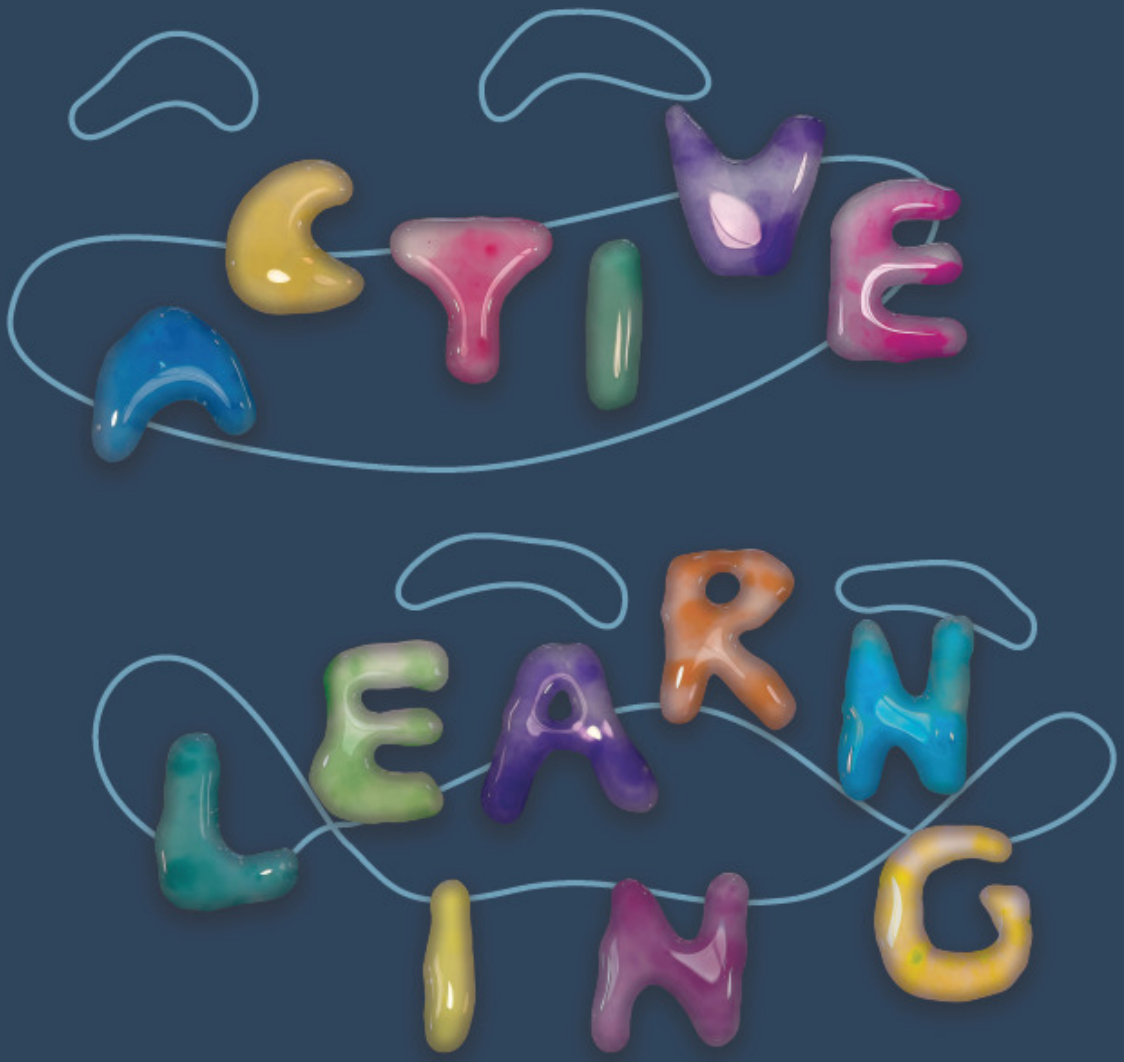


ACTIVE LEARNING

เรียนรู้ด้วยหัวใจ สมอง และสองมือ

ปวีณา แช่มช้อย | อัครา เมธาสุข | อธิษฐาน์ คงทรัพย์
กัญณัฐ กองรอด | ศราวุธ จอมนำ

ธนาคารกรุงเทพ

ก่อการครู

ACTIVE LEARNING เรียนรู้ด้วยหัวใจ สมอง และสองมือ

ผู้เขียน
ปวีณา แช่มช้อย
อัครา เมธาสุข
อธิษฐาน์ คงทรัพย์
กัญญัฐ กองรอด
ศราวุธ จอมนำ

กองบรรณาธิการ
อัครา เมธาสุข
กฤษฎากรณ์ แก้วสำราญ

ออกแบบและจัดรูปเล่ม
SolidSprout Co., Ltd.

จัดพิมพ์โดย
คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
99 หมู่ 18 ถ.พหลโยธิน ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง
จ.ปทุมธานี 12121
โทร. 02-564-4442-79 ต่อ 6747

พิมพ์ที่
บริษัท ภาพพิมพ์ จำกัด

พิมพ์ครั้งที่ 1
ตุลาคม 2566
จำนวน 1,000 เล่ม

ราคา
300 บาท

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของสำนักหอสมุดแห่งชาติ

Active Learning เรียนรู้ด้วยหัวใจ สมอง และสองมือ.— ปทุมธานี : โครงการบัวหลวงก่อการครู
คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2566.
147 หน้า.

1. การเรียนแบบมีส่วนร่วม. I. ปวีณา แช่มช้อย. II. ชื่อเรื่อง.

371.3
ISBN 978-616-488-410-6

ACTIVE LEARNING

เรียนรู้ด้วยหัวใจ สมอง และสองมือ

คำนิยม

นพ.พนม เกตุมาน

“ทำไมความทุกข์ของครูคือการสอน ทำไมการเรียนรู้ถึงทำให้ผู้เรียนและผู้สอนเครียด เบื่อหน่าย ความสุขของการเป็นครู น่าจะอยู่ที่การสอน และผู้เรียนน่าจะมีความสุขในการเรียนรู้”

ผมได้รับหนังสือเล่มนี้แล้ว อ่านจบรวดเดียวด้วยความสนใจ และตอบโจทย์ที่เคยสงสัยหลายประการ จัดว่าเป็นหนังสือที่รอคอย เพราะเป็นครูอาจารย์ในแนวทางนี้ แต่ไม่เคยมีหนังสือที่อธิบายได้ถูกใจแบบนี้มาก่อน อ่านแล้วได้ความรู้เพิ่มขึ้นอีกมาก และช่วยสนับสนุนให้สอนแบบนี้ต่อไป เชื่อว่าครูอาจารย์ที่กำลังมีความทุกข์กับการสอน น่าจะหาคำตอบได้จากหนังสือเล่มนี้

สำหรับครูอาจารย์ที่กำลังสอนแบบนี้อยู่แล้ว หนังสือเล่มนี้น่าจะช่วยตอบคำถามที่อยากรู้ ยังสงสัย และไม่แน่ใจในทิศทางตนเอง ได้หลักการ แนวทาง และเห็นคุณค่าของ Active Learning มากขึ้น

สำหรับครูอาจารย์ที่ยังไม่แน่ใจ ลองอ่านดู อาจได้คำตอบ ช่วยให้เปลี่ยนแปลงวิธีการสอน เปลี่ยนชีวิต

ในหนังสือเล่มนี้ นิพนธ์โดยอาจารย์ที่มีประสบการณ์ จัดกระบวนการเรียนรู้ จากคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ช่วยให้ได้คำนิยามว่า

Active Learning คืออะไร มาจากไหน มีสรรพคุณอย่างไร ทำอย่างไร เทคนิคต่าง ๆ ในการสอนแบบนี้มีอะไร วัดผลอย่างไร เกิดผลดีต่อผู้เรียนอะไรบ้าง

อ่านแล้วได้แรงบันดาลใจ ความหวังที่จะเห็นนักเรียนยุคใหม่ ที่มีความสุขกับการเรียน ครูที่มีความสุขกับการสอน

บทที่ 1 และ **บทที่ 2** อาจารย์ปวีณา แซ่มช้อย นำสู่ที่มาของคำว่า Active Learning รวบรวมความหมายจากหลายที่ เพื่อให้เห็นแนวคิด ที่มา คำจำกัดความที่หลากหลาย แต่นำไปสู่แก่นที่แท้จริง ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

บทบาทสำคัญ 2 ประการ คือ การก่อร่างสร้างความรู้ และการสร้างความผูกพัน มีส่วนร่วม การเรียนรู้เกิดจากปัจจัยสำคัญ คือ อำนาจภายในการเรียนรู้ด้วยตนเอง การมีส่วนร่วมในมิติต่าง ๆ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ และเกิดความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และผู้เรียนกับผู้สอน มีส่วนร่วมทั้งระดับพฤติกรรม ความคิด และอารมณ์ ทำให้เกิดการสร้างความรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียนว่า เรียนอะไร ทำไมต้องเรียน เรียนอย่างไร คุณค่าของการเรียนรู้แบบนี้ เกิดจากการเปลี่ยนแปลงในวิธีคิด การเชื่อมโยงความคิดและนำไปใช้ในชีวิตจริง

ในประเทศไทย มีการส่งเสริมให้ครูนำไปใช้มาหลายปีแล้ว แต่ยังขาดความเข้าใจที่แท้จริง และรูปแบบวิธีการประยุกต์ใช้ที่ถูกต้อง

หลักการเบื้องหลังประกอบด้วยแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) และการเรียนรู้แบบองค์รวม (Holistic Learning) การให้มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการจัดการเรียนรู้ (Student-centered) ผู้สอนเป็นผู้อำนวยการเรียนรู้ (Facilitator) และการได้รับข้อมูลสะท้อนกลับ (Feedback) ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น ทำให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์ของผู้เรียนด้วยกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้มากกว่าเรียนคนเดียว และมีผลต่อการเรียนรู้และชีวิตของผู้เรียนในเวลาต่อมา

บทที่ 3 อาจารย์อัครา เมธาสุข ได้นำสู่ธรรมชาติของการเรียนรู้ อธิบายความสอดคล้องระหว่าง Active Learning กับการทำงานของสมอง พื้นฐานบางประการเกี่ยวกับการทำงานของสมอง เช่น สมองพร้อมที่จะเรียนเมื่อมีความสัมพันธ์ที่ดี อารมณ์

ความรู้สึกช่วยให้จดจำได้ สมองชอบปะติดปะต่อเรื่องราว ความเข้าใจกลไกของสมอง ช่วยให้ออกแบบและจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบ Active Learning ช่วยให้เกิดความรู้สึกดีต่อผู้สอนและผู้เรียนด้วยกัน ทำให้เกิดอารมณ์ด้านบวก ซึ่งช่วยให้ความจำเกิดขึ้นได้ยาวนาน สร้างพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเปิดใจต่อการเรียนรู้ ได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนปะติดปะต่อเรื่องราวด้วยตนเอง เมื่ออารมณ์พร้อมการเรียนรู้จะเกิดขึ้น

บทนี้ช่วยอธิบายให้เข้าใจถึงสมองที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับความคิด ความจำ และอารมณ์ ความสำคัญของอารมณ์ของผู้เรียน ความจำด้านอารมณ์ที่เป็นหัวใจสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความผูกพันกับการเรียนรู้ และยังมีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนทำให้เกิดบรรยากาศที่ปลอดภัย กล้าแสดงออก เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน เกิดการเรียนรู้ การคิดแบบใคร่ครวญ และเกิดความจำระยะยาว อารมณ์ยังมีผลต่อทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ อยากเรียน อยากรู้ และเรียนรู้ต่อเนื่อง

บทที่ 4 และ **บทที่ 5** อาจารย์อธิษฐาน์ คงทรัพย์ นำเสนอการออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยให้ครูคือนักออกแบบ และกล่าวถึงทักษะและสมรรถนะของครูผู้อำนวยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning และการเป็นครูกระบวนกร

การออกแบบให้เกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning คำนึงถึงบริบทที่มีความแตกต่างกัน ให้เหมาะกับห้องเรียนแต่ละห้อง นำพาสภาวะของความคิด ความรู้สึก และร่างกายของผู้เรียนให้เข้าถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบ คือ เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ต้องการด้านทักษะ ความรู้ หรือ เจตคติ เนื้อหาและประเด็นสำคัญให้มีระดับยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน สามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนได้ คำนึงถึงลักษณะของผู้เรียน และระยะเวลาของการเรียนให้สอดคล้องกับเป้าหมาย มีการออกแบบเป็นขั้นตอน เริ่มต้นจาก ช่วงนำ (Introduction) ช่วงกระตุ้น (Stimulate) ช่วงประสบการณ์ใหม่ (New Experience) ช่วงสรุป (Conclusion) และช่วงประยุกต์ใช้ (Apply)

ในตอนท้าย มีการใช้คำถามเพื่อถอดบทเรียน ให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิด ตกตะกอนความรู้ ทักษะ และเจตคติ เชื่อมโยงสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ไปสู่การประยุกต์ใช้

บทนี้ยังกล่าวถึงแนวทางการวัดและประเมินผล เพื่อให้ออกแบบการเก็บข้อมูลจากผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้สอดแทรกกลไกการเก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่างการทำกิจกรรม

การเป็นครูกระบวนกร ช่วยนำพาผู้เรียนไปถึงเป้าหมายการเรียนรู้ที่ต้องการ โดยอาศัยการก้าวเดินด้วยตัวเองของผู้เรียน ความรู้ความเข้าใจใน Active Learning ทักษะในการอำนวยกระบวนการเรียนรู้ และการออกแบบหลักสูตรและแผนการสอน การจัดการชั้นเรียน การประเมินผล การให้ข้อมูลป้อนกลับ และการใคร่ครวญสะท้อนคิด

ความคิดความเชื่อครูผู้อำนวยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ตัวอย่างเช่น เป็นผู้เรียนรู้เสมอ ไม่ยึดมั่นว่าตนเองรู้ดีที่สุดหรือถูกต้องตลอดเวลา เชื่อมั่นในศักยภาพของผู้เรียนทุกคน ไม่ยึดกุมอำนาจแห่งการเรียนรู้ไว้ที่ตนเอง ช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

บทที่ 6 อาจารย์อัครา เมธาสุข กล่าวถึง การประเมินผลการเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

องค์ประกอบที่ควรคำนึงถึง ได้แก่ เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ มีการใช้การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เพื่อให้ได้ของจริง มีการเก็บข้อมูลผลการเรียนรู้ในระหว่างการเรียนรู้ ใช้เครื่องมือทดสอบ การพูดคุย ร่วมกับการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน การเขียนบันทึก ใบงาน มีการออกแบบวิธีการ เวลาที่จะใช้ในการประเมิน

การประเมิน 3 ประเภท ตามเวลาที่ประเมิน ได้แก่การประเมินผลเชิงวินิจฉัย (Diagnostic Assessment) การประเมินผลสรุป (Summative Assessment) และการประเมินผลเพื่อการพัฒนา (Formative Assessment) เครื่องมือรูบริก (Rubric) ที่ใช้ประเมินแบบอิงเกณฑ์ (Criterion-referenced Assessment) ใช้ประเมินและสื่อสาร ทั้งผู้สอนใช้ประเมินผู้เรียน และผู้เรียนใช้ประเมินตนเอง

บทนี้ช่วยให้ผู้อ่านเห็นความสำคัญของการประเมิน และการออกแบบวิธีประเมินไว้ตั้งแต่ออกแบบกระบวนการเรียนรู้

บทที่ 7 คุณกัญญาณัฐ กองรอด เขียนเรื่องกรณีศึกษาที่เกิดจากครูหลายท่านมีประสบการณ์ประทับใจ ในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะสร้างห้องเรียนที่มีความหมาย เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนักเรียนได้แล้วอยากส่งต่อพลังให้ครูอาจารย์ท่านอื่นได้เรียนรู้และนำไปใช้ในห้องเรียน

แม้ว่ามีครูและโรงเรียนที่มีความเข้าใจเกี่ยวกับ Active Learning แตกต่างกัน แต่ก็มีครูที่สามารถใช้แนวคิดนี้ได้นำมาแลกเปลี่ยนกัน

บทที่ 8 อาจารย์อธิษฐาน์ คงทรัพย์ ชวนคิดเรื่องความท้าทายในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

บทนี้รวบรวมปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้เกิด Active Learning ในโรงเรียนในประเทศไทยคือการจัดการเวลา ความต้องการด้านทรัพยากร ความชำนาญของผู้สอน แรงจูงใจของผู้เรียน การสอนในกลุ่มขนาดใหญ่ และ ความแน่นอนในผลลัพธ์

การสอนแบบ Active Learning ต้องการเวลา ทรัพยากร และการทุ่มเทของทั้งผู้เรียนผู้สอน ต้องการการสนับสนุนจากผู้บังคับบัญชา และการมีส่วนร่วมของบุคลากรในโรงเรียน ต้องการความเข้าใจของพ่อแม่ผู้ปกครองและชุมชน ที่จะสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ ครูอาจารย์ที่นำไปใช้ต้องมีความเชื่อมั่น มีทัศนคติเชิงบวก มีความคิดอยากเปลี่ยนแปลง และมีพลังในการทำงาน และสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่จะพัฒนาไปด้วยกัน ครูเองก็จะเกิดการพัฒนาต่อเนื่อง

สรุปแล้วผมรู้สึกว่าเป็นหนังสือที่มีคุณค่า เหมาะอย่างยิ่งสำหรับครูอาจารย์ที่ต้องการพัฒนาการเรียนรู้ และออกแบบการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเรียนรู้ เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผู้เรียนและผู้สอนมีความสุขในการเรียนรู้ ผู้เรียนรู้ได้บรรลุตามเป้าหมาย และเกิดการเรียนรู้ต่อเนื่องไปตลอดชีวิต

นพ.พนม เกตุมาน

คำนำผู้จัดพิมพ์

การพัฒนามิติการเติบโตภายในบนวิถีสุขภาวะทางปัญญาแก่เครือข่ายผู้นำการเปลี่ยนแปลงด้านการศึกษา การทำงานด้านองค์ความรู้ สร้างสรรค์จินตนาการและกระบวนทัศน์ใหม่ รวมถึงการสร้างแรงบันดาลใจและส่งต่อการจุดประกายในการสร้างสรรค์ห้องเรียนของตนให้มีความสุขและความหมายต่อทั้งผู้เรียนและผู้สอน เป็นหมุดหมายสำคัญในการขับเคลื่อนการทำงานของโครงการก่อการครู : ครูบันดาลใจ จุดไฟการเรียนรู้

