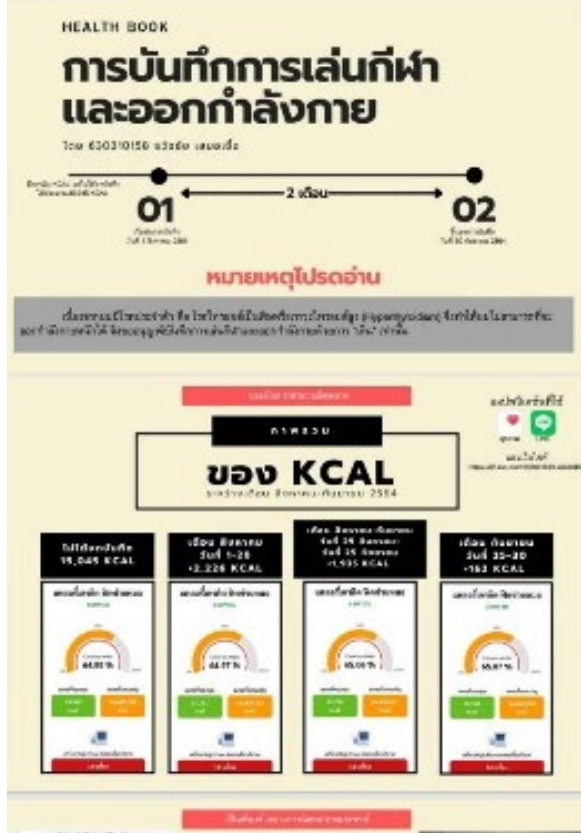
รูปที่ 2 สื่อและเครื่องมือการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่



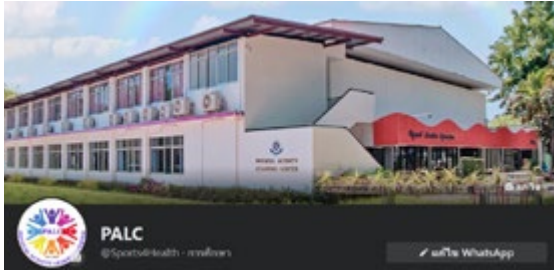


รูปที่ 4 นักศึกษาบันทึกการเล่นกีฬาและออกกำลังกาย

รูปที่ 3 นักศึกษาสามารถประเมินสุขภาพตนเองเบื้องต้น



รูปที่ 5 นักศึกษามีการสนทนากลุ่มและจัดทำเป็น podcast



รูปที่ 6 นักศึกษาสามารถนำความรู้มาแบ่งปัน แลกเปลี่ยน กับแหล่งเรียนรู้ภายนอกทาง Facebook Fan Page : <https://www.facebook.com/Sports4Health>

6. สรุปผล

สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาอื่นของตนเองต่อไป มีมุมมองความคิดใหม่ ๆ เปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมจากการสอนแบบเดิมไปสู่การสอนในรูปแบบใหม่ สามารถพัฒนาศักยภาพการสอนที่มีอยู่เดิมให้มากขึ้นจนเป็นความเชี่ยวชาญ สามารถสร้างบรรยากาศและสร้างสรรค์พื้นที่การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา สามารถเชื่อมโยงความรู้ ประสบการณ์ และถ่ายทอด แบ่งปันให้กับกลุ่มคณาจารย์ที่เกี่ยวข้องและสนใจการสอนรูปแบบใหม่ให้เกิดเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ ครูเพื่อศิษย์ (PLC: Professional Learning Community) สามารถเชื่อมโยงความรู้กับบุคลากรและแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและ

7. เอกสารอ้างอิง

[1] SIMON, Herbert A. (1996) Models of My Life, Cambridge, MA: The MIT Press, 1996, originally published: New York: Basic Books, 1991.

[2] Mckinney, S. E. (2008). Developing teachers for high-poverty schools: The role of the internship experience. Urban Education. 43(1), 68-82. [Online], Available: <http://www.eric.ed.gov> (2018, 2 January).

ภายนอกมหาวิทยาลัยได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น โดยการนำเทคโนโลยีมาสนับสนุนกระบวนการเรียนการสอนในขั้นตอนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงการให้ผู้เรียนได้ค้นคว้า สืบค้น ติดตามความรู้ด้วยตนเอง ได้แก่ VDO clip, Podcast, Youtube, blog, Calendar การให้ผู้เรียนและผู้สอนมีการสื่อสารและตรวจสอบตนเอง ได้แก่ MS teams, Facebook, line การสร้างและประเมินสมมติฐาน ได้แก่ Zoom meeting, Breakout room, Mind mapping etc. การสร้างบทบาทใหม่ สะท้อนความสามารถและความมั่นใจ ในการนำเสนอผลงาน ได้แก่ slide share, canvas, Tutorial video, Mind mapping etc. มีการวัดประเมินผลการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงจากวิธีการสอนแบบเดิม คือ EFA: Embedded Formative Assessment: (20%) ได้แก่ ผลงานกลุ่ม การนำเสนอ และแลกเปลี่ยนความรู้ ผลการดำเนินโครงการ Authentic Assessment (20%): การประเมินตามสภาพจริง จากผลการปฏิบัติงาน การดำเนินโครงการ Reflection (20%): การสะท้อนผลจากการเรียนรู้จากกิจกรรมในชั้นเรียน

อย่างไรก็ตามปัญหาและอุปสรรคสำคัญคือการเรียนการสอนในสภาพการณ์ของโรคระบาดโควิด-19 ทำให้ไม่สามารถเรียนในชั้นเรียนและไม่สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในสถานศึกษาต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งไม่สามารถดำเนินกิจกรรมกลุ่มในลักษณะการปฏิบัติร่วมกันได้

กลวิธีการเขียนเพื่อการศึกษาในมุมมองห้องเรียนกลับด้าน ด้วยรูปแบบสารคดีโครงการ “เขียนความดี”

สิระ สมนาม¹

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

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอกระบวนการและผลการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้าน ในกระบวนการวิชา 067203 กลวิธีการเขียนเพื่อการศึกษา ซึ่งมีนักศึกษาลงทะเบียนเรียนจำนวน 34 คน มีภาระงานหลักคือการเขียนบรรยาย อธิบาย พรรณนา นิทาน ปกิณกะภาษาและวรรณกรรม สารคดี และคำประพันธ์ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน และปฏิบัติการเขียนและจัดทำวีดิทัศน์สารคดีโครงการ “เขียนความดี” โดยใช้แนวคิดพื้นฐานได้แก่ แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน แนวคิดเขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน และวิธีการทักษะย่อยทางภาษา โดยนักศึกษาจะเรียนรู้หลักการเขียนนอกชั้นเรียนจากวีดิทัศน์ขนาดสั้นที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้น และมีการอภิปรายประเด็นสำคัญ ในช่องทาง CMU Ms Team จากนั้นจึงมาปฏิบัติการฝึกทักษะย่อยการเขียนชิ้นงานในชั้นเรียนออนไลน์ร่วมกัน โดยในหัวข้อการเขียนสารคดีนั้น นักศึกษาได้บูรณาความรู้ภาคทฤษฎีไปสู่ภาคการปฏิบัติจริง ผ่านกิจกรรมการเขียนสารคดีโครงการ “เขียนความดี” ซึ่งเป็นพันธกิจการบูรณาการจัดการเรียนการสอนในกระบวนการวิชาเข้ากับพันธกิจด้านการบริการวิชาการของสาขาวิชาที่ได้จัดอบรมการทำโครงงานภาษาไทยให้นักเรียนในโครงการส่งเสริมศักยภาพนักเรียนผู้ที่มีความสามารถพิเศษด้านภาษาไทยภาคเหนือ ไปก่อนหน้านั้น โดยร่วมมือกับศูนย์ส่งเสริมนักเรียนผู้ที่มีความสามารถพิเศษด้านภาษาไทยภาคเหนือ จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย และโรงเรียนจักรคำคณาทร ในรูปแบบการเขียนสารคดีและจัดทำวีดิทัศน์สารคดีของพี่ ๆ นักศึกษา เพื่อเผยแพร่ผลการทำโครงงานภาษาไทยของน้อง ๆ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้ง 3 โรงเรียน จำนวน 9 กลุ่มโครงงาน การเขียนสารคดีของพี่ ๆ นักศึกษาจึงถือเป็นการร่วมเขียนความดีจากการทำโครงงานเพื่อชุมชนของน้อง ๆ นักเรียน ซึ่งเป็นการทำความดีรูปแบบหนึ่ง ผลการจัดการเรียนรู้พบว่า นักศึกษากระตือรือร้นในการฝึกทักษะย่อยการเขียน สามารถผลิตงานเขียนได้น่าสนใจ โดยเฉพาะสารคดีโครงการ “เขียนความดี” ในขณะที่กลุ่มน้อง ๆ นักเรียนได้สะท้อนคิดว่า มีความภาคภูมิใจที่ได้ทำโครงงานภาษาไทยเพื่อชุมชน และมีพี่ ๆ นักศึกษา มาช่วยถ่ายทอดและเผยแพร่ความดีในการทำโครงงานผ่านการเขียนและการจัดทำวีดิทัศน์สารคดี ก่อให้เกิดการยกระดับคุณภาพการทำโครงงานภาษาไทยของน้องนักเรียนในโครงการส่งเสริมนักเรียนผู้ที่มีความสามารถพิเศษด้านภาษาไทยภาคเหนือ อันจะช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติของผู้คนในสังคมได้สืบไป

คำสำคัญ: การเขียน, เขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ, ห้องเรียนกลับด้าน, วิธีการทักษะย่อยทางภาษา, สารคดี, โครงงาน

1. บทนำ

การเขียนเป็นกระบวนการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นตัวอักษรเพื่อสื่อความให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจตรงตามที่ต้องการสื่อ ดังที่ Gillespie and Graham (2014) ได้กล่าวว่าการเขียนคือความสามารถในการสื่อสารความคิดผ่านภาษาเขียน โดยการใช้การเขียนเพื่อการเก็บข้อมูล การสื่อสาร ทั้งนี้การเขียนเป็นทักษะที่สามารถเรียนรู้และฝึกฝนได้ โดยในการสอนเขียนนั้น McKay (2009) ได้นำเสนอความรู้และทักษะที่พัฒนาความสามารถในการเขียนที่ครูควรสนับสนุน ได้แก่ ความรู้ในการใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ ความรู้ในเรื่องประเภทของข้อความ ทักษะการจัดระบบข้อความ ทักษะการใช้เครื่องหมายวรรคตอน และทักษะการใช้ประโยชน์จากสื่อทางภาษาเพื่อสนับสนุนการเขียน

การจัดการเรียนรู้กระบวนการวิชา กลวิธีการเขียนเพื่อการศึกษา มีความมุ่งหมายเพื่อให้นักศึกษามีความรู้และทักษะการเขียนงานที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ แต่จากประสบการณ์การจัดการเรียนรู้กระบวนการวิชา กลวิธีการเขียนเพื่อการศึกษาสำหรับนักศึกษาครูภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พบว่าการจัดการเรียนรู้ยังประสบปัญหา เนื่องจากนักศึกษาส่วนใหญ่ไม่ได้มีความสนใจและไม่มีพื้นฐานความรู้ทางการเขียน การบรรยายหลักการความรู้ในชั้นเรียนไม่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ อีกทั้งยังเบียดบังเวลาของการฝึกฝนทักษะย่อยในการเขียนงานแต่ละชิ้น ส่งผลกระทบให้นักศึกษาต้องไปฝึกเขียนเองที่บ้าน ทำให้การฝึกทักษะย่อยในการเขียนขาดประสิทธิภาพ

จากหลักการและสภาพความเป็นจริงดังกล่าว จึงเป็นที่มาของการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้กระบวนการวิชานี้ในรูปแบบแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เพื่อให้นักศึกษาครูภาษาไทยได้ศึกษาหลักการจากคลิปวิดีโอทัศน์ก่อนเข้าชั้นเรียน เพื่อให้มีเวลาฝึกปฏิบัติ

ทักษะย่อยการเขียนในชั้นเรียนร่วมกันมากขึ้น กระบวนการดังกล่าวจะมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน แนวคิดเขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ และวิธีการทักษะย่อยทางภาษา โดยมุ่งเน้นภาระงานหลักคือ การผลิตงานเขียนเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้สอดคล้องเหมาะสมกับการเรียนรู้ในสถานการณ์โรคระบาดโควิด -19 ต่อไป

2. แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

2.1. เขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ

แนวคิดเขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ (Practical Intelligence) (Sternberg, 1985) เป็นการพัฒนาความสามารถของบุคคลในการประยุกต์ใช้ความรู้โดยเน้นความสามารถในการปฏิบัติ 4 ด้าน คือ การใช้ความรู้ (Use) การประยุกต์ (Apply) การตรวจสอบความรู้ (Implement) และการนำความรู้ไปปฏิบัติ (Practice) เพื่อให้บุคคลสามารถนำความรู้ภาคทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติจริงในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ซึ่งการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติทักษะการเขียนตามแนวคิดเขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ โดยเฉพาะการนำทักษะการเขียนสารคดีไปเขียนสารคดีทางการศึกษาและจัดทำวิดีโอทัศน์สารคดีเพื่อเผยแพร่กิจกรรมการทำโครงการของน้องนักเรียน

2.2. แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

ห้องเรียนกลับด้านเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่กำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าความรู้มาก่อนเข้าชั้นเรียน เพื่อให้มีเวลาสำหรับฝึกทักษะย่อยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียนมากขึ้น ดังที่ Barbara Walvoord & Virginia Johnson Anderson (1998) ได้กล่าวว่า ห้องเรียนกลับด้านมุ่งให้นักเรียนได้เรียนกับสื่อ การเรียนต่างๆ เช่น การเรียนนอกห้อง การอ่านหนังสือ วิดีโอและ PowerPoint ที่มีเสียงก่อนการเข้าชั้นเรียน เมื่อเข้าห้องเรียนกิจกรรมในเวลาเรียน นักเรียนจะอภิปรายกลุ่มเป็นกลุ่มย่อยๆ เกี่ยวกับปัญหาต่างๆ

ซึ่งช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจมากขึ้นกว่าการสอนในรูปแบบดั้งเดิม ในขณะที่ Jonathan Bergmann and Aron Sams (2012) ได้กล่าวถึงการใช้เวลาในชั้นเรียนตามวิธีการห้องเรียนกลับด้านว่าสัดส่วนการใช้เวลาในชั้นเรียนจะเปลี่ยนไป นักเรียนมีเวลามากขึ้นสำหรับทำกิจกรรมที่ช่วยเพิ่มพูนความรู้ให้กว้างขวางและลุ่มลึกขึ้น หรือใช้ในการฝึกทักษะการแก้ปัญหาต่างๆ ได้มากขึ้น ซึ่งการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ นักศึกษาได้ศึกษาหลักการเขียนงานทางการศึกษานอกชั้นเรียนจากคลิปวิดีโอทัศน์ที่ผู้สอนจัดทำขึ้น แล้วมาฝึกปฏิบัติทักษะย่อยทางการเขียนและอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน

2.3. การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) มุ่งให้ผู้เรียนเกิดทักษะปฏิบัติจากการค้นคว้าตามความสนใจ ดังที่ Moursund (1998) และ Hargis (2005) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นพบคำตอบตามความสนใจ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ นักศึกษาได้ศึกษากระบวนการและผลการดำเนินโครงการภาษาไทยจากน้อง ๆ นักเรียน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเขียนสารคดีและจัดทำวีดิทัศน์สารคดีทางการศึกษา

2.4. วิธีการทักษะย่อยทางภาษา

วิธีการทักษะย่อยทางภาษา (Language sub-skills approach) มุ่งเน้นให้ครูผู้สอนและผู้เรียนวิเคราะห์ทักษะย่อยทางภาษาที่ต้องฝึกฝน British Council (2019) ได้อธิบายว่าทักษะภาษาแบ่งออกเป็นทักษะย่อยที่ผู้ใช้ภาษาปฏิบัติเพื่อให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ Lackman (2010) และ Iyer (2015) ได้กล่าวว่าครูควรสอนการฝึกทักษะย่อย ซึ่งเป็นแนวทางที่ชัดเจนว่าจะสอนอะไรในชั้นเรียน และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดี ซึ่งการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ นักศึกษาได้ฝึกทักษะย่อยในการเขียนงานเพื่อประยุกต์ใช้ทางการศึกษา ประกอบด้วย ทักษะการวางโครงเรื่อง ทักษะการเลือกคำศัพท์ ทักษะการเรียบเรียงภาษา ทักษะการเขียนย่อหน้า ทักษะการตรวจทานงานเขียน และทักษะการประเมินผลงานเขียน

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

การจัดการเรียนรู้วิถีการเขียนด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านครั้งนี้มีกิจกรรมการเรียนการสอนตลอดจนมีสื่อและนวัตกรรมการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ อีกทั้งกระบวนการการเรียนรู้ที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning) และกระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning) ดังนี้

3.1. กิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบใหม่

กิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ในครั้งนี้ ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีการเขียนเพื่อการศึกษาในมุมมองห้องเรียนกลับด้าน ด้วยกิจกรรมสารคดีโครงงาน “เขียนความดี” โดยใช้แนวคิดเขาวงกตปัญญาเชิงปฏิบัติ (Practical Intelligence) ร่วมกับแนวคิดโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) และวิธีการทักษะย่อยทางภาษา (Language sub-skills approach) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้นำทักษะการเขียนที่ฝึกปฏิบัติในชั้นเรียนไปเขียนสารคดีเผยแพร่การทำความดีผ่านโครงงานภาษาไทย เพื่อชุมชนของน้อง ๆ ระดับมัธยมศึกษาซึ่งเป็นการนำความรู้เชิงทฤษฎีผันเป็นความสามารถเชิงทักษะการปฏิบัติแล้วนำไปใช้ประโยชน์กับแหล่งการเรียนรู้จริง

3.2. สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ อยู่ในรูปแบบวีดิทัศน์หลักการเนื้อหาวิถีการเขียนเพื่อการศึกษาที่ผู้สอนจัดทำขึ้น ได้แก่

1. วิดีทัศน์หลักการเขียนบรรยาย อธิบายพรรณนา
2. วิดีทัศน์หลักการและรูปแบบการเขียนสารคดีทางการศึกษา
3. วิดีทัศน์ความรู้และทักษะการเขียนคำประพันธ์ ประเภท กลอน
4. วิดีทัศน์ความรู้เรื่อง คำสัมผัสวรรคกลอน

5. วิดีทัศน์ความรู้เรื่อง เสียงลงท้ายวรรคตอน
6. วิดีทัศน์ความรู้และทักษะการเขียนคำประพันธ์ ประเภท กภาพย์
7. วิดีทัศน์ความรู้และทักษะการเขียนคำประพันธ์ ประเภท โคลง
8. วิดีทัศน์ความรู้และทักษะการเขียนคำประพันธ์ ประเภท ฉันท



รูปที่ 1 ตัวอย่างลิงก์วีดิทัศน์ที่ผู้สอนจัดทำขึ้น

- 3.3. กระบวนการที่ทำให้ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)
 - 3.3.1 กิจกรรมการฝึกอภิปรายนำความคิดก่อนเข้าสู่กิจกรรมการเรียนการสอน
ผู้สอนได้กำหนดให้นักศึกษาได้อภิปรายร่วมกันผ่าน CMU Ms Teams ในประเด็นที่ว่า โครงการงาน “เขียนความดี” น่าจะมีลักษณะอย่างไร โดยนักศึกษาได้ระบุว่าน่าจะเป็นการออกแบบโครงการภาษาที่เน้นการช่วยเหลือสังคม หรือการทำความดีในรูปแบบที่หลากหลาย แล้วนำมาเขียนบันทึกความดีเพื่อถ่ายทอดให้สังคมได้รับรู้



รูปที่ 2 การอภิปรายผ่าน CMU Ms Teams

- 3.3.2 กิจกรรมการฝึกเขียนบรรยาย อธิบายพรรณนา

พื้นฐานการเขียนที่นักศึกษาได้ฝึกทักษะย่อยเป็นหัวข้อแรกคือ การฝึกเขียนบรรยาย อธิบายพรรณนา โดยเมื่ออธิบายหลักการเขียนแล้ว ผู้สอนกำหนดให้นักศึกษาเขียนจากวัตถุดิบเรื่องที่นักศึกษาสนใจ แล้วฝึกเขียนทักษะย่อยว่าจะบรรยาย อธิบายและพรรณนาวัตถุดิบเรื่องนั้นอย่างไร ซึ่งนักศึกษาสามารถเขียนงานได้อย่างมีทิศทางและน่าสนใจ

3.3.3 กิจกรรมการฝึกเขียนนิทานเพื่อการศึกษา
นักศึกษาได้ฝึกทักษะย่อยการเขียนนิทาน ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ประกอบการเรียนการสอนได้ โดยผู้สอนได้กำหนดให้ใช้ทฤษฎีการเขียนนิทานแบบกลับหัวกลับหาง ซึ่งเป็นการฝึกเขียนนิทานจากเค้าโครงเรื่องนิทานเดิมที่นักศึกษาชื่นชอบ โดยสามารถปรับเปลี่ยนเสริมแต่งตัวละคร ฉาก หรือเหตุการณ์ได้ตามจินตนาการ วิธีการนี้ช่วยให้นักศึกษามีทิศทางในการเขียนนิทานได้ง่ายขึ้น และอีกหนึ่งทฤษฎีที่ผู้สอนนำมาใช้คือ ทฤษฎีนิทานผังแสวงหา ซึ่งเป็นการเขียนนิทานจากองค์ประกอบของทฤษฎีการแสวงหาที่ระบุว่าในทุกเรื่องเล่านั้นตัวละครมักจะต้องแสวงหาสิ่งใดสิ่งหนึ่งอาจเป็นได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรม โดยจะมีเทคนิคการเขียนเค้าโครงนิทานผังแสวงหาจากองค์ประกอบ 3 คู่ ได้แก่ ตัวละครหลักกับสิ่งที่แสวงหา ตัวละครผู้ช่วยกับตัวละครผู้แกล้ง และตัวละครผู้ให้กับตัวละครผู้รับ เทคนิคการเขียนนิทานผังแสวงหานี้ถือเป็นการฝึกทักษะย่อยในการเขียนนิทานที่ช่วยให้นักศึกษาสนุก ตื่นเต้นและมีทิศทางในการเขียนนิทานที่ชัดเจนมากขึ้น

3.3.4 กิจกรรมการฝึกเขียนปณิธานภาษาและวรรณกรรมเพื่อการศึกษา

นักศึกษาได้ฝึกเขียนปณิธานภาษาและปณิธานวรรณกรรมวรรณคดีจากหัวเรื่องที่นักศึกษาชื่นชอบซึ่งสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ทางภาษาและวรรณกรรมที่น่าสนใจได้เป็นอย่างดี โดยผู้สอนกำหนดให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะย่อยในการออกแบบเค้าโครงการเขียนปณิธาน ฝึกเรียบเรียงภาษา และเลือกเขียน

อย่างไรอย่างหนึ่งระหว่างปณิกะหลักภาษา กับ ปณิกะวรรณกรรมตามที่นักศึกษานัดและสนใจ โดยพบว่านักศึกษสามารถเขียนปณิกะภาษาและวรรณกรรมได้อย่างน่าสนใจ ถึงแม้บางเรื่องอาจมีเคยเขียนไว้ แต่เมื่อได้รับการฝึกทักษะย่อยและคำปรึกษาจากผู้สอนในชั้นเรียนออนไลน์แล้วนักศึกษสามารถนำเสนอมุมมองใหม่และใส่ข้อมูลที่เป็นเสน่ห์ในแบบฉบับของนักศึกษาลงไป ทำให้งานเขียนน่าอ่านมากยิ่งขึ้น

3.3.5 กิจกรรมการฝึกเขียนคำประพันธ์เพื่อการศึกษา

หลังจากที่นักศึกษาได้ศึกษาหลักการด้านองค์ความรู้และวิธีการฝึกทักษะการเขียนคำประพันธ์ไทยแต่ละประเภทจากวีดิทัศน์ที่ผู้สอนจัดทำขึ้น ซึ่งเป็นการศึกษานอกชั้นเรียนตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านแล้ว เมื่ออยู่ในชั้นเรียนออนไลน์ นักศึกษาได้ฝึกทักษะย่อยในการแต่งคำประพันธ์ กลอน กาพย์ โคลง ฉันท์ ซึ่งเป็นคำประพันธ์ที่ระบุในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานที่นักศึกษาจะต้องนำไปสอนนักเรียนระดับประถมและมัธยมศึกษาต่อไป โดยในการฝึกทักษะย่อยดังกล่าว มีกิจกรรมฝึกคู่ ฝึกกลุ่ม ฝึกทั้งชั้น และฝึกเดี่ยวอย่างหลากหลาย อาทิ กิจกรรมเติมคำในวรรค คำประพันธ์ กิจกรรมสลับวรรคคำประพันธ์ กิจกรรมแต่งคำประพันธ์ต่อกันทีละวรรค กิจกรรมแต่งคำประพันธ์พร้อมกันจากคำสัมผัสที่แต่งละกลุ่มกำหนด กิจกรรมจับผิดฉันทลักษณ์กลอน กาพย์ กิจกรรมกลอนเกี่ยวโควิด กิจกรรมแต่งโคลงแม่บท กิจกรรมแต่งฉันท์บ่าบัด ซึ่งแต่ละกิจกรรมช่วยให้นักศึกษาตื่นตัว มีทัศนคติที่ดี และมีแนวทางในการแต่งคำประพันธ์ได้ดีขึ้น

3.4. กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

3.4.1 รูปแบบกิจกรรมการฝึกเขียนสารคดีโครงการ “เขียนความดี”

กิจกรรมนี้ถือเป็นเสน่ห์ของกระบวนวิชาที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื่องจากนักศึกษาเกิดการตกผลึกความรู้ที่นอกตำราเรียน ซึ่งเป็นพันธกิจการบูรณาการการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาเข้ากับพันธกิจด้านการบริการวิชาการของสาขาวิชาที่ได้จัดอบรมการทำโครงการภาษาไทยให้นักเรียนในโครงการส่งเสริมศักยภาพนักเรียนผู้ที่มีความสามารถพิเศษด้านภาษาไทยภาคเหนือไปก่อนหน้านี้ โดยนักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติการเขียน สารคดีทางการศึกษาความยาว 3-5 หน้า โดยร่วมกันเขียนเป็นกลุ่มผ่านกิจกรรมการเขียนสารคดีโครงการ “เขียนความดี” โดยความร่วมมือกับศูนย์ส่งเสริมนักเรียนผู้ที่มีความสามารถพิเศษด้านภาษาไทยภาคเหนือ จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย และโรงเรียนจักรคำคณาทร ในรูปแบบการเขียน สารคดีและจัดทำวีดิทัศน์สารคดีของพี่ ๆ นักศึกษา เพื่อเผยแพร่ผลการทำโครงการภาษาไทยของน้อง ๆ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้ง 3 โรงเรียน จำนวน 9 กลุ่มโครงการ ซึ่งสามารถถอดบทเรียนรูปแบบการเรียนรู้ได้คือ

ขั้นตอนที่ 1 อภิปรายนำความคิด คือการถกประเด็นทำทนายความคิด ทั้งก่อนและหลังดูคลิปวีดิทัศน์ ผ่าน CMU Ms Team และในชั้นเรียนออนไลน์

ขั้นตอนที่ 2 เฟ้นงัดเนื้อหา คือการศึกษาเนื้อหาออกชั้นเรียนจากคลิปวีดิทัศน์ทั้งที่ผู้สอนจัดทำ และจากอินเทอร์เน็ต

ขั้นตอนที่ 3 ฝึกทักษะย่อยเคล็ดวิชา คือการฝึกเทคนิคการเขียน นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกันในชั้นเรียน

ขั้นตอนที่ 4 ออกแบบเนื้อหาเขียนความดี คือการวางแผน ออกแบบการเขียนสารคดีโครงการเขียนความดี ร่วมกับครูและนักเรียนโครงการ Gifted ภาษาไทย ภาคเหนือ

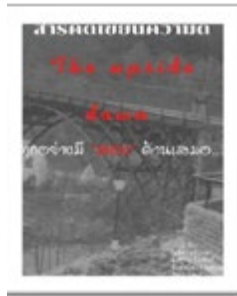
ขั้นตอนที่ 5 ปฏิบัติการเขียนเพื่อชีวิตที่ยั่งยืน คือการร่วมให้คำปรึกษาและศึกษาข้อมูลโครงการของ

นักเรียน ลงมือเขียนสารคดี นำเสนอผลการเขียน สะท้อนคิดผลลัพธ์การเรียนรู้ร่วมกัน ตั้งมีรายละเอียดของแต่ละกลุ่มสารคดีโครงการเขียน ความดี ดังนี้

1. สารคดีเขียนความดี เรื่อง Harry Writer ร่วมกันเขียน ตำรา สะท้อนปัญหาการบูลลี่ จากโครงการเรื่อง วิเคราะห์ การบูลลี่หรือการกลั่นแกล้ง จากภาพยนตร์ ของน้อง ๆ นักเรียนโรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย โดยมีคุณครู ญัฐชยา พอพิณ เป็นครูที่ปรึกษาโครงการ



2. สารคดีเขียนความดี เรื่อง The upside down ทุกอย่างมีสองด้านเสมอ จาก โครงการเรื่อง ตัวร้ายในวรรณคดี เสวนาพาที่สอนน้อง ของน้อง ๆ นักเรียนโรงเรียน ยูพราซิววิทยาลัย โดยมีคุณครู วรชมน เจริญทรัพย์ คุณครูติสกร นินทาพโยธิน เป็นครูที่ปรึกษาโครงการ



3. สารคดีเขียนความดี เรื่อง เปิดตำรา"ภาษาชวา"พาสนุก จากโครงการเรื่อง การจัดทำสื่อเทคโนโลยีวิเคราะห์ภาษาชวา มลายู ในบทละครเรื่อง อิเหนา ตอน ศึก กะหมังกุหนิง ของน้อง ๆ นักเรียนโรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย โดยมีคุณครูญัฐชยา พอพิณ เป็นครูที่ปรึกษาโครงการ

4. สารคดีเขียนความดี เรื่อง ความเชื่อพรรณไม้ สายใยพิธีกรรม จากลำนํ้า วรรณคดี จากโครงการเรื่อง ความเชื่อเกี่ยวกับพรรณไม้ใน วรรณคดี ที่ใช้ ประกอบ



พิธีกรรมของคนล้านนาของน้อง ๆ นักเรียนโรงเรียน ยูพราซิววิทยาลัย โดยมีคุณครูกิ่งดาว จองปึกคุณครู ญัฐชยา กาลันสีมา คุณครูณัฐจารี สุขิเมฆ และคุณครู สายรุ้ง บุญเป็ง เป็นครูที่ปรึกษาโครงการ

5. สารคดีเขียนความดี เรื่อง นวนิยายที่ไม่ได้มีแค่ชายหญิง จากโครงการเรื่อง บทบาทของ LGBT จากวรรณกรรมประเภท นวนิยายในประเทศไทยของน้อง ๆ นักเรียนโรงเรียนจักรคำคณาทร โดยมีครูกรวรรณ พิฆเนศวร ครูภัทธารัตน์ พึ่งชัย เป็นครูที่ปรึกษาโครงการ



6. สารคดีเขียนความดี เรื่อง IPA Card ศาสตร์ภาษา พัฒนาคู่ขนาน จากโครงการ เรื่อง IPA Word Card (การ์ดคำศัพท์สัทอักษรหมวดคำกริยา คำวิเศษณ์ และคำบุพบทเพื่อใช้ฝึก ออกเสียงและ แต่งประโยค สำหรับครูผู้สอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ) ของน้อง ๆ นักเรียนโรงเรียนจักรคำคณาทร โดยมีคุณครูกรวรรณ พิฆเนศวร เป็นครูที่ปรึกษาโครงการ



7. สารคดีเขียนความดี เรื่อง ตามรอยวิถี 3D นิราศภูเขาทอง จากโครงการเรื่อง หนังสือสามมิติ เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของน้อง ๆ นักเรียนโรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย โดยมีมาสเตอร์กิตติศักดิ์ จันกัน และคุณครูชฎาพร สมนาม เป็นครูที่ปรึกษาโครงการ



8. สารคดีเขียนความดี เรื่อง ภาษาไทยทรรษา กับ โอปป้าซีรีส์เกาหลีสวย จากโครงการเรื่อง การส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาไทยโดยใช้ซีรีส์



เกาหลี ของน้อง ๆ นักเรียนโรงเรียนยุพราชวิทยาลัย โดยมีคุณครูขวัญณิศา ชาญสวัสดิ์ เป็นครูที่ปรึกษาโครงการ



9. สารคดีเขียนความดี เรื่อง นิทานพันธุ Draw จากโครงการเรื่อง เรียนง่าย จำไว เข้าใจไปกับไฮเซ็กซ์ ของน้อง ๆ นักเรียนโรงเรียนจักรคำคณาทร โดยมีครูวันวิสาข์ เรื่องคำ นักศึกษาปฏิบัติงาน วิชาชีวครู และคณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เป็นครูที่ปรึกษาโครงการ



3.4.2 กิจกรรมการจัดทำวีดิทัศน์สารคดีโครงการ “เขียนความดี”

หลังจากที่นักศึกษาแต่ละกลุ่มได้ลงมือเขียนสารคดีพร้อมปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้สอนแล้ว ผู้สอนกำหนดให้นักศึกษาออกแบบและนำเสนอเค้าโครงวีดิทัศน์สารคดี และหลังจากที่นักศึกษาได้ปรับแก้เค้าโครงวีดิทัศน์สารคดีแล้ว นักศึกษาแต่ละกลุ่มได้ร่วมกันจัดทำวีดิทัศน์สารคดีขนาดสั้น 5-10 นาที แล้วนำเสนอพร้อมปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้สอน กิจกรรมดังกล่าวนี้ ช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้การแปรรูปงานเขียนสารคดีไปสู่การเผยแพร่ต่อสาธารณชนในรูปแบบวีดิทัศน์ขนาดสั้น ซึ่งถือเป็นการเรียนรู้สู่การปฏิบัติจริงที่นอกเหนือจากตำราเรียน ถือเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่จะฝังตรึงติดตัวนักศึกษาตลอดไป

4. ผลที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลวิธีการเขียนเพื่อการศึกษาในมุมมองห้องเรียนกลับด้าน ด้วยรูปแบบสารคดีโครงการ “เขียนความดี” มีวิธีการประเมินผลและนำเสนอผลที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

4.1. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา การจัดการเรียนรู้ครั้งนี้มีวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ประกอบด้วย การสอบถาม การสัมภาษณ์ การสังเกต การประเมินผล การปฏิบัติทักษะย่อยการเขียน การประเมินผลชิ้นงานการเขียนนิทาน ปกิณกะภาษาและวรรณกรรม และการเขียนคำประพันธ์ การประเมินผลการออกแบบเค้าโครงสารคดี การประเมินผลทักษะการเขียนสารคดี การประเมินผล การจัดทำวีดิทัศน์สารคดี คิดเป็นคะแนนรวม 90 คะแนน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 10 คะแนน รวม 100 คะแนน

4.2. ผลที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา

การจัดการเรียนรู้กระบวนการวิชานี้ช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ทั้งด้านองค์ความรู้และทักษะการเขียนชิ้นงานเพื่อการศึกษา กล่าวคือ นักศึกษาได้รับความรู้จากแนวคิดทฤษฎีเขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ แนวคิดโครงการเป็นฐาน และแนวคิดวิธีการทักษะย่อยทางภาษา โดยนักศึกษาเกิดทักษะปฏิบัติจากการฝึกทักษะย่อยในการเขียน ซึ่งนักศึกษามีเวลามากยิ่งขึ้นในการฝึกฝนทักษะย่อยในชั้นเรียนออนไลน์ร่วมกับเพื่อน ๆ และผู้สอน เนื่องจากนักศึกษาได้ศึกษาหลักการทางการเขียนมาล่วงหน้าจากวีดิทัศน์ความรู้ที่ผู้สอนจัดทำ การฝึกปฏิบัติทักษะย่อยในการเขียนนี้ ช่วยให้นักศึกษามีกรอบความคิดและทิศทางในการผลิตชิ้นงานเขียนตามที่นักศึกษานัดและสนใจ โดยเฉพาะทักษะการออกแบบเค้าโครงงานเขียน และเค้าโครงสารคดีโครงการ “เขียนความดี” ซึ่งถือเป็นการระบอบการที่ส่งเสริมให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning) ในขณะที่ทักษะการติดต่อสื่อสาร สัมภาษณ์ จัดกระทำข้อมูล จัดทำวีดิทัศน์

กับน้อง ๆ นักเรียนกลุ่มเป้าหมายของแต่ละกลุ่ม สารคดีนั้นช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดทักษะการติดต่อสื่อสาร ทักษะการเรียนรู้และแก้ไขปัญหาจากสถานการณ์จริง ถือเป็นกระบวนการสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning) นอกจากนี้ นักศึกษายังเกิดทักษะการจัดทำและนำเสนอวีดิทัศน์สารคดี ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัล ที่สำคัญนักศึกษาเกิดสมรรถนะพลเมืองตระหนักรู้ ในด้านการมีจิตสำนึกที่ดีต่อชุมชน สังคม มีการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้น สรุปได้ว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ในกระบวนการวิชานี้ ส่งผลให้นักศึกษาเกิดเจตคติที่ดีต่อการเขียนงานเพื่อการศึกษา สามารถเขียนงานที่เป็นประโยชน์ต่อการประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ดีขึ้นอย่างชัดเจนเป็นรูปธรรม

4.3. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้สอน

การจัดการเรียนรู้กลวิธีการเขียนเพื่อการศึกษา ในมุมมองห้องเรียนกลับด้านด้วยรูปแบบสารคดีโครงการ “เขียนความดี” ครั้งนี้ช่วยให้ผู้สอนเกิดสมรรถนะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งยังเกิดสมรรถนะการบูรณาการอัตลักษณ์ ปรากฏการณ์ทางสังคม และสภาพอนาคต เข้าสู่การจัดการเรียนการสอน และการบริการวิชาการ ทั้งนี้กระบวนการสอนการเขียนผ่านรูปแบบการบูรณาการเชื่อมโยงคุณธรรมจริยธรรม “เขียนความดี” มาเป็นกรอบแนวคิดในการสอน ช่วยให้ผู้สอนมีแรงจูงใจและมีทิศทางการกระตุ้นนักศึกษาครูภาษาไทยให้สามารถเขียนชิ้นงานที่มีคุณค่าความดีงามต่อการจัดการเรียนรู้ ต่อชุมชน และสังคมมากอย่างเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

4.4. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายและบุคคลที่เกี่ยวข้อง

กิจกรรมเขียนสารคดีโครงการ “เขียนความดี” ช่วยให้นักเรียน นักเขียน จากโครงการส่งเสริมนักเรียนผู้ที่มีความสามารถพิเศษด้านภาษาไทยภาคเหนือที่เข้าร่วมกิจกรรมเกิดเจตคติที่ดีต่อการทำโครงการภาษาไทยเพื่อชุมชนเกิดสมรรถนะการสื่อสาร

การคิดการออกแบบ และสมรรถนะการเป็นพลเมืองดิจิทัล ในขณะที่ครูที่ปรึกษาโครงการเกิดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โครงการเป็นฐาน การบูรณาการชุมชนเข้าสู่ การจัดการเรียนการสอน ส่วนกลุ่มเยาวชน ชุมชน และผู้เข้าร่วมกิจกรรมโครงการก็เกิดสมรรถนะความเข้าใจอันดีผ่านการสื่อสารในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

5. สรุป

5.1. บทเรียนที่ได้รับ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านครั้งนี้ได้รับบทเรียนเชิงบวกที่สำคัญ 2 ประการ ประการแรกคือคุณค่าที่เกิดขึ้นจากกระบวนการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ซึ่งช่วยให้นักศึกษามีช่วงเวลาที่ได้ฝึกทักษะย่อยและร่วมกันอภิปรายในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้นักศึกษาเกิดทักษะการเขียนที่ดี ประการที่ 2 คือคุณค่าที่เกิดจากการที่นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติเขียนงานสารคดีจากแหล่งการเรียนรู้จริง ซึ่งได้แก่ ข้อมูลการทำโครงการภาษาเพื่อชุมชนของน้อง ๆ ถือเป็นความร่วมมือกันเขียนความดีเพื่อส่งต่อให้สังคมได้เรียนรู้และสานต่อความดียิ่ง ๆ ขึ้นไป

5.2. แนวทางในการขยายผล

กิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ได้นำไปต่อยอดในรูปแบบของการประยุกต์ใช้ชิ้นงานเขียนนิทาน ปกิณกะ ภาษาและวรรณกรรม สารคดี และคำประพันธ์ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนเขียน สอนอ่าน และสอนให้เข้าถึงวรรณคดีวรรณกรรม ตลอดจนสามารถขยายผลการเขียนและจัดทำวีดิทัศน์สารคดีโครงการ “เขียนความดี” ในรูปแบบนิทรรศการออนไลน์ Metaverse เพื่อใช้จัดกิจกรรมค่าย Gifted Thai ร่วมกับน้องๆ นักเรียนจากโรงเรียนในโครงการส่งเสริมศักยภาพผู้ที่มีความสามารถพิเศษด้านภาษาไทยภาคเหนือ ซึ่งเป็นโครงการบริการวิชาการของหน่วยส่งเสริมทักษะการอ่านออกเขียนได้ภาคเหนือของสาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



นิทรรศการออนไลน์ Metaverse

นอกจากนี้ยังได้นำผลงานเขียนของนักศึกษาไปจัดเตรียมทำหนังสือเล่มเล็กและหนังสือภาพสามมิติ (AR) เพื่อจัดกิจกรรมกับน้องนักเรียนบนพื้นที่สูง อมก๋อย โครงการในพระราชดำริ สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ที่คณะศึกษาศาสตร์ดำเนินการหลักร่วมกับมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อร่วมกันส่งเสริมทักษะ การสื่อสารและคุณภาพชีวิตของนักเรียนและชุมชนบนที่สูงต่อไป

5.3. ปัญหาและอุปสรรค

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้มีอุปสรรคด้านสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ซึ่งเป็นอุปสรรคที่ทำนายต่อการจัดการเรียนรู้โดยเฉพาะการลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มโครงการของน้อง ๆ นักเรียนทั้ง 3 โรงเรียน เพื่อนำข้อมูลมาเขียนและจัดทำวีดิทัศน์ สารคดีเขียนความดี ทั้งนี้ผู้สอนและนักศึกษาได้แก้ไขอุปสรรคครั้งนี้โดยสัมภาษณ์พูดคุยกับน้องๆ นักเรียน

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] Gillespie, A., & Graham, S. (2014). Effective practices for written expression. Retrieved From https://s3.amazonaws.com/cmi-teachingld/hot_sheets/10/uploaded_files/original_DLD_HotSheet5.pdf?1405330157
- [2] McKay, P. (2009). Assessing young language learners. In: Oxford University Press.
- [3] Sternberg, R. J. (1985). Beyond IQ: A triarchic theory of human intelligence. CUP Archive.
- [4] Barbara Walvoord & Virginia Johnson Anderson. (1998). Effective grading : a tool for learning and assessment. San Francisco. Calif. : Jossey-Bass Publishers.
- [5] Jonathan Bergmann and Aaron Sams. (2012). Flipped Your Classroom Reach Every Student in Every Class Every Day. Technology Coordinators. curriculum specialists. policy makers.

ผ่านระบบการประชุมออนไลน์ ตลอดจนขอความอนุเคราะห์ให้น้องๆ ช่วยจัดทำคลิปวีดิทัศน์สั้นๆ เกี่ยวกับการบอกเล่าที่มา กระบวนการ ผลการทำโครงการ ตลอดจนความรู้สึกที่มีต่อการทำโครงการภาษาเพื่อชุมชน อย่างไรก็ตามผู้สอนได้สนับสนุนงบประมาณการทำโครงการของน้องๆ นักเรียนครั้งนี้ กลุ่มละ 2,000 บาท จำนวน 9 กลุ่ม รวมเป็นเงิน 18,000 บาท และมีงบประมาณสนับสนุนการเขียนและจัดทำสารคดีของพี่ๆ นักศึกษากลุ่มละ 500 บาท จำนวน 9 กลุ่ม รวม 4,500 บาท โดยงบประมาณดังกล่าวได้รับการสนับสนุนจากทุนการจัดการเรียนการสอนของศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งช่วยให้นักเรียนและนักศึกษาสามารถดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างราบรื่นและมีกำลังใจในการปฏิบัติกิจกรรมสารคดีโครงการ “เขียนความดี” ให้บรรลุตามเป้าหมายการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนส่งเสริมการเรียนการสอนศตวรรษที่ 21 จากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (Teaching and Learning Innovation Center) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จากโครงการ Type B : การเรียนการสอนในรูปแบบ ห้องเรียนกลับด้าน

[6] Moursund, D. (1998). Project-based learning in an information-technology environment. *Learning and leading with technology*, 25(8), 4-5.

[7] Hargis, J. (2005). Collaboration, community and project-based learning-does it still work online? *International journal of Instructional media*, 32(2), 157.

[8] British Council. (2019). Sub-skills. Retrieved from <https://www.teachingenglish.org.uk/article/sub-skills>

[9] Lackman, K. (2010). Teaching speaking sub-skills. Ken Lackman & Associates Educational Consultants.

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านวิชาถ่ายภาพเพื่อการศึกษา

สุนันชัย ออนตะไคร้

สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200

บทคัดย่อ

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านวิชาถ่ายภาพเพื่อการศึกษา มุ่งเน้นการพัฒนาสร้างองค์ความรู้ใหม่ ฝึกทักษะการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนว Active Learning และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม พบว่าผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง มีความกระตือรือร้น สามารถสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายได้ ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: การพัฒนา รูปแบบ, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, ถ่ายภาพเพื่อการศึกษา

1. บทนำ

การจัดรูปแบบการเรียนการสอน ต้องมีการสร้างองค์ความรู้ให้กับนักศึกษาอย่างเต็มที่ วิชาการถ่ายภาพเพื่อการศึกษา เป็นวิชาเลือกเสรี มีวัตถุประสงค์ให้มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของกล้อง วิวัฒนาการของกล้องถ่ายภาพ การเลือกการใช้งานกล้อง การตั้งค่า การถ่ายภาพ การจัดองค์ประกอบภาพ การตกแต่งภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสามารถนำภาพถ่ายมาใช้ในการสื่อสารได้ การจัดการเรียนการสอนรายวิชานี้ จึงเป็นการบรรยายและฝึกปฏิบัติ อาศัยการวัดผลจากการเรียนรู้จากการสอบกลางภาคปลายภาค และการมอบหมาย ให้ค้นคว้า หาความรู้ และนำไปปฏิบัติในการถ่ายภาพเป็นส่วนใหญ่ จึงเป็นรูปแบบของ Passive Learning ขาดการฝึกทักษะและการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ขาดความกระตือรือร้น ในการค้นหาความรู้ด้วยตนเอง เพราะการถ่ายภาพที่ได้สวยงาม ถูกต้องตามหลักการออกแบบการจัดประกอบภาพ นักศึกษาจำเป็นต้องได้รับการฝึกฝน ได้ออกไปสัมผัสถ่ายภาพในสถานที่จริง และได้ทดลองปฏิบัติถ่ายภาพจริงถึงจะได้ผลดี ประกอบกับในปัจจุบัน

เทคโนโลยีด้านการถ่ายภาพ มีความก้าวหน้าไปอย่างมาก มีหลากหลายรูปแบบ ประสิทธิภาพของกล้องสามารถทำได้เหมือนกล้องมืออาชีพ องค์ความรู้ที่นักศึกษาได้จากห้องเรียนรูปแบบการบรรยายอย่างเดียวพร้อมกับการสาธิต ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนในยุคนี้ ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจึงเห็นว่ามี ความจำเป็นอย่าง ยิงที่จะต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนของรายวิชานี้ ให้มีความน่าสนใจ ความเป็น Active Learning มากขึ้น โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของรายวิชานี้ จึงจำเป็นต้องอาศัยเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่มีการใช้สื่อการสอนหลากหลายรูปแบบ และทันสมัย รวมถึงการจัดการรูปแบบการเรียนการสอนใหม่ของรายวิชานี้ เริ่มจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ความรู้พื้นฐาน หลักการทำงานของกล้องถ่ายภาพประเภทต่างๆ ในรูปแบบของสื่อวิดีโอสื่ออินเทอร์เน็ต และเปิดโอกาสให้ผู้เรียน มีการอภิปรายความคิดเห็นร่วมกัน การแสดงความคิดเห็นของตนเอง และแบ่งปันความรู้ให้กับผู้อื่น เพื่อจะได้เป็นองค์ความรู้ใช้ในการถ่ายภาพออกมาให้สวยงาม การจัดกิจกรรมห้องเรียนต้องมีการใช้เกมเพื่อ การสร้างความรู้และทักษะมากขึ้น เรียนรู้ผ่านกิจกรรม

เช่น การนำภาพถ่ายมาเป็นตัวอย่าง แล้วช่วยกันอภิปรายว่า ภาพถ่ายนั้นมีข้อดีข้อด้อยอย่างไร ควรเพิ่มเติมส่วนไหนถึงจะทำให้ภาพออกมาสมบูรณ์ รวมถึงให้นักศึกษาได้ฝึกการนำเสนอข้อมูลเป็นกลุ่ม จัดหาองค์ความรู้ที่ตัวเองสนใจจากตำรานอกห้องเรียน แล้วนำมาอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ส่วนการวัดผลการเรียนรู้แบบ Active Learning ก็มีการปรับเปลี่ยนการวัดผล ด้วยการสอบมาเป็นการประเมินผลงานภาพถ่าย การเข้าร่วมกิจกรรมการทำงานร่วมกัน เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง จากการเรียนรู้ด้วยตัวเองในสิ่งที่ชอบและสนใจ ก็จะช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีความตื่นตัว มีความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองมากกว่า ฟังครูสอนในห้องเรียน และห้องจามาสอบ วิธีการนี้จะทำให้นักศึกษาเกิดความคิดสร้างสรรค์ ภาพใหม่ ๆ มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้อุปกรณ์เครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายภาพ เกิดทักษะการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (Life long leaning) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถวัดดูบรรลุวัตถุประสงค์ของการถ่ายภาพและสร้างสรรค์ผลงานให้มีคุณภาพ

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

2.1. การเรียนรู้แบบร่วมมือกัน (Cooperative Learning)

การเรียนรู้แบบร่วมมือกันเป็นการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้นักศึกษาได้ร่วมเรียนรู้ปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย เน้นการร่วมกันปฏิบัติงาน คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และพัฒนาทักษะทางสังคม ถือได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner Center) อีกแบบหนึ่ง และการเรียนแบบร่วมมือกัน จะต้องประกอบด้วยลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน
2. มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันอย่างใกล้ชิดภายในกลุ่ม

3. มีความรับผิดชอบต่อการทำงานกลุ่มอย่างเต็มที่ ต่อตนเองและต่อสมาชิกกลุ่ม

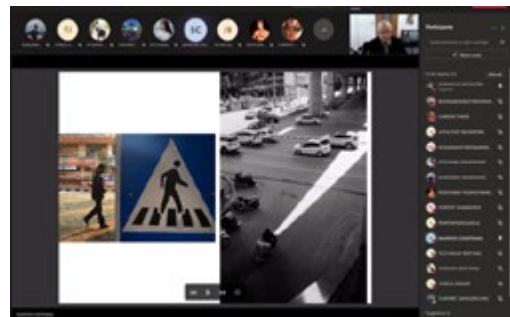
4. มีการใช้ทักษะทางสังคม (Social skill) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เหมาะสม มีความสามารถในการปรับตัวเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น