ภายใต้การดำเนินงานของคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และด้วยการเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาการศึกษาผ่านการทำงานโดยตรงกับครูหรือบุคลากรทางการศึกษาในฐานะผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agents) ที่สำคัญโครงการฯ ได้ดำเนินโครงการความร่วมมือกับ ธนาคารกรุงเทพ จำกัด (มหาชน) ดำเนินงานภายใต้ชื่อโครงการ “บัวหลวงก่อการครู” โดยการทำงานด้านการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านการวิจัย และการสนับสนุนการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ให้กับครู

สำหรับแนวคิดเรื่อง Active Learning หรือ "การเรียนรู้เชิงรุก" เป็นคำและแนวคิดหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในนโยบายทางการศึกษาของไทย และครูต่างนำมาเป็นแนวทางเพื่อใช้ในการออกแบบการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ทว่าในบางครั้งการเข้าใจต่อแนวคิดดังกล่าวของผู้ใช้อาจมีความคลาดเคลื่อนจากแก่นหลักของแนวคิด ทำให้การออกแบบการเรียนรู้ที่ควรเกิดขึ้นตาม

แนวทางดังกล่าวอาจไม่เกิดขึ้นตามวัตถุประสงค์ตามที่ควรเป็นและกลายเป็นเรื่อง ‘ยาขม’ ของครูในการสร้างการเรียนรู้ตามแนวทางดังกล่าว จากปัญหานี้ โครงการฯ จึงเห็นความสำคัญของการทำงานด้านองค์ความรู้เพื่อเสนอให้เห็นถึงแก่นสำคัญของการสร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งอาจไม่ได้มีความยุ่งยากดังที่คิด โดยการนำเสนอผ่านหนังสือ “Active Learning เรียนรู้ด้วยหัวใจ สมอง และสองมือ” เพื่อเสนอให้เห็นถึงที่มาและหลักการสำคัญของแนวคิด รวมถึงเสนอกรณีตัวอย่างจากครูและโรงเรียนที่นำแนวคิดดังกล่าวไปใช้ในการสร้างสรรค์ห้องเรียนของตน

โครงการฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า หนังสือเล่มนี้จะช่วยให้ผู้อ่านได้เข้าใจถึงแนวคิด Active Learning และสามารถออกแบบชั้นเรียนของตนให้เป็นไปตามแก่นสำคัญของแนวคิดดังกล่าวมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังหวังว่า กรณีตัวอย่างที่ได้นำเสนอผ่านหนังสือเล่มนี้ จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้อ่านในการสร้างสรรค์ชั้นเรียนของตนต่อไป

คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สารบัญ

บทที่ 1 ก้าวเดินร่วมของครูและนักเรียน
ที่มาและจุดมุ่งหมายของ Active Learning
ปวีณา แซ่มซ้อย หน้า 17

บทที่ 2 กะเทาะเปลือกจนเจอแก่น
หลักการเบื้องหลังของ Active Learning
ปวีณา แซ่มซ้อย หน้า 33

บทที่ 3 ธรรมชาติของการเรียนรู้
ความสอดคล้องระหว่าง Active Learning
กับการทำงานของสมอง
อัครา เมธาสุข หน้า 41

บทที่ 4 ครูคือนักออกแบบ
การออกแบบกระบวนการเรียนรู้
อธิษฐาน์ คงทรัพย์
อัครา เมธาสุข หน้า 55

บทที่ 5 ครูคือกระบวนกร
ทักษะและสมรรถนะของครูผู้อำนวยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning
อธิษฐาน์ คงทรัพย์
หน้า 69

บทที่ 6 สะกิด เกา เล่าความจริง
การประเมินผลในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
อัครา เมธาสุข
หน้า 77

บทที่ 7 ชุมชนนักสร้างการเรียนรู้
กรณีศึกษา ส่งต่อแรงบันดาลใจ สร้างห้องเรียนเปี่ยมความหมายด้วย Active Learning
กัญญ์ณัฐ กองรอด
หน้า 91

บทที่ 8 ระวัง! หลุมพราง
ความท้าทายในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
อธิษฐาน์ คงทรัพย์
หน้า 131

บทที่ 9 Active หรือยัง?
การตรวจสอบตนเองกับ Active Learning
ศราวุธ จอมนำ
หน้า 139

ก้าวเดิน

ร่วม

ของ

ครู

และ

นักเรียน

บทที่ 1

ก้าวเดินร่วมของครูและนักเรียน
ที่มาและจุดมุ่งหมายของ Active Learning

ปวีณา แช่มช้อย

ในแวดวงด้านการศึกษาและการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนอาจพบว่ามีแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและ 'คำ' ใหม่ ๆ เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนเกิดขึ้นในทุกปี Active Learning ก็เป็นแนวคิดหนึ่งซึ่งถูกกล่าวถึงอย่างแพร่หลายทั้งในงานด้านการศึกษาทั่วโลก และในประเทศไทยเองก็พบคำว่า Active Learning[i] ทั้งในเอกสารของทางราชการและข้อเขียนจำนวนมากที่แนะนำเทคนิควิธีการสอน แม้ว่าคำนี้ถูกตีความไปอย่างหลากหลายและนำไปใช้ในการจัดการชั้นเรียนด้วยวิธีการที่แตกต่างกันออกไป แต่ส่วนใหญ่เชื่อว่า Active Learning สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จนนำไปสู่ความคาดหวังที่มีต่อครูผู้สอนว่าควรนำหลักการนี้ไปปฏิบัติในชั้นเรียนของตนเองอย่างจริงจัง อย่างไรก็ตาม ผู้อ่านที่เป็นครูอาจรู้สึกกดดันหรือยังไม่มั่นใจว่าการสอนแบบ Active Learning จะเป็นภาระที่เกินจำเป็นแก่โรงเรียนหรือไม่ และครูจะต้องใช้วิธีการสอนในลักษณะใดเพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางนี้

ก่อนที่ผู้อ่านจะค้นหาคำตอบต่อคำถามเหล่านี้ผ่านหนังสือเล่มนี้ เนื้อหาบทนี้จะชวนให้มาสำรวจภาพรวมและจุดมุ่งหมายของแนวคิด Active Learning รวมไปถึงบริบทแวดล้อมในระดับนานาชาติและในประเทศไทยว่าคำนี้ถูกกล่าวถึงอย่างไรบ้าง เพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้นว่า Active Learning น่าจะมีขอบเขตเป็นอย่างไร

---

[i] คำว่า Active Learning มีคำแปลในภาษาไทยแตกต่างกันออกไป เช่น การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552) การเรียนรู้แบบที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม (ศูนย์นวัตกรรมการเรียนรู้ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ม.ป.ป.) เป็นต้น

Active Learning คืออะไร

มีผู้ให้คำจำกัดความ Active Learning ไว้อย่างหลากหลาย เช่น “กิจกรรมที่ผู้เรียนทำเพื่อพัฒนาความรู้และความเข้าใจ”[1] “กิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองกำลังทำอยู่”[2] “กระบวนการที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมซึ่งชี้นำให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิดกับความรู้และสะท้อนคิดว่าตนเองใช้ความรู้นั้นอย่างไรบ้าง”[4] หรือ “วิธีการสอนใด ๆ ก็ตามที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งการที่จะเป็น Active Learning นั้น ผู้เรียนจะต้องได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายและได้คิดใคร่ครวญว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่” หรือ “กระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหลากหลายรูปแบบ [....][4]

นักการศึกษาส่วนใหญ่[2] ระบุว่าในปัจจุบันยังไม่มีคำจำกัดความที่แน่ชัดของคำว่า Active Learning ในหมู่นักการศึกษา ด้วยปัญหาดังกล่าวจึงทำให้แต่ละหน่วยงานและผู้สอนแต่ละคนจะต้องตีความเพื่อนำแนวคิดนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนหรือการศึกษาวิจัยด้วยตนเอง อย่างไรก็ตาม ในการรวบรวมข้อเขียนอธิบายความหมายของ Active Learning ตามความเข้าใจของผู้เข้าร่วมสัมมนาครั้งหนึ่งซึ่งมีผู้เข้าร่วมมากกว่าสามร้อยคน พบว่าคนส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนใช้ทักษะการคิดขั้นสูง (High Order Thinking) โดยเป็นการคิดที่เกิดขึ้นขณะที่ผู้เรียนกำลังร่วมกิจกรรมการเรียนรู้หรืออภิปรายในชั้นเรียน ในลักษณะเดียวกัน จากข้อมูลของ The National Survey of Student Engagement (NSSE) และ The Australian Survey of Student Engagement (AUSSE) ซึ่งเป็นองค์กรที่สำรวจและประเมินการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยในประเทศสหรัฐอเมริกาและออสเตรเลีย ได้ระบุไว้ว่ากระบวนการของ Active Learning นั้นจะต้องอาศัยความพยายามของผู้เรียนที่จะกระตือรือร้นในการสร้างความรู้ของตนเอง[5]

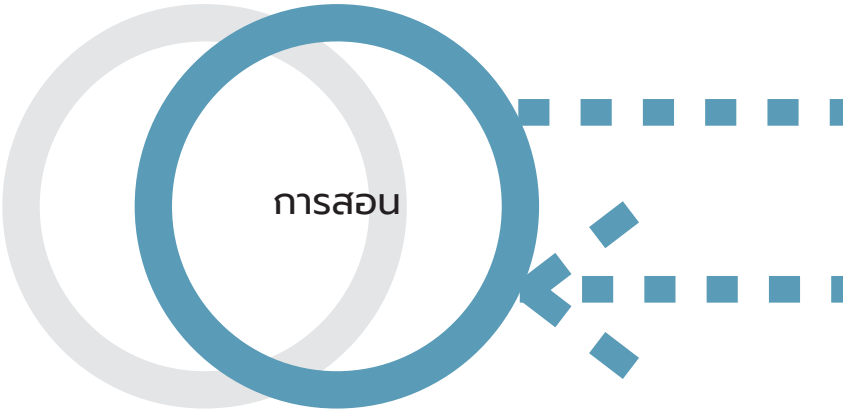
จะเห็นได้ว่า แม้จะยังไม่มีหน่วยงานใดที่กุมอำนาจหลักในการให้คำจำกัดความของ Active Learning แต่จากคำจำกัดความอันหลากหลายที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น อาจสรุปได้ดังนี้

Active Learning ในนิยามของการเป็นแนวทางหนึ่งในการเรียนรู้ และแนวทางในการสอน (Instructional Approach)

ภาพจำเกี่ยวกับ Active Learning ของหลายคนมักเกี่ยวข้องกับการสอนที่มีกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ การให้ผู้เรียนได้จับกลุ่มคุยหรือทำกิจกรรมร่วมกัน หรือการให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวร่างกายทำกิจกรรมอย่างสนุกสนาน ตำราต่าง ๆ ก็มักพูดถึง Active Learning ในแง่ของวิธีการนำไปใช้ ซึ่งหนีไม่พ้นการบอกเล่าเกี่ยวกับเทคนิคการจัดกิจกรรมการสอน ทำให้ Active Learning มักถูกมองว่าเป็นเรื่อง***วิธีการสอน*** (Concept of Teaching) มากกว่าเป็นเรื่อง***วิธีการเรียนรู้*** (Concept of Learning)[6]

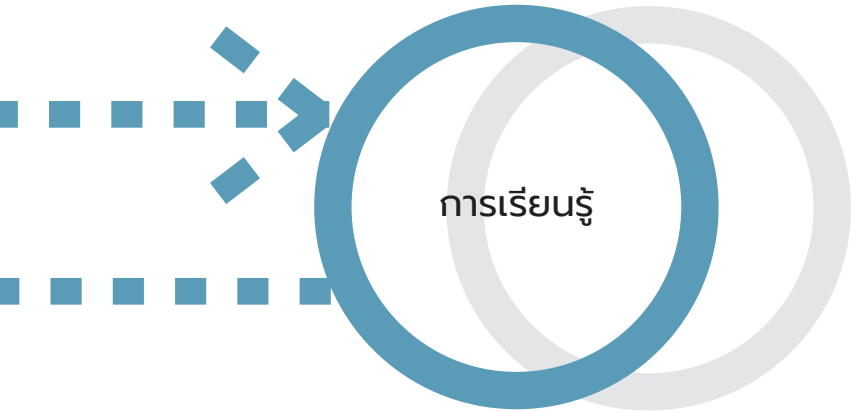
แท้จริงแล้ว แนวคิดเกี่ยวกับ Active Learning ครอบคลุมทั้งมิติการสอนและมิติการเรียนรู้อย่างแยกขาดจากกันไม่ได้ หากมองเฉพาะเรื่องวิธีการสอนเพียงอย่างเดียวอาจทำให้มองข้ามหัวใจหลักของ Active Learning ซึ่งก็คือ ‘การเรียนรู้’ (Learning) ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดภายในผู้เรียน และต้องเป็นกระบวนการภายในที่ 'Active' ด้วย

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าสิ่งสำคัญคือกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในผู้เรียน แต่การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ก็มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่จะช่วยพาผู้เรียนให้เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดภายในตนเอง และนำไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ที่ผู้สอนต้องการได้ การเรียนรู้ของผู้เรียนและการสอนของครูจึงเชื่อมร้อยกันอย่างเหนียวแน่น การนำแนวคิด Active Learning ไปใช้จึงควรคำนึงถึงทั้งสองส่วนนี้อย่างเท่าเทียมกัน



Felder และ Brent[8] เสนอคำจำกัดความที่เฉพาะเจาะจงไว้ว่า “Active Learning ประกอบด้วยกิจกรรมสั้น ๆ *ที่เกี่ยวข้องกับวิชาเรียน* ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมเดี่ยวหรือกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนต้องได้ทำ *สลับกับการที่ผู้สอนจัดกระบวนการ*เรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ประมวลการตอบสนองของตนเองที่มีต่อกิจกรรมนั้น พร้อมกับนำเสนอข้อมูลใหม่ ๆ ให้ผู้เรียนไปด้วยเป็นระยะ ๆ” เมื่อพิจารณาคำจำกัดความนี้ จะพบว่า **ทั้งฝ่ายผู้เรียนและผู้สอนต่างมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ทั้งสิ้น ผู้เรียนต้องลงมือทำหรือเข้ามามีประสบการณ์ร่วมในกิจกรรม ในขณะที่ผู้สอนก็ต้องเข้าไปแทรกแซง ช่วยอำนวยการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ถอดบทเรียนสะท้อนคิด และคอยเพิ่มเติมความรู้หรือมุมมองใหม่ ๆ**

นอกจากนี้ หากพิจารณาจากคำจำกัดความนี้ จะเห็นได้ว่า *ไม่ใช่ทุกกิจกรรมในชั้นเรียนที่จะถูกเรียกได้ว่าเป็น Active Learning* ตัวอย่างเช่น การให้ผู้เรียนทำกิจกรรมใดก็ได้ในช่วงพัก โดยไม่เกี่ยวข้องกับวิชาที่เรียน หรือ การให้ผู้เรียนทำกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดกันเองเป็นระยะเวลานานโดยปราศจากการอำนวยการเรียนรู้จากผู้สอน ก็ถือว่าไม่เข้าข่าย Active Learning เช่นเดียวกัน เพราะขาดการมีส่วนร่วมของทั้งผู้สอนและผู้เรียน



จุดที่จะชี้ชัดว่าอะไรคือ Active Learning ไม่สามารถดูได้จากการที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม พูดคุย ตอบคำถาม ออกไปเรียนรู้นอกชั้นเรียน ฯลฯ แต่คือการที่ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการใคร่ครวญสะท้อนประสบการณ์จากการร่วมกิจกรรมเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้สอนเปิดโอกาสหรืออำนวยการเรียนรู้ โดยอาจจะผ่านเทคนิคหรือวิธีการหลากหลาย เช่น การถามคำถาม การถอดบทเรียน การจัดพูดคุยอภิปรายทั้งในระดับกลุ่มหรือในชั้นเรียนร่วมกับผู้สอน เป็นต้น

การที่จะใช้กิจกรรมใดในการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียน หรือกระบวนการใดให้ผู้เรียนได้สะท้อนประสบการณ์ของตนนั้น ก็ขึ้นอยู่กับผู้สอนในการเลือกนำไปใช้ โดยอาจเลือกจากตัวอย่างกิจกรรมที่มีเผยแพร่อยู่ทั่วไปก็ได้ อย่างไรก็ตาม การเลือกวิธีการ เทคนิค หรือกิจกรรมใดมาใช้นั้นไม่ควรเริ่มโดยใช้กิจกรรมเป็นตัวตั้ง แต่ควรเลือกจากการที่ผู้สอนคำนึงถึงประสบการณ์ที่ผู้เรียนจะได้รับโดยให้สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ที่ต้องการพาผู้เรียนไป ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning จึงเป็นการมุ่งออกแบบและ*สร้างประสบการณ์*ให้เกิดแก่ตัวผู้เรียน มากกว่าเป็นการพยายามบูรณาการหรือ*จัดกิจกรรม*อะไรสักอย่างให้ผู้เรียนลงมือทำ

จากที่กล่าวมาข้างต้น องค์ประกอบสำคัญของ Active Learning คือ การที่ผู้เรียนสามารถตระหนักรู้เกี่ยวกับความคิดของตนเอง หรือที่เรียกว่า อภิปัญญา (Metacognition)[1] คือรู้ตัวว่าตนเองคิดอะไร มีวิธีการคิดอย่างไรบ้าง และคิดอย่างไรกับการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งการที่ผู้เรียนได้มีโอกาสใคร่ครวญ สะท้อนคิด เกี่ยวกับประสบการณ์ ความรู้สึก และความคิดของตนเอง ก็จะช่วยให้อภิปัญญานี้พัฒนาขึ้น ความรู้ที่เกิดในตัวผู้เรียน จึงเป็นความรู้ที่แต่ละคนสร้างและเชื่อมโยงกับชีวิตของตนเอง จนเกิดเป็นความรู้ที่เปี่ยมความหมายและนำไปใช้ประโยชน์ได้ Active Learning จึงเป็นเหมือนสะพานที่ช่วยเชื่อมต่อระหว่างตัวกิจกรรมที่ผู้เรียนเข้าร่วม (Activities) กับ การเรียนรู้ (Learning)

Active Learning เป็นขั้วตรงข้ามของการบรรยาย (Lecture) จริงหรือไม่

Active Learning มักถูกมองว่า เป็นวิธีการสอนที่ตรงข้ามกับการบรรยายอย่างสิ้นเชิง ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะ Active Learning มักถูกใช้เป็นชื่อเรียกวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมเป็นหลัก ดังนั้น การสอนแบบบรรยายจึงถูกมองว่าเป็นขั้วตรงข้ามของ Active Learning ไปโดยปริยาย ผลกระทบของการมองเช่นนี้ก็คือ ทำให้การบรรยายมักถูกมองว่าเป็นผู้ร้ายต่อการเรียนรู้ และการสอนด้วยกิจกรรมถูกมองว่าเป็นวีรบุรุษหนึ่งเดียวที่มาช่วยกอบกู้และสร้างการเรียนรู้ที่ดีได้

อีกเหตุผลหนึ่ง อาจเป็นเพราะว่า เมื่อพูดถึงการเรียนรู้ที่ *Active* หรือภาษาไทยนิยมใช้คำว่า *เชิงรุก* ทำให้จะต้องมีขั้วตรงข้ามคือ *Passive* หรือในภาษาไทยคือ *เชิงรับ* โดยบทบาทนี้ถูกมอบให้แก่การสอนแบบบรรยายหรือการสอนด้วยการบอก (“Teaching by Telling”) ซึ่งอาจเป็นวิธีการที่ผู้สอนส่วนใหญ่ในอดีตนิยมใช้ อย่างไรก็ตาม การมองว่าการจัดการเรียนรู้มีสองขั้วที่อยู่ตรงข้ามกันเสมอ ก็ก่อให้เกิดคำถามที่ตอบได้ยากตามมา เช่น

กิจกรรมที่อาจถูกเรียกว่าเป็น Active Learning สามารถช่วยเอื้อให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังได้ทุกผลลัพธ์หรือไม่

กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ เช่น การทดลองในห้องทดลองปฏิบัติการ (Lab) อาจถูกจัดอยู่ในหมวดหมู่ Active Learning หรือ Passive Learning ก็ได้หรือไม่ เมื่อพิจารณาจากการให้คำสั่งของผู้สอนในการให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม หรือ จากการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิดในกิจกรรมที่ทำ

การบรรยายที่ผู้เรียนนั่งฟังอย่างใจจดใจจ่อ คิดต่อยอดและทำความเข้าใจอย่างตั้งใจด้วยความกระหายใคร่รู้ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายใน (ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก หรือแม้แต่ในปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นในร่างกาย) แต่เมื่อมองด้วยสายตาจากภายนอก จะเห็นว่าผู้เรียนนั่งฟังอยู่เฉย ๆ ไม่ได้ลงมือทำอะไร สถานการณ์เช่นนี้จัดว่าเป็น Active Learning ด้วยหรือไม่

การมองว่า Active Learning เป็นขั้วตรงข้ามของการบรรยายยังอาจทำให้เกิดผลกระทบตามมา เช่น 1) การปฏิเสธการบรรยาย หรือมองว่าการบรรยายเป็นวิธีการที่ไม่ควรใช้ในการสอน ทำให้มองข้ามข้อดีของการบรรยายซึ่งบางครั้งผู้บรรยายก็สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนฉุกคิดพร้อมกันไปด้วย และทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีได้ในหลายสถานการณ์ 2) ติดกับดักวิธีการสอน ว่าการสอนที่ดีจะต้องมีกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนสนุกหรือได้ลงมือทำเสมอ บางครั้งกิจกรรมที่สนุกหรือได้ลงมือทำนั้นอาจไม่นำผู้เรียนไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งได้แท้จริง และทำให้ผู้สอนมองข้ามกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในผู้เรียนไปอย่างน่าเสียดาย

แท้จริงแล้ว การบรรยายก็อาจถือว่าเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถช่วยสร้างการเรียนรู้ที่ดีได้เช่นกันในชั้นเรียนที่ใช้แนวคิดหรือวิธีการสอนในรูปแบบ Active Learning[9] แทนที่จะเลือกหรือปฏิเสธอย่างใดอย่างหนึ่ง ผู้สอนอาจเลือกใช้การบรรยายและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบกันเพื่อส่งเสริมกันและกันได้ เนื่องด้วยปลายทางของการออกแบบและจัดการเรียนรู้ทั้งหมดนั้น คือผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดกับผู้เรียน **ผู้สอนจึงควรให้พื้นที่แก่วิธีการที่หลากหลายเพื่อนำพาการเรียนรู้ไปสู่ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด** ในที่นี้รวมถึงการบรรยายและการใช้กิจกรรมด้วย โดยสามารถนำมาใช้ออกแบบการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเท่าเทียมกัน มากกว่าจะมองว่าการสอนแบบบรรยายและการใช้กิจกรรมนั้นเป็นขั้วตรงข้ามที่ขัดแย้งกัน

แม้ว่าในหลายกรณี การบรรยายก็จำเป็นและส่งผลดีต่อการเรียนรู้ แต่การบรรยายในชั้นเรียนยาวนานต่อเนื่อง ก็อาจทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนถดถอยลงได้มากกว่าการมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้เคลื่อนไหว ลงมือทำ หรือมีส่วนร่วมกับผู้สอนและผู้เรียนคนอื่น ๆ แม้ว่าผู้สอนจะบรรยายได้สนุกน่าสนใจ หรือมีวาทศิลป์ มีเสน่ห์ ขนาดไหนก็ตาม การใช้กิจกรรมมาอุ่นเครื่องก่อนนำเข้าสู่การบรรยาย จะช่วยให้ผู้เรียนได้รู้สึกมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ซึ่งงานวิจัยหลายชิ้นระบุว่า ความสนใจของผู้เรียนในขณะฟังบรรยายนั้นจะอยู่ที่ประมาณสิบห้านาที[9] การจัดกิจกรรมสลับด้วยการบรรยายเป็นระยะ ก็ช่วยให้ผู้เรียนได้มีสมาธิจดจ่อกับเนื้อหาการเรียนรู้ได้อย่างตลอดรอดฝั่งมากขึ้น ในขณะเดียวกันการได้ลงมือทำกิจกรรมก็ช่วยให้จิตใจผู้เรียนที่เริ่มจะล่องลอยจากการนั่งฟังบรรยายนาน ๆ ได้กลับมากระปรี้กระเปร่าพร้อมเรียนรู้ต่อได้

บทบาทของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning อาจแบ่งได้ 2 ประการ ดังนี้

1) บทบาทในการก่อร่างสร้างความรู้ (Knowledge Construction)

การจัดการเรียนการสอนตามแนวทาง Active Learning มักจะกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงข้อมูลที่ได้มาใหม่กับกรอบความรู้หรือความคิดเดิมที่ผู้เรียนมีอยู่[1] ทั้งในขณะที่กำลังทำกิจกรรมคนเดียว ทำกิจกรรมกับกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียน หรือระหว่างที่มีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอน ผู้เรียนจะพยายามทำความเข้าใจเกี่ยวกับประสบการณ์ที่ตนเองกำลังพบเจอ โดยต่อยอดบนฐานบริบทความรู้เดิมที่ตนเองได้เข้าใจหรือรู้อยู่ก่อนแล้ว เกิดเป็นการขยายพรมแดนของความเข้าใจให้กว้างขึ้น หรือหากความรู้นั้นมีลักษณะที่ผิดแผกไปจากความรู้เดิม การเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ก็จะช่วยท้าทายให้ผู้เรียนได้เผชิญกับความลังเลหรือสับสนที่เกิดขึ้น โดยที่ผู้เรียนยังคงรู้สึกปลอดภัยเพียงพอที่จะเรียนรู้ลองผิดลองถูก และมีโอกาสเพียงพอที่จะได้เชื่อมโยงหรือสร้างความหมายต่อการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยที่ผู้สอนจะมีหน้าที่เป็นผู้เอื้ออำนวยสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ประกอบสร้างความรู้ขึ้นใหม่ หรือปรับกรอบความรู้เดิมเพื่อเปิดรับความรู้ใหม่ ซึ่งวิธีการนั้น ก็ทำได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับหัวข้อการเรียนรู้ การพูดคุยอภิปรายทั้งในรูปแบบกลุ่มคู่ และการพูดคุยกับผู้สอน ซึ่งเมื่ออ่านมาถึงตรงนี้ จะเห็นได้ว่าบทบาทสำคัญของ Active Learning นั้นไม่ได้อยู่ที่ตัววิธีการ แต่อยู่ที่การที่ผู้เรียนได้มีโอกาส และถูกกระตุ้นให้สร้างความหมายต่อประสบการณ์ที่ตนเองได้เข้าร่วมในชั้นเรียน

การเรียนรู้ที่เปี่ยมด้วยความหมายมีจุดเริ่มต้นมาจากการที่ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเชื่อมโยงสิ่งใหม่ที่ตนเองรู้กับกรอบความคิดและบริบทชีวิตของตนเอง และสร้างบทสรุปในการเรียนรู้ขึ้นมาด้วยตนเอง ข้อมูลที่ได้เรียนรู้นั้นมีความหมายต่อตัวผู้เรียนแต่ละคน คือ รู้ว่าตนเองรู้อะไร รู้ได้อย่างไร และสิ่งที่รู้มีประโยชน์อย่างไรกับชีวิต จนสามารถจับทางได้ว่า จะนำความรู้นั้นไปใช้ในชีวิตได้อย่างไรต่อไป Active Learning จึงเป็นแนวคิดการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างความหมายเป็นอย่างมาก

ความหมายที่ซ่อนอยู่ในความรู้มักประกอบขึ้นจากสิ่งที่ผู้เรียนได้ทำและคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองทำ[2] เพราะ ‘การคิด’ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ การสะท้อนคิดหรือการสะท้อนประสบการณ์ (Reflection) จึงเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้แบบ Active Learning เสมอ สิ่งที่เกิดพร้อมกับการสะท้อนคิดคือการสร้างความหมายให้กับความรู้และความคิดของตนเอง ดังนั้น บริบทชีวิตของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นครอบครัว สังคม และวัฒนธรรม ต่างก็มีส่วนร่วมใน

การสร้างการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น เพราะผู้เรียนมักเรียนในสิ่งที่ตนเองใส่ใจ และจำในสิ่งที่ตนเองเข้าใจ พื้นที่ซึ่ง Active Learning ได้งอกงามเติบโต จึงต้องเป็นบริบทที่เอื้อให้มีการก่อร่างสร้างความรู้และสร้างความหมาย ทั้งจากการเรียนรู้ในระดับปัจเจก และการเรียนรู้ผ่านสังคมวัฒนธรรมที่ผู้เรียนอยู่อาศัยหรือมีปฏิสัมพันธ์ด้วย

หากชี้ให้ชัดจะกล่าวได้ว่า แม้ว่าผู้สอนจะมีกิจกรรมมากมายให้ผู้เรียนทำ เช่น ให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหว ได้ทำงานร่วมกัน และได้รับความสนุกสนานเพียงใดก็ตาม แต่หากผู้สอนได้ตีกรอบให้แก่ความหมายของสิ่งที่เรียนรู้นั้นแล้วอย่างชัดเจนมาตั้งแต่ต้น โดยผู้เรียนมีบทบาทเป็นเพียงผู้ที่ต้องรับการถ่ายทอดความหมายตามที่ผู้สอนบอกและนำไปปฏิบัติหรือเชื่อตามเพียงอย่างเดียว การเรียนรู้นั้นก็ย่อมไม่อาจเรียกได้ว่าเป็น Active Learning ได้อย่างแท้จริง

2) บทบาทในการสร้างความผูกพันมีส่วนร่วม (Deepening Engagement)

ด้วยธรรมชาติของการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งมักมีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากผู้อื่น เราจะพบว่านอกเหนือจากบทบาทในการส่งเสริมให้การก่อร่างสร้างความรู้ของผู้เรียนงอกงามมากขึ้น บทบาทที่อีกด้านหนึ่งซึ่งมักจะเกิดขึ้นพร้อมกันด้วย คือ การสร้างการมีส่วนร่วม ซึ่งครอบคลุมหลายมิติ เช่น

- การมีส่วนร่วมในระดับพฤติกรรม (Social-behaviour Engagement) เช่น ร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- การมีส่วนร่วมทางความคิด (Cognitive Engagement) ซึ่งมาจากความสนใจใคร่รู้
- การมีส่วนร่วมทางอารมณ์ (Emotional Engagement) รู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ เห็นคุณค่าและความหมายของการเรียนรู้
- การมีส่วนร่วมในฐานะผู้มีบทบาทในการสร้างการเรียนรู้ (Agentic Engagement) ตระหนักว่าตนเองมีความรับผิดชอบในการสร้างการเรียนรู้ของตนเอง และมีบทบาทในการร่วมสร้างการเรียนรู้กับผู้อื่น

จะเห็นได้ว่า การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนนั้น ไม่ได้มาจากระดับพฤติกรรมที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมเพียงอย่างเดียว แต่ครอบคลุมทั้งด้านความคิดที่ได้วิเคราะห์ใคร่ครวญ ด้านความรู้สึกที่มีต่อประสบการณ์เรียนรู้ ด้านความหมายของการเรียนรู้ที่มีต่อผู้เรียนแต่ละคน และด้านที่ผู้เรียนตระหนักถึงอำนาจของตนเองในการสร้างความรู้ ซึ่งหากผู้เรียนมีส่วนร่วมทั้งมิติด้านพฤติกรรม มิติด้านความคิด และมิติด้านอารมณ์ ก็จะยิ่งช่วยสร้างการมีส่วนร่วมในฐานะผู้มีบทบาทในการสร้างการเรียนรู้ เพราะสามารถเชื่อมโยงวิชาและหัวข้อที่เรียนเข้ากับบริบทของตนเองได้[10]

สิ่งสำคัญของ Active Learning อีกอย่างคือ อำนาจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนมีอำนาจในการเรียนรู้ มีอิสระที่จะเรียนรู้ ก็อาจนำไปสู่การมีส่วนร่วมมากขึ้นทั้งระดับพฤติกรรม ความคิด และอารมณ์ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายโดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นและผู้สอน ซึ่งสุดท้ายก็อาจนำไปสู่ผลลัพธ์ตามเป้าหมายการเรียนรู้ได้

การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิด Active Learning จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงการก่อร่างสร้างความรู้ (Knowledge Construction) และการสร้างการมีส่วนร่วม (Deepening Engagement) ไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งความรู้อาจมาจากความสามารถทางความคิดและปัญญาของผู้เรียน แต่การมีส่วนร่วมในมิติต่าง ๆ ดังที่กล่าวมา จะช่วยสร้างและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับตนเอง ผู้เรียนกับผู้อื่น และผู้เรียนกับบริบทสังคม ซึ่งความสัมพันธ์เหล่านี้จะมีส่วนอย่างมากในการสร้างความรู้และการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียน ผู้เรียนจะไม่ได้เรียนรู้แค่ “อะไร” แต่ยังสามารถเรียนรู้ “อย่างไร” และ “ทำไม” ได้อย่างราบรื่นด้วย

เหตุผลสำคัญของการจัดการเรียนรู้ภายใต้แนวคิด Active Learning

เนื่องจาก Active Learning เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนได้เรียนรู้และมีอำนาจในการเรียนรู้ของตนเอง Active Learning จึงช่วยให้ชั้นเรียนกลายเป็นพื้นที่ร่วมของทุกกลุ่มผู้เรียน[1] ไม่ว่าผู้เรียนจะมีความหลากหลายในด้านทักษะและสติปัญญา เพศ ภูมิหลังทางสังคมวัฒนธรรม ผู้เรียนแต่ละคนก็ยังมีโอกาสในการเป็นเจ้าของความรู้ของตนเอง และมีส่วนร่วมในกระบวนการกับเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งก็จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องความแตกต่างหลากหลาย

ก่อให้เกิดการเคารพกันและกัน และในขณะเดียวกัน ก็ส่งผลให้ผู้เรียนมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกันและกัน จนความรู้งอกงามขึ้น

เป็นที่รับรู้โดยทั่วไปว่า Active Learning นั้นเป็นประโยชน์ มีเอกสารมากมายสนับสนุนให้ผู้สอนใช้วิธีการสอนในแนวทาง Active Learning และยังมีงานวิจัยที่ชี้ว่า Active Learning ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสอบได้คะแนนดีขึ้น นอกจากนี้ งานหลายชิ้นยังระบุว่า Active Learning ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิด[2] ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในการช่วยเชื่อมโยงความรู้เชิงเนื้อหากับการนำไปใช้ในชีวิตจริง

Active Learning ในประเทศไทย

ในประเทศไทยปัจจุบัน ภาครัฐยังให้ความสนใจเรื่อง Active Learning อย่างต่อเนื่อง ในช่วงกลางปี พ.ศ. 2565 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ ได้ส่งเสริมให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเผยแพร่ความเข้าใจและปรับเปลี่ยนให้ครูสามารถจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก หรือ Active Learning ได้ โดยระบุว่าให้เป็นกระบวนการสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตร[11] แต่เนื่องด้วยข้อจำกัดในเรื่องคำจำกัดความในระดับสากลของ Active Learning ที่ยังไม่ชัดเจน ดังที่กล่าวไปในช่วงต้นของบทนี้ ทำให้เกิดการตีความกันเองไปได้อย่างหลากหลาย โรงเรียนและครูจำนวนมากอาจตีความว่า Active Learning เป็นเรื่องของวิธีหรือเทคนิคการสอนเป็นหลัก ทำให้เน้น Active Learning ในฐานะวิธีการสอน มากกว่าที่จะพิจารณามิติด้านอื่น ๆ ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้น

ในทางเดียวกัน บทความที่นำเสนอโดย นิภาพร กุลสมบูรณ์ และ สุวิมล ว่องวาณิช[12] ระบุว่า มีครูในประเทศไทยเข้าใจผิดว่า ความตื่นตัวที่นักเรียนแสดงออกในเชิงพฤติกรรมจะสามารถใช้เป็นเครื่องบ่งชี้ความตื่นตัวทางความรู้คิดของนักเรียนได้ ทำให้ครูอาจประยุกต์ใช้ Active Learning ในแบบที่ไม่ถูกต้องมากนัก เช่น เน้นการทำกิจกรรม ปล่อยให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้เอง เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม กระแสความสนใจที่มีต่อ Active Learning ในประเทศไทย ได้ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครู เกิดสื่อโซเชียลมีเดียมากมายที่ครูได้พูดคุยแลกเปลี่ยนกิจกรรม วิธีการสอนและแนวคิดสร้างสรรค์กิจกรรม แม้ว่าอาจจะแลกเปลี่ยนกันในแง่มุมวิธีการจัดกิจกรรมเป็นหลัก แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่า สังคมครูในประเทศไทยเอง ก็เกิดการเรียนรู้แบบ “Active” ไปด้วยในขณะเดียวกัน