5. การใช้ทักษะกระบวนการกลุ่ม Group Skill ลักษณะที่สำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือกัน มีดังนี้

1) สมาชิกจะต้องรับผิดชอบต่องานกลุ่มร่วมกัน ช่วยกันปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ มีเป้าหมายร่วมกันหรือเป้าหมายเดียวกัน และมีการแบ่งปันแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน

2) สมาชิกกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์กัน ร่วมอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

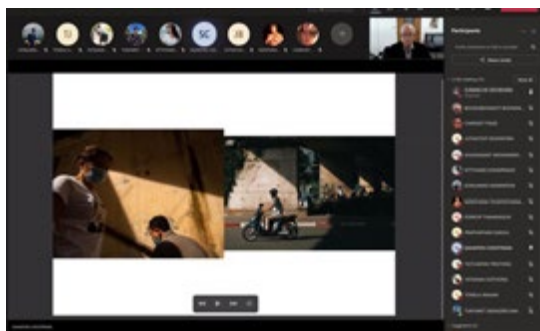
3) สมาชิกกลุ่มทุกคนต้องมีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่องาน แต่ละคนจะต้องร่วมกันทำงานเต็มความสามารถ และสมาชิกกลุ่มมีทักษะการทำงานกลุ่ม มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน



รูปที่ 1 ภาพถ่ายจากเฟสบุ๊ค ของแต่ละกลุ่มย่อยที่ได้ค้นคว้ามานำมาแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกัน (การเรียนการสอนแบบออนไลน์)

การจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการสอนแบบร่วมมือกัน เรียนรู้ หรือการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน เป็นการร่วมกันทำงานอย่างจริงจังของสมาชิกภายในกลุ่มทุกคน โดยที่ครูผู้สอนเป็นผู้จัดกลุ่มให้เป็นการมุ่งส่งเสริมทักษะทางสังคม พฤติกรรมการทำงาน สมาชิกภายในกลุ่มให้ความช่วยเหลือพึ่งพากันจนสามารถทำงานบรรลุความสำเร็จ และมีครูผู้สอน

คอยติดตามดูแลการเรียนรู้ของกลุ่มนักเรียนตลอดเวลา เพื่อให้ทุกคนรับผิดชอบต่อผลงานของกลุ่มทุกคนมีความต้องการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นช่วยเหลือซึ่งพากันยอมรับกันและกัน รวมทั้งช่วยเหลือเพื่อนสมาชิก ให้สามารถเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้นั้นเอง



รูปที่ 2 ภาพถ่ายที่มีมุมมอง เทคนิคการถ่ายภาพ จากสื่อต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ตมาอภิปรายเรียนรู้ร่วมกัน (การเรียนการสอนแบบออนไลน์)

2.2. การเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning

เป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานวิธีการเรียนแบบเผชิญหน้ากับการเรียนรู้ผ่านระบบคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนให้สูงขึ้น องค์ประกอบของการเรียนแบบผสมผสาน มีดังนี้

1. จากเหตุการณ์จริงในปัจจุบันหรือสถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนในช่วงเวลาเดียวกัน บางครั้งเรียกว่า ห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom)

2. การเรียนเนื้อหาแบบออนไลน์ (Online Content) เป็นลักษณะการเรียนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามสภาพความพร้อม หรืออัตราการเรียนรู้ของแต่ละคน รูปแบบการเรียน เช่น การเรียนแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ อินเทอร์เน็ต การเรียนแบบการสืบค้น

3 การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ Collaboration เป็นสภาพการณ์ทางการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนสามารถ

สื่อสารข้อมูลร่วมกันกับผู้อื่น จากระบบสื่อออนไลน์ เช่น อีเมล แชท บล็อก เป็นต้น

4 การวัดและการประเมินผล Assessment ต้องมีการประเมินผลความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียนทุกกระยะ ทั้งการประเมินผลก่อนเรียน ระหว่างเรียน และประเมินผลหลังเรียน เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงพัฒนา ความสำเร็จของผู้เรียน ช่วยการเรียนรู้ให้ดีขึ้น

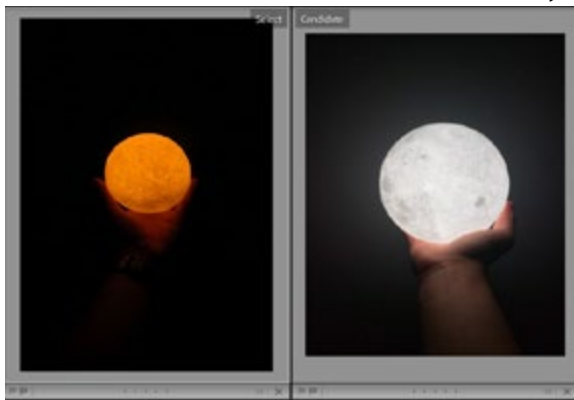
5 การเรียนหรือการสร้างงานในการเรียนรู้แบบผสมผสาน ต้องมีการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์จากการศึกษาค้นคว้า และอ้างอิงจากแหล่งข้อมูล เพื่อเพิ่มคุณภาพทางการเรียนรู้ให้สูงขึ้น

ข้อดีของ การเรียนแบบผสมผสาน

1. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้เนื้อหา ทั้งในชั้นเรียนปกติหรือนอกชั้นเรียน
2. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตัวเอง ตามระดับและอัตราการเรียนรู้
3. ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างใกล้ชิดกับครูผู้สอน
4. เป็นการเรียนรู้ที่เน้น ด้วยสื่อผสมมัลติมีเดียหลากหลายรูปแบบเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner center)
5. ผู้เรียนมีเวลาในการค้นคว้าข้อมูลได้อย่างอิสระ สามารถวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลได้ดี
6. สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้ดี สร้างแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ดี
7. สามารถทบทวนความรู้เดิมและสืบค้นข้อมูลได้ตลอดเวลา
8. ผู้เรียน มีช่องทางในการเรียนรู้ได้หลากหลาย สามารถเข้าถึงผู้สอนและแหล่งข้อมูลได้ดี เป็นการเรียนที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนที่ค่อนข้างขาดความมั่นใจในตนเอง



รูปที่ 3 ผลงานภาพถ่ายของนักศึกษา
ถ่ายภาพเจ็ด วันละ 1 ภาพ (7 วัน) Photo-A-Day



รูปที่ 4 ผลงานภาพถ่ายของนักศึกษา หาดภาพที่ชอบมากที่สุด แล้วพยายามฝึกถ่ายภาพให้ออกมาเป็นแบบนี้ การเรียนแบบผสมผสาน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ประกอบด้วยการเรียนออนไลน์ และการพบปะกันจริงในห้องเรียน โดยมีกิจกรรมผสมผสานการพบปะระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ด้วยการใช้องค์ประกอบของทางเทคโนโลยี ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถควบคุมเวลา สถานที่ และเส้นทางการผลิตของตนเองได้ การเรียนแบบผสมผสาน ลักษณะการเรียนแบบผสมผสานมีหลักการดังต่อไปนี้

1 การเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยพบปะกันจริงเป็นหลัก ผสมผสานทรัพยากรการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ และกิจกรรมออนไลน์

2 การเรียนรู้กิจกรรมออนไลน์เป็นหลัก ผสมผสานกับกิจกรรมที่ต้องพบปะกันจริง ทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน

3 การเรียนรู้ในชั้นเรียนที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน แยกออกจากการเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อสนับสนุนวัตถุประสงค์ร่วมกัน

4 การเรียนการสอนใช้วิธีการที่หลากหลายได้ เช่น ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทเรียนผ่านเทคโนโลยี โดยใช้ระบบบริหารจัดการจัดการเรียนรู้ LMS ร่วมกับการเชื่อมโยงหน้า และการใช้การสรุปอภิปรายร่วมกันในห้องเรียน สำหรับการตามความเหมาะสมของเนื้อหา และเวลาต้องการที่จะได้รับผลประโยชน์เพิ่มเติมจากการเรียนในระดับที่สูงขึ้น

5 รูปแบบเน้นออนไลน์ Online Model รูปแบบนี้อยู่คนละฟากกับการเรียนกันแบบเน้นๆ พบปะในห้องเรียน เป็นพวกแบบที่ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาด้วยตนเอง ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ได้ประโยชน์กับผู้เรียนที่ต้องการความยืดหยุ่นได้เป็นอิสระ

ชื่อวิดีโอ	สถานะ	วันที่	ผู้เรียน	ผู้สอน
การวัดอุณหภูมิ	Public	May 27, 2021	16	0
การวัดอุณหภูมิ	Public	Aug 9, 2021	14	0
การวัดอุณหภูมิ	Public	Aug 27, 2021	16	0
การวัดอุณหภูมิ	Public	Aug 25, 2021	13	0
การวัดอุณหภูมิ	Public	Aug 25, 2021	17	0

รูปที่ 5 สื่อการสอนคลิปวิดีโอที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นเพื่อเสริมความรู้เพิ่มเติม (You tube)



รูปที่ 6 ผลงานภาพถ่ายของนักศึกษาหาดภาพตัวอย่างที่ชอบมากที่สุด แล้วพยายามฝึกฝนถ่ายภาพให้ออกมาเป็นแบบนี้



รูปที่ 7 การนำเสนอเนื้อหาเทคนิคการถ่ายภาพของแต่ละกลุ่ม พร้อมกับการอภิปรายร่วมกัน

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

การจัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เป็นการจัดการเรียนการสอนออนไลน์แบบ 100% เนื่องด้วยมีการระบาดของโรคโควิด-19 ไม่สามารถมาพบกันในห้องเรียนได้ จึงจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอน โดยเน้นให้มีการใช้สื่อการเรียนการสอนมากขึ้น และเพิ่มกิจกรรมการเรียนการสอนต่างๆ ให้มีความน่าสนใจ และในระหว่างเรียนก็มีการอภิปรายเนื้อหาต่างๆ เพิ่มเติม เพื่อให้ให้นักศึกษาได้มีความกระตือรือร้นในการเรียนออนไลน์ เข้าใจเนื้อหาและได้รับความรู้อย่างเต็มที่ เหมือนกับการเรียนห้องเรียนแบบปกติ (ออนไซต์) จึงจะสามารถนำเอาความรู้ไปปฏิบัติการถ่ายภาพได้โดยมีแนวทางดังนี้

ตารางที่ 1 แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแนวใหม่

1.	กิจกรรมให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับส่วนประกอบ หลักการทำงานของกล้อง ด้วยสื่อประเภทต่าง ๆ เช่น คลิปวิดีโอ เนื้อหาจากสื่อการต่าง ๆ จากอินเทอร์เน็ต และสื่อสอนที่จัดทำขึ้น	กิจกรรมเรียนแบบกระตือรือร้น เรียนรู้ร่วมกัน มีการอภิปราย และเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันจากประสบการณ์ตรงที่ได้ปฏิบัติจริง
2.	กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน แบ่งกลุ่มย่อยให้ค้นคว้าหาภาพถ่ายที่มีมุมมอง เทคนิค การถ่ายภาพที่สวยงาม	แต่ละกลุ่มย่อยนำเสนอภาพถ่ายที่สวยงามระดับมืออาชีพ อภิปรายแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับมุมมององค์ประกอบภาพ ช่วงเวลา แสงที่เหมาะสม

3.	กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน แบ่งกลุ่มย่อยให้ค้นคว้าหาภาพถ่ายที่ได้รับรางวัล จากหนังสือ วารสาร ภาพถ่ายในสื่ออินเทอร์เน็ต	แต่ละกลุ่มย่อยนำเสนอภาพถ่ายร่วมอภิปรายเรียนรู้แนวความคิดการถ่ายภาพที่ได้รับรางวัล จากหนังสือ วารสาร ภาพถ่ายในสื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการถ่ายภาพ
4.	กิจกรรมสร้างโปรเจกต์กับตัวเอง Photo-A-Day ถ่ายภาพจริงๆ วันละ 1 ภาพแล้วแต่ความชอบของนักศึกษา ภาพวิว ภาพดอกไม้ สัตว์เลี้ยงน่ารัก ฯลฯ ลองฝึกถ่ายภาพทุกวัน เพื่อเป็นการฝึกฝนให้กับตัวเอง	กิจกรรมถ่ายภาพ แล้วแต่ความชอบของนักศึกษาแต่ละคน เพื่อจะทำให้ตัวเองได้ลองฝึกถ่ายภาพทุกวัน เกิดแรงจูงใจ มีเป้าหมายทุกวันเป็นการฝึกฝนการถ่ายภาพให้กับตัวเอง แล้วนำภาพถ่ายเหล่านั้นมาแนะนำเสนอมุมมองเทคนิคต่าง ๆ ให้กับเพื่อนในชั้นเรียน
5.	กิจกรรมแบบเกมแข่งขัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การถ่ายภาพให้นักศึกษามาหาภาพที่ตัวเองชอบมากที่สุด แล้วพยายามฝึกถ่ายภาพให้ออกมาเป็นแบบนี้ เพื่อฝึกฝนการเรียนรู้มุมมองเจ้าของภาพ เทคนิคการถ่าย นำเสนอให้กับเพื่อน ๆ แลกเปลี่ยนมุมมองกัน	นักศึกษาหาภาพถ่ายที่ตัวเองชอบมากที่สุดคนละ 1 ภาพ แล้วพยายามฝึกถ่ายภาพให้ออกมาเป็นแบบนี้ เพื่อฝึกฝนการเรียนรู้มุมมองเจ้าของภาพ เทคนิคการถ่าย นำเสนอให้กับเพื่อน ๆ แลกเปลี่ยนมุมมองกัน

4. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

โดยประเมินจากความตั้งใจการทำงาน เอาใจใส่กับการเรียนโดยสม่ำเสมอ มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียน แสดงความคิดเห็น ตอบคำถาม สามารถทำงานกลุ่มให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ รวมถึงงานเดี่ยว Project การถ่ายภาพประเภทต่าง ๆ ต้องมีความรับผิดชอบ ส่งผลงานครบถ้วน สวยงาม ถูกต้องตามหลักการถ่ายภาพ มีองค์ประกอบดี ส่งตรงตามเวลาที่กำหนดไว้ โดยจะต้องมีการประเมินผลงาน ตามตารางนี้

ตารางที่ 2 การประเมินผลงานของนักศึกษา

กิจกรรม (การทำงานเดี่ยว งานกลุ่ม)		คะแนน
1.	ความตั้งใจในการเข้าเรียน มีส่วนร่วมในกิจกรรม การอภิปรายกลุ่ม การตอบคำถามต่าง ๆ	10%
2.	Project งานเดี่ยวที่ได้รับมอบหมาย (ถ่ายภาพ Landscape, Food Photography, Outdoor Portrait, Street Picture, Night Picture, Action-Stop Action, สัตว์เลี้ยง, ดอกไม้, สถาปัตยกรรม)	30%
3.	Project งานกลุ่มทำงานร่วมกัน (Cooperative Learning) นำเสนอคลิปวิดีโอเกี่ยวกับการถ่ายภาพ, นำเสนอเทคนิคการถ่ายภาพ	20%

กิจกรรม (การทำงานเดี่ยว งานกลุ่ม)	คะแนน
4. กิจกรรมสร้างโปรเจกต์กับตัวเอง Photo-A-Day ถ่ายภาพเจ๋งวันละ 1 ภาพ กิจกรรมแบบเกมแข่งขันหาภาพที่ตัวเองชอบมากที่สุด แล้วพยายามฝึกถ่ายภาพให้ออกมาเป็นแบบนี้ การนำเสนอ	20%
5. สอบปลายภาค	20%



รูปที่ 8 Project งานเดี่ยว ผลงานภาพถ่ายของนักศึกษา ภาพสัตว์เลี้ยง



รูปที่ 9 Project งานเดี่ยว ผลงานภาพถ่ายของนักศึกษา ภาพเครื่องดื่ม ภาพดอกไม้ ภาพสิ่งของขนาดเล็ก (Still Picture)



รูปที่ 10 Project งานเดี่ยว ผลงานภาพถ่ายของนักศึกษา ภาพแสงไฟกลางคืน ภาพวิวทิวทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว

5. สรุป

การปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนวิชาถ่ายภาพนั้น จำเป็นต้องมีการใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายรูปแบบ เช่น เนื้อหาที่จัดทำขึ้นมาโดยใช้โปรแกรม Canva ซึ่งมีคุณสมบัติการออกแบบที่สวยงาม สามารถนำภาพถ่ายต่างๆ มาเป็นตัวอย่างได้ ช่วยดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้เป็นอย่างดี รวมถึงสื่อภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ต่างๆ จากอินเทอร์เน็ต คลิปวิดีโอจาก You tube รวมถึงสื่อคลิปวิดีโอที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นมาเพื่อใช้สรุปเนื้อหาต่างๆ ในแต่ละหัวข้อของรายวิชานี้ สามารถช่วยให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น สิ่งสำคัญที่ขาดไม่ได้เลยของการจัดการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ก็คือการใช้จัดกิจกรรม มาช่วยเสริมในการจัดการเรียนการสอน เช่น การเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมการอภิปราย แสดงความคิดเห็นร่วมกัน แบ่งปันความรู้ซึ่งกันและกัน การใช้เกมเพื่อให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน มีการแบ่งกลุ่มย่อยผู้เรียน เพื่อนำเสนอเนื้อหา เทคนิค แนวคิด วิธีการถ่ายภาพใหม่ๆ ที่ภายในสมาชิกกลุ่มมีความสนใจ และต้องการอยากจะทำนำเสนอให้กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ช่วยก่อให้เกิดความสนใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ฝึกความรับผิดชอบต่อตัวเองและสมาชิกภายในกลุ่มอีกด้วย เพราะสิ่งที่ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมต่างๆ จากการนำเสนอ ทำให้ผู้สอน ทราบได้ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหา มากน้อยเพียงใด จุดไหนบ้างที่ขาดเกินไป ก็จะสามารถเติมเต็ม แก้ไข จุดบกพร่องปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้ตรงจุดได้ ความรู้ที่ได้จากการลงมือทำกับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ด้วยความสนุกสนานกับการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ยังช่วยให้นักศึกษามีความตื่นตัวในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม มากกว่าการฟังผู้สอนอย่างเดียว และต้องจำมาสอบในห้องเรียน ยังช่วยก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการ

ถ่ายภาพใหม่ ๆ ขึ้นมา มีทัศนคติที่ดีกับการเรียนวิชา
นี้ อีกทั้งเพิ่มทักษะการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
(Life long learning) สามารถบรรลุเป้าหมายของการ
เรียนรู้ และสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีคุณภาพ

5.1. แนวทางขยายผล

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นับว่าเป็นสิ่งที่
ท้าทายในวงการศึกษาไทยอย่างมาก ทั้งครูและ
นักเรียนจำเป็นต้องมีการปรับตัวครั้งใหญ่ โดยมีเป้า
หมายหลักคือเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูควรสอน
น้อยลงแต่จะต้องออกแบบการเรียนรู้ และอำนวยความสะดวก (facilitate) ให้กับผู้เรียน และในการ
เรียนรู้มากขึ้น เน้นให้นักเรียนเรียนรู้จากการลงมือทำ
(Learning by doing) การเรียนรู้ก็จะเกิดจากภายใน
ใจของตนเอง เนื้อหาสาระวิชาต่างๆ มีความสำคัญและ
จำเป็นต้องมีการบูรณาการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กันเพื่อ
ให้มีความรู้เพียงพอในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ทักษะของ
ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ตั้งแต่ชั้นอนุบาลไปจนถึง
มหาวิทยาลัย และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัตินั้น ก่อให้เกิด
ความเข้าใจ และเรียนรู้อย่างมีความหมาย หลังจากที่ได้
ทดลองจัดการเรียนการสอน Active Learning กับ
นักศึกษาแล้ว ผลตอบรับออกมาค่อนข้างดี นักศึกษา
มีความกระตือรือร้นในการทำงาน สนุกกับการทำ
กิจกรรมต่างๆ มีความมั่นใจ ความภาคภูมิใจในตัวเอง
ในการที่จะเรียนรู้ต่อไปในวันข้างหน้า จึงอยากจะเสนอ
ให้ผู้บริหารการศึกษาที่มีส่วนเกี่ยวข้องและรับผิดชอบ

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] พิสิทธ์ วัฒน บัวกนก (2564). การออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย. บริษัท ดีเซมเบอร์ จำกัด : กรุงเทพฯ.
- [2] ณิรดา เวชญาลักษณ์ (2562). หลักการจัดการเรียนรู้. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : กรุงเทพฯ.
- [3] ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561). การออกแบบการเรียนอย่างดิจิทัล. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : กรุงเทพฯ.
- [4] จินตวีร์ คล้ายสังข์ (2561). การออกแบบเว็บเพื่อการเรียนการสอน. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : กรุงเทพฯ.

ด้านหลักสูตร ควรส่งเสริมการจัดระบบการเรียนการสอน
สอนแบบนี้ กับรายวิชาอื่นๆ ต่อไป

5.2. ปัญหาและอุปสรรค

เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนแบบ Active
Learning ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เป็นเรียน
การสอนในระบบออนไลน์ 100% การเข้าถึงอุปกรณ์
การเรียนออนไลน์ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต
โน้ตบุ๊กอาจจะมีข้อจำกัดอยู่บ้าง เช่นปัญหาในเรื่องของ
การสื่อสาร เพราะฉะนั้นผู้สอนต้องมีเกมการแข่งขัน
การตอบคำถาม แบบทดสอบมาเสริมเพื่อเป็นการ
ประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน แต่โดยส่วนใหญ่
นักศึกษาก็ให้ความร่วมมือผู้สอนเป็นอย่างดี ไม่มีการ
ต่อต้าน ไม่เสียสมาธิในระหว่างเรียนหรือแอบเอามือ
ถือมาเล่นระหว่างเรียน เพราะเรื่องราวของการถ่าย
ภาพ เป็นเนื้อหาที่ทันสมัย มีประโยชน์ และอยู่ในความ
สนใจของสังคมในยุคนี้อยู่แล้ว ผู้เรียนจึงมีเป้าหมาย
ของการเรียนวิชานี้อย่างชัดเจน การฝึกปฏิบัติภายใต้
เงื่อนไขของโรคระบาดก็ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นสุข
ผู้เรียนพร้อมที่จะเอาชนะข้อจำกัดให้ได้ เช่น การออก
ไปถ่ายภาพปฏิบัตินอกสถานที่อาจจะทำค่อนข้าง
ลำบาก ก็ได้มีปรับเปลี่ยนยืดหยุ่นให้นักศึกษาปฏิบัติ
การถ่ายภาพในบริเวณบ้าน หรือสถานที่ใกล้เคียงที่มี
ความปลอดภัย ส่วนตัวผู้สอนก็ต้องการจัดเตรียมสื่อ
การเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น ทำคลิปวิดีโอ เสริมความ
รู้ให้กับนักศึกษาอีกทางหนึ่งด้วย

- [5] ดนัยศักดิ์ การโร (2562). ปฏิวัติการสอนสู่ห้องเรียน 4.0 ด้วย Google for Education. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : กรุงเทพฯ.
- [6] ทิศนา แคมณี (2562). รูปแบบการเรียนการสอน ทางเลือกที่หลากหลาย. บริษัทด้านสุขภาพการพิมพ์ จำกัด : กรุงเทพฯ.
- [7] วิชา เล่าเรียนดี ประณัฐ กิจรุ่งเรือง อรพิน ศิริสัมพันธ์ (2560). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษา สำหรับศตวรรษที่ 21. บริษัทเพชรเกษมพรีนติ้ง กรุ๊ป จำกัด : นครปฐม.
- [8] สุรศักดิ์ ปาเฮ (2560). กระบวนทัศน์เทคโนโลยีการศึกษาในยุคดิจิทัล. แพร์ไทย อุตสาหการพิมพ์ จำกัด : แพร์.
- [9] ธนพล ก่อฐานะ (2562). การปรับกระบวนการคิดในยุคดิจิทัล. บริษัทลีโอซ่า จำกัด : นนทบุรี.
- [10] ไพฑูรย์ สีนลรัตน์ (2561). การศึกษา 4.0 เป็นยิ่งกว่าการศึกษา โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : กรุงเทพฯ.
- [11] จินตวีร์ คล้ายสังข์ (2560). การผลิตและการใช้สื่ออย่างเป็นระบบเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : กรุงเทพฯ.
- [12] Austin Rebecca (2019). The trainee teacher's guide to academic assignment. Learning Matters ltd : UK.
- [13] Atherton Pete (2018). 50 ways to use technology enhanced learning in the classroom. Learning Matters ltd : UK.