ก่อนจะเปิดไปสู่บทถัดไป ขอให้ผู้อ่านตระหนักว่า หนังสือเล่มนี้ไม่ได้มีเจตนาที่จะโน้มน้าวว่า Active Learning เป็นของดีที่ครูทุกคนควรนำไปใช้ แต่ขอให้ผู้อ่านได้มีอำนาจในการเรียนรู้ในการทำความเข้าใจด้วยตนเอง ไปพร้อม ๆ กับข้อเสนอที่ว่า หากเราไม่มองว่า Active Learning เป็นวิธีการศักดิ์สิทธิ์ที่ครูควรสมาทานไปใช้ แต่ถ้าพิจารณาแนวคิด Active Learning อย่างครอบคลุมทั้งมิติด้านแนวทางการสอน มิติด้านความคิดเบื้องหลัง มิติด้านการสร้างการมีส่วนร่วม มิติด้านการสร้างการเรียนรู้และอำนาจในการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน ผู้อ่านจะสามารถให้ความหมาย Active Learning ว่าอย่างไร และนำแนวคิดนี้ไปใช้ต่อยอดอย่างไรได้อีกบ้าง

เอกสารอ้างอิง

1. Brame, C. (2016). *Active learning.* Vanderbilt University Center for Teaching. https://cft.vanderbilt.edu/active-learning/
2. Bonwell, C. C., and Eison, J.A. 1991. Active Learning; Creating Excitement in the Classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, D.C.: The George Washington University, School of Education and Human Development.
3. Collins, J.W. and O’Brien, N.P. (2003). *The greenwood dictionary of education*. (2003). Greenwood Press.
4. ศูนย์นวัตกรรมการเรียนรู้ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ม.ป.ป.) *Active Learning คำจำกัดความ ลักษณะและตัวอย่าง*. https://lic.chula.ac.th/images/Active%20Learning/Active%20Learning_01.pdf
5. Carr, R., Palmer, S., & Hagel, P. (2015). Active learning: The importance of developing a comprehensive measure. *Active Learning in Higher Education,* 16(3), 173–186. https://doi.org/10.1177/1469787415589529
6. Hartikainen, S., Rintala, H., Pylväs, L., Nokelainen, P. (2019). The Concept of Active Learning and the Measurement of Learning Outcomes: A Review of Research in Engineering Higher Education.Education Sciences. 9(4), 276.
7. Felder, R. & Brent, R. (2009). *ASQ Higher Education Brief, 2*(4), August 2009.
8. Deslauriers, L., McCarty, L. S., Miller, K., Callaghan, K. & Kestin, G. (2019). Measuring actual learning versus feeling of learning in response to being actively engaged in the classroom. *Proceedings of the National Academy of Sciences.* 116(39),
9. Wankat, P. (2002) *The Effective Efficient Professor: Teaching, Scholarship and Service,* Boston, MA, Allyn and Bacon.
10. Patall, E. A., Steingut, R. R., Vasquez, A. C., Trimble, S. S., Pituch, K. A., & Freeman, J. L. (2018). Daily autonomy supporting or thwarting and students’ motivation and engagement in the high school science classroom. Journal of Educational Psychology, 110(2), 269–288.
11. กระทรวงศึกษาธิการ. (2558). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก. หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
12. นิภาพร กุลสมบูรณ์, และ สุวิมล ว่องวาณิช . (2022). “Active Learning: จากความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน สู่ปรัชญาและทฤษฎีรากฐาน ตั้งทิศให้ถูก เพื่อไม่ทิ้งครูให้หลงทางอีกต่อไป: Active Learning: From Misconceptions to Philosophy and Foundation Theory Set the Right Direction in Order Not to Leave the Teacher Astray Again”. *คุรุสภาวิทยาจารย์* 3 (2):1-17.

กะเทาะ

เปลือก

จน

เจอ

แก่น

บทที่ 2

กะเทาะเปลือกจนเจอแก่น
หลักการเบื้องหลังของ Active Learning

ปวีณา แช่มช้อย

หากพิจารณาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เราจะพบว่าแนวคิดเบื้องหลังที่สำคัญของ Active Learning ประกอบด้วยแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) และการเรียนรู้แบบองค์รวม (Holistic Learning) โดยสามารถระบุหลักการเบื้องหลังของ Active Learning ได้ ดังนี้

1. มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการจัดการเรียนรู้ (Student-centered)

ด้วยลักษณะกระบวนการและแนวคิดเบื้องหลังของ Active Learning ที่เชื่อว่าผู้เรียนมีอำนาจในการสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง การจัดการเรียนการสอนด้วยแนวคิดนี้ จึงตั้งอยู่บนคำถามที่ว่า “จะทำอย่างไรให้ผู้เรียนสามารถสังเคราะห์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และนำความรู้ที่สร้างขึ้นไปใช้ในบริบทชีวิตตนเองได้” การออกแบบการเรียนรู้จึงเริ่มจากการศึกษาทำความเข้าใจผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นบริบทชีวิต ภูมิหลัง สังคมวัฒนธรรม ความชอบ ฯลฯ และนำข้อมูลเหล่านั้นมาออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับบริบทผู้เรียน

การจัดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้สนุกและอยากมีส่วนร่วม ก็อาจเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมต่อการเรียนรู้ แต่ก็อาจยังขาดมิติในการนำพาผู้เรียนไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ที่ตั้งไว้ การออกแบบและการจัดการเรียนรู้จึงต้องกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ และนำพาผู้เรียนไปขบคิดสร้างความรู้ตามเป้าหมายด้วยตนเอง ซึ่งอาจทำได้โดยการจัดกิจกรรมทั้งการลงมือทำหรือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกันและกัน โดยที่ไม่ใช่การสั่งให้คิดหรือสั่งให้รู้

อย่างตรงไปตรงมา เพราะหากผู้เรียนรู้สึกได้ว่า ผู้สอนมีคำตอบที่ตั้งเป็นธงไว้ในใจอยู่แล้ว ผู้เรียนอาจรู้สึกไม่อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เนื่องจากสัมผัสได้ว่าอำนาจหลักนั้นอยู่ที่ผู้สอน และตนเองไม่ได้มีอำนาจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

อย่างไรก็ตาม การจะให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และให้ผู้สอนกลายเป็นผู้อำนวยการเรียนรู้ หรือ “Facilitator” ไม่ได้แปลว่าผู้สอนจะไม่ทำอะไรนอกจากพาผู้เรียนทำกิจกรรม เพราะการมีอิสระในการเรียนรู้ (Autonomy) ไม่ได้แปลว่าผู้เรียนจะต้องมีอิสระจนถึงขั้นที่เลือกเนื้อหาการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองเสมอไป แต่ผู้สอนยังคงมีอำนาจร่วมในการตัดสินใจเลือกประเด็นเนื้อหาและสร้างประสบการณ์ให้ผู้เรียน ผ่านกระบวนการการช่วยตั้งคำถาม การชวนพูดคุยอภิปราย ตลอดจนการช่วยเติมข้อมูลใหม่ ๆ ให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีทรัพยากรทั้งในด้านเนื้อหาและด้านประสบการณ์เพียงพอจนสามารถสร้างความรู้เฉพาะตนได้

คุณลักษณะของ Active Learning นั้นเกี่ยวพันกับประเด็นเรื่องอำนาจในการเรียนรู้ แต่เป็นอำนาจที่มีพลวัต ไม่ได้ปล่อยให้ผู้เรียนมีอำนาจจนเรียนรู้เองตามยถากรรม แต่ให้ผู้เรียนได้มีอำนาจและพื้นที่ปลอดภัยเพียงพอที่จะคิด ทดลอง ตั้งคำถาม และหาคำตอบจากประสบการณ์ที่ตนเองได้รับ จนสามารถเชื่อมโยงและเห็นว่าสิ่งที่ตนเองเรียนรู้มีความหมายอย่างไรต่อชีวิต โดยมีผู้สอนที่ยังคงมีส่วนร่วมกับอำนาจในพื้นที่การเรียนรู้ และเป็นผู้คอยจัดการและตัดสินใจด้วยในสถานการณ์ที่จำเป็น

2. อาศัยประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นฐานในการเรียนรู้ (Experience-based)

จากข้อ 1 ที่กล่าวถึงการให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่าประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นทรัพยากรที่สำคัญเสมือนเป็นประตูที่จะเปิดไปสู่การเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนด้วยแนวทาง Active Learning จึงไม่ใช่การคิดเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่เป็นกิจกรรม แต่ควรมุ่งผลลัพธ์ที่ประสบการณ์ของผู้เรียน ซึ่งทำได้ด้วยการออกแบบประสบการณ์โดยคำนึงถึงฐานของประสบการณ์ คือ ประสาทสัมผัสทุกส่วนของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็น การเห็น การได้ยิน การสัมผัส ฯลฯ ตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อประสบการณ์ที่ตนได้เผชิญ และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ผู้สอนจึงต้องออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยคำนึงถึงตั้งแต่ต้นน้ำไปจนถึงปลายน้ำ ว่าจะเริ่มด้วยประสบการณ์ใด ลงท้ายด้วยประสบการณ์แบบใด และผู้สอนจะพาถอดบทเรียน ตั้งคำถาม หรือช่วยให้ผู้เรียนสรุปและต่อยอดการเรียนรู้ได้อย่างไรบ้าง ด้วยเหตุผลนี้ การจัดกิจกรรมหรือเกมอุ่นเครื่องเพื่อนำไปสู่บทเรียน จึงไม่ใช่ทั้งหมดของกระบวนการ Active Learning แต่เป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ที่ผู้เรียนอาจได้เจอ

3. มีการกระตุ้นหรือขับเคลื่อน ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของตนเอง (Activation)

คุณลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของ Active Learning อีกอย่างคือ การเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วย**กระตุ้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วม (Engagement) ในการเรียนรู้ ซึ่งครอบคลุมทั้งในระดับพฤติกรรมและระดับความคิด** โดยเห็นได้จากการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และการมีความกระหายใคร่รู้ในการขบคิดหาคำตอบในสิ่งที่ตนอยากเรียนรู้ หรือมีอารมณ์ความรู้สึกที่มาจากการได้เห็นว่าสิ่งที่เรียนรู้หรือประสบการณ์ที่ตนได้รับในชั้นเรียนนั้นมีความหมายต่อตนเองอย่างไร

4. ให้ผู้เรียนได้ใคร่ครวญและสะท้อนคิด ต่อสิ่งที่ตนเรียนรู้ (Reflection)

สิ่งหนึ่งที่นักการศึกษาทั่วโลกมักกล่าวถึงเกี่ยวกับคุณลักษณะของ Active Learning คือ การที่ผู้เรียนได้มีโอกาส “คิด” เกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองทำหรือมีประสบการณ์ เกิดการสังเคราะห์หรือสร้างความรู้ และสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ตนสร้างขึ้นกับชีวิตของตนเองได้ การจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนผ่านกิจกรรมหรือกระบวนการใด ๆ อาจช่วยให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจบางอย่างเกิดขึ้น แต่หากผู้เรียนไม่มีโอกาสสะท้อนหรือตกตะกอนความคิดและความรู้สึกของตนเอง ผู้เรียนก็อาจจะไม่สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์และความรู้ของตนเองกับการนำไปใช้ในบริบทของตนเองได้ กระบวนการ Active Learning ที่เอื้อให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิดจะช่วยให้ผู้เรียนได้สรุปความรู้ของตนเอง ได้เห็นว่าการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้นมีความหมายอย่างไรต่อตนเอง และช่วยตอกตรึงความรู้ให้อยู่กับผู้เรียนต่อไปหลังจบชั้นเรียน

5. เป็นการเรียนรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interaction)

Active Learning ให้ความสำคัญต่อการสร้างความรู้ของผู้เรียน การมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การก่อร่างสร้างความรู้นั้นไปได้ไกลเกินกว่าบริบทของผู้เรียนในระดับปัจเจก ก่อให้เกิดความรู้ใหม่ที่ต่อยอดจากความรู้เดิมได้กว้างไกลขึ้น มีการศึกษาหลายชิ้นระบุชัดเจนว่า หากผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นและมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ผู้เรียนจะมีแนวโน้มที่จะเรียนรู้ได้มากกว่าการเรียนคนเดียว และแม้ว่าผู้เรียนจะพบกับอุปสรรคในระหว่างการเรียน ผู้เรียนจะก็ยังมีแนวโน้มที่จะเรียนรู้ต่อไปโดยไม่ถอดใจกลางคัน การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นในที่นี้ สิ่งสำคัญไม่ได้อยู่ที่แค่การนั่งเรียนด้วยกันหรือทำกิจกรรมด้วยกัน แต่รวมไปถึงการมีโอกาสพูดคุย ตั้งคำถามร่วมกัน ตอบคำถามร่วมกัน และได้อธิบายความเข้าใจของตนเองให้ผู้อื่นฟัง

นอกจากนี้ ความสัมพันธ์กับผู้สอนก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้กระบวนการ Active Learning ดำเนินต่อไปได้อย่างราบรื่นตามเป้าหมาย ผู้เรียนมักประสบความสำเร็จได้มากกว่าหากได้มีปฏิสัมพันธ์อย่างมีคุณภาพกับผู้สอน เช่น การได้รับข้อมูลสะท้อนกลับ (Feedback) ที่ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนได้รู้ว่าตนเองจะสามารถพัฒนาตนเองต่อได้อย่างไร โดยที่ผู้สอนเองก็ต้องมีความเชื่ออย่างเต็มเปี่ยมว่าผู้เรียนมีความสามารถที่จะพัฒนาตนเองได้

จะเห็นได้ว่า ความสัมพันธ์เป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้และมีผลต่อความทุกข์สุขของผู้เรียน ซึ่งจะส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และในชีวิตของผู้เรียนต่อไป

โดยสรุป แก่นของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning อาจหมายถึง 1) การที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ “คลุก” คือ อยู่ในประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้สอนออกแบบและนำพาผู้เรียนไปสัมผัส โดยใช้มิติทางกายผ่านประสาทสัมผัสหรือการที่ผู้เรียนได้อยู่กับสิ่งที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และมิติด้านอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งครอบคลุมถึงด้านการมีส่วนร่วมและด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นและผู้สอน 2) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ “ถอย” คือ ได้สะท้อนคิดเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง และสังเคราะห์ออกมาเป็นความรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตของตนได้ว่า มีความหมายและมีประโยชน์กับตนเองอย่างไร

ธรรมชาติ

ของ

การเรียนรู้

บทที่ 3

ธรรมชาติของการเรียนรู้
ความสอดคล้องระหว่าง Active Learning กับการทำงานของสมอง

อัครา เมธาสุข

มีนักเรียนจำนวนมากที่ชีวิตของเขาตลอดทั้งปีคือการต้องเร่งรีบออกจากบ้านเพื่อเรียนหนังสือ เข้าห้องเรียนเพื่อรับการถ่ายทอดข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการสอบ และกลับเข้าบ้านในเวลาค่ำหลังการทบทวนเนื้อหาในสถาบันติวเตอร์ นักเรียนลักษณะนี้คือผู้ที่ครอบครัวและคนรอบข้างได้ทุ่มเททรัพยากร ทั้งเวลาและการอัดฉีดประสบการณ์ เพื่อให้เขาสามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้อย่างแม่นยำและทำคะแนนในการสอบได้สูง

...น่าเสียดาย ที่เรามักพบว่าข้อมูลที่นักเรียนเหล่านี้จดจำมาตลอดทั้งปีนั้นแทบจะเลือนหายไปทั้งหมดภายในเวลาเพียงไม่กี่วันหลังปิดเทอม

ในขณะที่นักเรียนอีกกลุ่มหนึ่งอาจมีชีวิตที่ตลอดทั้งปีคือการได้รับการเคี่ยวเข็ญจากครอบครัวและคนรอบข้างให้เขาตั้งใจเล่าเรียนหนังสือ แต่ในสายตาของผู้ปกครองและบุคคลรอบข้างนั้นก็ยังพบว่า นักเรียนกลุ่มนี้ยัง*ไม่ตั้งใจมากพอหรือเป็นคนขี้เกียจ* จนไม่สามารถทำคะแนนสอบได้ในระดับที่น่าพอใจ หากแท้จริงแล้วนักเรียนกลุ่มนี้อาจมีต้นทางของพฤติกรรมทั้งหมดมาจากการที่เขารู้สึกว่า การเรียนรู้นั้นไม่ได้มีความหมายอะไรต่อตัวเขาเอง

เป็นเรื่องน่าเศร้าที่ในหลายครั้งทั้งพ่อแม่ ครู และโรงเรียน ได้ทุ่มเททรัพยากรอย่างมหาศาล แต่กลับได้ผลลัพธ์เพียงน้อยนิด แม้การกระทำเหล่านี้อาจทำไปด้วยความหวังดี และเป็นความตั้งใจที่จะให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์อย่างสูงสุด แต่เพราะเหตุใดกระบวนการที่ได้ทำลงไปเหล่านั้นกลับไม่ส่งผลดีต่อผู้เรียนอย่างที่ได้ตั้งใจไว้ และในบางครั้งยังกลับส่งผลเสียต่อผู้เรียนมากกว่าเดิมอีกด้วย

หากเพียงแต่เราเข้าใจธรรมชาติของการเรียนรู้ เราในฐานะครูและนักจัดการเรียนรู้ คงจะสามารถทำให้การเรียนรู้ในแต่ละครั้งนั้นมีประสิทธิภาพ ทำให้ผลลัพธ์ของการเรียนรู้นั้นคงทนนาน และทำให้ผู้เรียนมีความสุขไปพร้อมกับการพัฒนาตนเองในมิติที่หลากหลาย

ในบทนี้ได้รวบรวมความเข้าใจพื้นฐานบางประการเกี่ยวกับการทำงานของสมอง ซึ่งอาจช่วยให้ผู้จัดการเรียนรู้ ทั้งพ่อแม่ ครู โรงเรียน และนักการเรียนรู้ในบริบทต่าง ๆ สามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และยังสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งอาศัยการทำงานร่วมกันทั้งหัวใจ สมอง และสองมือ

ธรรมชาติของการเรียนรู้ เรื่องที่ 1

สมองพร้อมเมื่อมีความสัมพันธ์ที่ดี

“ถ้านักเรียนรู้สึกไม่ดีกับคุณครู ต่อให้เนื้อหาง่ายขนาดไหน นักเรียนก็ไม่เรียน”