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning (Integrated Active Learning with Teamwork Learning)

สุบัน พรเวียง¹

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

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning (Integrated Active Learning with Teamwork Learning) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและใช้กระบวนการทำงานเป็นกลุ่มได้เรียนรู้ร่วมกัน การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ Teamwork Learning ใช้เนื้อหาของรายวิชา 051302 หลักการบริหารการศึกษา สาขาวิชาการบริหารการศึกษา ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มาจัดการเรียนรู้โดยใช้ 4 Step ได้แก่ Step 1 ประกอบด้วย 1) การปรับ Mindset เป็นการทำให้ผู้เรียนเปิดใจและมีแนวคิดแบบ Growth Mindset ใช้สื่อจาก YouTube, Clip 2) Set Team เป็นการสร้างทีมงานที่พร้อมเรียนรู้ร่วมกันใช้กิจกรรมสร้างทีมงานโดยความสมัครใจ ได้แก่ (1) การรวมทีมงาน (2) บทบาทหน้าที่สมาชิก (3) สร้างข้อตกลงของสมาชิก (4) การสื่อสารเชิงบวก Step 2 ประกอบด้วย 1) Defining เป็นการทำให้ผู้เรียนร่วมกันคัดเลือกเนื้อหาและออกแบบวิธีการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการ ใช้กิจกรรมการนำเสนอปัญหา/ร่วมกันวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความต้องการในการเรียนรู้ และระบุทุกรายละเอียดที่ต้องการให้ชัดเจน 2) Set Goal เป็นการกำหนดเป้าหมายหลักและเป้าหมายรองที่ต้องการพร้อมวิธีการเรียนรู้ร่วมกัน โดยหามติและข้อสรุปร่วมกันเพื่อระบุเป้าหมายและวิธีการเรียนรู้ที่ชัดเจน Step 3 ประกอบด้วย 1) Learning เป็นการทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันของทีมงานตามประเด็นที่กำหนดไว้ โดยใช้วิธีการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ เลือกแหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมาย แสวงหาความรู้ร่วมกันของทีมงาน และตรวจสอบผลการเรียนรู้ 2) Resources for learning เป็นการทำให้แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย Step 4 ประกอบด้วย Share & Reflection เป็นการทำให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงาน ประเมินผลงานสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ ด้วยการประเมินตนเอง เพื่อนประเมิน และการให้ข้อมูลย้อนกลับ และการสะท้อนมุมมองทั้งภายในทีมงานและระหว่างทีมงานทั้งรูปแบบปกติ (Face to Face) และรูปแบบ Online Learning

พบว่า ผู้เรียนปรับเปลี่ยนแนวคิดใหม่ Growth Mindset และยอมรับฟังความเห็นต่างๆ โดยใช้สื่อที่หลากหลาย สามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมงานและออกแบบวิธีการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการ และเรียนรู้ร่วมกันตามประเด็นที่กำหนดไว้ สามารถนำเสนอผลงาน ประเมินผลงานสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ ด้วยการประเมินตนเอง ให้ข้อมูลย้อนกลับและสะท้อนมุมมองทั้งภายในทีมงานและระหว่างทีมงาน ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยมีผลการประเมินเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.13 และผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายการเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ได้แก่ การเรียนรู้เป็นทีม (Teamwork Learning) การเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมากที่สุด และการเรียนรู้กับบุคคลที่ประสบความสำเร็จ (Guest Speaking) อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, Teamwork Learning

1. บทนำ

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning (Integrated Active Learning with Teamwork Learning) เป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งผสมผสานวิธีการจัดการเรียนรู้ที่จะกระตุ้นผู้เรียนให้เป็นผู้เรียนรู้ที่สามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่ม โดยใช้เนื้อหาของรายวิชา 051302 หลักการบริหารการศึกษา สาขาวิชาการบริหารการศึกษา ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มาจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning โดยเป็นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับทาง (Flipped-Classroom) แบ่งออกเป็น 4 ระยะได้แก่ (1) Set Team (2) Setting Goals (3) Learning และ (4) Share/Reflection โดยแนวคิดในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning จะเป็นการเรียนรู้แบบทีม (Teamwork) โดยมีการสร้างทีมงานโดยสมัครใจ สร้างความรู้สึกของสมาชิกที่รักและศรัทธาในความสามารถของเพื่อน ๆ ร่วมทีมว่าเป็นพวกเดียวกันหรือที่เรียกว่า Feel like a team มีความเอื้อเฟื้อห่วงใยซึ่งกันและกัน มีความเคารพให้เกียรติซึ่งกันและกัน และเกิดความไว้วางใจต่อกัน ใช้ความคิด เหตุผลให้เพื่อนร่วมงานเชื่อมั่นว่า ทำแล้วดี มีประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม ช่วยกันระดมสมอง กำหนดเป้าหมาย วางแผน แบ่งงาน แบ่งหน้าที่ทำให้สมาชิกในทีมมีความรู้สึกที่ดีต่อกัน ร่วมลงมือทำงานตามแผนที่กำหนดไว้ มีการแลกเปลี่ยนมุมมองและการสะท้อนคิด การเรียนรู้เป็นทีมจะเป็นวิธีที่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพให้กับการเรียนรู้ที่เกิดจากมุมมองที่หลากหลายจากเพื่อนๆ ในทีมงาน การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning จะเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ของผู้สอนและผู้เรียน โดยผู้สอนจะต้องเปลี่ยนบทบาทในชั้น

เรียนจากการสอนบรรยายเป็นหลัก มาเป็นผู้แนะนำ (Coach) และ ผู้อำนวยการความสะดวก (Facilitator) กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Teamwork Learning ผ่านกระบวนการศึกษาค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันจากการทำงาน การสะท้อนคิดและการให้ข้อมูลกลับ โดยในการออกแบบการเรียนรู้ใช้กระบวนการห้องเรียนกลับทาง (Flipped-classroom Process)

2. แนวคิด

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning มีแนวคิดที่สำคัญดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 แสดงแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning

3. แนวทางการจัดการเรียนรู้

แนวทางการดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning ผู้สอนจะต้องเปลี่ยนบทบาทในชั้นเรียนจากการสอนบรรยายเป็นหลัก มาเป็นผู้แนะนำ (Coach) และ ผู้อำนวยการความสะดวก (Facilitator) กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Teamwork Learning ผ่านกระบวนการศึกษาค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันจากการทำงาน การสะท้อนคิดและการให้ข้อมูลกลับ โดยในการออกแบบการเรียนรู้ใช้กระบวนการห้องเรียนกลับทาง (Flipped-classroom Process) ประกอบด้วย 4 Step ดังนี้

Step 1 ได้แก่ 1) การปรับ Mindset มีเป้าหมายเพื่อทำให้ผู้เรียนเปิดใจ/ปรับเปลี่ยนเป็น Growth

Mindset และยอมรับฟังความเห็นต่างๆ ผ่านกิจกรรม การพูดคุยหลังจากการดูสื่อจาก YouTube, Clip 2) Set Team มีเป้าหมายเพื่อสร้างทีมงานที่พร้อมเรียนรู้ร่วมกันใช้กิจกรรมกลุ่มที่สร้างทีมงานโดยความสมัครใจ ได้แก่ (1) การรวมทีมงาน (2) บทบาทหน้าที่สมาชิก (3) สร้างข้อตกลงของสมาชิก (4) การสื่อสารเชิงบวก

Step 2 ได้แก่ 1) Defining มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนร่วมกันคัดเลือกเนื้อหาและออกแบบวิธีการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการ ใช้กิจกรรมการนำเสนอ ปัญหา/ร่วมกันวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความต้องการในการเรียนรู้ และระบุทุกรายละเอียดที่ต้องการให้ชัดเจน 2) Set Goal มีเป้าหมายเพื่อกำหนดเป้าหมายหลักและเป้าหมายรองที่ต้องการพร้อมวิธีการเรียนรู้ร่วมกัน โดยหามติและข้อสรุปร่วมกันเพื่อระบุเป้าหมายและวิธีการเรียนรู้ที่ชัดเจน

Step 3 ได้แก่ 1) Learning มีเป้าหมายเพื่อเรียนรู้ร่วมกันของทีมงานตามประเด็นที่กำหนดไว้โดยใช้วิธีการ คือ (1) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ (2) เลือกแหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมาย (3) แสวงหาความรู้ร่วมกันของทีมงาน (4) ตรวจสอบผลการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้จะใช้ 2) Resources for learning เช่น Site Visit, Guest Speaking, THAI MOOC, YouTube ฯลฯ

Step 4 ได้แก่ Share & Refection มีเป้าหมายเพื่อการนำเสนอผลงาน ประเมินผลงานสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ ด้วยการประเมินตนเอง เพื่อนประเมิน และการให้ข้อมูลย้อนกลับ และการสะท้อนมุมมองทั้งภายในทีมงานและระหว่างทีมงานทั้งรูปแบบปกติ (Face to Face) และรูปแบบ Online Learning

4. ผลการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning (Integrated Active Learning with Teamwork Learning) เป็นการจัดการเรียนแบบ Active Learning ร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับทาง (Flipped-Classroom) แบ่งออกเป็น 4 ระยะ

ได้แก่ (1) Set Team (2) Setting Goals (3) Learning และ (4) Share/Refection โดยบูรณาการกับเนื้อหา ของรายวิชา 051302 หลักการบริหารการศึกษา ซึ่งมีเนื้อหาที่ผู้สอนได้เตรียมไว้ใน Google Classroom จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ เพื่อนำมากำหนดเป็นขอบเขตเนื้อหา ได้แก่ 1) ปรัชญา แนวคิด หลักการ ทฤษฎี และกระบวนการบริหารการศึกษา 2) คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณและมาตรฐานวิชาชีพทางการศึกษา 3) หลักการและแนวคิดการบริหารจัดการที่ดี ตามหลักธรรมาภิบาล 4) หลักการและแนวคิดการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน 5) แนวทางการบริหาร การศึกษาเพื่อคุณภาพและความเป็นเลิศ และ 6) สภาพปัญหาและแนวโน้มการบริหารการศึกษาใน บริบทที่เปลี่ยนแปลง กระบวนการออกแบบห้องเรียน เป็นแบบกลับทาง (Flipped-Classroom Design Process) แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การ วิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (2) การคัดเลือก เนื้อหาและสื่อประกอบ (3) การคัดเลือกวิธีการจัดการ เรียนรู้ (4) จัดเตรียมเอกสารประกอบการสอน สื่อ ประกอบการสอน รวบรวมแหล่งสืบค้น และ (5) นำ เนื้อหา สื่อประกอบการสอน วิธีการจัดการเรียนรู้ เข้า สู่ระบบเทคโนโลยีที่ผู้เรียนเข้าถึงได้ โดยสามารถผลิต สื่อเพื่อประกอบการสอนได้ดังนี้



รูปที่ 2 Clip การบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการและแนวคิดการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน [1]



รูปที่ 3 Clip สัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีการปฏิบัติที่ดีในการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน[2]



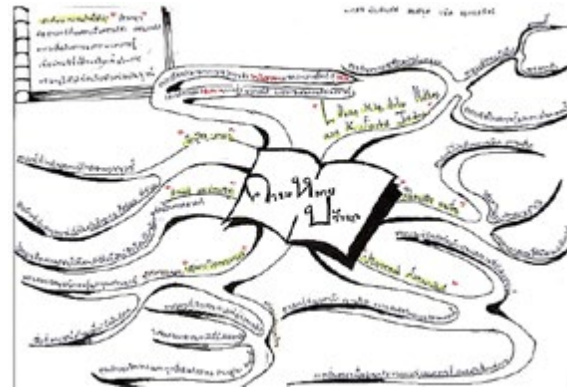
รูปที่ 4 Clip การสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีการปฏิบัติที่ดีเกี่ยวกับการบริหารการศึกษาเพื่อสร้างคุณภาพและโอกาสทางการศึกษา [3]



รูปที่ 5 Clip การบรรยายของผู้บริหารสถานศึกษาที่ผลงานโดดเด่นและประสบความสำเร็จในการบริหารสถานศึกษา (Guest Speaking) [4]

ส่วนผลการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย 1) การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Learning) และ 2) การใช้พลัง

คำถาม (Power of Question) ผ่าน Flipped-Classroom นำเสนอเป็นผลงานรายบุคคล ด้วย Mind Mapping หรือ One Page 3 เรื่อง โดยมีผลงานของผู้เรียนดังนี้



รูปที่ 6 แนวคิด หลักการ ทฤษฎี และกระบวนการบริหารการศึกษา



รูปที่ 7 คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพของผู้บริหารการศึกษา

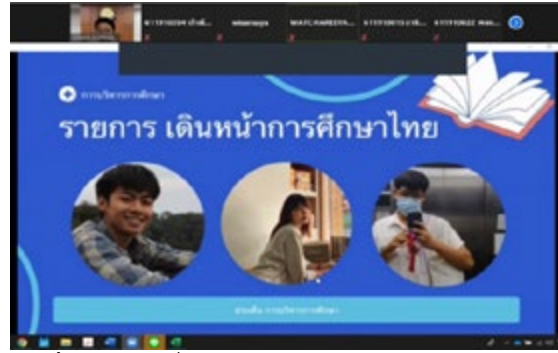


รูปที่ 8 รูปแบบการบริหารจัดการที่ดีตามหลักธรรมาภิบาล

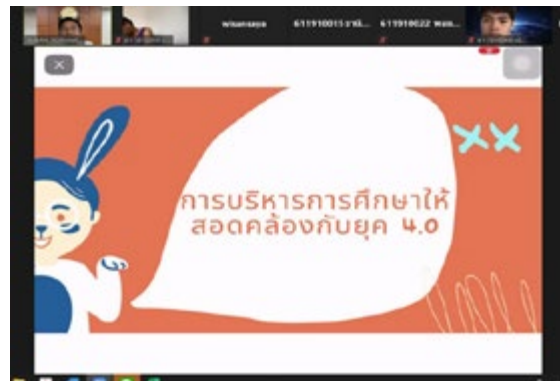
สำหรับผลงานของผู้เรียนเป็นทีม (Teamwork Learning) ที่เกิดจากกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม จำนวนทั้งหมด 6 กลุ่มโดยความสมัครใจ ดำเนินการศึกษาค้นคว้า หาข้อมูล จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น หนังสือที่เกี่ยวข้องกับหลักการบริหารการศึกษา หนังสือที่เกี่ยวข้องกับการบริหารการศึกษาที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ของมูลนิธิสยามกัมมาจล, ภาศึเพื่อการศึกษาไทย (TEP), กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (TDRI) สื่อสิ่งพิมพ์จากหน่วยงานในสังกัดของกระทรวงศึกษาธิการ และบทความ วิกฤตจรรยาบรรณและมาตรฐานวิชาชีพทางการบริหารการศึกษา (มติชนออนไลน์) รวมทั้งการเรียนรู้จากแหล่งอื่น ได้แก่ การเรียนรู้ผ่าน Guest Speaking, THAI MOOC , PODCAST ของผู้บริหารการศึกษาหรือผู้บริหารสถานศึกษาที่ประสบความสำเร็จ ได้แก่ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ โรงเรียนบ้านพระนอน และโรงเรียนบ้านโป่งแยงใน ทุกกลุ่มได้ร่วมกันประเมินผลงานและสะท้อนคิด (Reflect) อย่างสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนา โดยแบ่งออกกลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน โดยร่วมกันกำหนดประเด็นที่ต้องศึกษาร่วมกัน จากคลิปที่แต่ละกลุ่มนำเสนอหรือผู้สอนนำเสนอ โดยมีผลงานของแต่ละกลุ่มผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เป็นทีม (Teamwork Learning) ในรูปแบบนำเสนอที่หลากหลาย เช่น Clip, Podcast ดังนี้



รูปที่ 9 กลุ่มที่ 1 นำเสนอโดยใช้ Clip [5]



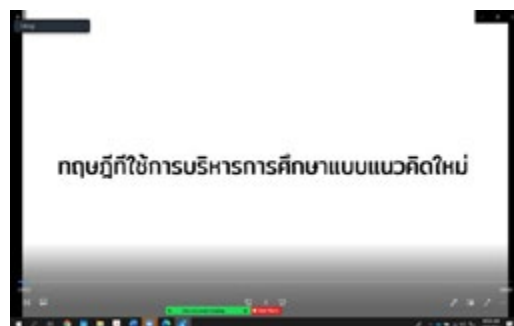
รูปที่ 10 กลุ่มที่ 2 นำเสนอโดยใช้ Podcast [6]



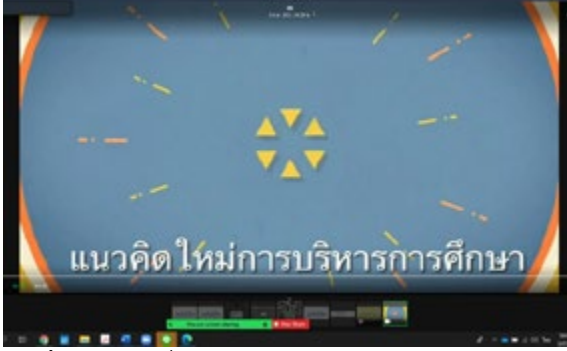
รูปที่ 11 กลุ่มที่ 3 นำเสนอโดยใช้ Clip [7]



รูปที่ 12 กลุ่มที่ 4 นำเสนอโดยใช้ Power point [8]



รูปที่ 13 กลุ่มที่ 5 นำเสนอโดยใช้ Clip [9]



รูปที่ 14 กลุ่มที่ 6 นำเสนอโดยใช้ Podcast [10]

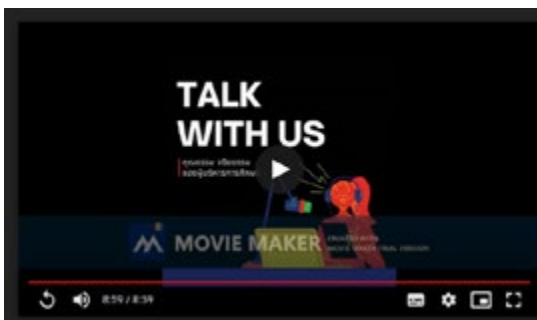
(2) คุณธรรม จริยธรรมของผู้บริหารการศึกษายุคดิจิทัลที่พึงประสงค์



รูปที่ 15 กลุ่มที่ 1 นำเสนอโดยใช้ Podcast [11]



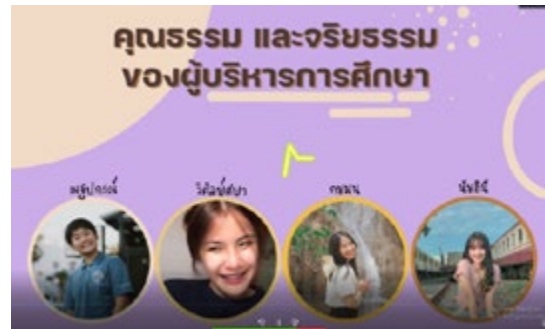
รูปที่ 16 กลุ่มที่ 2 นำเสนอโดยใช้ Podcast [12]



รูปที่ 17 กลุ่มที่ 3 นำเสนอโดยใช้ Podcast [13]



รูปที่ 18 กลุ่มที่ 4 นำเสนอโดยใช้ Podcast [14]



รูปที่ 19 กลุ่มที่ 5 นำเสนอโดยใช้ Podcast [15]

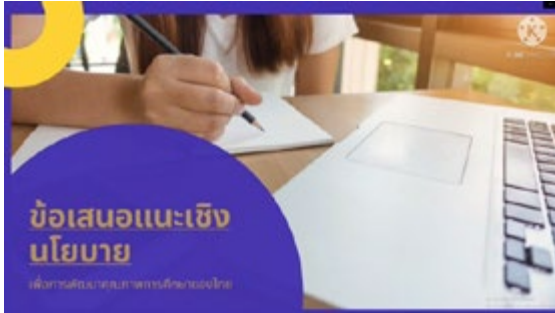


รูปที่ 20 กลุ่มที่ 6 นำเสนอโดยใช้ Podcast [16]

(3) บทความทางวิชาการเกี่ยวกับการบริหารสถานศึกษาและการจัดการศึกษาในบริบทที่เปลี่ยนแปลง



รูปที่ 21 กลุ่มที่ 1 นำเสนอโดยใช้ Clip [17]



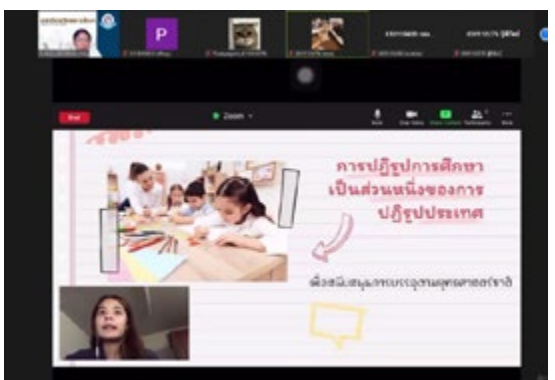
รูปที่ 22 กลุ่มที่ 2 นำเสนอโดยใช้ Clip [18]



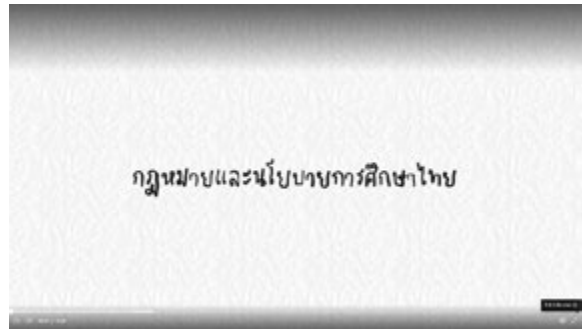
รูปที่ 23 กลุ่มที่ 3 นำเสนอโดยใช้ Clip [19]



รูปที่ 24 กลุ่มที่ 4 นำเสนอโดยใช้ Clip [20]



รูปที่ 25 กลุ่มที่ 5 นำเสนอโดยใช้ Clip [21]



รูปที่ 26 กลุ่มที่ 6 นำเสนอโดยใช้ Clip [22]

นอกจากนี้ ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนที่เข้าร่วมในโครงการนี้ มีผลการประเมินเป็นคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 80.13 และมีผลการประเมินเชิงคุณภาพผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ได้แก่ 1) ผู้เรียนปรับเปลี่ยนแนวคิดใหม่ Growth Mindset และยอมรับฟังความเห็นต่างๆ โดยใช้สื่อที่หลากหลาย 2) ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมงานและออกแบบวิธีการเรียนรู้ที่ตรงกับความ ต้องการ และเรียนรู้ร่วมกันตามประเด็นที่กำหนดไว้ 3) ผู้เรียนสามารถนำเสนอผลงาน ประเมินผลงานสู่ ผลลัพธ์การเรียนรู้ ด้วยการประเมินตนเอง ให้ข้อมูลย้อนกลับและสะท้อนมุมมองทั้งภายในทีมงานและระหว่างทีมงานทั้งรูปแบบปกติ (Face to Face) และรูปแบบ Online Learning ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นอกจากนี้คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ยังได้พัฒนากระบวนวิชาที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย นวัตกรรมการเรียนรู้และศาสตร์การสอนแนวใหม่ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning ตามวิสัยทัศน์ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ว่า “เป็นสถาบันชั้นนำในการผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความเชี่ยวชาญในศาสตร์การสอนแนวใหม่” โดยผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้เรียนที่ได้ร่วมการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning มีดังนี้

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning

รายการ	ความพึงพอใจ		
	\bar{X}	S.D.	แปล
1. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Learning)	4.35	0.63	มาก
2. การใช้พลังคำถาม (Power of Question)	4.17	0.70	มาก
3. การเรียนรู้เป็นทีม (Teamwork Learning)	4.65	0.56	มากที่สุด
4. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning)	4.22	0.41	มาก
5. การเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	4.52	0.50	มากที่สุด
6. การเรียนรู้กับบุคคลที่ประสบความสำเร็จ (Guest Speaking)	4.39	0.64	มาก
7. การแลกเปลี่ยนและสะท้อนคิด (Share & Refection)	4.25	0.61	มาก
รวมเฉลี่ย	4.37	0.17	มาก

จากตารางที่ 1 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($=4.37$) เมื่อพิจารณาเป็นรายการเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ได้แก่ การเรียนรู้เป็นทีม (Teamwork Learning) อยู่ในระดับมากที่สุด ($=4.65$)

การเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมากที่สุด ($=4.52$) และการเรียนรู้กับบุคคลที่ประสบความสำเร็จ (Guest Speaking) อยู่ในระดับมาก ($=4.39$) ตามลำดับ และผู้เรียนสะท้อนความเห็นเพิ่มเติมจากการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นว่า “หากมีโอกาสให้ทุกคนได้ร่วม Onsite และทำงานร่วมกับทีมงานในสถานการณ์ปกติจะทำให้เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์ได้อย่างสมบูรณ์แบบ และจะกระตุ้นนักศึกษาให้สามารถร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างหลากหลายมากขึ้น”

5. กิตติกรรมประกาศ

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วย Teamwork Learning ที่ประสบความสำเร็จในครั้งนี้ ผู้รับผิดชอบโครงการขอขอบพระคุณท่านคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ที่เห็นชอบให้เข้าร่วมโครงการ ขอขอบคุณหัวหน้าสาขาการบริหารการศึกษา ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา ที่ได้มอบรายวิชา 051302 หลักการบริหารการศึกษา นำมาใช้ในการพัฒนาการสอนแนวใหม่ ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านพระนอน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโป่งแยงใน รองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ ที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลในการสัมภาษณ์และเป็น Guest Speaking ให้แก่ผู้เรียน พร้อมทั้งขอขอบคุณในความมุ่งมั่น ทำงานอย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียนซึ่งคือนักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ ทุกคนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างตั้งใจ และสุดท้ายขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้สนับสนุนทุนในการจัดทำโครงการมา ณ โอกาสนี้

6. เอกสารอ้างอิง

[1] สุปัน พรเวียง (2564). แนวคิดการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EQa_kHwJUUhJqZGbtukAuewB7EwVvUvQr38giXxx2x9Efg?e=GtcDmR

[2] สุปัน พรเวียง (2564). โรงเรียนที่เป็นแบบอย่างที่ดีในการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EQdtwacTWbFKr07j8exOUf0BJywp8ZnnkASRvSugDT2w9g?e=3kHMGd

[3] สุปัน พรเวียง (2564). การสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีการปฏิบัติที่ดีเกี่ยวกับการบริหารการศึกษาเพื่อสร้างคุณภาพและโอกาสทางการศึกษา, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EVLbAKPAm2JJozurlhM01XUBKooXJ5In3yPyCR1n2iqVbw?e=7vuHkg

[4] สุปัน พรเวียง (2564). ผู้บริหารสถานศึกษาที่ผลงานโดดเด่นและประสบความสำเร็จในการบริหารสถานศึกษา (Guest Speaking), [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/ETX5Piph7tLmLcsK0jCVaCABTS7fkrYqrkv0we1xUgZ-g?e=jJSzzu

[5] กลุ่มที่ 1 (2564). แนวคิดใหม่การบริหารการศึกษา, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EZL2pUkk-cpCo4XFAcvbmggB7JFMgha5oOuiW9hROavd7A?e=xMxOoM

[6] กลุ่มที่ 2 (2564). แนวคิดใหม่การบริหารการศึกษา, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://drive.google.com/file/d/1HAtXxvTJW101toLTDYakQ2fO0WFG6bBT/view?usp=sharing>

[7] กลุ่มที่ 3 (2564). แนวคิดใหม่การบริหารการศึกษา, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EYrHowQQ_7BKk4rkssGiKh0Bqi9dTSRb_VISJ6BTviwDUA?e=esNsS1

[8] กลุ่มที่ 4 (2564). แนวคิดใหม่การบริหารการศึกษา, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://drive.google.com/u/2/uc?id=1B6Yo2e11P8n8RXoB1V-jBhe-V8yWbJGS&export=download>

[9] กลุ่มที่ 5 (2564). แนวคิดใหม่การบริหารการศึกษา, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/ESOWQxxj6gdEgYS14_N0becBk2zoQGqxsSkfM2uj-v52Wg?e=abGH5c

[10] กลุ่มที่ 6 (2564). แนวคิดใหม่การบริหารการศึกษา, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://drive.google.com/file/d/1ob-6cnkvZ0IWtDrJeekiqTBOQTAL_xvJ/view?usp=sharing

[11] กลุ่มที่ 1 (2564). คุณธรรม จริยธรรมของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัลที่พึงประสงค์, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EZtxKgoT3jlGus9RP_1s-7ABlk1BvCCWrWMFtf3PQDodaw?e=HBSt58

[12] กลุ่มที่ 2 (2564). คุณธรรม จริยธรรมของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัลที่พึงประสงค์, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/Ebe5kO6FUZtHhlgxzyPu1GYBP0Wikzv48AGPalOvv9mGPg?e=Pz97KF

[13] กลุ่มที่ 3 (2564). คุณธรรม จริยธรรมของผู้บริหารการศึกษายุคดิจิทัลที่พึงประสงค์, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EbS3ZGvPf r5JkvfWMwBC6VsBtlNxsMAge7ocwVmx49oqyw?e=9Qj4QH

[14] กลุ่มที่ 4 (2564). คุณธรรม จริยธรรมของผู้บริหารการศึกษายุคดิจิทัลที่พึงประสงค์, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EcSx7zmio mpJp8LBMVxQ1joBhMLZCuQNSwYHRN18WZnB9Q?e=HwLmeB

[15] กลุ่มที่ 5 (2564). คุณธรรม จริยธรรมของผู้บริหารการศึกษายุคดิจิทัลที่พึงประสงค์, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EYitSfv0DZ FMIw34jHKEBtgBLVKq5aVOYo4suFKOaKbRww?e=7UqjWQ

[16] กลุ่มที่ 6 (2564). คุณธรรม จริยธรรมของผู้บริหารการศึกษายุคดิจิทัลที่พึงประสงค์, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EaY447mTGV1JnB_rEhA3C5cB9dyekKqFbfZUocoFg3n3rA?e=ObcAVw

[17] กลุ่มที่ 1 (2564). บทความทางวิชาการเกี่ยวกับการบริหารสถานศึกษาและการจัดการศึกษาในบริบท ที่เปลี่ยนแปลง, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EVmLLwRq1itCqT7Fjx4ciO8BpKbQUNrqrqWAxaUkZj1A?e=A4bGaz

[18] กลุ่มที่ 2 (2564). บทความทางวิชาการเกี่ยวกับการบริหารสถานศึกษาและการจัดการศึกษาในบริบท ที่เปลี่ยนแปลง, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EfjxMnJltw5Ah2fa51rZ4mEBqc2RYfUcnFO5VJuzvgiJPw?e=y7bLY3

[19] กลุ่มที่ 3 (2564). บทความทางวิชาการเกี่ยวกับการบริหารสถานศึกษาและการจัดการศึกษาในบริบท ที่เปลี่ยนแปลง, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EeXoNHYDoe5Ntq-1wK4qQ_IBSvUnQoM8LWScG2QV7JiEuw?e=qklnSm

[20] กลุ่มที่ 4 (2564). บทความทางวิชาการเกี่ยวกับการบริหารสถานศึกษาและการจัดการศึกษาในบริบท ที่เปลี่ยนแปลง, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EVZGJN6bbgRMh1jvEM8siLgBOCRAllTiYUQfY5K66L_BPQ?e=Ze5p6F

[21] กลุ่มที่ 5 (2564). บทความทางวิชาการเกี่ยวกับการบริหารสถานศึกษาและการจัดการศึกษาในบริบท ที่เปลี่ยนแปลง, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/ESuWph0ChiNjKLLQ7qwl_6QBlyPh2Poka1662ht-bTynWA?e=6zcs9R

[22] กลุ่มที่ 6 (2564). บทความทางวิชาการเกี่ยวกับการบริหารสถานศึกษาและการจัดการศึกษาในบริบท ที่เปลี่ยนแปลง, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EZmMvVec0r9OuW-r2zEEedQkB5cHk4IDga7aYAhAOkdkScQ?e=WWLVX2

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

สุภาวดี เพชรเกต¹

¹ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
Supawadee.petket@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 มีผู้เรียนเป็นนักศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3 จากหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาภาษาไทย และหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย โดยประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผลปรากฏว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยให้การเรียนการสอนในกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ดำเนินการไปได้ราบรื่น ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นในประเด็นที่ผู้สอนกำหนดให้และที่ตนเองสนใจ อีกทั้งได้พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล ทักษะการสื่อสาร ด้วยการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ การวิจารณ์อย่างมีหลักการ

คำสำคัญ วรรณกรรม, การเรียนรู้เชิงรุก

1. บทนำ

วรรณกรรม คือ งานเขียนที่แต่งขึ้นเพื่อบรรยายความรู้สึก ความคิด ความฝัน อารมณ์ จินตนาการ หรือประสบการณ์ออกมาผ่านภาษา ในสมัยหลังวรรณกรรมมีความหมายกว้างขึ้น กล่าวคือ วรรณกรรมมิได้จำกัดอยู่ในเฉพาะการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านภาษาในรูปแบบตัวอักษรเท่านั้น แต่รวมไปถึงการถ่ายทอดผ่านภาพและเสียงด้วย ดังนั้นวรรณกรรมจึงมีความหมายรวมทั้งเรื่องสั้น นวนิยาย กวีนิพนธ์ในรูปแบบหนังสือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ละคร และภาพยนตร์ในทุกช่องทางการเผยแพร่ โดยอาจจะเป็นคำเรียกจากวรรณกรรม (Literature) เป็น “ตัวบท” (text)

วรรณกรรมมีความหมายกว้างขึ้น แต่ยังคงดำรงภารกิจหลัก คือ สร้างความบันเทิงแก่คนในสังคมเพื่อสื่อประสบการณ์ทางอารมณ์และทัศนคติต่อสิ่งที่มีความหมายในชีวิต จุดบันทึกความเจริญทางวัฒนธรรมของ

สังคม และดำรงหน้าที่ในการกลมเกลียวทางสังคม (Socialization) [1]

วรรณกรรมจัดเป็นงานศิลปะประเภทหนึ่งที่ใช้ภาษาเป็นวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นผู้เสพวรรณกรรมสามารถตีความกับความงามของวรรณกรรม และสามารถวิจารณ์งานวรรณกรรมได้เช่นเดียวกับศิลปะแขนงอื่น

การวิจารณ์วรรณกรรม หมายถึง การพิจารณา วรรณกรรม วิเคราะห์ตีความและประเมินคุณค่าของวรรณกรรมอย่างมีเหตุผลน่าเชื่อถือได้

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยเป็นหลักสูตรที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ด้านภาษาไทย ทักษะภาษาไทย และวรรณกรรมไทย เนื่องจากภาษาไทยและวรรณกรรมไทยเป็นเครื่องหมายของชาติ เป็นมรดกตกทอดสืบต่อกันมา และมีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย

กระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์เป็นกระบวนวิชาเอกบังคับของหลักสูตรศิลปศาสตร

บัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการศึกษา จุดมุ่งหมาย และความเป็นมาของการวิจารณ์วรรณกรรม พัฒนาการของการวิจารณ์วรรณกรรมในประเทศไทย วิธีการวิจารณ์วรรณกรรม การวิจารณ์ตามองค์ประกอบของวรรณกรรม การวิจารณ์ตามทฤษฎีวรรณกรรมวิจารณ์ อีกทั้งยังมุ่งพัฒนาทักษะการวิจารณ์วรรณกรรมประเภทต่างๆ ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง[2] เปิดการเรียนการสอนทุกภาคการศึกษา โดยมีนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 2 และ 3 เป็นผู้เรียน

การจัดการเรียนการสอนวิชาวรรณกรรมวิจารณ์ในภาคเรียนที่ผ่านมาใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย 100 % และให้ผู้เรียนได้ฝึกเขียนบทความวิจารณ์วรรณกรรมตามที่ผู้สอนกำหนด ในปีการศึกษา 2564 วิชาวรรณกรรมวิจารณ์ได้ปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (online) เนื่องจากสถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 ผู้สอนจึงได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนเป็นแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ โดยประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการเรียนเชิงรุก รวมทั้งนำเสนอผลที่ได้รับซึ่งจะเป็นประโยชน์และใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนเพื่อฝึกฝนและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุผลต่อไป

2. แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

การเรียนการสอนวิชาวรรณกรรมวิจารณ์ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ได้ประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการเรียนเชิงรุกมาเป็นแนวทางการการสอน

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนได้ทดลองลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและได้ใช้กระบวนการคิดในการสร้างความรู้จากการปฏิบัติ [3] กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และผู้

เรียนด้วยตนเอง ลดการบรรยายความรู้ เพิ่มกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น เช่น การทดลอง การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การแสดงบทบาทสมมติ การอภิปรายรายกลุ่ม ฯลฯ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวคิดที่กว้าง ๆ มีวิธีการสอนหลากหลาย ดังนั้นผู้สอนต้องพิจารณาสถานการณ์บริบททางสังคม ตลอดจนปัจจัยต่าง ๆ แล้วนำมาปรับใช้ตามความเหมาะสม

เมื่อพิจารณางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า มีงานวิจัยที่ใช้แนวคิดเรื่องการเรียนรู้เชิงรุกเป็นจำนวนมาก งานวิจัยที่น่าสนใจ คือ งานวิจัยเรื่องผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ สำหรับนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี ของ พิพัฒน์ อัมพพ[4] ในงานวิจัยดังกล่าวผู้วิจัยได้ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอนเชิงรุกในสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ Facebook ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนด้วยสื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนเชิงรุกพบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ 0.05 และผลการประเมินผลงานของผู้เรียนอยู่ในระดับมาก ความคิดเห็นของผู้เรียนต่อแผนการจัดการกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด

แนวคิดและงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นช่วยแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถใช้จัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีผลการเรียนดีขึ้น อีกทั้งผู้เรียนยังพึงพอใจมากกว่าการเรียนการสอนแบบบรรยาย ซึ่งมีประโยชน์และเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชา 014370 วรรณกรรมวิจารณ์ได้ต่อไป

3. การจัดการเรียนรู้เชิงรุกกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

การจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ในหลายภาคเรียนที่ผ่านมาจัดการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า (face-to-face) จน

กระทั่งภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 มีการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 อย่างรุนแรงทำให้มีการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (hybrid) กล่าวคือเข้าห้องเรียนและเรียนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams ตามสถานการณ์ โดยยังคงรูปแบบของการบรรยายไว้ดังเดิม

จากการพูดคุยกับผู้เรียนพบว่า ผู้เรียนเข้าใจหัวข้อที่ผู้สอนบรรยายผ่านโปรแกรม Microsoft Teams น้อยกว่าหัวข้อที่บรรยายในชั้นเรียน เมื่อจะสอบถามผู้สอนในเวลาเรียนก็เกรงใจผู้เรียนคนอื่น ดังนั้นจึงทำให้ผู้เรียนพัฒนางานวิจารณ์ในหัวข้อดังกล่าวไม่ดีเท่าที่ควร อีกทั้งในการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของปีการศึกษา 2563 ผู้ทรงคุณวุฒิได้แนะนำว่าควรปรับคะแนนผลงานแต่ละชิ้นของผู้เรียนให้เหมาะสม ไม่ให้คะแนนขึ้นได้ขึ้นหนึ่งมากเกินไป หรือควรพิจารณาคะแนนตามความคาดหวังต่อผลงานของผู้เรียนชิ้นนั้น ๆ

ผู้สอนตระหนักถึงข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นรวมทั้งในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 มีแนวโน้มว่าจะจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ 100% ผู้สอนจึงมีความคิดว่าควรปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ยังคงเนื้อหาของกระบวนวิชาไว้อย่างครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 กระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์จึงได้ปรับจัดการเรียนการสอนรู้เชิงรุก มีรายละเอียด ดังนี้

3.1. ด้านเนื้อหา

กระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ 1) อธิบายจุดมุ่งหมายและความเป็นมาของการวิจารณ์วรรณกรรม 2) สรุปพัฒนาการของการวิจารณ์วรรณกรรมในประเทศไทย 3) อธิบายวิธีการวิจารณ์และวิจารณ์วรรณกรรมตามองค์ประกอบของวรรณกรรม 4) อธิบายทฤษฎีวรรณกรรมวิจารณ์และวิจารณ์วรรณกรรมทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองตามทฤษฎีที่ได้

โดยได้กำหนดให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถวิจารณ์วรรณกรรมตามแนวคิดหรือทฤษฎีที่หลากหลายได้แก่นวนประวัติและชีวประวัติ นวนสุนทรียศาสตร์และนวนวิจารณ์ นวนศิลปะเพื่อชีวิตและนวนมนุษยนิยม นวนวิจารณ์ปฏิบัติศาสตร์ นวนโครงสร้างนิยม นวนหลังโครงสร้างนิยม และ นวนสหวิทยาการ

จากวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชาข้างต้นจะเห็นว่ากระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์มีเนื้อหาหลากหลายและหลากหลาย เนื้อหาดังกล่าวทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ที่หลากหลาย แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้ผู้เรียนสับสนและติดตามเนื้อหาของผู้สอนไม่ทัน อีกทั้งในการบรรยายผู้สอนมักเน้นเนื้อหาของแนวคิดและทฤษฎีเป็นหลักแล้วให้ผู้เรียนกลับไปทำความเข้าใจตัวอย่างบทวิจารณ์ด้วยตนเอง จากวิธีการสอนที่ผ่านมาพบว่าผู้เรียนจำนวนไม่มากนักที่กลับไปอ่านตัวอย่างบทวิจารณ์ด้วยตนเองส่งผลให้เมื่อผู้เรียนต้องเขียนบทวิจารณ์ของตนเอง ผู้เรียนไม่สามารถเขียนบทวิจารณ์ได้ดีเท่าที่ควร

จากปัญหาดังกล่าว ผู้สอนได้ปรับวิธีการสอนโดยการให้เอกสารประกอบการสอนแก่ผู้เรียนเพื่อเป็นคู่มือในการทำความเข้าใจแนวคิดและทฤษฎีการวิจารณ์วรรณกรรมประกอบกับการฟังพอดแคสต์ (podcast) ในช่องยูทูป (youtube) อีกทั้งยังคัดเลือกบทความวิจารณ์วรรณกรรมให้ผู้เรียนได้อ่านทำความเข้าใจและแลกเปลี่ยนอภิปรายกันในห้องเรียน สาเหตุที่ผู้สอนกำหนดบทวิจารณ์วรรณกรรมให้ผู้เรียนเนื่องจากต้องการให้บทวิจารณ์วรรณกรรมครอบคลุมเนื้อหาตามรายละเอียดกระบวนวิชาทั้งหมด

หลังจากการทำความเข้าใจบทวิจารณ์ที่ผู้สอนเลือกให้แล้ว ผู้เรียนสามารถเลือกบทวิจารณ์วรรณกรรมที่ตนเองสนใจมานำเสนอในห้องเรียนเพื่อให้นักศึกษาได้สนใจแนวคิดทฤษฎีมากขึ้นและเห็นตัวอย่างจากการวิจารณ์วรรณกรรมจากตัวบทที่หลากหลาย

3.2. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน

กระบวนวิชา 014371 ได้จัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams ตลอดภาคการศึกษา นักศึกษาสามารถใช้บัญชีไอทีของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU IT account) เข้าสู่ระบบการเรียนการสอนได้

3.2.1 สื่อประกอบการเรียนการสอน

สื่อประกอบการเรียนการสอนของกระบวนวิชานี้ ช่องทางแรก ผู้สอนได้เปิดช่องยูทูป (youtube) Storytelling เรื่องเล่าของนักเล่าเรื่อง [5] ขึ้น ผู้สอนได้บรรยายข้อมูลเรื่องการวิจารณ์วรรณกรรม แนวคิด และทฤษฎีพร้อมทั้งยกตัวอย่างงานวิจารณ์ที่น่าสนใจไว้ในช่องยูทูป โดยพยายามทำให้แต่ละตอนมีความยาวไม่เกิน 15 นาที เพื่อไม่ให้ผู้ฟังเบื่อหน่าย เนื้อหาในแต่ละตอนในช่องยูทูปจะสอดคล้องกับหัวข้อที่ใช้จัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ และมีเนื้อหาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องการวรรณกรรมร่วมอยู่ด้วย ผู้เรียนสามารถฟังเนื้อหาเรื่องการวิจารณ์วรรณกรรมได้ตลอดเวลา



รูปที่ 1 ช่อง Storytelling เรื่องเล่าของนักเล่าเรื่อง สื่อประกอบการเรียนอีกประเภทหนึ่ง คือ บทความวิจารณ์วรรณกรรม ผู้สอนรวบรวมไฟล์บทความส่งให้นักศึกษาผ่านทางโปรแกรม Microsoft Teams

3.2.2 กิจกรรมการเรียนการสอน

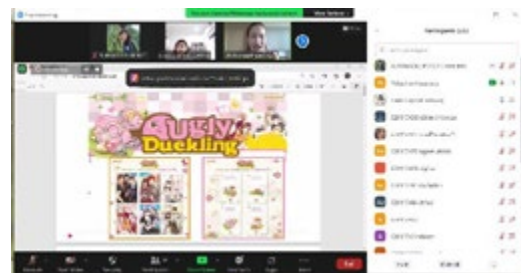
กิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ สามารถแบ่งได้เป็น 5 ช่วง ดังนี้

- 1) การบรรยายของผู้สอน
- 2) การอภิปรายจากบทวิจารณ์คัดสรร
- 3) การผลิตสื่อการวิจารณ์วรรณกรรม
- 4) การนำเสนอบทวิจารณ์ที่สนใจ
- 5) การพัฒนาบทวิจารณ์วรรณกรรม

1) การบรรยายของผู้สอน

การเรียนการสอนด้วยวิธีการบรรยายจัดขึ้นในช่วงเริ่มต้นของการเปิดภาคการศึกษา ผู้เรียนยังไม่ทราบความหมายของการวิจารณ์วรรณกรรมและไม่เข้าใจว่าเพราะเหตุใดต้องมีการวิจารณ์วรรณกรรม ผู้สอนได้บรรยายในรายละเอียดเบื้องต้นเพื่อให้ นักศึกษาเข้าใจภาพรวมของการวิจารณ์วรรณกรรม นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถกลับไปทบทวนได้จากช่องยูทูป (youtube) Storytelling เรื่องเล่าของนักเล่าเรื่อง และเอกสารประกอบการสอนที่ผู้สอนมอบให้

ในช่วงครึ่งเทอมหลังจากการสอบกลางภาค ผู้สอนได้เชิญวิทยากรที่มีความรู้และมีประสบการณ์ในการใช้แนวคิดต่าง ๆ ในการวิจารณ์วรรณกรรมมาพูดคุยแลกเปลี่ยนวิธีการวิเคราะห์และวิจารณ์วรรณกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการเรียนวรรณกรรม และเปิดโอกาสให้ได้สอบถามผู้เชี่ยวชาญ



รูปที่ 2 อาจารย์พิลาสิณี อินทร์พยุงบรรยายพิเศษ



รูปที่ 3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พศุทธิ์ ลาสุชะ บรรยายพิเศษ



รูปที่ 4 รองศาสตราจารย์ ดร.นันทนีย์ ประสานนาม บรรยายพิเศษ

2) การอภิปรายบทวิจารณ์คัดสรร

การเรียนการสอนด้วยวิธีการอภิปรายบทวิจารณ์คัดสรรเริ่มขึ้นในประมาณสัปดาห์ที่ 3 ของการเรียนการสอน ผู้เรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 2-3 คนเลือกบทความวิจารณ์วรรณกรรมที่ผู้สอนกำหนดให้แล้วนำมานำเสนอในชั้นเรียน พร้อมทั้งวิพากษ์วิจารณ์บทวิจารณ์นั้นว่าผู้เรียนเห็นด้วยหรือไม่ มีการอ้างอิงข้อมูลหรือยกตัวอย่างที่น่าเชื่อถือหรือไม่ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการวิจารณ์วรรณกรรมเรื่องใดต่อไปได้บ้างหลังจากที่ผู้เรียนได้ร่วมกันอภิปรายแล้ว ผู้สอนจะสรุปสาระสำคัญของแนวคิดและวรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ อย่างสั้น ๆ อีกครั้งเพื่อเน้นย้ำใจความสำคัญของบทวิจารณ์

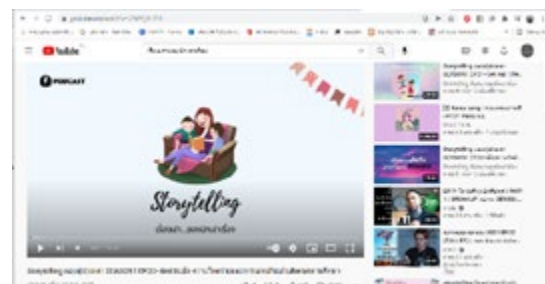
ในบทวิจารณ์คัดสรรจะประกอบไปด้วยตัวบทวรรณกรรม แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้วิจารณ์วรรณกรรม และวิธีการเขียนที่หลากหลายตามแต่ผู้เขียนบทวิจารณ์จะรังสรรค์ขึ้น บทวิจารณ์ดังกล่าวเป็นตัวอย่งให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีการเขียนบทวิจารณ์มากขึ้น



รูปที่ 5 การอภิปรายบทวิจารณ์คัดสรร

3) การผลิตสื่อการวิจารณ์วรรณกรรม

เมื่อผู้เรียนได้อ่านบทวิจารณ์คัดสรรและร่วมกันอภิปรายแล้ว หลังจากนั้นผู้เรียนจะได้เริ่มวิจารณ์วรรณกรรม ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนจับกลุ่มกลุ่มละ 2-3 คนร่วมกันผลิตสื่อการวิจารณ์วรรณกรรมโดยให้เลือกตัวบทวรรณกรรมที่ตนเองสนใจ 1 เรื่องจะเป็นเรื่องสั้น นวนิยาย กวีนิพนธ์ ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ บทเพลง ทั้งของประเทศไทยและต่างประเทศ และเลือกแนวคิดและทฤษฎีมาใช้ในการวิจารณ์ตัวบทนั้น ผู้เรียนนำเสนอตัวบทวรรณกรรม แนวคิดที่ใช้ในการวิจารณ์ และผลการวิจารณ์มานำเสนอให้ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนฟัง ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนจะช่วยกันชี้แนะแนวทางในการวิจารณ์ตัวบทนั้นให้ชัดเจนมากขึ้น หลังจากนั้นจึงไปผลิตเป็นพอสแคสต์ (podcast) วิจารณ์วรรณกรรมเผยแพร่ทางช่องยูทูบ (youtube) Storytelling เรื่องเล่าของนักเล่าเรื่อง ตอนผู้ช่วยเล่า season 1 อย่างไรก็ตามหากการนำเสนอผลการวิจารณ์ในครั้งแรกยังไม่ได้ผลดีเท่าที่ควร ผู้เรียนสามารถพูดคุยกับผู้สอนได้อีกครั้งเพื่อพัฒนาเนื้อหาวิจารณ์วรรณกรรมของตนเองให้ดีขึ้นก่อนนำไปผลิตเป็นพอสแคสต์



รูปที่ 6 ตัวอย่างพอสแคสต์ Storytelling เรื่องเล่าของนักเล่าเรื่อง ตอน ผู้ช่วยเล่า season 1

4) การนำเสนอบทวิจารณ์ที่สนใจ

การนำเสนอบทวิจารณ์ที่สนใจเป็นการเรียนการสอนในรูปแบบเดียวกับการอภิปรายบทวิจารณ์คัดสรร กล่าวคือผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 2-3 คน เลือกบทความวิจารณ์วรรณกรรมที่ตนเองสนใจมานำเสนอในชั้นเรียน พร้อมทั้งวิพากษ์วิจารณ์บทวิจารณ์นั้นว่า

ผู้เรียนเห็นด้วยหรือไม่มีการอ้างอิงข้อมูลหรือยกตัวอย่างที่น่าเชื่อถือหรือไม่ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการวิจารณ์วรรณกรรมเรื่องใดต่อไปได้บ้าง

บทความที่นักศึกษาเลือกจะใช้ตัวบทวรรณกรรมใดก็ได้ จะใช้แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้วิจารณ์วรรณกรรมที่อยู่ในกระบวนวิชาหรือนอกเหนือกระบวนวิชาก็ได้ ทั้งนี้ นักศึกษาจะต้องสามารถบอกที่มาของบทวิจารณ์ได้ว่าเป็นบทวิจารณ์ของผู้ใดและเผยแพร่อยู่ในช่องทางใด