ผู้เขียนได้ยินประโยคนี้จากครูท่านหนึ่งในกิจกรรม "โฮมฮูปฝัน" โครงการบัวหลวงก่อการครู จังหวัดอุดรธานี ในปี พ.ศ.2566 ซึ่งครูกล่าวถึงปัญหาที่โรงเรียนเคยพบก่อนเข้าร่วมโครงการ คำพูดนี้สะท้อนได้อย่างดีว่าความสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียนเป็นก้าวแรกที่สำคัญมากที่จะทำให้นักเรียนเปิดใจสู่การเรียนรู้

หากให้ย้อนกลับไปนึกถึงช่วงเวลาในวัยเด็ก เราแต่ละคนอาจมีคุณครูในดวงใจที่เรายังคงจดจำได้ ครูคนนั้นอาจเป็นแรงบันดาลใจให้เรามุ่งมั่นตั้งใจทำบางอย่างในวันนี้ หรือมีผลให้เราชื่นชอบที่จะเรียนรู้ในเนื้อหาของบางวิชาต่อเนื่องมาจนถึงทุกวันนี้ด้วย ในทางกลับกันเราอาจมีคุณครูที่เคยสร้างบาดแผลในใจของเรา และยังคงทำให้เรารู้สึกเจ็บปวดอยู่บ้างในเวลาที่นึกถึง ครูที่เคยสร้างความเจ็บปวดต่อเรานั้นก็ยังมักจะมีผลต่อความไม่ชื่นชอบของเราที่มีต่อเนื้อหาในวิชานั้น ๆ ที่ครูสอนด้วย

ครูจึงเป็นบุคคลที่มีความสำคัญอย่างมากต่อความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อเนื้อหาที่จะเรียนนั้น

ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อครูสามารถถ่ายทอดไปสู่ความรู้สึกที่นักเรียนมีต่อเนื้อหาได้ เพราะเส้นใยประสาทสามารถมีการโยงใยระหว่างกลุ่มเซลล์ประสาทอย่างน้อย 2 กลุ่มที่ใช้บันทึกความทรงจำ กลุ่มหนึ่งอาจทำหน้าที่จดจำเกี่ยวกับครู และอีกกลุ่มหนึ่งทำหน้าที่จดจำเกี่ยวกับเนื้อหาที่ครูสอน

การเชื่อมโยงระหว่างความทรงจำเกิดจากกระบวนการพื้นฐานของระบบประสาทที่เรียกว่า ความยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้ของสมอง หรือ Neuroplasticity

สมองของมนุษย์มีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงตัวเองได้ตลอดเวลา และการเปลี่ยนแปลงนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ตั้งแต่ในระดับที่แผ่วเบาที่สุดคือระดับการส่งสัญญาณและการเปลี่ยนแปลงของปริมาณสารเคมีหรือสารสื่อประสาท ไปจนถึงระดับที่มีผลกระทบในระดับที่คงทนถาวรมากขึ้น เช่น การสังเคราะห์โปรตีน การเพิ่มและลดลงของเส้นใยประสาท การเกิดขึ้นใหม่และการตายของเซลล์ประสาท และการเปลี่ยนแปลงรูปร่างหรือโครงสร้างของสมอง หลักสำคัญในการยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงดังกล่าวคือ หลัก*การใช้และไม่ใช้* หรือทฤษฎีของเฮบบ์ (Hebbian Theory) ซึ่งนำเสนอโดยนักประสาทวิทยาศาสตร์ชื่อ Donald O. Hebb[1] ว่า “Cells that fire together wire together.” หรือ เซลล์ประสาทที่ส่งสัญญาณด้วยกันย่อมจะเชื่อมต่อถึงกัน

ในทุกครั้งที่นักเรียนได้พบกับครู สิ่งที่เกิดขึ้นกับนักเรียนคือการทบทวนและบันทึกความทรงจำเกี่ยวกับครูซ้ำแล้วซ้ำอีก นักเรียนจะจดจำใบหน้า ท่าทาง บุคลิก การแต่งกาย น้ำเสียง อารมณ์ความรู้สึก และข้อมูลอื่น ๆ ที่นักเรียนสามารถจะใช้ประสาทสัมผัสทั้งหมดรับรู้เกี่ยวกับครู ในขณะเดียวกัน เมื่อนักเรียนกำลังเรียนเนื้อหาบางอย่างในชั้นเรียน เนื้อหาในชั้นเรียนนั้นก็จะถูกบันทึกเป็นความทรงจำของนักเรียนด้วย หากความทรงจำทั้งสองส่วนนี้ (ความทรงจำเกี่ยวกับครูและความทรงจำเกี่ยวกับเนื้อหา) ถูกบันทึกพร้อมกัน ก็จะมีความเป็นไปได้อย่างมากที่ระบบประสาทที่นักเรียนใช้จดจำเกี่ยวกับครูจะมีการเชื่อมโยงมาถึงระบบประสาทที่นักเรียนใช้จดจำเนื้อหาที่เรียนนั้น

หากการปรากฏตัวของครูเกิดขึ้นพร้อมกับการกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อเนื้อหานั้นอย่างสม่ำเสมอ เส้นใยประสาทที่เชื่อมโยงความทรงจำระหว่างข้อมูลเกี่ยวกับครูและข้อมูลเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกในเนื้อหานั้นก็จะยิ่งแข็งแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ เรียกได้ว่าในวันข้างหน้าเมื่อนักเรียนแค่นึกถึงครูหรือนึกถึงเนื้อหาที่เคยเรียน อารมณ์ความรู้สึกที่เคยมีนั้นก็จะถูกกระตุ้นให้รู้สึกได้ในทันที

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องใช้แรงกาย แรงใจ และแรงพลังความคิดในการเรียนรู้ ซึ่งหมายถึงว่าผู้เรียนจะต้องมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่มากไปกว่าการเรียนแบบตั้งรับ (Passive Learning) ตัวแปรสำคัญในการเรียนรู้ลักษณะนี้จึงประกอบด้วยปัจจัยทางด้านปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อบุคคลที่อยู่ในพื้นที่การเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนนักเรียน ผู้ปกครอง และครู โดยบุคคลเหล่านั้นจะเป็นผู้ที่มีอิทธิพลอย่างมากต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ และจะส่งผลต่อความพร้อมที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ต่อไป เมื่อพูดถึงบริบทการเรียนรู้ในชั้นเรียน ความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับนักเรียนจึงเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญมากในการสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะอารมณ์ความรู้สึกที่นักเรียนมีต่อผู้สอนเป็นประตูบานแรกที่จะทำให้นักเรียนเปิดใจต่อการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นหลังจากนั้นทั้งหมด

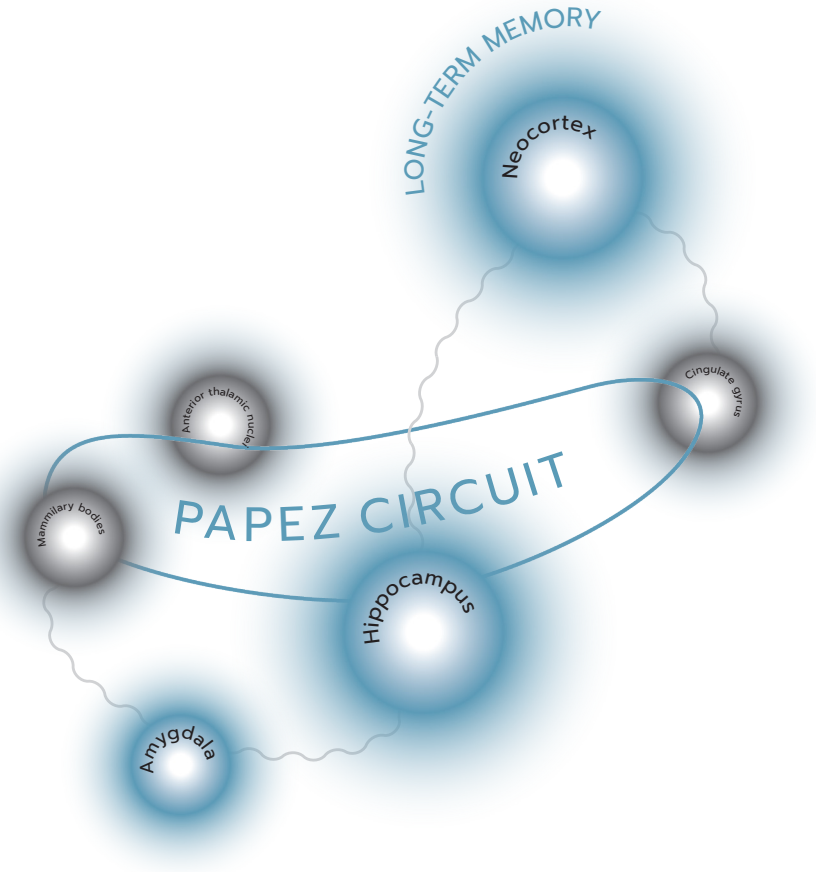
อารมณ์ความรู้สึกช่วยให้จดจำได้

ยังจำเรื่องราวบางอย่างในวัยเด็กได้อยู่ไหม แน่นอนว่าเราแต่ละคนต่างมีเรื่องราวในอดีตที่ยังจำฝังใจ บางเรื่องอาจเต็มไปด้วยเสียงหัวเราะ บางเรื่องคลุกเคล้าไปด้วยรอยยิ้ม บางเรื่องอาจเจือไปด้วยน้ำตา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องใด ก็มักจะพบว่ามีองค์ประกอบที่เหมือนกันที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น นั่นคือ *อารมณ์ที่เข้มข้น*

แม้ว่าบ่อยครั้งอารมณ์ความรู้สึกจะไม่ได้ถูกกำหนดไว้เป็นจุดประสงค์หลักของการเรียนรู้ในชั้นเรียน แต่อารมณ์ความรู้สึกกลับช่วยให้ความทรงจำของผู้เรียนที่มีต่อเรื่องต่าง ๆ ในชั้นเรียนมีความชัดเจนและสามารถจดจำได้คงทนขึ้นอย่างมาก

ในทางประสาทวิทยาศาสตร์ยังคงถูกศึกษากันอย่างจริงจังว่า อารมณ์สามารถส่งผลต่อความทรงจำได้อย่างไร แต่เราพบว่าโครงสร้างของสมองที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ เช่น อะมิกดาลา (Amygdala) และระบบลิมบิกของสมอง (Limbic System) มีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับวงจรการบันทึกความทรงจำระยะยาวที่เราเรียกว่าวงจรปาเปซ (Papez Circuit) ของ James Papez[2]

วงจรนี้ประกอบด้วยการกระตุ้นส่วนต่าง ๆ ของสมองที่เกี่ยวข้องกับการบรรจุความทรงจำระยะยาว แน่นอนว่าสมองส่วนฮิปโปแคมปัส (Hippocampus) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการสร้างความทรงจำระยะยาวโดยตรงก็มีส่วนร่วมอยู่ในวงจรนี้ด้วย สมองส่วนนี้เป็นสเมือนฟันเฟืองที่ช่วยผลักดันให้ความทรงจำระยะสั้นถูกนำไปเก็บไว้ในรูปแบบของความทรงจำระยะยาว โดยใช้การกระตุ้นกระแสประสาทผ่านวงจรปาเปซและมีระบบลิมบิกของสมองเป็นตัวช่วยเสริมความเข้มแข็งของวงจรนี้ กระบวนการทั้งหมดเกิดขึ้นในขั้นตอนการสร้างความทรงจำระยะยาวที่เรียกว่า *รีคอนโซลิเดชัน* (Memory Reconsolidation) ซึ่งมีการนำข้อมูลที่อยู่ในความทรงจำเดิมมารื้อฟื้นอีกซ้ำแล้วซ้ำเล่า ทั้งในขณะที่เรารู้ตัวและในขณะที่เราไม่รู้ตัว แม้กระทั่งในช่วงเวลาที่กำลังหลับฝัน



ความทรงจำของมนุษย์มีหลายประเภท แบ่งได้อย่างง่าย ๆ เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ความทรงจำที่บอกเล่าเป็นคำพูดได้ (Declarative Memory) และ ความทรงจำที่บอกเล่าเป็นคำพูดไม่ได้ (Non-declarative Memory) โดยส่วนใหญ่ผู้สอนมักใช้เวลาอย่างมากกับการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบของข้อมูล ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของความทรงจำชนิดที่บอกเล่าเป็นคำพูดได้ และเรามักคาดหวังให้ผู้เรียนสามารถจดจำข้อมูลเหล่านั้นเพื่อนำไปใช้ในการตอบคำถามในการสอบวัดประเมินผลได้ต่อไป ข้อสอบในการประเมินผลส่วนใหญ่ยังมุ่งเน้นที่ความสามารถในการจดจำข้อมูล หรืออย่างน้อยที่สุดก็จะต้องนำข้อมูลที่จดจำได้นั้นมาใช้ในการคิดประมวลผลเพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้อง จะเห็นได้ว่าพื้นฐานของการเรียนรู้ในหลายวิชานั้นตั้งอยู่บนฐานของการจดจำข้อมูลได้ แต่นอกเหนือจากการจดจำข้อมูลที่บอกเล่าเป็นคำพูดได้ สมอง

ยังมีความสามารถในการจดจำข้อมูลที่ไม่สามารถบอกเล่าเป็นคำพูดได้ด้วย **หนึ่งในความทรงจำรูปแบบนี้คือความทรงจำทางอารมณ์ (Emotional Memory) ซึ่งนอกจากจะเป็นประโยชน์โดยตรงต่อการตอบสนองของผู้เรียนแล้ว ความทรงจำชนิดนี้ยังมีผลต่อความแข็งแรงของการเก็บรักษาความทรงจำชนิดที่บอกเล่าเป็นคำพูดได้ด้วยเช่นกัน**

จากความเข้าใจเกี่ยวกับวงจรปาเปซ ทำให้เกิดสมมติฐานที่ว่าความเข้มข้นของอารมณ์อาจมีผลต่อการเก็บรักษาความทรงจำระยะยาว เพราะสมองส่วนอะมิกดาลาและระบบลิมบิกของสมองมีโครงสร้างที่เชื่อมต่อกับฮิปโปแคมปัส และแม้ว่าสมองส่วนอะมิกดาลาและระบบลิมบิกของสมองจะทำหน้าที่หลักเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึก แต่ด้วยโครงสร้างเส้นใยประสาทที่สมองส่วนเหล่านี้เชื่อมต่อไปถึงสมองส่วนฮิปโปแคมปัส ก็ทำให้เชื่อได้ว่าสมองส่วนอะมิกดาลาและระบบลิมบิกของสมองมีส่วนสำคัญในการผลักดันให้กระบวนการเก็บรักษาความทรงจำระยะยาวที่เกิดขึ้นผ่านฮิปโปแคมปัสนั้นมีความแข็งแรงมากขึ้นด้วย

การเรียนรู้ด้วยกระบวนการแบบ Active Learning มักประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย พร้อมกันนั้นยังส่งเสริมให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับวัตถุและบุคคลรอบข้าง ซึ่งสามารถกระตุ้นให้เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลเข้ากับอารมณ์ความรู้สึกของตนเองที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาระหว่างการเรียนรู้นั้น หากผู้สอนสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ให้กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่กำลังสอนนั้นด้วยแล้ว ก็ย่อมจะส่งผลดีต่อการจดจำได้ของผู้เรียน

การสร้างอารมณ์ความรู้สึกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนมีกฎสำคัญคือการเลือกใช้อารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง โดยอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นความสนุกสนาน ความตลก หรือความอิ่มเอมใจเสมอไปก็ได้ ในทางกลับกัน หากเนื้อหาที่เรียนรู้นั้นเกี่ยวข้องกับประเด็นที่เป็นปัญหาในสังคม การเลือกใช้อารมณ์ความรู้สึกเศร้า หดหู่ หรือสะเทือนใจ ก็อาจเป็นทางเลือกที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนจดจำประเด็นการเรียนรู้และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่เรียนรู้นั้นได้เช่นกัน

ข้อควรระวังในการใช้อารมณ์ความรู้สึกในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนคือผู้สร้างการเรียนรู้ต้องควบคุมให้อารมณ์ความรู้สึกที่สร้างขึ้นนั้นอยู่ในระดับที่พอเหมาะพอดี

โดยต้องระมัดระวังไม่ให้อารมณ์ความรู้สึกนั้นท่วมท้นมากเกินไปจนเบียดบังความสามารถที่ผู้เรียนจะจดจ่ออยู่กับการเรียนรู้ได้ ไม่ว่าจะเป็นความสนุกสนานที่มากเกินไปจนทำให้ผู้เรียนตื่นตัวจนไม่สามารถมีสมาธิจดจ่อในเนื้อหาได้ หรือความเศร้าและหดหู่ที่มากเกินไปจนทำให้ผู้เรียนไม่สามารถผลักตัวเองออกจากความรู้สึกด้านลบเหล่านั้นได้ ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกด้านบวกหรือด้านลบ หากใช้แต่พอดีก็ย่อมจะเป็นผลดีต่อการเรียนรู้ แต่หากใช้มากจนท่วมท้นเกินไปก็กลับจะให้ผลในทางตรงกันข้าม อารมณ์ความรู้สึกจึงเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์อย่างมาก แต่ก็ต้องอาศัยการดูแลและประคับประคองอย่างใกล้ชิดจากผู้จัดการเรียนรู้ด้วย

ธรรมชาติของการเรียนรู้ เรื่องที่ 3

สมองชอบปะติดปะต่อเรื่องราว

อะไรก็ตามที่ถูกปิดไว้ไม่ให้เห็นอย่างชัดเจนมากนักมักจะทำให้คนเรารู้สึกสนใจและอยากจะรู้เรื่องราวที่เหลือ เรื่องนี้ไม่ใช่มนต์วิเศษเกี่ยวกับ*ความลับ*เท่านั้น แต่เป็นกลเม็ดสำคัญของการทำให้เกิดความสงสัยและสนใจใน*การเรียนรู้*ด้วย

สมองของมนุษย์ถูกออกแบบมาให้สามารถต่อเติมภาพ เสียง และสัมผัสต่าง ๆ ด้วยจินตนาการ เพื่อเติมเต็มการรับรู้ที่ยังไม่ชัดเจนที่มีอยู่ในสิ่งแวดล้อม กลไกนี้มีความสำคัญต่อการทำให้มนุษย์สามารถระแวดระวังภัยและมีชีวิตรอดได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่สิ่งแวดล้อมนั้นมีความคลุมเครือ การเคลื่อนไหวของพุ่มไม้เพียงเล็กน้อยและรอยเท้าของสัตว์ที่เห็นได้เพียงจาง ๆ ก็สามารถจะทำให้มนุษย์สามารถปะติดปะต่อเรื่องราวของเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นให้กลายเป็นภาพของสัตว์ทั้งตัวได้ กลไกสำคัญนี้คือความสามารถในการจินตนาการ ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำคัญของสิ่งมีชีวิตที่มีวิวัฒนาการในลำดับท้าย ๆ อย่างมนุษย์