5) การพัฒนาบทวิจารณ์วรรณกรรม

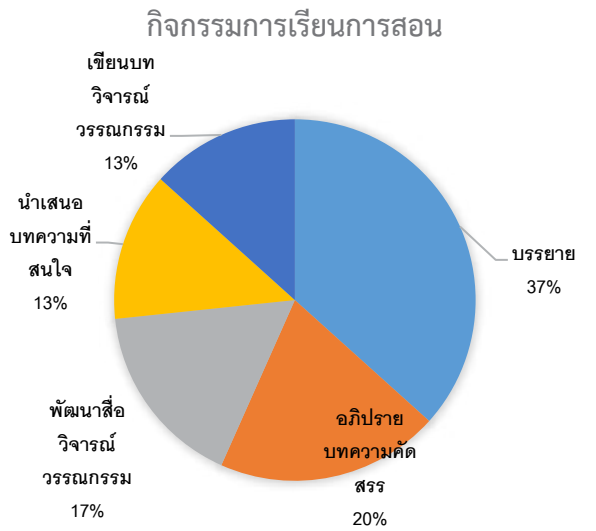
การเขียนบทวิจารณ์วรรณกรรมถือเป็นหัวใจหลักของวิชาวรรณกรรมวิจารณ์ หลังจากที่คุณเรียนได้อ่านบทวิจารณ์ที่หลากหลายแล้ว ผู้เรียนจะต้องวิจารณ์วรรณกรรมอย่างมีเหตุผลน่าเชื่อถือ ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนวิจารณ์วรรณกรรมโดยให้เลือกตัวบทวรรณกรรมที่ตนเองสนใจ 1 เรื่องจะเป็นเรื่องสั้น นวนิยาย กวีนิพนธ์ที่เป็นภาษาไทย และเลือกแนวคิดและทฤษฎีมาใช้ในการวิจารณ์วรรณกรรมให้เหมาะสมแล้วเรียบเรียงเป็นบทวิจารณ์

ก่อนที่ผู้เรียนจะเขียนตัวบทวิจารณ์วรรณกรรม ผู้เรียนต้องนำเสนอตัวบทวรรณกรรม แนวคิดที่ใช้ในการวิจารณ์ และผลการวิจารณ์เบื้องต้นมานำเสนอให้ผู้สอนฟังนอกเวลาเรียน ผู้สอนซักถามเพื่อทดสอบความเข้าใจเกี่ยวกับตัวบทและทฤษฎีที่ใช้ศึกษา และช่วยชี้แนะแนวทางในการวิจารณ์ตัวบทนั้นให้ชัดเจนมากขึ้น หลังจากนั้นจึงนำไปเรียบเรียงเป็นบทวิจารณ์วรรณกรรม

ผู้เรียนสามารถนัดพบผู้สอนเพื่อนำเสนอแนวทางในการวิจารณ์วรรณกรรมได้ โดยมีเงื่อนไขว่าผู้สอนจะไม่รับอ่านงานวิจัยของผู้เรียนล่วงหน้า แต่ผู้เรียนจะต้องอธิบายให้ผู้สอนเข้าใจสิ่งที่ตนเองคิดเงื่อนไขดังกล่าวเกิดขึ้นจากการที่ผู้สอนต้องการให้นักศึกษาฝึกคิดอย่างเป็นระบบ สื่อสารด้วยการพูดสามารถตอบคำถามได้อย่างคล่องแคล่วซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนได้อ่านตัวบทและเข้าใจทฤษฎี

จริง ถึงแม้ว่าผู้เรียนจะสามารถสืบค้นข้อมูลบทวิจารณ์ของผู้อื่นมาได้ แต่ผู้เรียนจะต้องอ่านและทำความเข้าใจบทวิจารณ์นั้นเพื่อนำมาถ่ายทอดให้ผู้สอนเข้าใจ อนึ่ง บทความวิจารณ์นี้ผู้สอนจะรวบรวมและจัดพิมพ์เป็นรูปเล่มต่อไป

กิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ทั้ง 5 ช่วงสามารถคิดเป็นสัดส่วนร้อยละได้ ดังนี้



รูปที่ 7 แผนภูมิแสดงสัดส่วนของการจัดการเรียนการสอน

4. ผลที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ผลที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 มีดังนี้

4.1. การประเมินผลการเรียนรู้

การประเมินผลการเรียนรู้กระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 แบ่งคะแนนออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

1) ผลิตสื่อวิจารณ์วรรณกรรม 20 % โดยทำเป็นงานกลุ่ม 2-3 คน ผู้เรียนจะได้รับคะแนน 10 % จากการนำเสนอบทวิจารณ์ในชั้นเรียนและการตอบคำถามจากผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน และได้รับคะแนน 10 % จากไฟล์เสียงหรือพอดแคสต์ (podcasts) วิจารณ์วรรณกรรม

2) บทวิจารณ์วรรณกรรม 20 % โดยทำเป็นงานเดี่ยว ผู้เรียนจะได้รับคะแนน 5 % จากการนำเสนอปากเปล่ารวมทั้งการตอบคำถามกับผู้สอนนอกเวลาเรียน และได้รับคะแนน 15 % จากบทวิจารณ์

3) สอบปลายภาค 30 % เนื้อหาการสอบปลายภาคเป็นเนื้อหาในส่วนของอธิบายจุดมุ่งหมายและความเป็นมาของการวิจารณ์วรรณกรรม พัฒนาการของการวิจารณ์วรรณกรรมในประเทศไทย 20% ทั้งสองหัวข้อนี้ไม่ได้มีเนื้อหาอยู่ในคะแนนส่วนที่ 1) และ 2) และคะแนน 10% จากบทวิจารณ์วรรณกรรมที่ผู้สอนกำหนดให้

4) การอภิปรายกลุ่ม 20 % ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม 2-3 คนนำเสนอบทอ่านตามที่ผู้สอนกำหนด 10% และนำเสนอบทวิจารณ์วรรณกรรมตามความสนใจ 10% การนำเสนอทั้งสองครั้งผู้เรียนต้องสรุปความจับประเด็นสำคัญ พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

5) จิตพิสัย 10 % ผู้สอนประเมินจากอ่านเอกสารก่อนเข้าชั้นเรียนและการร่วมแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนตลอดภาคการศึกษา

4.2. ผลลัพธ์ต่อผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 มีส่วนช่วยให้การเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์สามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนวรรณกรรมมากขึ้นและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถกำหนดหัวข้อในการเรียนตามที่ตนเองสนใจได้

การเรียนในรูปแบบเดิม ผู้สอนได้มอบหมายให้ผู้เรียนเขียนบทวิจารณ์วรรณกรรมหลายชิ้นตามตัวบทและทฤษฎีที่ผู้สอนกำหนดให้ เมื่อจัดการเรียนรู้เชิงรุกผู้สอนได้ลดจำนวนชิ้นงานลงและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกตัวบทวรรณกรรมที่ตนเองสนใจ จากการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้สอนพบว่า ผู้เรียนสามารถอธิบายตัวบทและวิพากษ์วิจารณ์ตัวบทวรรณกรรมได้

อย่างมีเหตุผล อาจเนื่องมาจากตัวบทนั้น ๆ เป็นตัวบทที่ผู้เรียนสนใจ

4.3. ผลลัพธ์ต่ออาจารย์ผู้สอน

การเข้าร่วมโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปี 2564 เป็นการเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนวิชาวรรณกรรมวิจารณ์จากแบบเดิมที่สอนแบบบรรยายเน้นการเรียนการสอนตามที่คุณสอนนัดเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกทำให้การเรียนการสอนในห้องเรียนไม่น่าเบื่อ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนมากขึ้น ผู้สอนได้พัฒนาตนเอง ได้กลับไปทบทวนความรู้เพื่อจัดทำเป็นสื่อออนไลน์ให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย โดยการพยายามลดความเคร่งเครียดเชิงวิชาการ เน้นการสื่อสารที่เข้าใจง่าย

การปรับปรุงสัดส่วนการประเมินผลการเรียนรู้และรูปแบบการประเมินผลเป็นให้ผู้เรียนได้เลือกตัวบทวรรณกรรมที่ตนเองสนใจทำให้ผู้สอนทราบว่าธรรมชาติของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างไร

ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มีความสนใจหลากหลายและแตกต่างจากสิ่งที่ผู้สอนใจ ความสนใจที่แตกต่างกันนี้ทำให้ผู้สอนตระหนักถึงช่องว่างระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ตระหนักถึงสาเหตุของปัญหาที่ผู้เรียนไม่สนใจวรรณกรรม จากเดิมที่ผู้สอนเข้าใจว่าผู้เรียนไม่สนใจอ่านวรรณกรรม แต่เมื่อได้ปรับรูปแบบการเรียนการสอนพบว่า ผู้เรียนยังคงอ่านงานวรรณกรรมอยู่แต่เปลี่ยนช่องทางเป็นรูปแบบออนไลน์มากขึ้น สังเกตได้จากตัวบทที่ผู้เรียนนำมาวิจารณ์ประมาณ 80% เป็นผลงานที่เผยแพร่ในรูปแบบ E-Book นอกจากนี้ตัวบทวรรณกรรมประเภทภาพเคลื่อนไหว เช่น ละครและภาพยนตร์ ฯลฯ มีช่องทางในการเสพมากขึ้นทั้งรูปแบบที่มีค่าใช้จ่ายและไม่มีค่าใช้จ่าย อีกทั้งมีตัวบทที่หลากหลายขึ้น ตัวบทที่หลากหลายเหล่านี้เป็นตัวบทที่มีคุณค่าและสามารถนำมาเป็นสื่อในการเรียนการสอนได้ถือเป็นการเปิดโลกของผู้สอนให้กว้างขึ้นด้วย

นอกจากนี้แล้วการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยการเปิดโอกาสให้นักศึกษาเลือกในแนวคิดและทฤษฎีที่ตนเองสนใจมาใช้ในการวิจารณ์วรรณกรรมพบว่าแนวคิดด้านจิตวิทยาเป็นแนวคิดที่ผู้เรียนสนใจมากที่สุด ผู้เรียนจะนำแนวคิดของนักจิตวิทยามาใช้วิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละครแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนสนใจศึกษาตัวละครในวรรณกรรมในฐานะที่เป็นปัจเจกบุคคลมากกว่าการศึกษาวรรณกรรมเพื่อเห็นภาพสะท้อนสังคมตามที่ผู้สอนสนใจ

5. สรุป

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบ

การจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนเพียงอย่างเดียวมาเป็นการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนมากขึ้น โดยประยุกต์ในแนวคิดการจัดการเรียนเชิงรุก ผลปรากฏว่าการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โดยใช้รูปแบบออนไลน์สามารถดำเนินการไปได้ราบรื่น ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาข้อมูลและได้แสดงความคิดเห็นในประเด็นที่ผู้สอนกำหนดให้และที่ตนเองสนใจ อีกทั้งได้พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล ทักษะการสื่อสารด้วยการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ การวิจารณ์อย่างมีหลักการ อย่างไรก็ตามผู้สอนยังหวังว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจะมีประสิทธิภาพมากขึ้นหากผู้สอนและผู้เรียนได้พบกันในห้องเรียน

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] ดวงมน จิตรจันทน์ (2556). วรรณคดีวิจารณ์เบื้องต้น. ประพันธ์สาส์น. หน้า 24-28
- [2] คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2561). หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2561. เชียงใหม่ : คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- [3] Bonwell, C.C. & Eison, J.A. (1991). Active Learning : Creative Excitement in the classroom. Washington, D.C.: School of Education and Human Development, The George Washington University.
- [4] พิพัฒน์ อัมพทุ. ผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟฟิกคอมพิวเตอร์ สำหรับนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร
- [5] Storytelling เรื่องเล่าของนักเล่าเรื่อง สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/channel/UCww1TslgVYuWNYJH9wArzKw>

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Flipped-Classroom ในกระบวนวิชา 062303 จิตวิทยาบุคลิกภาพในระดับปริญญาตรี

อาทิทยา อินยง

ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ที่อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200

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

บทคัดย่อ

บทความนี้ได้สรุปผลการจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชา 062303 จิตวิทยาบุคลิกภาพในระดับปริญญาตรี ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ ทักษะด้านข้อมูล สารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery learning ของนักศึกษาที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง และสอดคล้องกับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) โดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้น Active Learning โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักศึกษาได้มีความรู้ความเข้าใจ เล็งเห็นความสำคัญของพัฒนาการและปัญหาทางบุคลิกภาพของเด็กปฐมวัย นักศึกษาต้องศึกษาทฤษฎี ความเป็นมา ความสำคัญ ตลอดจนการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาบุคลิกภาพ เพื่อมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยผู้เรียนศึกษาผ่านสื่อการสอนที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นก่อนเข้าชั้นเรียน (Flipped classroom) ต่อยอดความคิดนำไปสู่การศึกษาประเด็นที่สนใจ และจัดทำคลิปเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อไป

คำสำคัญ: ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, การศึกษาปฐมวัย, Active learning, Flipped classroom

1. บทนำ

กระบวนวิชา 062303 จิตวิทยาบุคลิกภาพในระดับปริญญาตรี เป็นวิชาใหม่ที่เปิดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 2/2564 นี้ โดยลักษณะของกระบวนวิชาเป็นวิชาเน้นภาคทฤษฎี ซึ่งโดยปกติการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาที่มีลักษณะเช่นนี้ รูปแบบการเรียนการสอนที่นำมาใช้จะเป็นลักษณะที่ผู้เรียนศึกษาทฤษฎี แนวคิดต่าง ๆ โดยการบรรยายในชั้นเรียนจากผู้สอน ผู้เรียนค้นคว้าศึกษาประเด็น นำเสนอ และอภิปรายในประเด็นต่าง ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย ผู้สอนมีความประสงค์ที่จะเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนจากรูปแบบเดิม ไปเป็นแบบใหม่ที่เน้น Active Learning และ Flipped classroom ซึ่งเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนยุคใหม่และเกิดการพัฒนาตนเองตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา โดยเน้น

กระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนนักศึกษาให้เป็น Active and Lifelong Lerner

โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำภาคเรียนที่ 2/2564 จึงเป็นเสมือนแรงกระตุ้นให้ผู้สอนสร้างความท้าทายในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนในการจัดการเรียนการสอนภาคเรียนนี้ โดยการใช้สื่อการสอนแบบผสมผสาน ประกอบด้วย การใช้กระดานสนทนาในโปรแกรม MS teams เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสาร/แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน การสร้างสื่อแบบออนไลน์ เพื่อให้ให้นักศึกษาได้ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาออกชั้นเรียน แล้วนำมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน (Flipped classroom) ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

คือ การให้ผู้เรียนจัดทำชิ้นงานที่สะท้อนกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ การพัฒนา soft skill ผ่านการทำงานเป็นกลุ่ม และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกัน การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง อาทิ การจัดทำ infographic การพัฒนาบุคลิกภาพแก่เด็กปฐมวัย การจัดทำคลิปเผยแพร่ เป็นต้น กระบวนการเรียนรู้เหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้เป็นครุมืออาชีพ สามารถนำองค์ความรู้ไปพัฒนาเด็กปฐมวัย และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long learning) ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญของบุคคลในศตวรรษที่ 21

2. แนวคิดในการจัดการเรียนการสอน

กระบวนวิชา 062303 จิตวิทยาบุคลิกภาพในระดับปฐมวัย เป็นวิชาใหม่ที่เปิดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 2/2564 นี้ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย และเนื่องด้วยการจัดการเรียนการสอนตลอดภาคการศึกษาเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ผ่านโปรแกรม zoom meeting และ Microsoft Teams Rooms Meeting โดยลักษณะของกระบวนวิชาเป็นวิชาเน้นภาคทฤษฎี มีวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชาเพื่อให้ให้นักศึกษาอธิบายความสำคัญของจิตวิทยาบุคลิกภาพต่อวิชาชีพครู สรุปสาระสำคัญของทฤษฎีบุคลิกภาพที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ประยุกต์ใช้ความรู้จากทฤษฎีบุคลิกภาพในการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กปฐมวัยได้ อภิปราย วิเคราะห์ และสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาบุคลิกภาพในระดับปฐมวัยได้

จากข้อมูลข้างต้นทำให้ผู้สอนมีแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนี้

1) “สนุก” การเรียนรู้ที่สนุกสนานนั้นส่งผลดีสำหรับผู้เรียน เนื้อหาบทเรียนเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ที่สนุกสนาน แต่แฝงไปด้วยความหมายของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องนำบทเรียนไปใช้ในชีวิตจริงได้

มีกระบวนการเรียนการสอนที่สร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนได้เห็นมุมมองใหม่ๆ

2) “สุขใจ” สร้างบรรยากาศการเรียนออนไลน์ที่เป็นกันเอง ไม่เคร่งเครียด กดดัน ระวังผู้เรียน มีช่องทางให้ผู้เรียนได้ปรึกษา สอบถามข้อสงสัยต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก ควบคู่ไปกับการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนๆ ร่วมชั้นเรียน ใส่ใจ เข้าใจและเห็นผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่มีตัวตน

3) “ได้ความรู้” แนวคิดการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งสนับสนุนและเชื่อมโยงการเรียนรู้ การตั้งคำถาม ผู้สอนตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นแรงบันดาลใจและความกระหายใคร่รู้ ทำให้ผู้เรียนเข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และให้ความสำคัญกับการสร้างพื้นที่ปลอดภัยที่เอื้อให้แก่ผู้เรียนมีอิสระทางความคิดในการแลกเปลี่ยนมุมมอง ความคิด ความรู้สึกร่วมกัน

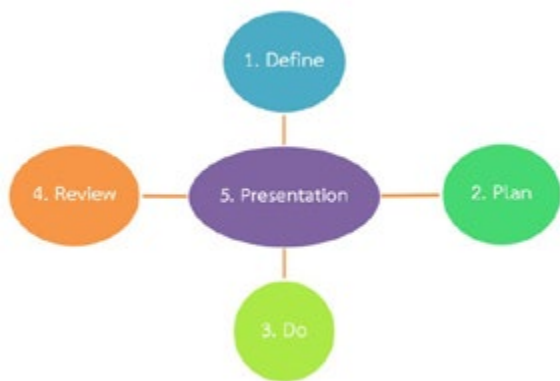
3. กระบวนการเรียนรู้ใหม่

ผู้สอนได้ใช้วิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นวิธีการสอนควบคู่กับ Flipped-Classroom การทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจ รวมไปถึงการใช้สื่อการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของนักศึกษา ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) เป็นผู้สนับสนุนและสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียน ลดการบรรยาย ปรับการวางแผน ออกแบบการสอน จัดเตรียมสิ่งแวดล้อมทรัพยากรการเรียนรู้ บูรณาการเนื้อหาสาระที่จำเป็นและกิจกรรมที่หลากหลาย ใช้สื่อการสอนแนวใหม่ (New Media) และบูรณาการ IT โดยเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้ในลักษณะเต็มเต็มจากห้องเรียนออนไลน์ และ Facebook กลุ่มของกระบวนวิชา ในลักษณะการใช้ ICT integrated นอกห้องเรียนมากขึ้น ใช้ ICT เป็นช่องทางเพิ่มเติมในการติดต่อสื่อสาร/แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน นอกห้องเรียน ทั้งนี้ เน้นการวัดและประเมินผล แบบ Formative Assessment

3.1. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Process)

การออกแบบกิจกรรมในห้องเรียนออนไลน์ Zoom meeting และ Microsoft Teams Rooms Meeting แนวทางในการดำเนินกิจกรรมผู้สอนได้มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็น Active learning ดังนี้

1) กิจกรรม Project-based Learning : การพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กปฐมวัย มีขั้นตอนการดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบจักรยานแห่งการเรียนรู้แบบ PBL ของ วิจารณ์ พานิช (2555 : 71-75) ซึ่ง ส่วนของวงล้อมี 5 ส่วน ประกอบด้วย Define Plan Do Review และ Presentation ดังรูป



รูปที่ 1 : โมเดลจักรยานแห่งการเรียนรู้แบบ PBL

ขั้นที่ 1 Define ผู้เรียนระบุปัญหาตามความสนใจ

ขั้นที่ 2 Plan ผู้เรียนวางแผนงานของตน แบ่งหน้าที่กันรับผิดชอบ ค้นคว้าข้อมูล

ขั้นที่ 3 Do ลงมือทำ ผู้เรียนลงมือสร้างสรรค์ชิ้นงาน infographic และ คลิปวิดีโอ เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้แก่ผู้ที่สนใจในสื่อโซเชียลมีเดีย



รูปที่ 2 : ตัวอย่างชิ้นงาน infographic



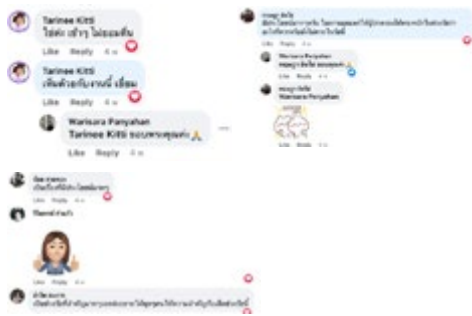
รูปที่ 3 : ชิ้นงานคลิปวิดีโอ ปัญหาเด็กติดสื่อ

ขั้นที่ 4 Review ผู้เรียนจะทบทวนการเรียนรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ขั้นตอนนี้เป็นการเรียนรู้แบบทบทวนไตร่ตรอง (reflection) หรือ เรียกว่า AAR (After Action Review)

ขั้นที่ 5 Presentation ผู้เรียนนำเสนอชิ้นงานต่อชั้นเรียน และเผยแพร่ในสื่อโซเชียลมีเดีย



รูปที่ 4 : การเผยแพร่คลิปวิดีโอลงสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้



รูปที่ 5 : ข้อคิดเห็นของผู้รับชมคลิปวิดีโอจากการนำเสนอในสื่อโซเชียลมีเดีย

2) กิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม เป็นกิจกรรมสรุปการเรียนรู้ เปิดประเด็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปรายสนทนา และกิจกรรม Active Learning โดยจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน และ ร่วมกับสื่อออนไลน์



รูปที่ 6 : บันทึกการเรียนรู้ของนักศึกษาจากกิจกรรม think- pair- share

3) กิจกรรมเรียนรู้จากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ



รูปที่ 7 : การบรรยายพิเศษ เรื่อง "บุคลิกภาพครูปฐมวัย" โดย อ.ดร.ปริยานุช วุฒิ ชูประดิษฐ์ อาจารย์

ประจำสาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์

3.2. สื่อการสอนสมัยใหม่

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery learning ของนักศึกษาที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสในการปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้ร่วมกันทางออนไลน์ และสอดคล้องกับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) เพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงานในอนาคต

ในการจัดการเรียนการสอนภาคเรียนนี้ จึงมีแนวคิดในการใช้สื่อการสอนแบบผสมผสาน ประกอบด้วย การสร้างสื่อแบบออนไลน์ เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาออกชั้นเรียน แล้วนำมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่กระตุ้น และสร้างการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกัน

3.2.1 การทำ Flipped classroom

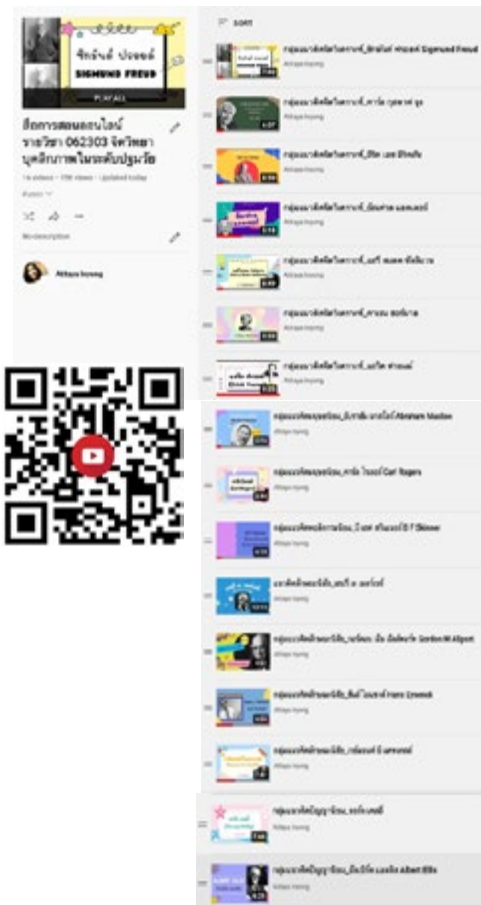
ในรายวิชานี้มีส่วนของเนื้อหา ความรู้ในภาคทฤษฎีทางจิตวิทยาเป็นจำนวนมาก ซึ่งเนื้อหาส่วนนี้มีจำนวนมาก หากจัดกิจกรรมรูปแบบเดิมที่เน้นการบรรยายผู้สอน จะใช้เวลามากในการเรียนเนื้อหาส่วนนี้ อีกทั้งรูปแบบการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ ซ้ำซาก อาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้

ผู้สอนจึงปรับกิจกรรมส่วนที่เป็นด้านเนื้อหา นำไปออกแบบกิจกรรมในห้องเรียนใช้การทำ Flipped-Classroom จะใช้คลิปวิดีโอการสอนจากการนำเนื้อหากระบวนวิชามาจัดทำคลิปสั้นๆ แบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ สรุปเนื้อหาประเด็นสำคัญเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิทยา ความยาวไม่เกิน 8-10 นาที ในแต่ละเนื้อหาให้นักศึกษาศึกษาออนไลน์ก่อนล่วงหน้า และมีการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปประเด็นในชั้นเรียน แล้วมีการถามคำถามหรือกิจกรรมชวนคิด ให้นักศึกษาได้มี

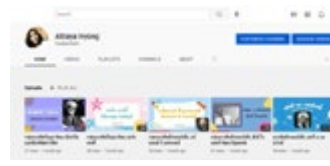
ส่วนร่วมระหว่างการชมคลิป ซึ่งคลิปวิดีโอนี้จะลงไว้ใน YouTube channel ของผู้สอน และให้นักศึกษาศึกษา เนื้อหาความรู้เพิ่มเติมจากคลิปอื่น ๆ ที่น่าสนใจจาก ออนไลน์อื่น ๆ อีก ในการ Flipped จะทำการกำหนด เป้าหมายและกระตุ้นนักศึกษาให้ทำกิจกรรมตาม วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยสรุปกิจกรรมออนไลน์ Flipped และออฟไลน์จะเน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในรูปแบบต่าง ๆ ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และผู้เรียน กับผู้เรียนด้วยกันเอง นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมการ สะท้อนคิด และบันทึกการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย

เนื้อหาส่วนที่ทำการ Flip ประกอบด้วย

1) วิดีโอเนื้อหาการเรียนรู้ในรายวิชา ที่ผู้เรียน ต้องศึกษาด้วยตนเองนอกชั้นเรียน เป็นวิดีโอสั้นความ ยาวไม่เกิน 10 นาที ใช้ตั้งประเด็นให้กับผู้เรียน ผู้สอน ได้ลงไว้ใน YouTube channel ของผู้สอน มีทั้งหมด 16 คลิป ดังนี้



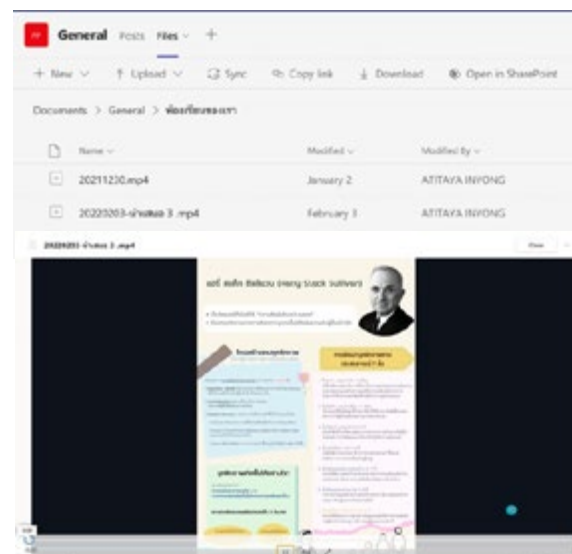
https://youtube.com/playlist?list=PLkffaG71yVpSuySdH9lI9YMQQwfnfVR_h



SCAN ME

รูปที่ 8 : วิดีโอเนื้อหาการเรียนรู้ในรายวิชา ผู้สอนได้ ลงไว้ใน YouTube channel

2) วิดีโอบันทึกการสอน Online ของอาจารย์ ผู้สอน



รูปที่ 9 : ตัวอย่างการทำ flip รูปแบบวิดีโอการสอน Online ของอาจารย์ผู้สอน

ขั้นตอนการทำ Flipped classroom

1) ขั้นก่อนเข้าชั้นเรียน

บทบาทผู้สอน : ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนเข้า ชมคลิปการสอน และทำกิจกรรมตามที่กำหนดใน แต่ละครั้ง ชี้แจงกิจกรรมก่อนจบคาบเรียน

บทบาทผู้เรียน : ผู้เรียนชมคลิปที่ได้รับมอบหมาย และ ทำกิจกรรมนอกชั้นเรียนตามที่กำหนด

2) ขั้นกิจกรรม

บทบาทผู้สอน : ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกระตุ้นให้ผู้เรียนค้นพบ ความสำเร็จในการเรียนรู้ สามารถนำความรู้ ความ เข้าใจไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์

ประเมินค่า และคิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ โดยเชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว ปัญหาของเด็กปฐมวัย

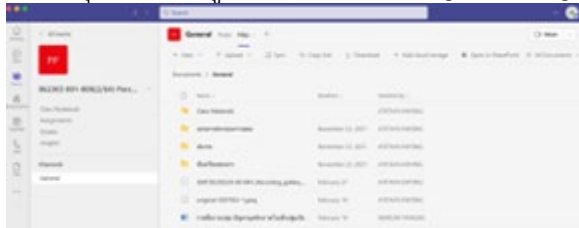
บทบาทผู้เรียน : ผู้เรียนคิด อยากเรียนรู้และหาคำตอบในสิ่งที่สงสัยด้วยตนเอง สร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงานที่สะท้อนการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ

3) ขั้นสรุป

บทบาทผู้สอน : สร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน

บทบาทผู้เรียน : ผู้เรียนตั้งประเด็นคำถามเพื่อค้นคว้าข้อมูล รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและร่วมแสดงความคิดเห็นของตนเองในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้

3.2.2 Microsoft Teams ของรายวิชา เป็นพื้นที่รวบรวมคลังความรู้ เอกสารประกอบรายวิชา ผลงานของนักศึกษา และพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เผยแพร่ผลงานจากรายวิชา สอดคล้องต่อการเป็นห้องเรียน สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีพ (Life Long Learning)



รูปที่ 10 : การใช้ Microsoft Teams ของรายวิชา เป็นพื้นที่รวบรวมคลังความรู้ เอกสารประกอบรายวิชา ผลงานของนักศึกษา

4. ผลลัพธ์ต่อผู้เรียน

นักศึกษาได้ฝึกการวางแผน ออกแบบการทำงาน และดำเนินงานด้วยตนเองและกลุ่ม มีการเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา มีวิธีการเสาะแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งต้องลงมือปฏิบัติเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลและความรู้ ฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นทั้งกับแหล่งข้อมูลสมาชิกในห้องเรียน และบุคคลอื่นนอกห้องเรียน มีการปรับตัวและมีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีการนำเสนอผลงานในรูปแบบที่หลากหลายและสร้างสรรค์มี

ทักษะการใช้เทคโนโลยีในการหาข้อมูล ปรัชญา แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นผ่านห้องเรียนออนไลน์ และใช้ในการจัดทำผลงานการนำเสนอผลงาน ได้รับประสบการณ์การเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงพื้นฐานทางทักษะการคิด การสื่อสาร การร่วมมือ การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี เพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery learning ตามคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ทำให้เกิดผลลัพธ์ต่อผู้เรียน ดังนี้

1) นักศึกษาได้มีความสามารถในการศึกษาด้วยตนเอง และสามารถถ่ายทอดความรู้แก่ผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) Learning Community ระหว่างนักศึกษากับนักศึกษา และนักศึกษากับอาจารย์ผู้สอน

3) Independent Study ของนักศึกษาที่มาจาก Project Based Learning

4) บทเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

5. ผลลัพธ์ต่อผู้สอน

ในฐานะผู้สอนได้เรียนรู้ พัฒนาตนเองในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ซึ่งแตกต่างไปจากการเรียนการสอนแบบเดิม ดังนี้

1) การสอนโดยใช้ Flipped-Classroom ได้รวบรวมและพัฒนาสื่อการสอนออนไลน์ในรูปแบบวิดีโอและอื่น ๆ ซึ่งสามารถใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนแบบ Flipped Classroom ในภาคการศึกษาต่อ ๆ ไปได้

2) การนำ Flipped-Classroom ไปใช้ในกระบวนการวิชาอื่นของตน

3) การสร้างบรรยากาศและสร้างสรรค์พื้นที่การเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา

4) แผนการสอน สื่อการสอน และกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning สำหรับกระบวนวิชานี้ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในภาคการศึกษาต่อ ๆ ไปได้

5) ผลงานของนักศึกษาจากการทำโครงการงาน ผลงานสื่อนำเสนอของนักศึกษา ซึ่งสามารถนำไปเผยแพร่เพื่อให้ความรู้แก่นักศึกษารุ่นต่อไปได้

6) ความสามารถเชื่อมโยงความรู้ ประสบการณ์ และถ่ายทอด แบ่งปันให้กับกลุ่มคณาจารย์ที่เกี่ยวข้อง และสนใจการสอนรูปแบบใหม่ให้เกิดเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้

6. สรุปผลการประเมินจากผู้เรียน

การประเมินผลการเรียนการสอน ได้ใช้การประเมินผ่านระบบ CMU MIS โดยมีนักศึกษาเข้าประเมินอาจารย์ และประเมินกระบวนวิชา ดังตาราง **ตารางที่ 1** ผลการประเมินผู้สอนผ่านระบบ CMU MIS โดยมีผู้ประเมินจำนวน 16 คน จาก 25 คน ได้คะแนนเฉลี่ย 4.62 คิดเป็นร้อยละ 92.34

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 5)
1	อธิบายให้นักศึกษาทราบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของหัวข้อที่สอน	4.56
2	สอนเนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และใช้เวลาอย่างเหมาะสม	4.56
3	จัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างมีระบบและขั้นตอนชัดเจน	4.69
4	สอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมที่มีสาระประโยชน์ในระหว่างการบรรยาย	4.63
5	มีการใช้เทคนิควิธีสอนและสื่อประกอบการสอนต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจบทเรียน	4.5

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 5)
6	มีวิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณในเนื้อหาที่สอน	4.69
7	เปิดโอกาสรับฟังและตอบข้อซักถามของผู้เรียนในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน	4.81
8	แนะนำแหล่งค้นคว้า เอกสารหรือตำราสำหรับให้นักศึกษาใช้อ่านประกอบ	4.5

ตารางที่ 2 ผลการประเมินกระบวนวิชาผ่านระบบ CMU MIS โดยมีผู้ประเมินจำนวน 17 คน จาก 25 คน ได้คะแนนเฉลี่ย 4.59 คิดเป็นร้อยละ 91.76

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 5)
1	การแจ้งให้นักศึกษาทราบอย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา แผนการสอน (course syllabus) วิธีการประเมินผลการเรียน เกณฑ์การให้คะแนน และเอกสารอ่านประกอบ	4.76
2	เนื้อหาในการสอนสอดคล้องกับหัวข้อที่สอน	4.59
3	การอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องหรือการนำไปประยุกต์ใช้	4.59
4	การส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและค้นคว้าด้วยตนเอง และกระตุ้นให้ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์	4.76

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 5)
5	วิธีการและเกณฑ์ในการวัดผล เหมาะสมกับเนื้อหากระบวนการ วิชา และการวัดผลสอดคล้อง กับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของ กระบวนการวิชา	4.53
6	ปริมาณงานหรือกิจกรรมที่ กำหนดให้ทำนอกเหนือจาก เวลาเรียนสอดคล้องกับ ระยะเวลา	4.35
7	สื่อการสอนและเอกสาร ประกอบการสอนสนับสนุนต่อ การเรียนรู้ของผู้เรียน	4.53

7. ปัญหาและอุปสรรค

เนื่องจากในภาคเรียนที่ 2/2564 สถานการณ์การระบาดของไวรัส Covid-19 ยังคงรุนแรง และต่อเนื่อง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้ประกาศให้การจัดการเรียนการสอนเป็นแบบ Online ตลอดภาคการศึกษา จึงเป็นโจทย์สำคัญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning ภายใต้บริบทของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการ Online Meeting, Discussion Board, Social Media และการสร้างสื่อ Online

8. สรุป

1) การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ทำให้นักศึกษามีการเรียนรู้ เข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้ ทำให้เป็นผู้ใฝ่รู้ ใฝ่เรียนตลอดชีวิต ตามทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

2) การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์มีประโยชน์อย่างยิ่งในช่วงสถานการณ์ระบาดของโรคไวรัส Covid-19 ซึ่งเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะช่วยให้การจัดการเรียนการสอนของนักศึกษายังคงได้รับความรู้จากเนื้อหา และปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์

9. กิตติกรรมประกาศ

ในฐานะผู้สอนกระบวนการวิชา 062303 จิตวิทยา บุคลิกภาพในระดับปริญญาตรี ขอกล่าวขอบคุณนักศึกษาผู้ร่วมเรียนรู้ที่ขยัน มีความรับผิดชอบ และตื่นตัวในเรียนรู้วิธีการเรียนการสอนแบบใหม่ ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่ง ช่วยประคับประคองการเรียนรู้ให้สำเร็จ จนทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ขอขอบคุณ อ.ดร.ปริยานุช วุฒิ ชูประดิษฐ์ ที่ให้เกียรติเป็นวิทยากรบรรยายพิเศษ ท้ายสุดนี้ ขอขอบพระคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ ให้ความอนุเคราะห์งบประมาณสำหรับดำเนินการให้กระบวนการวิชานี้เกิดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่อย่างที่มีมุ่งหวัง

10. เอกสารอ้างอิง

[1] วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีการสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

เรียนรู้การวิจัยในช่วงโควิด: โครงการวิจัยบนโลกออนไลน์

อุดมโชค อาชาวิมลกิจ
udomchoke.a@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

ในปี พ.ศ. 2564 สถานการณ์โควิด 19 ยังคงส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนตลอดภาคการศึกษา 1/2564 ส่งผลให้การเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนผ่านระบบออนไลน์เป็นเงื่อนไขสำคัญในการปรับตัวของผู้เรียน และความปกติใหม่ของทั้งผู้สอน และผู้เรียน บทความนี้นำเสนอผลการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน และการทำโครงการวิจัยเป็นทีมจากแหล่งข้อมูลบนเว็บไซต์ ผ่านแพลตฟอร์มบนคลาวด์ Google Suite ในกระบวนการวิจัยระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐประศาสนศาสตร์ 1 หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ บทเรียนที่ได้จากการออกแบบการเรียนรู้ และโครงการวิจัยในกระบวนการวิชานี้ พบว่าผู้เรียนสามารถประยุกต์หลักการวิจัยพื้นฐานโดยผ่านการค้นคว้า ฝึกฝนด้วยตนเองจนเกิดความเข้าใจ และสามารถพัฒนาโครงการวิจัยกลุ่มด้วยการค้นคว้า การแสวงหาคำอธิบายในเรื่องใหม่ที่สมาชิกกลุ่มสนใจร่วมกันได้อย่างน่าพอใจ การทำงานร่วมกันบนระบบคลาวด์มีได้เป็นอุปสรรคอันลดทอนผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถแสดงข้อถกเถียง วิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งอ้างอิงเชิงวิชาการ ตลอดจนนำเสนอเป็นรายงานวิจัยฉบับสั้นจากประเด็นความสนใจ และการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การวิจัยบนระบบออนไลน์, การฝึกฝนด้วยตนเอง, การทำงานร่วมกัน, โควิด-19

1. บทนำ

วิธีการเรียนรู้ และการจัดการเรียนการสอนในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด 19 ค่อยๆ ปรับไปตามศักยภาพของอุปกรณ์ และแอปพลิเคชันที่สนองตอบต่อความจำเป็นสำหรับการป้องกันการแพร่ระบาดของโรค ทั้งยังส่งผลอย่างต่อเนื่องให้นักศึกษา และคณาจารย์แสวงหาการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศรูปแบบอันแตกต่างกันไปซึ่งครอบคลุมด้านแพลตฟอร์มซอฟต์แวร์ ระบบเครือข่ายการทำงานไร้สาย และอุปกรณ์ดิจิทัล

ช่วงตลอดปี พ.ศ. 2564 การเรียนการสอนผ่านดิจิทัลเทคโนโลยียังคงเป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่สำคัญของมหาวิทยาลัยทั้งในประเทศไทย และในต่างประเทศ ทั้งยังปรากฏแพลตฟอร์มการเรียนรู้บนดิจิทัลแบบอื่นๆ ของภาคเอกชนที่เสนอบริการแข่งขันกับการเรียนรู้แบบดั้งเดิมในระบบมหาวิทยาลัย ความสามารถ

ในการปรับตัวของผู้ใช้เทคโนโลยี (ผู้เรียน และผู้สอน) กลายเป็นประเด็นสำคัญสำหรับการเรียนรู้ในสถานการณ์ที่ต้องเว้นห่างระยะการปฏิสัมพันธ์แบบเดิม ระหว่างนักศึกษาด้วยกันเอง และกับผู้สอน

การเรียนรู้หลักการวิจัยด้านสังคมศาสตร์ภายใต้สภาวะที่ไม่อาจติดต่อปฏิสัมพันธ์แบบเดิม เช่น การประชุมระดมความคิด การสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์ ต้องเปลี่ยนเป็นแบบออนไลน์ ด้วยเหตุผลของบริบทเฉพาะจากสถานการณ์โควิด 19 ส่งผลให้เครื่องมือการเรียนรู้บนระบบออนไลน์ และแพลตฟอร์มในกระบวนการเรียนรู้เพิ่มมากยิ่งขึ้น ความก้าวหน้าของยุคสมัยที่มีแหล่งข้อมูลจำนวนมากมหาศาลบนอินเทอร์เน็ต อาจเป็นข้อได้เปรียบ และความท้าทายของผู้เรียน และผู้สอน หากขาดประสบการณ์ในการใช้ และความเข้าใจในระบบออนไลน์

ห้องเรียนอัจฉริยะ (Smart Classroom) การเรียนรู้ในห้องเรียน (Flipped Classroom) การทำงานร่วมกันผ่านระบบคลาวด์ (Cloud Collaboration) เป็นแนวคิดที่อยู่ในสังคมร่วมสมัยในปัจจุบันเป็นเวลานานพอควร แต่คำเหล่านี้จะเป็นไปได้ในความเป็นจริงตามเป้าหมายในการปรับใช้เทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้ก็ต่อเมื่อมันถูกออกแบบวิธีการเรียน การสอนให้แตกต่างจาก การเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่อาจไม่เข้ากับยุคสมัยของเทคโนโลยี และความตื่นตัวของผู้เรียน (Jena, R., 2018)

นับตั้งแต่ปลายปี พ.ศ. 2562 โรคอุบัติภัยโควิด 19 ได้ส่งผลกระทบต่อทั้งภาครัฐ ภาคเอกชนอย่างทั่วหน้า ทั้งยังเป็นเงื่อนไขที่ทำให้สถาบันการศึกษาแบบเดิม ถูกกระทบจากการปรับตัวทางเศรษฐกิจ การใช้เทคโนโลยี และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่คล่องตัว และการปรับตัวได้อย่างรวดเร็วของธุรกิจ การจัดอบรม หรือการฝึกฝนความชำนาญเฉพาะด้านในภาคเอกชน สิ่งเหล่านี้ทำให้หลักสูตรการเรียนสาขาต่างๆ และเครื่องมือการเรียนรู้ของสถาบันการศึกษาต้องเผชิญกับการแข่งขันกับธุรกิจการศึกษาแบบใหม่บนโลกออนไลน์เพิ่มขึ้น

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้สนับสนุนการเรียนรู้บนระบบออนไลน์อย่างต่อเนื่อง อาทิเช่น CMU KC-Moodle, CMU e-Learning บน Google Suite for Education, CMU Microsoft Office 365, CMU Canvas, Zoom นอกจากนี้ ยังจัดอบรมการใช้เครื่องมือใหม่ๆ ที่จำเป็นต่อการจัดการเรียนรู้บนระบบออนไลน์ตลอดทุกภาคการศึกษาอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม ในระดับหลักสูตร และกระบวนการวิชา ผู้สอนยังคงเป็นเงื่อนไขสำคัญ ในการปรับเปลี่ยนไปสู่การใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ในขณะที่เดียวกันผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุน และการกระตุ้นให้มีความกระตือรือร้นกับรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้อง และมีความยืดหยุ่น

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนการวิเคราะห์ปัญหาวิจัยทางรัฐประศาสนศาสตร์ 1 ให้แตกต่างไปจากรูปแบบเดิม ซึ่งเน้นการบรรยายหลักคิดที่เป็นนามธรรม และกระบวนการวิจัย มาสู่การเรียนรู้บนระบบออนไลน์ ในบทความครั้งนี้ เป็นการทดลองปรับเปลี่ยน และถอดบทเรียน จากพฤติกรรมกรรมการกิจกรรมระหว่างการเรียนรู้ การทำโครงการค้นหาประเด็นวิจัย และการแสดงผลลัพธ์เป็นรายงานแบบกลุ่ม ครั้งนี้ได้รับทุนสนับสนุน “โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2564” จากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีนโยบายสนับสนุนยุทธศาสตร์การปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนการสอนในลักษณะนี้ โดยหวังให้เกิดการปรับเปลี่ยนกระบวนการวิจัย การออกแบบการเรียนรู้ให้ทันสมัย ตลอดจนกระบวนการเรียนการสอน อันเกื้อหนุนให้เกิดการปรับเปลี่ยนในยุคดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรมผ่านทุนสนับสนุนโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 อย่างต่อเนื่อง

2. หลักการและแนวคิด

การเรียนของนักศึกษาในช่วงแพร่กระจายของโควิด 19 จำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือ และอุปกรณ์การสื่อสาร และการเรียนรู้ในห้องเรียน (Flipped Classroom) ซึ่งเป็นระบบการเรียนรู้โดยอาศัยเทคโนโลยีการสื่อสารร่วมสมัย เป็นเครื่องช่วยอำนวยความสะดวกในกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ตามการจัดระบบอำนวยความสะดวก ตลอดจนข้อแนะนำในการใช้เครื่องมือ และซอฟต์แวร์ผ่านระบบออนไลน์

ในคาบเรียนปกติแบบดั้งเดิมซึ่งเน้นการบรรยายเนื้อหาความรู้ แต่ไม่ให้ความสำคัญกับการประยุกต์ใช้แนวคิดผ่านการทำกิจกรรม-โครงการจริงนอกชั้นเรียนมากนัก สถานการณ์โควิด 19 กลายเป็นโอกาสการเรียนรู้นอกชั้นเรียนผ่านอินเทอร์เน็ต และระบบดิจิทัลควบคู่กับการเรียนแบบดั้งเดิมที่มีการบรรยายความรู้

อธิบายสิ่งต่างๆ ในสัดส่วนน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับการให้ข้อเสนอแนะในโครงการ การตอบคำถาม การเสวนาย่อย และการอภิปรายเพิ่มมากขึ้น (Bergmann & Sams, 2012)

จากสถานการณ์โควิด 19 ที่ยังไม่แน่นอน ผู้สอนส่วนใหญ่จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการแบบดั้งเดิมที่เน้นบรรยายในคาบเรียน มาใช้เทคโนโลยีสื่อการสอน และการเรียนรู้สมัยใหม่ประกอบกับการเรียนแบบเดิม อาทิ เช่น คลิปการสอน-เนื้อหาการนำเสนอให้นักศึกษาเรียนรู้นอกคาบเรียน การค้นคว้าตามข้อกำหนด และการทำโครงการที่มีการวิพากษ์-วิเคราะห์ การศึกษาดูงานในพื้นที่-ชุมชนใน และนอกคาบเรียน เป็นต้น กิจกรรมการเรียนรู้เช่นนี้ พบว่า นักศึกษาแสดงความสนใจ และความตื่นตัวในการทำงานร่วมกับสมาชิกเพื่อการเรียนรู้ตามเนื้อหากระบวนการวิชาได้ดีกว่า การเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ (Strayer, 2012).

การเรียนรู้เกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐประศาสนศาสตร์ในระดับต้น ได้ใช้โอกาสภายใต้ข้อจำกัดของการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ซึ่งส่งผลทำให้ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนผ่าน Zoom และระบบสนับสนุนการเรียนรู้ทางไกลผ่านคอมพิวเตอร์ หรือสมาร์ตโฟน ตลอดภาคการศึกษา กระบวนวิชานี้จึงออกแบบให้มีส่วนของการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน การทำโครงการวิจัยเป็นทีมจากแหล่งข้อมูลบนเว็บไซต์ ผ่านแพลตฟอร์มบนคลาวด์ Google Suite เพื่อเป็นบทเรียนในการออกแบบการเรียนรู้ และการทำโครงการวิจัยกลุ่มบนระบบออนไลน์

การเรียนรู้ และการทำโครงการวิจัยตามความสนใจของผู้เรียนบนระบบออนไลน์มีข้อได้เปรียบเหนือการเรียนในห้องเรียนปกติ ในแง่ของแหล่งข้อมูล และแรงบันดาลใจของผู้เรียนต่อประเด็นหัวข้อทางสังคมศาสตร์ แต่ก็มีข้อจำกัดที่ไม่อาจสรุปเหมารวมเป็นแบบอย่างที่เหมาะสมสำหรับกระบวนวิชาในสาขาอื่นๆ ที่มีบริบทแตกต่างไปตามเป้าหมายเฉพาะในแต่ละกระบวนวิชา

อย่างไรก็ดี ประเด็นที่น่าสนใจยิ่งในการ

ออกแบบการเรียนรู้ครั้งนี้ คือ การติดตามศึกษาพฤติกรรมการณ์เรียนรู้ด้วยตนเอง และการทำงานร่วมกันระหว่างสมาชิกกลุ่ม ซึ่งแทบไม่มีโอกาสพบปะกันโดยตรงเพื่อทำงานร่วมกัน หรือการควบคุมวินัยของผู้เรียนเองเพื่อแสดงผลการเรียนรู้ตามกิจกรรมที่ออกแบบไว้ในกระบวนวิชานี้ที่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญกับการศึกษารุ่นก่อนหน้า ภายใต้สภาวะปกติที่ไม่มีการเว้นระยะห่างทางสังคมอย่างเคร่งครัดเหมือนครั้งนี้

ประเด็นการวิเคราะห์สำคัญ 2 ประการ ภายใต้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของกระบวนวิชาเพื่อทำความเข้าใจต่อพฤติกรรม และความพอใจของผู้เรียนสำหรับการถอดบทเรียนครั้งนี้ประกอบด้วย

1. การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเชิงรุก (การค้นคว้า การฝึกฝนตนเองด้วยแบบทดสอบ และการทำโครงการวิจัยผ่านระบบออนไลน์

2. ความร่วมมือทำงานกับสมาชิกในทีมเพื่อค้นหาประเด็นโครงการวิจัย รวมถึงการวิเคราะห์ และวิพากษ์ข้อโต้แย้งสำคัญ จากแหล่งค้นคว้านอกชั้นเรียน และนำเสนอในรูปรายงาน

3. วิธีการและกระบวนการ

กระบวนวิชา ระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐประศาสนศาสตร์ 1 เป็นวิชาวิธีวิจัยพื้นฐาน สำหรับการเตรียมความพร้อมสู่การเรียนวิชาระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐประศาสนศาสตร์ 2 ในระดับที่สูงขึ้น โดยครอบคลุมเนื้อหาเบื้องต้นในการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการวิเคราะห์ การวิพากษ์ ตลอดจนการนำเสนอข้อถกเถียงจากการค้นคว้า และพร้อมจะศึกษาเทคนิคที่ลึกซึ้งขึ้นในภาคการศึกษาถัดไป

กระบวนวิชาบังคับนี้ มีนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 78 ราย ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 1/2564 ระหว่างวันที่ 21 มิ.ย. 2564 สิ้นสุดวันที่ 8 ต.ค. 2564 ตามข้อตกลง และข้อกำหนดของกระบวนวิชา ภายใต้การออกแบบวิธีการเรียนรู้ใหม่ที่แตกต่าง