การปะติดปะต่อเรื่องราวเป็นพื้นฐานของการสั่งสมความรู้ในระหว่างการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันทั่วไปของมนุษย์ตั้งแต่เด็กจนโต **การสั่งสมความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องใดก็ตามเกิดขึ้นจากการได้รับประสบการณ์ทีละเล็กทีละน้อยเพื่อปะติดปะต่อและทำให้ความเข้าใจที่เรามีต่อสิ่งหนึ่ง ๆ นั้นชัดเจนมากขึ้นเรื่อย ๆ** ในทางจิตวิทยา ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการสั่งสมความเข้าใจในแต่ละบุคคลนี้เรียกว่า*สกีมา* (Schema)[3] ซึ่งจะถูกปรับปรุงอยู่ภายในตัวเราให้มีความชัดเจนมากขึ้นตามประสบการณ์ที่ได้พบในแต่ละครั้ง ยกตัวอย่างเช่น

ในการพบกับ ‘สุนัข’ ครั้งแรกเด็กอาจมีสกีมาของสุนัขที่ยังไม่ชัดเจนนัก แต่เมื่อเขาได้พบกับสุนัขบ่อยครั้งขึ้นและพบกับความหลากหลายของสุนัขแต่ละพันธุ์มากขึ้น สมองของเขาจะเริ่มปะติดปะต่อและก่อร่างความเข้าใจเกี่ยวกับสุนัข จนในท้ายที่สุดเมื่อเขาพบกับสิ่งมีชีวิตที่ไม่เคยเห็นมาก่อน เขาก็จะสามารถบอกได้ทันทีว่าสิ่งมีชีวิตนั้นเป็นสุนัขหรือไม่

แม้ว่าสกีมาของแต่ละคนอาจจะมีความคล้ายคลึงกัน แต่ย่อมไม่มีทางเหมือนกันทั้งหมด เพราะแต่ละคนต่างมีประสบการณ์ที่ทำให้เขาได้ก่อร่างสกีมาที่แตกต่างกัน เมื่อนำหลักการนี้มาเทียบกับการสร้างการเรียนรู้ในระบบการศึกษา เราจึงไม่มีทางคาดหวังได้เลยว่าการเรียนรู้ที่ครูหรือผู้สอนสร้างขึ้นในแต่ละครั้งจะสามารถทำให้ผู้เรียนได้มีความรู้หรือความเข้าใจที่ตรงกันทั้งหมด

การเรียนรู้แบบท่องจำอาจทำให้ผู้เรียนท่องจำได้เหมือน ๆ กัน แต่ความเข้าใจที่ผู้เรียนมีต่อสิ่งที่ได้จดจำนั้นย่อมแตกต่างกันออกไป

การเรียนรู้แบบ Active Learning เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับรู้ประเด็นต่าง ๆ ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสและการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ดั้งเดิมของตนเอง โดยผู้เรียนจะได้ซึมซับการเรียนรู้อย่างไม่ทันรู้ตัว สอดคล้องกับธรรมชาติของสมองในด้านการปะติดปะต่อเรื่องราวผ่านการทบทวนความทรงจำเดิมที่ตนเองเคยมีอยู่ จนนำไปสู่การก่อสกีมาที่แข็งแรงมากขึ้น เพราะสมองของผู้เรียนมีความยืดหยุ่นและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ในเวลาที่ได้รับข้อมูลใหม่ที่มีความเกี่ยวข้องกับข้อมูลเดิมกลุ่มเซลล์ประสาทที่ทำหน้าที่เจาะจงกับความทรงจำเดิมจึงพร้อมที่จะสร้างการเชื่อมต่อกับเซลล์ประสาทกลุ่มใหม่ที่ทำหน้าที่เจาะจงกับประสบการณ์ในครั้งนั้น

ผลการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ในแผนการสอนอาจไม่ได้เป็นผลผลิตเพียงอย่างเดียวที่เกิดขึ้นในระหว่างการเรียนรู้แบบ Active Learning แต่เราอาจพบผลลัพธ์การเรียนรู้ในเรื่องอื่น ๆ ที่ไม่ได้กำหนดไว้ในแผนการสอนแต่ก็เกิดขึ้นในระหว่างการเรียนรู้นั้นด้วย เช่น การใช้ทักษะทางสังคม การจัดการอารมณ์ของตนเอง การอยู่ร่วมกันกับครูและเพื่อนร่วมชั้น การพัฒนาเจตคติต่อเรื่องราวต่าง ๆ และอีกหลายอย่างที่อาจมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตและการเรียนรู้ของผู้เรียนในวันข้างหน้า สิ่งเหล่านี้มักไม่ถูกสอนกันอย่างจริงจังในชั้นเรียน แต่ด้วยการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างค่อยเป็นค่อยไป ได้ปะติดปะต่อเรื่องราวที่หลากหลายจากอดีตและปัจจุบันของตนเอง และได้เลือกมุ่งความสนใจหรือมุ่งใช้ทักษะที่ตนเองสนใจ จึงทำให้ผู้เรียนได้บ่มเพาะทักษะและเจตคติบางอย่างที่ครูและผู้ปกครองมักคาดไม่ถึง

ความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติของการเรียนรู้ทั้ง 3 เรื่องนี้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสมองของผู้เรียน โดยเรื่องที่ 1 ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน ซึ่งช่วยสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้และทำให้ผู้เรียนเปิดใจต่อการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น เมื่อผู้เรียนพร้อมเรียนรู้แล้ว เรื่องที่สำคัญเรื่องที่ 2 คือ ผู้จัดการเรียนรู้จะต้องรู้จักใช้งานสภาวะทางอารมณ์ของผู้เรียนให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนมากที่สุด โดยกระบวนการเรียนรู้นั้นจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปะติดปะต่อเรื่องราวด้วยตนเอง ดังที่ได้กล่าวถึงในเรื่องที่ 3 ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสงสัย สนใจ และสามารถสร้างความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างเป็นธรรมชาติ นอกจากนั้นยังทำให้ผู้เรียนได้จดจำความรู้ เรียนรู้ทักษะ และเกิดเจตคติอื่น ๆ ที่สำคัญต่อการใช้ชีวิต

จากฐานความเข้าใจดังกล่าวนี้ จะเห็นได้ว่า การสร้างการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพจึงไม่ใช่การบีบอัดข้อมูลให้เข้มข้นเพื่อให้ผู้เรียนจดจำได้ในช่วงเวลาสั้น ๆ แต่คือการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีให้เกิดขึ้นในชั้นเรียน จนกระทั่งผู้เรียนลดกำแพงที่ปิดกั้นการเรียนรู้ของตัวเองลง แล้วจึงหนุนเสริมการเรียนรู้ด้วยสภาวะทางอารมณ์ที่เหมาะสมนำไปสู่การทำความเข้าใจและจดจำเรื่องราวในประเด็นการการเรียนรู้นั้นได้อย่างมั่นคง พร้อมกับใช้กระบวนการที่เปิดกว้างให้ผู้เรียนสามารถซึมซับและปะติดปะต่อเรื่องราวอย่างเป็นธรรมชาติ

ผู้เขียนเข้าใจดีว่าครูและผู้สอนจำนวนมากอาจรู้สึกตะขิดตะขวงใจต่อการใช้แนวคิด Active Learning และหลักการเกี่ยวกับธรรมชาติของสมองดังกล่าว เพราะทั้งสองแนวคิดนี้ดูจะ “ใช้เวลามาก” และ “ไม่ทันใจ” ต่างจากการสอนแบบบรรยายซึ่งใช้เวลาน้อยกว่า อีกทั้งในการสอนแบบบรรยายนั้นครูและผู้สอนเองยังไม่ต้องทุ่มเทกำลังในการประคับประคองอารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียนด้วย แต่จากปัญหาในเรื่องการลงทุนทรัพยากรและเวลาของครูและผู้ปกครองดังได้กล่าวไปตั้งแต่ช่วงต้นของบทนี้นั้น ซึ่งพบว่าแม้ผู้สอนจะพยายามบรรจงถ่ายทอดเนื้อหาจำนวนมากให้ผู้เรียนอย่างเข้มข้นตลอดทั้งเทอม แต่กลับได้ผลลัพธ์ที่อยู่ในความทรงจำของผู้เรียนเพียงน้อยนิดนั้น ผู้สอนอาจพิจารณาแนวทางที่จะสามารถสอดแทรกกระบวนการที่สอดคล้องกับการทำงานของสมองมาประกอบด้วย แม้จะไม่ต้องเป็นไปตามแนวทาง Active Learning ทั้งหมดก็ตาม ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้ในความทรงจำระยะยาวของเขาจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ และสามารถใช้ความรู้นั้นในชีวิตของเขาได้อย่างแท้จริง

บทความนี้เป็นการนำเสนอเพียงหลักการที่ผู้จัดการเรียนรู้อาจต้องคำนึงถึง เพื่อให้การเรียนรู้ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพ แต่ในด้านปฏิบัติการจะสามารถทำได้ด้วยวิธีการใดบ้างนั้น คงเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ที่ผู้จัดการเรียนรู้จะต้องคอยทดลองและปรับเปลี่ยนในรายละเอียดตามบริบทที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่การเรียนรู้ของตนเอง โดยให้ระลึกไว้เสมอว่า ‘ไม่มีสูตรสำเร็จใดที่จะสามารถใช้ได้เหมือนกันทุกพื้นที่’ เพียงแต่ให้คำนึงถึง 1) ความสัมพันธ์กับผู้เรียน 2) อารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียน และ 3) การปะติดปะต่อเรื่องราวของผู้เรียน แล้วจึงออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักคิดเหล่านั้น ก็อาจนับได้เป็นจุดเริ่มต้นที่ย่อมจะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนได้ นอกจากนั้นครูและผู้สร้างการเรียนรู้ก็จะได้ทุ่มเททรัพยากรและกำลังของตนเองได้อย่างถูกที่ถูกทางด้วย

เอกสารอ้างอิง

1. Hebb, D.O. (1949). *The Organization of Behavior*. New York: Wiley & Sons.
2. Papez JW. A proposed mechanism of emotion. Arch Neurol Psychiatry. 1937;38:725–43.
3. Piaget, J. (1923). “Langage et pensée chez l’enfant” [Language and thought in children] (PDF) (in French). (3e éd. 1948 revue et avec un nouvel avant-propos et un nouveau chapitre II inséré utgave bind). Neuchâtel: Delachaux et Niestlé, p. 43f.

ครู

คือ

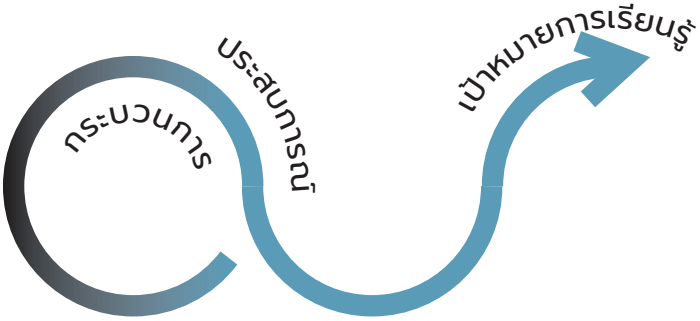
นักออกแบบ

บทที่ 4

ครูคือนักออกแบบ
การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

อธิษฐาน์ คงทรัพย์
อัครา เมธาสุข

แม้ว่าในการจัดการเรียนการสอนตามแนวทาง Active Learning นั้นครูยังสามารถเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนได้ แต่ส่วนใหญ่การถ่ายทอดความรู้มักมีบทบาทเพียงเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ก่อร่างองค์ความรู้จากฐานประสบการณ์ของตนเอง ดังนั้น **ในการจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning ครูจึงมีบทบาทเป็น “นักออกแบบประสบการณ์” (Experience Designer)** ที่นำพาสภาวะของความคิด ความรู้สึก และกำลังกายของผู้เรียนให้เข้าถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการ หรืออีกนัยหนึ่งหากมุ่งพิจารณาที่บทบาทของครูในฐานะผู้สร้างสรรค์กิจกรรมกระบวนการ จะกล่าวได้ว่า **ครูเป็น “นักออกแบบกระบวนการเรียนรู้” (Learning Process Designer) ที่ผลักดันให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบไว้**



เสื้อผ้าแต่ละตัวควรถูกเลือกให้ใส่ได้อย่างพอดีตัวและพอดีใจสำหรับคนแต่ละคนฉันใด กระบวนการเรียนรู้ของครูก็ควรถูกออกแบบให้พอดีกับเนื้อหาและผู้เรียนฉันนั้น หน้าที่ของครูในการเรียนการสอนตามแนวทาง Active Learning จึงไม่ใช่การหยิบยกกิจกรรมกระบวนการที่มีอยู่แล้วมาสวมลงในห้องเรียนของตนเองได้เลยทันที ยกเว้นในกรณีที่บริบทของห้องเรียนต้นแบบมีความคล้ายคลึงเป็นอย่างมากกับบริบทของห้องเรียนที่ครูจะนำไปใช้ ซึ่งการนำกิจกรรมที่มีอยู่แล้วมาใช้งานเลยก็อาจสามารถทำได้ แต่หากบริบทของห้องเรียนของครูนั้นมีลักษณะที่แตกต่างออกไป ครูอาจต้องตัดแต่งส่วนที่เกิน เพิ่มต่อส่วนที่ขาด กระทั่งนำกระบวนการนั้นมาถักทอใหม่ให้เป็นผืนตามแบบฉบับของตนเอง

อย่างไรก็ตาม การออกแบบกระบวนการเรียนรู้อาจไม่ใช่เรื่องง่ายสำหรับคนที่ไม่คุ้นเคย ในบทนี้จึงรวบรวมองค์ประกอบที่สำคัญที่ครูจำเป็นต้องนำมาพิจารณา เพื่อให้สามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่การบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ที่ต้องการ โดยมีองค์ประกอบที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่

1. เป้าหมายการเรียนรู้ / วัตถุประสงค์การเรียนรู้

เป้าหมายการเรียนรู้หรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นเสมือนเข็มทิศที่คอยกำหนดทิศทางในการเดินทางของครูตลอดการออกแบบกระบวนการ และยังมีบทบาทในการคอยกำกับหน้าที่ของครูในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ครูหรือผู้สอนบางคนอาจคุ้นเคยกับการเฟ้นหากิจกรรมที่สนุก ๆ หรือกิจกรรมที่ตนเองประทับใจ เพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างบทเรียนในชั้นเรียน การออกแบบกิจกรรมโดยเริ่มต้นจากกิจกรรมที่ชอบนั้นคงไม่ใช่เรื่องที่ผิดเสียทีเดียว แต่ในหลายครั้ง เมื่อครูใช้กิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบเป็นตัวตั้งจะพบว่า กิจกรรมนั้นอาจสามารถสร้างความสนุกสนานและความตื่นตัวของผู้เรียนได้ แต่เมื่อต้องขยับจากกิจกรรมนั้นไปสู่เนื้อหาที่ต้องการให้เรียนรู้ กิจกรรมที่ได้ทำไปนั้นกลับไม่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับเนื้อหาหรือจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการได้เลย บางครั้งกิจกรรมที่ทำให้สนุกสนานนั้นก็ถูกใช้งานแยกส่วนกับการเรียนรู้เนื้อหา เช่น ครูอาจใช้เวลาในการเล่นเกมในช่วงต้น จากนั้นจึงสลับด้วยการสอนหรือถ่ายทอดข้อมูลที่จำเป็น โดยมีกิจกรรมเป็นเพียงตัวช่วยสลัดความง่วงออกจากผู้เรียนเท่านั้น

ในการการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่ดีเราจะพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบมานั้นมักมี*จุดประสงค์*การเรียนรู้เป็นตัวตั้ง จากนั้นครูจึงค่อยค้นหาและออกแบบกิจกรรมที่จะสามารถนำพาผู้เรียนไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ที่ต้องการ การฝึกออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยเริ่มต้นจากจุดประสงค์จึงมีความสำคัญอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์ทั่วไปในโรงเรียนซึ่งครูจะต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ตอบจุดประสงค์การเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจง

การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้อาจเริ่มต้นจากการพิจารณาว่าผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนได้พัฒนาในด้านใด เช่น

วัตถุประสงค์ที่มุ่งพัฒนาด้านทักษะ (Skills)

- “ผู้เรียนสามารถทำ...”
- “ผู้เรียนสามารถสร้าง...”
- “ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์...”
- “ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์/วิพากษ์/วิจารณ์...” ฯลฯ

วัตถุประสงค์ที่มุ่งพัฒนาด้านความรู้ (Knowledge)

- “ผู้เรียนสามารถจดจำ...”
- “ผู้เรียนสามารถอธิบาย...”
- “ผู้เรียนสามารถสรุป...” ฯลฯ

วัตถุประสงค์ที่มุ่งพัฒนาด้านเจตคติ (Attitude)

- “ผู้เรียนตระหนักถึง...”
- “ผู้เรียนมีความรู้สึกเชิงบวกต่อ...”
- “ผู้เรียนมีความรู้สึกส่วนร่วมต่อ...” ฯลฯ

2. เนื้อหา / ประเด็นสำคัญ

ในการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้รับความรู้ความเข้าใจต่อเรื่องราวบางอย่าง การเลือกเนื้อหาที่มีระดับความยากที่พอเหมาะมีความสำคัญมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการจัดการเรียนการสอนตามแนวทาง Active Learning ซึ่งผู้เรียนจะได้เชื่อมโยงประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมของตนเองเข้ากับประสบการณ์ใหม่หรือความรู้ใหม่ในชั้นเรียน **ครูหรือผู้สอนจึงจำเป็นต้องกำหนดเนื้อหาให้อยู่ในระดับที่ผู้เรียนจะสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเองได้** แล้วจึงค่อยต่อยอดเนื้อหานั้นในระดับที่ลึกขึ้นหรือมีรายละเอียดมากขึ้นต่อไป

สำหรับการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาทักษะหรือเจตคติของผู้เรียน ซึ่งอาจไม่ได้มีเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนจดจำมากนัก การกำหนดประเด็นในการเรียนรู้ก็ยังมีความสำคัญมากเช่นกัน เพราะการเรียนรู้ทักษะหรือเจตคติหนึ่ง ๆ อาจสามารถเข้าถึงได้ด้วยประเด็นที่หลากหลาย เช่น การกำหนดวัตถุประสงค์ที่มุ่งพัฒนา ‘ทักษะการคิดวิเคราะห์’ อาจทำได้ผ่านการเลือกใช้

ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม การเมือง วัฒนธรรม เพื่อน หรือครอบครัวก็ได้ โดยครูควรเลือกประเด็นที่ผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะให้ความสนใจ มีรายละเอียดที่เพียงพอต่อการเชื่อมโยงไปสู่การถอดบทเรียน และมีเนื้อหาที่พอเหมาะกับความสามารถของผู้เรียน ประเด็นที่ครูเลือกนี้จะมีผลต่อความรู้สึกมีส่วนร่วมของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะ 'Active' ต่อการเรียนรู้ในครั้งนั้น ๆ จนสิ้นสุดกระบวนการ

3. ผู้เรียน

ข้อมูลสำคัญที่ครูหรือผู้สอนควรคำนึงถึงเกี่ยวกับผู้เรียน ได้แก่ เพศ อายุ ความเชื่อ จำนวนผู้เรียน ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนนักเรียน ประสบการณ์และความรู้เดิมของผู้เรียน ฯลฯ ปัจจัยด้านเพศ อายุ และความเชื่อ มักส่งผลต่อข้อจำกัดในด้านการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบางวัฒนธรรมซึ่งเพศ อายุ และความเชื่อของผู้เรียนจะส่งผลต่อความสามารถที่จะแสดงพฤติกรรมในชั้นเรียนด้วย เช่น นักเรียนผู้หญิงที่นับถือศาสนาอิสลามอาจไม่สบายใจนักหากต้องทำกิจกรรมที่มีการถูกเนื้อต้องตัวกับเพื่อนผู้ชาย นักเรียนที่อายุน้อยอาจรู้สึกไม่สบายใจนักหากต้องแสดงความคิดเห็นโต้แย้งกับรุ่นพี่ที่เคารพนับถือ เป็นต้น

เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนตามแนวทาง Active Learning ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของผู้เรียน จำนวนผู้เรียนจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อการออกแบบกิจกรรม โดยกิจกรรมที่ออกแบบนั้นต้องคำนึงถึงความสามารถที่ผู้เรียนทุกคนจะมีโอกาสได้สื่อสารสิ่งที่ตนเองคิด (แบ่งกลุ่มให้กลุ่มไม่ใหญ่เกินไป) พร้อมกันนั้นก็ต้องมีจำนวนสมาชิกเพียงพอที่ผู้เรียนแต่ละคนจะได้ขยายขอบเขตการเรียนรู้ของตนเองด้วย (แบ่งกลุ่มให้กลุ่มไม่เล็กเกินไป) นอกจากนี้ หากในชั้นเรียนที่ผู้เรียนมีจำนวนมาก ครูหรือผู้สอนก็จะต้องอาศัยกลไกในการช่วยจัดการชั้นเรียนมากขึ้นด้วย เช่น ในกรณีที่ผู้สอนชวนผู้เรียนขบคิดในประเด็นที่อ่อนไหวหรือมีความสุ่มเสี่ยงที่จะส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจหรือความรู้สึกขัดแย้ง ผู้สอนจะต้องระมัดระวังและเตรียมรับมือเป็นพิเศษ เพราะหากมีผู้เรียนจำนวนมากที่ได้รับบาดแผลทางใจหรือมีความขัดแย้งเกิดขึ้น ผู้สอนก็จะต้องมีมาตรการที่จะช่วยรองรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วยเช่นกัน

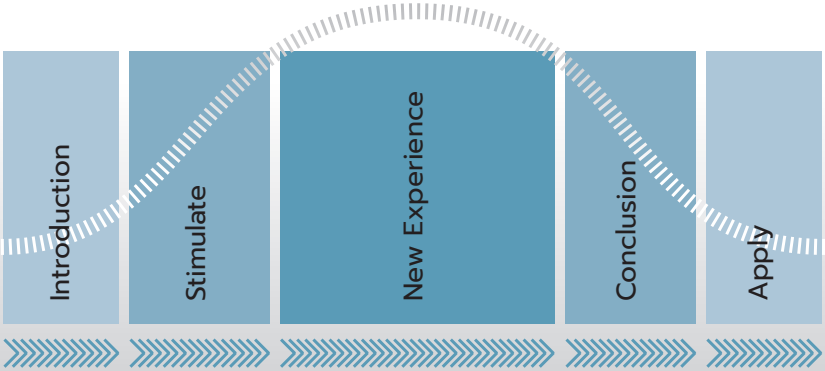
นอกจากนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนก็เป็นปัจจัยสำคัญที่จะส่งผลต่อประสิทธิผลในการทำกิจกรรม เพราะหากผู้เรียนมีความสนิทสนมกันดีแล้ว ก็ย่อมจะส่งผลดีต่อกิจกรรมที่มีการแลกเปลี่ยนความรู้หรือมีการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม แต่ความสนิทสนมของผู้เรียนก็อาจส่งผลเสียในกรณีที่กิจกรรมในชั้นเรียนเรียกร้องให้ผู้เรียนต้องขบคิดหรือใคร่ครวญเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองเพียงผู้เดียวอย่างเข้มข้น กรณีนี้หากผู้เรียนมีความสนิทสนมกันมาก ผู้สอนอาจต้องเลือกใช้กลไกที่จะทำให้ผู้เรียนได้แยกตัวออกจากกลุ่มและละวางความกังวลการถูกเพื่อนตัดสินด้วยเช่นกัน

4. ระยะเวลา

ปัจจัยสำคัญที่ครูต้องคำนึงถึงด้วยคือ ปริมาณเวลาที่ผู้เรียนจะสามารถใช้ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning มักมีช่วงที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้ตกตะกอนความรู้ของตนเอง การเร่งรีบมากเกินไปในการทำกิจกรรมแต่ละขั้นตอนจึงอาจทำให้ผู้เรียนไม่สามารถตกตะกอนได้ทันเวลา และทำให้กระบวนการที่ครูได้ชวนนักเรียนทำนั้นกลายเป็น*การชวนเล่นให้สนุกจบ ๆ ไปเท่านั้น*อย่างน่าเสียดาย การคำนึงถึงระยะเวลาที่มีอยู่จึงมีผลต่อการเลือกใช้กิจกรรม และจะทำให้ผู้เรียนสามารถใช้เวลาในการซึมซับประสบการณ์ใหม่ได้อย่างเต็มอิ่ม พร้อมกันนั้นก็ยังมีเวลาที่พอเหมาะต่อการสะท้อนคิด ตกตะกอนความเข้าใจ และนำไปสู่การเชื่อมโยงหรือเชื่อมต่อกับการประยุกต์ใช้ในชีวิตของผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ต่อไป

5. การออกแบบกระบวนการที่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเป็นขั้นตอนที่ครูหรือผู้สอนจะต้องนำข้อมูลทั้งหมดข้างต้นในข้อ 1-4 มาออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ โครงสร้างในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้นั้นสามารถทำได้หลากหลาย ในที่นี้ขอยกตัวอย่างโครงสร้างการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ด้วย “Learning Curve” ซึ่งพัฒนาโดยมูลนิธิสื่อชาวบ้าน (มะขามป้อม) หนึ่งในภาคีเครือข่ายของโครงการก่อการครู



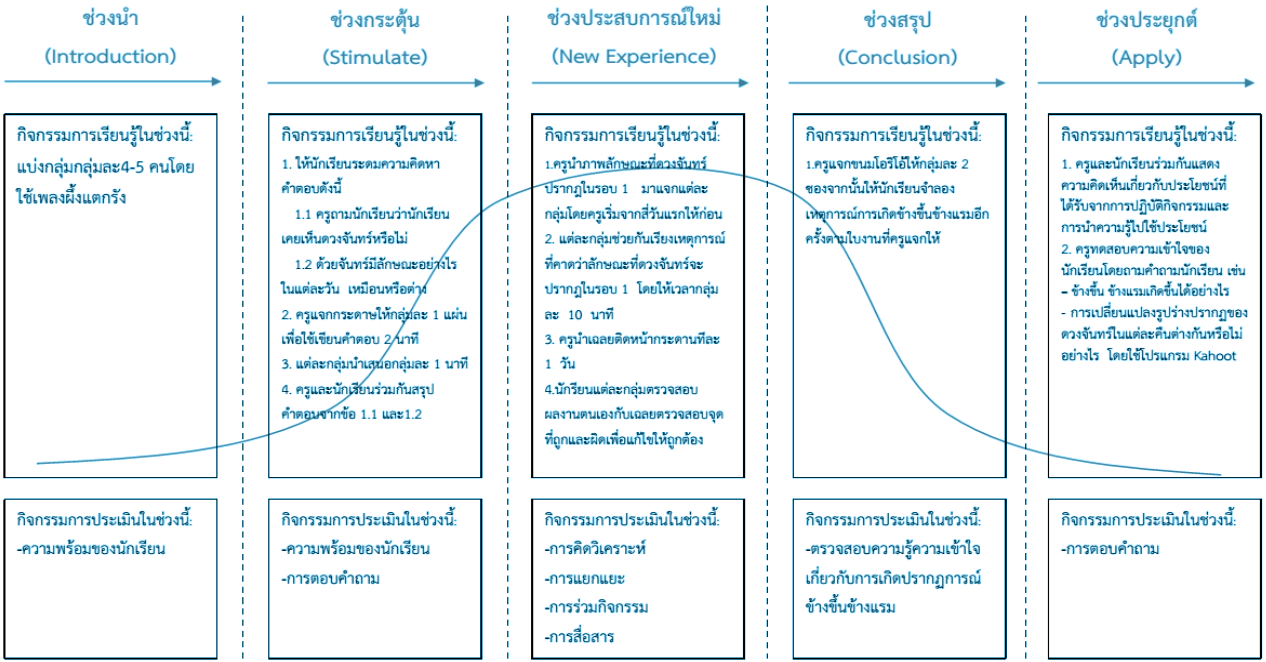
โครงสร้างการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ด้วย Learning Curve ประกอบด้วยกิจกรรมในชั้นเรียน 5 ช่วงที่ร้อยเรียงและมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน ได้แก่

1. **ช่วงนำ (Introduction)** ประกอบด้วยกิจกรรมที่ช่วยเปิดหัวใจของผู้เรียน เป็นการแนะนำให้ผู้เรียนได้รู้จักกับเนื้อหาหรือประเด็นที่ต้องการให้เรียนรู้ และมีส่วนให้ผู้เรียนได้เริ่มตั้งสติและมีความจดจ่อต่อเรื่องที่จะได้เรียนรู้ต่อไป
2. **ช่วงกระตุ้น (Stimulate)** ประกอบด้วยกิจกรรมที่เพิ่มระดับความสนใจ ความสงสัย หรือความกระหายที่จะเรียนรู้ในเนื้อหาหรือประเด็นที่ได้กำหนดไว้ นอกจากนั้นยังทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะรับประสบการณ์ใหม่ที่จะเกิดขึ้นในขั้นถัดไป
3. **ช่วงประสบการณ์ใหม่ (New Experience)** ประกอบด้วยกิจกรรมที่นำพาผู้เรียนให้ได้รับประสบการณ์หรือความรู้ใหม่ กิจกรรมในช่วงนี้อาจใช้เวลามากกว่าขั้นตอนอื่นทั้งหมด ทั้งนี้ก็เพื่อให้ผู้เรียนได้สำรวจแง่มุมต่าง ๆ ของประเด็น เนื้อหา และขุดคุ้ยประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมของตนเองมาใช้ในการเรียนรู้
4. **ช่วงสรุป (Conclusion)** ประกอบด้วยกิจกรรมการถอดบทเรียนซึ่งผู้สอนจะมีบทบาทในการช่วยนำพาให้ผู้เรียนได้ตกตะกอนความรู้ ทักษะ หรือเจตคติที่สำคัญ โดยครูหรือผู้สอนมุ่งเป้าให้เกิดผลลัพธ์ตามที่ได้กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้เอาไว้
5. **ช่วงประยุกต์ใช้ (Apply)** ประกอบด้วยกิจกรรมการถอดบทเรียนซึ่งผู้เรียนจะได้เชื่อมโยงข้อคิด ความรู้ ทักษะ หรือเจตคติของตนเอง ไปสู่การมองเห็นความเป็นไปได้ที่ตนเองจะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้งานในอนาคตหรือในสถานการณ์อื่น ๆ

ตัวอย่างแผนการสอนที่ใช้ Learning Curve ของครูโรงเรียนอนุบาลหนองหานวิทยายน

ชื่อกิจกรรม: การขึ้นและตกของดวงจันทร์	จำนวนนักเรียน: 37	ระดับชั้น: ป.4/2	โรงเรียน: อนุบาลหนองหานวิทยายน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง: 1. สร้างแบบจำลองที่อธิบายแบบรูปการเปลี่ยนแปลงรูปร่างปรากฏของดวงจันทร์และพยากรณ์รูปร่างปรากฏของดวงจันทร์ (ว 3.1 ป. 4/2)



6. คำถามสำคัญในการถอดบทเรียนการเรียนรู้

บ่อยครั้งที่ครูหรือผู้สอนได้ชวนผู้เรียนทำกิจกรรมอย่างเข้มข้นและผู้เรียนก็ได้รับความรู้หรือประสบการณ์จำนวนมหาศาล แต่เมื่อเวลาผ่านไปผู้เรียนกลับหลงลืมหรือมองไม่เห็นว่าจะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้นั้นไปใช้ในชีวิตอย่างไร สาเหตุหนึ่งของปัญหานี้คือการที่ผู้สอนอาจไม่ได้ใช้ประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปนั้นมาเป็นส่วนหนึ่งของการถอดบทเรียนอย่างเพียงพอ

การถอดบทเรียนเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิด รวมถึงตกตะกอนความรู้ ทักษะ และเจตคติของตนเอง แล้วเชื่อมโยงสิ่งที่ตนเองได้รับนั้นไปสู่การประยุกต์ใช้ต่อไปในอนาคต เครื่องมือสำคัญที่ครูและผู้สอนสามารถใช้ในองค์ประกอบนี้ของการออกแบบกระบวนการเรียนรู้คือการใช้คำถาม

ครูหรือผู้สอนสามารถเลือกใช้**คำถามเพื่อนำไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้**ที่กำหนดไว้ได้ โดยทั่วไปสามารถแบ่งคำถามถอดบทเรียนออกได้เป็นหลายรูปแบบ เช่น

คำถามทบทวนความรู้สึก

- “ระหว่าง/หลังทำกิจกรรมรู้สึกอย่างไรบ้าง” ฯลฯ

คำถามทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้น

- “เมื่อสักครู่ได้ทำอะไรไปบ้าง”
- “เกิดอะไรขึ้นบ้างในกิจกรรมที่ผ่านมา” ฯลฯ

คำถามเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเอง

- “ได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมนี้”
- “กิจกรรมนี้ให้ข้อคิดอะไรแก่เราบ้าง” ฯลฯ

คำถามเพื่อเชื่อมโยง

- “สิ่งนี้เชื่อมโยงกับ...อย่างไร” ฯลฯ

คำถามเพื่อขยายมุมมอง

- “ถ้า...เธอจะทำอย่างไร”
- “จะเกิดอะไรขึ้นถ้า...” ฯลฯ

คำถามเพื่อนำไปปรับใช้

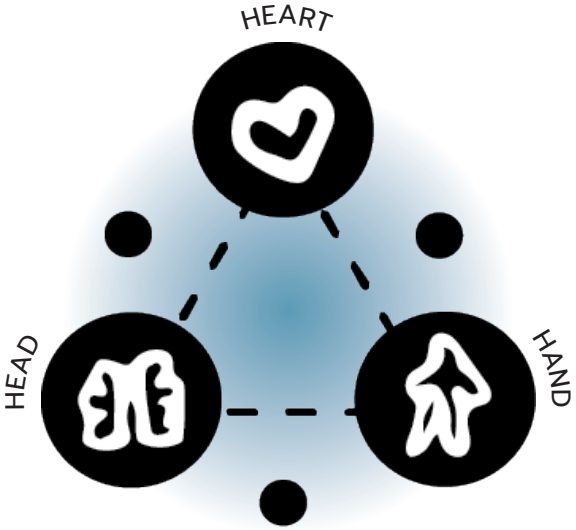
- “เธอจะนำประสบการณ์จากกิจกรรมนี้ไปใช้ประโยชน์อย่างไรได้บ้าง”
- “เธอจะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้นี้ไปใช้ในชีวิตจริงอย่างไร” ฯลฯ

7. แนวทางการวัดและประเมินผล

องค์ประกอบสำคัญของการออกแบบกระบวนการเรียนรู้คือ การคำนึงถึงแนวทางการวัดและประเมินผล เพราะหากการวัดและประเมินผลนั้นต้องมีการเก็บข้อมูลจากผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้ ครูหรือผู้สอนก็อาจต้องออกแบบกระบวนการให้สามารถสอดแทรกกลไกการเก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่างการทำกิจกรรมด้วย การรวบรวมข้อมูลเพื่อการวัดและประเมินผลอาจทำได้หลากหลายวิธี เช่น การฟังคำสำคัญที่ผู้เรียนพูดถึง การถามให้ผู้เรียนตอบ การให้ผู้เรียนเขียนบรรยาย การให้ผู้เรียนวาดภาพหรือทำงานศิลปะ การให้ผู้เรียนแสดงท่าทาง การให้ผู้เรียนทำกิจกรรมโดยมีผู้สอนคอยติดตามและสังเกตพฤติกรรม

กลไกการวัดและประเมินผลที่สอดแทรกอยู่ในกระบวนการเรียนรู้สามารถทำได้ในหลายช่องทาง ตัวอย่างเช่น หากในกิจกรรมมีการแบ่งกลุ่มเพื่อระดมความคิด ผู้สอนอาจคอยจดบันทึก ถ่ายภาพ หรือขอให้ผู้เรียนส่งข้อมูลดิบของแต่ละกลุ่มให้แก่ผู้สอนด้วย เพื่อให้ผู้สอนสามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาจัดกลุ่มและประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning มีความสอดคล้องกับการจัดการศึกษาแบบองค์รวม (Holistic Education) ซึ่งให้ความสำคัญกับบริบทของตัวผู้เรียนและบริบทที่แวดล้อมตัวผู้เรียน ทั้งในด้านการทำงานของร่างกาย ความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง สิ่งแวดล้อม และสังคมวัฒนธรรม หากพิจารณาในระดับกิจกรรมที่อยู่ภายในกระบวนการเรียนรู้ ก็จะพบว่าการออกแบบประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนนั้นคำนึงถึงการใช้ปัญญาภายในผู้เรียนในหลากหลายมิติ โดยทั่วไปแนวคิดนี้ถูกเรียกว่า **"ปัญญา 3 ฐาน"** ซึ่งหมายถึงการให้ความสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้ที่เรียกร้องให้ผู้เรียนได้ใช้ปัญญาที่ส่งผ่านมาทาง*การแสดงออกและร่างกาย* ใช้ปัญญาที่ซ่อนอยู่ภายใต้การเกิด*อารมณ์ความรู้สึก* และใช้ปัญญาที่ส่งผ่านมาทาง*การใช้ความคิด* หรือเรียกสั้น ๆ ว่า **กาย (Hand) ใจ (Heart) และความคิด (Head)** นั่นเอง



เอกสารอ้างอิง

1. Leicester, Mal. (2546). *Stories for classroom and assembly active learning in values education at key stages one and two.* Routledge Falmer.
2. Olena Lutsenko and Gregory Lutsenko. (2022). *Active Learning - Theory and Practice.* London : IntechOpen.
3. Sarawut Thongthee (2020). *Effects of the active learning approach on the English achievement of Thai EFL secondary school students.* Thammasat University.