จากการจัดการเรียนรู้แบบเก่า โดยมีส่วนประกอบของกิจกรรมสำคัญ ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบออนไลน์ผ่าน Zoom ในเวลาคาบเรียนปกติ โดยเน้นกิจกรรมการค้นคว้า การอภิปราย และการตั้งคำถามเชื่อมโยงเหตุการณ์จากแหล่งข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต พร้อมกับการระบุแหล่งข้อมูลเชิงวิชาการโพสต์บน Google Suite

2. การเรียนรู้ ผักผ่อนด้วยตนเองนอกคาบเรียนบนออนไลน์จากแพลตฟอร์มชุดคำถามที่สามารถทำซ้ำได้จนพอใจ บน Google Sheet และ Google Form เกี่ยวกับคำสำคัญ และหลักการที่นักศึกษาได้เรียนรู้ และร่วมทำกิจกรรมในชั้นเรียนมาแล้ว

3. การทำโครงการเป็นทีมเพื่อกำหนดประเด็นค้นหาข้อถกเถียง และวิพากษ์แหล่งข้อมูลอ้างอิงจากเว็บไซต์ จำนวน 2 ชิ้นงานต่อ 1 กลุ่ม กลุ่มๆ ละ 6-7 คนตามความสมัครใจ ได้แก่ 1) รายงานการระบุประเด็นวิจัย พร้อมวิพากษ์ข้อถกเถียง และแหล่งอ้างอิงที่มีมาตรฐาน

4. การใช้ Google Classroom เป็นช่องทางสื่อสารตลอดภาคการศึกษาเพื่อแจ้งข้อมูลสำคัญ สรุปเนื้อหานำเสนอ การติดต่อ-ติดตาม การนำเสนอ-ส่งผลงาน ตลอดจนข้อเสนอแนะการพัฒนาของผู้เรียนบนระบบการเรียนรู้แบบคลาวด์ Google Suite นอกเหนือเวลาคาบเรียนปกติ

การจัดเก็บ และรวบรวมข้อมูลความก้าวหน้าเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ และโครงการของนักศึกษา ดำเนินการโดยผ่านระบบ Google Form และ Google Sheet ที่เปิดให้สมาชิกกลุ่มทุกคนสามารถเข้าถึง และอัปเดตงานของตนเองให้เพื่อนในกลุ่ม ส่วนผลการเรียนรู้ และการฝึกฝนด้วยตนเองจากบทเรียนนอกชั้นเรียนผ่าน Google Form โดยผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบซ้ำได้

ผู้สอนอาศัยข้อมูลเชิงคุณภาพจากการตอบ Google Form ออนไลน์ที่สะท้อนการทำงานร่วมกันของนักศึกษา ตลอดจนความพอใจ ความน่าสนใจของ

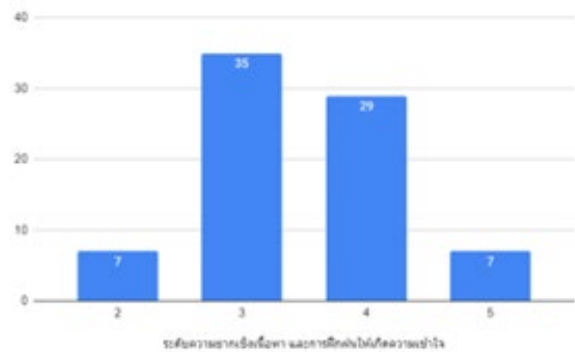
แนวทางการเรียนรู้ และข้อมูลสถิติพื้นฐานสำหรับการประเมินผลการเรียนรู้ในแต่ละส่วนตามที่กำหนด

4. ข้อสะท้อนคิด และการอภิปราย

เมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนรู้ในแบบดั้งเดิม โดยผู้สอนในฐานะผู้รับผิดชอบสอนกระบวนการระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐประศาสนศาสตร์ 1 ในโครงการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ครั้งนี้ สะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้ตามแนวทางแบบใหม่ ผ่านระบบออนไลน์นอกชั้นเรียน อันครอบคลุมถึง Zoom, แหล่งข้อมูลน่าสนใจบนเว็บ, Google Sheet และการทำแบบทดสอบ Google Form มิได้เป็นอุปสรรคสำหรับการประยุกต์ความรู้จากการเรียนรู้นอกชั้นเรียน การทำกิจกรรมในชั้นเรียน และการสร้างผลงานของนักศึกษา

4.1. การเรียนรู้ด้วยตนเอง

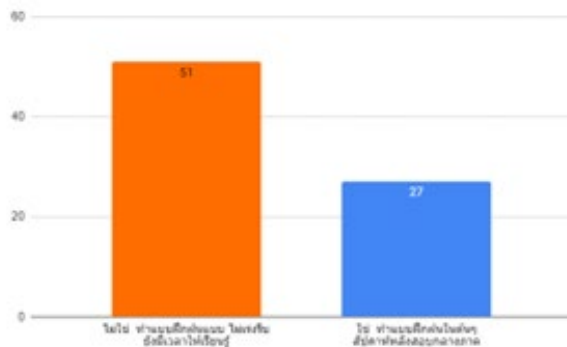
จากการสะท้อนคิดของผู้เรียนต่อเนื้อหากระบวนการวิชา และการค้นคว้า ผักผ่อนด้วยตนเอง และการร่วมมือทำงานกับสมาชิกในทีม พบว่าจำนวนผู้เรียนส่วนมากให้ระดับความยาก-ง่ายของเนื้อหา และการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจในระดับ 3 และ 4 โดยมีจำนวนเพียง 7 รายที่คิดว่ามีความยากในระดับสูงสุด



รูปที่ 1 ระดับความยากเชิงเนื้อหา และการฝึกฝนจนเกิดความเข้าใจ (ระดับ 1-5, N=78)

ภายหลังจากที่ได้เริ่มเรียนเนื้อหาผ่าน Zoom และระบบ Google Suite ผู้เรียนสามารถทดสอบความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด และคำสำคัญ

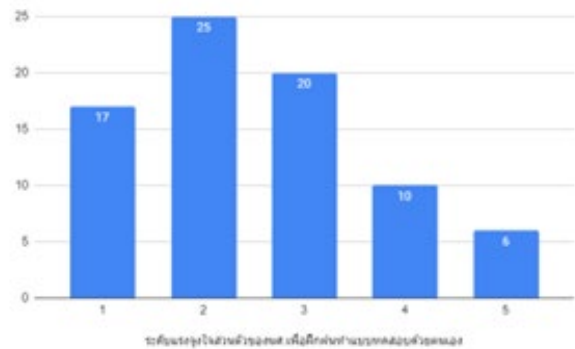
ที่เกี่ยวข้องกับพื้นฐานการวิจัย อันทำให้ผู้เรียนได้ ทบทวนเนื้อหาจากเอกสารที่มอบหมาย และทบทวน การค้นคว้าร่วมกันภายในกลุ่มบนระบบออนไลน์ โดย ไม่มีโอกาสนัดพบกันทางกายภาพ ณ สถานที่ใดเพื่อ ทำงานร่วมกัน ทั้งนี้ ผู้เรียนสามารถฝึกทำแบบทดสอบ ความเข้าใจ คำตอบที่ถูกต้องและทำซ้ำได้ จนกว่าจะ พอใจผ่าน Google Form



รูปที่ 2 การทำแบบฝึกฝน "ความเข้าใจเบื้องต้นในการ วิจัย ปรศ." จนครบ 3 ชุด (N=78)

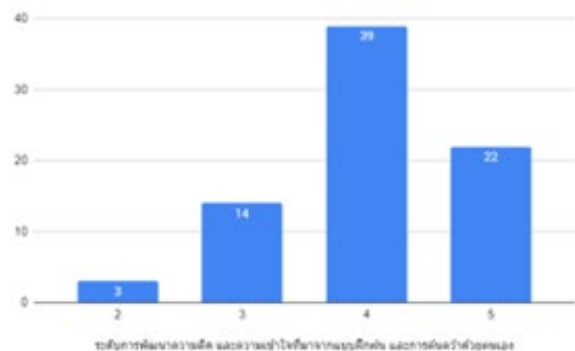
ผลการสะท้อนคิดโดยอิสระของผู้เรียน ภายหลังจากช่วงเวลาให้ฝึกทำแบบทดสอบด้วยตนเองตาม ความสะดวก แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนเพียง 27 รายที่มีความพยายามทำแบบทดสอบครบจำนวน 3 ชุด (ชุด ละประมาณ 50 ข้อ) และนักศึกษาส่วนใหญ่ตอบว่า ได้ทำบ้าง และยังทำไม่ครบในช่วงสัปดาห์ที่ 8 ของภาค การศึกษา ทั้งนี้ ผู้ที่ทำแบบฝึกฝนไม่ครบก็ยังมีโอกาส ทำต่อไปในช่วงปลายภาคการศึกษา

ลักษณะข้อคำถามในแบบทดสอบ และรูปแบบ ของ Google Form อาจไม่น่าสนใจติดตามสำหรับ นักศึกษานัก เพราะมีลักษณะเป็นข้อความเพื่อจำแนก ตัวเลือกที่ผิด หรือเพื่อระบุตัวเลือกที่มีความหมายถูก ต้องที่สุด และเป็นคำถามที่มีคำตอบมากกว่าหนึ่งข้อ เพื่อวัดความเข้าใจในประเด็นเดียวกัน มีนักศึกษา ประมาณ 1 ใน 6 ของชั้นเรียน (27 ราย) แสดงข้อมูล ให้ทราบว่าในจำนวนนี้ มีบางรายที่ได้ทำแบบทดสอบ แต่ผลการตอบไม่ดีขึ้น



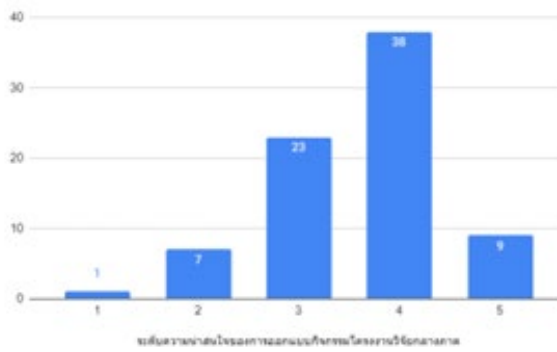
รูปที่ 3 ระดับแรงจูงใจส่วนตัวของนศ.เพื่อฝึกฝนทำ แบบทดสอบด้วยตนเอง (ระดับ 1-5, N=78)

จากรูปที่ 3 ผู้เรียนได้สะท้อนให้เห็นว่า การ ฝึกฝนผ่านแบบทดสอบนั้น มาจากแรงจูงใจส่วนตัวซึ่ง อยู่ในระดับน้อย เพราะไม่ได้เป็นข้อบังคับในช่วงเวลา ที่จำกัดจากกระบวนวิชา ผู้เรียนจึงมองไม่เห็นความเร่งด่วน หรือความสำคัญที่ต้องทำแบบทดสอบตัวเองให้ สำเร็จโดยเร็ว



รูปที่ 4 ระดับการพัฒนาความคิด และความเข้าใจที่มา จากแบบฝึกฝน และการค้นคว้าด้วยตนเอง (ระดับ 1-5, N=78)

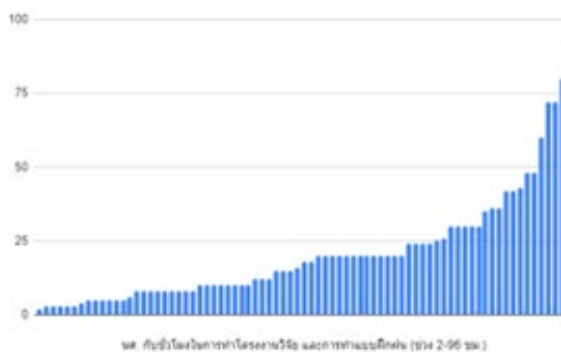
อย่างไรก็ดี ในประเด็นเกี่ยวกับระดับการพัฒนา ความคิดจากการค้นคว้าด้วยตนเอง และความเข้าใจ จากแบบฝึกฝน พบว่า ผู้เรียนจำนวนมากว่า 4 ใน 6 ของชั้นเรียนทั้งหมด ได้สะท้อนระดับความเข้าใจจาก การค้นคว้า และการฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ดังที่แสดง ในรูปที่ 4 ข้างต้น ตัวเลขนี้สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียน สามารถทำความเข้าใจ และเพิ่มพูนความรู้ได้ด้วย ตนเองจากแหล่งภายนอก หรือการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามกรอบเนื้อหาของกระบวนวิชา



รูปที่ 5 ระดับความน่าสนใจของการออกแบบกิจกรรม
โครงการวิจัยกลางภาค (ระดับ 1-5, N=78)

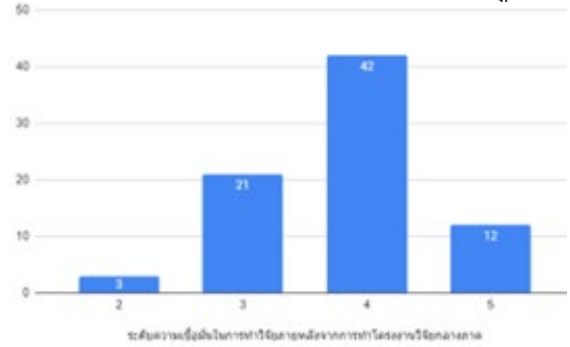
ทั้งนี้ การออกแบบกระบวนการทำงาน และกิจกรรมการเรียนรู้ อันได้แก่ การค้นหาและกำหนดประเด็นวิจัยของกลุ่ม ซึ่งสมาชิกต้องถกเถียงและหาข้อสรุปสำหรับประเด็นโครงการที่มีความน่าสนใจร่วมกันภายในกลุ่ม ยังอาจเป็นเงื่อนไขของการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังที่แสดงในรูปที่ 5 ซึ่งสะท้อนว่า ผู้เรียนมากกว่า 45 ราย ให้ความสนใจในกระบวนการทำกิจกรรมโครงการกลางภาค

ข้อมูลเชิงปริมาณที่น่าสนใจได้แก่ จำนวนชั่วโมงที่นักศึกษาใช้ในการทำกิจกรรม และการเรียนรู้ทำแบบทดสอบนอกเวลาเรียน โดยเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณ 22 ชม. ต่อ คน โดยมีผู้เรียนที่มีจำนวนชั่วโมงต่ำสุดและสูงสุด เป็น 2-96 ตามลำดับ (ประมาณการระหว่างสัปดาห์ที่ 3-13 ของภาคการศึกษา)



รูปที่ 6 จำนวนชั่วโมงในการทำโครงการวิจัยร่วมกับเพื่อนๆ ในกลุ่ม และการทำแบบฝึกฝนของ นศ. (ช่วง 2-96 ชม.)

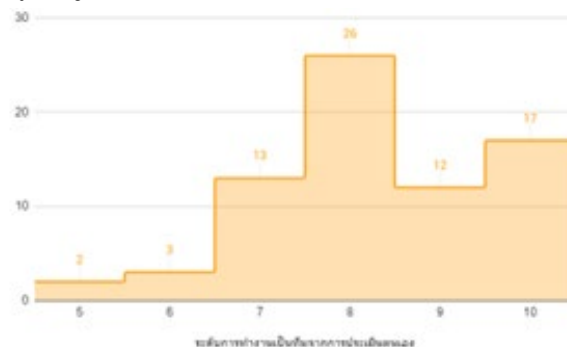
สำหรับความมั่นใจที่ผู้เรียนได้สะท้อน ถึงความรู้และประสบการณ์จากการเรียนในกระบวนวิชานี้ พบว่า นักศึกษาที่ตอบแบบสำรวจจำนวนมากกึ่งหนึ่ง (52 ราย) แสดงความมั่นใจในพื้นฐานความเข้าใจ และทักษะเบื้องต้นที่ได้จากการเรียนรู้ และสามารถนำไปใช้เมื่อมีโอกาสดำเนินการวิจัยจริง ดังที่แสดงในรูปที่ 7



รูปที่ 7 ระดับความเชื่อมั่นในการทำวิจัยภายหลังจากการทำโครงการวิจัยกลางภาค (ระดับ 1-5, N=78)

4.2. การทำโครงการวิจัยเป็นทีม

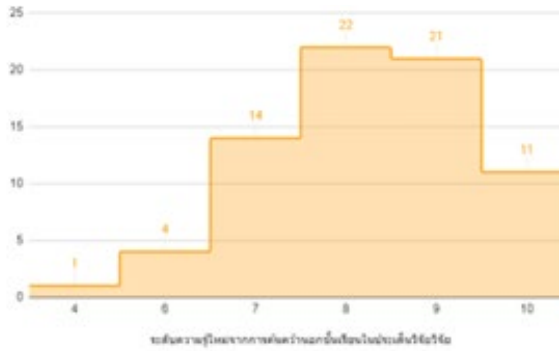
สำหรับความสามารถในการประยุกต์ความรู้สู่การดำเนินการวิจัยระดับเบื้องต้น ผ่านการทำงานร่วมกันบนระบบออนไลน์ และการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนบนระบบคลาวด์ พบว่าระดับความพึงพอใจต่อการทำงานร่วมกันภายในกลุ่มของตนเองมีทิศทางที่ดี กล่าวคือ มีจำนวนเพียง 5 รายที่สะท้อนการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับต่ำกว่า 6 จากช่วงระดับ 1 ถึง 10



รูปที่ 8 ระดับการทำงานเป็นทีมจากการประเมินตนเอง (ระดับ 1-10, N=73)

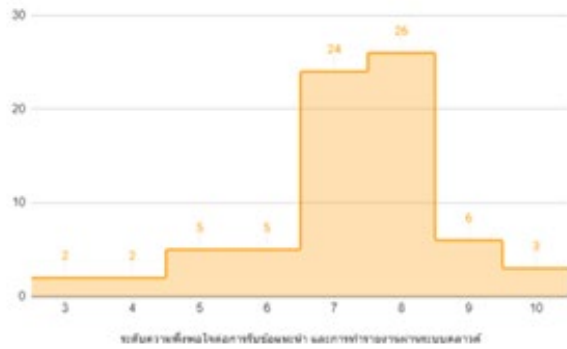
การสะท้อนถึงความรู้ใหม่ที่ได้จากการค้นคว้าและพัฒนาประเด็นโครงการวิจัยที่สมาชิกในทีมได้

พัฒนาร่วมกันนอกชั้นเรียนบนระบบคลาวด์ พบว่าผู้เรียนจำนวนมากกว่า 68 ราย สะท้อนระดับการเรียนรู้สิ่งใหม่ และนำมาใช้ประกอบในการทำโครงการวิจัยได้ ในระดับสูงกว่า 7 จากช่วงระดับ 1 ถึง 10 ตามรูปที่ 10



รูปที่ 9 ระดับความรู้ใหม่จากการค้นคว้านอกชั้นเรียนในประเด็นวิจัยวิจัย (ระดับ 1-10, N=73)

สำหรับระดับความพึงพอใจต่อกระบวนการให้ข้อเสนอแนะระหว่างการพัฒนาโครงการวิจัยกลุ่ม ผู้เรียนจำนวน 14 รายที่ได้ตอบแบบสำรวจให้ค่าอยู่ในระดับไม่เกิน 6 จากช่วงระดับ 1 ถึง 10 ดังที่แสดงในรูปที่ 9



รูปที่ 10 ระดับความพึงพอใจต่อการรับข้อเสนอแนะ และการทำรายงานผ่านระบบคลาวด์ (ระดับ 1-10, N=73)

โดยภาพรวมของการสะท้อนของผู้เรียนที่ตอบแบบสำรวจจำนวน 73 ราย ประเด็นสำคัญจากกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆ ของกระบวนการวิชาฯ ที่ผู้เรียนสะท้อนให้ทราบถึงสิ่งที่เขาเหล่านั้นได้รับมากที่สุด ได้แก่ การตั้งคำถาม การคิดวิเคราะห์/ตรวจสอบข้อมูล การทำงานเป็นทีม และการทบทวนวรรณกรรม ดังที่แสดงในรูปที่ 11 ด้านล่าง



รูปที่ 11 ประเด็นสำคัญที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนรู้แสดงในลักษณะคลาวด์เวิร์ด

5. สรุปผลการเรียนรู้

กระบวนการวิเคราะห์เปรียบเทียบวิธีวิจัยทางรัฐประศาสนศาสตร์ในอดีตเป็นการเรียนรู้ในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม (traditional classroom) ที่อาจไม่เท่าทันต่อความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศและข้อจำกัดจากโควิด-19 ซึ่งได้เปิดโอกาสให้แนวทางการเรียนรู้เรื่องการวิจัยสามารถใช้ประโยชน์จากแหล่งข้อมูล เอกสาร การถกเถียง และเครื่องมือในการค้นคว้าด้านวิจัยบนระบบออนไลน์ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ การเรียนรู้นอกชั้นเรียนที่ได้นำเสนอครั้งนี้ สามารถสรุปเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

1) ผู้เรียนสามารถปรับพฤติกรรมเข้ากับการจัดการเรียนรู้ที่เป็นกิจกรรมบน Zoom ในเวลาคาบเรียน การเรียนรู้ และทำแบบฝึกฝนด้วยตนเองนอกชั้นเรียน และการทำโครงการวิจัยกลุ่มออนไลน์ โดยไม่มีอุปสรรคสำคัญอย่างมีนัยสำคัญ แม้ว่าสถานการณ์โควิด 19 อาจเป็นอุปสรรคบั่นทอนด้านความสะดวกหรือความคุ้นชินจากการปฏิสัมพันธ์บนระบบออนไลน์ทั้งหมด ทั้งนี้ สิ่งสนับสนุนที่นักศึกษาได้รับจากการอำนวยความสะดวก และการสนับสนุนอย่างพอเพียงระดับหนึ่งจากมหาวิทยาลัยภายใต้วิกฤติโควิด-19 ก็มีผลเอื้อให้กระบวนการเรียนรู้ดำเนินต่อไปได้อย่างราบรื่น

2) ผู้เรียนแสดงความสามารถในการทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มเพื่อค้นหาประเด็นวิจัย หัวข้อวิเคราะห์ และวิพากษ์ข้อถกเถียงที่เกี่ยวข้องกับประเด็นโครงการ

วิจัยของกลุ่ม จากแหล่งค้นคว้าออนไลน์ และนำเสนอได้ในระดับน่าพอใจ ทั้งที่แสดงให้เห็นได้จากข้อมูลจากการสะท้อนคิดของผู้เรียนผ่าน Google Form และการประเมินผลสัมฤทธิ์ของกระบวนการเรียน โดยผู้สอน (ผ่านการประเมินกิจกรรมต่างๆ รายงานวิจัย การทำแบบฝึกฝนด้วยตนเอง และการติดตามพัฒนาการเรียนบนระบบ Google Suite)

เมื่อเปรียบเทียบกับสถานการณ์โควิด 19 ในปี พ.ศ. 2563 กล่าวได้ว่า แม้นักศึกษาได้เผชิญกับเงื่อนไขการเว้นทางทางสังคมจนไม่อาจเข้าชั้นเรียนได้ก็ตาม แต่ผู้เรียนยังคงแสดงความอดทน และการปรับตัวเพื่อการเรียนรู้ และการใช้เทคโนโลยีบนแพลตฟอร์มคลาวด์ ผู้เรียนมีความมั่นใจในความสามารถของตนเองที่จะเรียนรู้ สามารถทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นที่ไม่อาจพบกันทางกายภาพแต่ยังสามารถผลิตรายงานกลุ่มวิจัยชิ้นสำคัญได้

ผู้เรียนเกือบทั้งหมดมีความสนใจ และเห็นคุณค่าในทักษะใหม่ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การพัฒนาโครงการวิจัยซึ่งอาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลทางสังคมอันซับซ้อน และการยอมรับประโยชน์จากการวิพากษ์ข้อโต้แย้งที่มองแตกต่างในเชิงวิชาการ และมีความเชื่อด้านบวกต่อคุณค่าของการทำงานร่วมกันเป็นทีมที่นับว่าเป็นทักษะสำคัญอย่างยิ่งในการใช้ชีวิต และการทำงานในยุคปัจจุบัน

ข้อสังเกตดังกล่าวนี้ สะท้อนถึงการปรับตัวตามยุคสมัยของนักศึกษารุ่นปัจจุบันในปี พ.ศ. 2564 อัน

แตกต่างไปจากนักศึกษาในอดีตที่อาจไม่ได้รับแรงกดดันจากภาวะเงื่อนไขการเปลี่ยนแปลงที่รุนแรง และรวดเร็ว เช่นเดียวกับสถานการณ์โควิด 19 นับจากต้นปี พ.ศ. 2563 ต่อเนื่องจนถึงปี พ.ศ. 2564 นี้ ทั้งยังมีแนวโน้มสร้างผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตร ในระยะเวลาต่อไปอีกด้วย

การจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างครั้งนี้ เป็นส่วนกิจกรรมเล็ก ๆ ที่มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน และต่อผู้สอนที่ได้ทดลองออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในวิชาการระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐประศาสนศาสตร์ 1 อย่างไม่ได้ดี บทความนี้เป็นภาพรวมของกระบวนการ และบทสรุปที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาดำเนินการเพียงหนึ่งภาคการศึกษา ทั้งยังมีบริบทเฉพาะของหลักสูตร และการสนับสนุนงบประมาณที่มีเงื่อนไขผูกพันบางอย่าง

รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกชั้นเรียนที่เหมาะสมตามสถานการณ์ และสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้อประจำวิชา ตลอดจนการสนับสนุนโดยมหาวิทยาลัย ยังอาจเป็นเงื่อนไขแทรกซ้อนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยเช่นกัน ผลการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ จึงเป็นเพียงกรณีศึกษาหนึ่งที่มีข้อจำกัด และเป็นเพียงแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบหนึ่งภายใต้บริบทเฉพาะของหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์ กระบวนวิชา ตัวผู้สอนเอง ตลอดจนแนวทางการวัดและประเมินการเรียนรู้

6. 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] 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.

[3] 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

รายงานฉบับสมบูรณ์ผลโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้
ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2564

ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่