ครู

คือ

กระบวนกร

บทที่ 5

ครูคือกระบวนกร

ทักษะและสมรรถนะของครูผู้อำนวยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning

อธิษฐาน์ คงทรัพย์

ครู ไม่ได้เป็นเพียงผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนเท่านั้น แต่ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning รูปแบบการทำงานของครูมีจะมีลักษณะเป็น “กระบวนกร” หรือเป็น “ฟา” (มาจากคำว่า Facilitator) ที่ช่วยนำพาผู้เรียนไปให้ถึงปลายทางตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่ต้องการ โดยอาศัยการก้าวเดินด้วยตัวเองของผู้เรียนด้วย

การจะเป็นครูผู้อำนวยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้เกิดประสิทธิผลได้นั้น จึงอาจจำเป็นต้องมีทักษะและสมรรถนะในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ Active Learning

ครูควรจะมีความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวกับ Active Learning ทั้งในแง่ของกระบวนทัศน์และหลักคิดเบื้องหลัง และในแง่ของความรู้ในเชิงเทคนิควิธีการ มีความชำนาญปรับใช้วิธีการต่าง ๆ ที่หลากหลาย เช่น การอภิปรายกลุ่ม กิจกรรมกระบวนการกลุ่ม กรณีศึกษา บทบาทสมมติ การใช้โครงงานเป็นฐาน ฯลฯ โดยครูผู้อำนวยกระบวนการเรียนรู้ควรมีความเข้าใจในการเลือกและปรับใช้กลยุทธ์หรือวิธีการต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม โดยมุ่งไปที่การตอบสนองต่อเป้าหมายการเรียนรู้หรือผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

2. ทักษะในการอำนวยกระบวนการเรียนรู้

ครูจำเป็นต้องมีทักษะในการอำนวยการเรียนรู้ (Learning Facilitation) เพื่อที่จะสามารถสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เกื้อหนุนและมีส่วนร่วม มีความสามารถที่จะกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการมีส่วนร่วม ส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ และอำนวยให้เกิดการพูดคุยแลกเปลี่ยนที่มีความหมาย ทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการอำนวยการเรียนรู้ได้แก่ ทักษะการตั้งคำถามเพื่อสร้างการเรียนรู้หรือการตั้งคำถามถอดบทเรียน ทักษะการฟังจับประเด็น ทักษะการฟังอย่างลึกซึ้ง และทักษะการให้เสียงสะท้อนเพื่อการพัฒนาในเชิงสร้างสรรค์ เป็นต้น

3. การออกแบบหลักสูตรและแผนการสอน

ครูควรมีความสามารถในการออกแบบหลักสูตรและแผนการสอนที่ผสานการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยเป้าหมายการเรียนรู้จะต้องสอดคล้องกันกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบมา การคัดสรรสื่อและวัสดุอุปกรณ์ประกอบการสอนที่เหมาะสม การร้อยเรียงลำดับของกิจกรรมและกระบวนการเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและมุ่งสู่การบรรลุถึงผลลัพธ์การเรียนรู้หรือเป้าหมายการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งครูควรมีความสามารถในการปรับเปลี่ยนแผนต่างๆ ที่ออกแบบมา โดยสังเกตจากความก้าวหน้าของผู้เรียน การอ่านพลังงานของกลุ่ม และจากการรับฟังเสียงสะท้อนของผู้เรียน

4. การจัดการชั้นเรียน

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จะเพิ่มอำนาจของผู้เรียนในการรับผิดชอบต่อตนเอง (Student's autonomy) การกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self Directed Learning) และเพิ่มการสร้างความร่วมมือระหว่างกันของผู้เรียน ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรมีทักษะการจัดการชั้นเรียนที่ดี เพื่อที่จะช่วยให้เกิดสภาพแวดล้อมที่เกื้อกูลต่อการเรียนรู้ มีระบบ

การจัดการพื้นที่การเรียนรู้ที่ถูกออกแบบมาอย่างรอบคอบ ครูผู้สอนจำเป็นต้องระบุความคาดหวังอย่างชัดเจน มีการดูแลการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้เรียน สามารถระบุและจัดการความขัดแย้งที่เกิดขึ้นได้ และสร้างกิจวัตรในชั้นเรียนที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบ Active Learning รวมทั้งการรักษาบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีในชั้นเรียน

5. การประเมินผลและการให้ข้อมูลป้อนกลับ

ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีความสามารถในการประเมินผลและสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ซึ่งอาจจะเป็นได้ทั้งการสะท้อนผลความคืบหน้าในการเรียนรู้ และการให้ข้อเสนอแนะทั้งด้านที่นักเรียนทำได้ดีและด้านที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการของนักเรียนในบริบทของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ทั้งนี้ครูผู้สอนควรจะมีทักษะในการออกแบบวิธีการประเมินที่หลากหลาย และมีการปรับใช้การประเมินระหว่างการเรียนรู้ (Formative Assessment) เพื่อพัฒนาผู้เรียน ทำให้การประเมินเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ โดยการประเมินอาจจะทำได้ในหลายรูปแบบและวิธีการ เช่น การประเมินการทำงานกลุ่ม การนำเสนอ การทำโครงงาน และการสะท้อนตนเองของผู้เรียน ครูผู้สอนควรให้เสียงสะท้อนในช่วงเวลาที่เหมาะสม เท่าทันต่อจังหวะการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นไปในทิศทางบวก เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

6. การใคร่ครวญสะท้อนคิด

การใคร่ครวญสะท้อนคิด (Reflection) มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดต่อครูที่ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ครูควรจะมีการใคร่ครวญสะท้อนคิดต่อการสอนของตนเองอย่างสม่ำเสมอ ประเมินประสิทธิภาพของวิธีการที่นำมาปรับใช้และมีการปรับปรุงพัฒนากระบวนการเพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่จำเป็นและผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน การใคร่ครวญสะท้อนคิดเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยพัฒนาสมรรถนะในเชิงวิชาชีพของครูอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้การหมั่นศึกษาค้นคว้าความรู้และงานวิจัยใหม่ ๆ เกี่ยวกับ Active Learning และการเปิดรับต่อเสียงสะท้อนหรือการให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อการพัฒนาตนเองจาก

เพื่อนร่วมงานและจากผู้เรียนก็เป็นอีกด้านที่มีความสำคัญในการพัฒนาตนเองผ่านการใคร่ครวญสะท้อนคิดของครู

กล่าวโดยสรุปคือ **ครูผู้ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ควรมีความสามารถในการผสมผสานทั้งความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนการสอน ทักษะการอำนวยการเรียนรู้ การออกแบบหลักสูตร แผนการสอนและกระบวนการเรียนรู้ และมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการพัฒนาตนเองในด้านวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง** ความสามารถและสมรรถนะเหล่านี้จะช่วยให้ครูสร้างสรรค์ประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดเชิงวิพากษ์ และการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น

นอกจากการมีทักษะและสมรรถนะต่าง ๆ ดังกล่าวแล้ว คุณภาพภายใน (Inner Qualities) โลกทัศน์ (Worldviews) และชุดความคิดความเชื่อ (Mindset and Believes) ของครูก็มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการปรับใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning เพราะ **วิธีคิดของครูจะกำกับวิธีการที่ครูเลือกใช้** วิธีคิดที่แตกต่างกันจะส่งผลต่อประสิทธิภาพที่แตกต่างกันของวิธีการ เช่น ถ้าครูไม่เชื่อมั่นว่าผู้เรียนสามารถรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือมีศักยภาพในการสร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง แม้ครูจะใช้กิจกรรมแบบ Active Learning แต่ท่าทีที่ครูมีในระหว่างกระบวนการก็จะยังคงเต็มไปด้วยการกำกับควบคุมด้วยความไม่ไว้วางใจต่อศักยภาพของผู้เรียน ก็ย่อมจะส่งผลให้ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ลดทอนลง และสร้างบรรยากาศที่ผู้เรียนไม่รู้สึกปลอดภัย หรือมีแนวโน้มที่จะบังคับผู้เรียนให้ทำตามหรือตอบคำถามในสิ่งที่ครูต้องการได้ยิน โดยไม่เปิดโอกาสให้ความสร้างสรรค์ หรือความคิดที่แตกต่างหลากหลายได้เกิดขึ้นในชั้นเรียน

หากความคิดความเชื่อและโลกทัศน์ภายในของครูไม่สอดคล้องกับวิธีการที่เลือกใช้ ก็จะส่งผลให้การใช้ Active Learning ของครูจะเป็นเพียงการลอกเลียนรูปแบบกิจกรรม (Imitate Form) แต่ขาดพลังจากแก่นแกนภายใน (Missing of Core Essence) ในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและในการเสริมอำนาจให้แก่ผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

ความคิดความเชื่อและโลกทัศน์ภายในของครูผู้อำนวยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning

- เป็นผู้เรียนรู้อยู่เสมอ ไม่ยึดมั่นว่าตนเองรู้ดีที่สุดหรือถูกต้องตลอดเวลา
- เชื่อมั่นในศักยภาพของผู้เรียนทุกคน
- ไม่ยึดกุมอำนาจแห่งการเรียนรู้ไว้ที่ตนเอง แต่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีอำนาจร่วมในการสร้างสรรค์การเรียนรู้และเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเอง
- มุ่งส่งเสริมอำนาจร่วม และอำนาจภายในของผู้เรียน
- วางใจในพลังการเรียนรู้ของกลุ่ม
- พร้อมเป็นพื้นที่ปลอดภัยให้ผู้เรียน
- เห็นความแตกต่างหลากหลายของผู้เรียน และสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างหลากหลายได้
- มีความมั่นคงภายใน พร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลง ความขัดแย้ง หรือสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด
- กล้าที่จะลอง อนุญาตให้ตนเองและผู้เรียนผิดพลาดได้ และยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้น ยอมวางความคิดความเชื่อเดิมที่อาจจะเป็นอุปสรรคขัดขวางการเติบโตของผู้เรียน และพร้อมเริ่มต้นใหม่เสมอ

เอกสารอ้างอิง

1. กิตติชัย งามชัยพิสิฐ. (2566). *ฟาสามัญ คู่มือสร้างกระบวนการกลุ่มเพื่อขับเคลื่อนสู่ความเป็นธรรม*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิความร่วมมือสันติภาพ.
2. Ben, Ingrid. (2018). Facilitating with ease ! Hoboken, New Jersey: John Wiley& Sons, Inc.
3. Hartikainen, S., Rintala, H., Pylväs, L., & Nokelainen, P. (2019). The concept of active learning and the measurement of Learning Outcomes: A review of research in engineering higher education. Education Sciences, 9(4), 276. https://doi.org/10.3390/educsci9040276
4. Pawson, E., & Poskitt, M. (2019). Taking ownership: Active learning and student engagement. *Handbook for Teaching and Learning in Geography*. https://doi.org/10.4337/9781788116497.00034
5. Sytnik, I. & Stopochkin, A. (2023). A model for the selection of active learning while taking into account modern student behavior styles. Education Sciences, 13, 693. https://doi.org/10.3390/educsci13070693

สะกิด

เกา

เล่า

ความจริง

บทที่ 6

สะกิด เกา เล่าความจริง
การประเมินผลในการจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning

อัครา เมธาสุข

ในฐานะคนทำงานด้านการเรียนรู้ การประเมินคงไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมที่ทำเป็นการส่งท้ายหรือทำไปตามธรรมเนียมของการจัดการเรียนการสอน แต่การประเมินเป็นทั้งเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ และเป็นทั้งกรอบที่จะมีส่วนกำหนดเนื้อหาและรูปแบบกระบวนการที่จะเกิดขึ้นในระหว่างการเรียนรู้ด้วย

ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ จุดตั้งต้นแรกที่ครูและผู้สอนต้องทำคือการกำหนดขอบเขตของจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจน เพราะจุดประสงค์การเรียนรู้คือเป้าหมายปลายทางที่ครูจะได้ถือเอาเป็นดวงดาวสำหรับนำทางในการเลือกกิจกรรมที่จะนำมาใช้ในการเรียนรู้ การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจนจะสามารถช่วยให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมได้ตรงตามความตั้งใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากในอนาคตจะมีขยายรูปแบบกระบวนการสอนให้เป็นการสอนแบบเป็นทีม (Team Teaching) หรือหากกิจกรรมการสอนนั้นต้องถูกส่งต่อให้ผู้อื่นทำหน้าที่แทน ก็จะสามารถสื่อสารให้ผู้อื่นรับรู้ได้โดยง่าย

ในทางกลับกัน หากจุดประสงค์การเรียนรู้นั้นแคบเกินไปหรือถูกกำหนดขึ้นโดยขาดการพิจารณาให้ครอบคลุมสิ่งที่จำเป็นต่อนักเรียนจริง ๆ การกำหนดจุดประสงค์ครั้งนั้นก็อาจกลายเป็นกรอบที่บดบังความคิดของผู้สอนให้ไม่สามารถสร้างการเรียนรู้ที่เปิดกว้างหรือไม่มีความหลากหลายตามลักษณะของผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ จะเห็นได้ว่า จุดประสงค์การเรียนรู้คือต้นเหตุของการกำหนดเนื้อหาและรูปแบบการสอน และมีความเกี่ยวโยงไปถึงความเป็นไปได้ที่นักเรียนและผู้สอนจะได้ใช้ศักยภาพสูงสุดของตนเองด้วย

เมื่อได้กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ไว้อย่างชัดเจนและเหมาะสมแล้ว จึงค่อยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ โดยสอดแทรกกระบวนการประเมินเข้าไปในเวลาที่เหมาะสม แต่การประเมินควรเกิดขึ้นอย่างไรและเกิดขึ้นเมื่อใดนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับความตั้งใจของครูและผู้สอนว่า ต้องการให้ผลการประเมินนั้นนำไปใช้ประโยชน์อย่างไรบ้าง

ประเมินผลให้ได้ 'ความจริง'

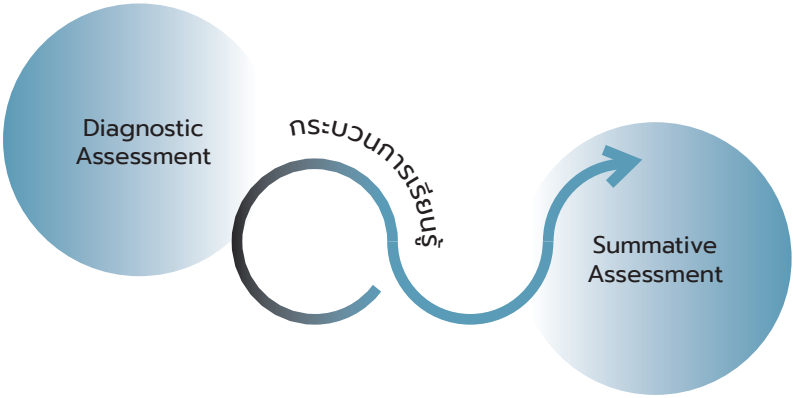
การประเมินผลในอดีตนั้นนิยมทำผ่านเครื่องมือแบบทดสอบหรือข้อสอบ ซึ่งทำให้กระบวนการประเมินกลายเป็นขั้นตอนที่ใช้เวลาแยกขาดจากช่วงเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้ ยกตัวอย่างเช่น กระบวนการเรียนรู้อาจใช้เวลาทั้งหมด 14 คาบในการเรียนการสอน แล้วจึงปิดท้ายด้วย 1 คาบที่เป็นการสอบหรือการประเมินผลการเรียนรู้ การประเมินผลลักษณะนี้สามารถทำได้ง่ายและมีระเบียบเรียบร้อย แต่ก็มีความเสี่ยงสูงที่ผู้เรียนอาจไม่ได้สื่อสารความสามารถที่แท้จริงของตนเอง และส่งผลให้ครูไม่สามารถทราบผลการเรียนรู้ที่แท้จริงของผู้เรียนด้วยเช่นกัน ยกตัวอย่างเป็นกรณีเช่น ในระหว่างการเรียนรู้ตลอด 14 คาบ ผู้เรียนคนหนึ่งอาจมีความตั้งใจในการเรียนอย่างมาก เขาอาจสามารถจดจำเนื้อหาได้อย่างดี สามารถคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงข้อมูลที่ได้เรียนรู้นั้นกับประสบการณ์ของตนเองได้เป็นอย่างดี แต่เมื่อถึงวันสอบ อาจมีเหตุการณ์บางอย่างที่ทำให้เขาไม่สามารถทำคะแนนในการสอบได้อย่างที่ควรจะเป็น (เช่น ผู้เรียนอาจมีความเจ็บป่วย มีเรื่องสะเทือนใจเกิดขึ้นในครอบครัว หรือแม้แต่มีเหตุการณ์ที่ส่งผลต่อสุขภาพจิต) ก็จะทำให้ผู้เรียนคนนั้นได้รับผลการสอบที่ไม่น่าพึงพอใจ แม้ว่าผู้สอนจะทราบเป็นอย่างดีว่าผู้เรียนคนนั้นมีความรู้และมีความตั้งใจสูงมาโดยตลอด

จากปัญหาดังกล่าว แนวคิดเกี่ยวกับ**การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)**[1] จึงถูกนำเสนอและถูกนำมาใช้งานมากขึ้น ทั้งนี้ก็เพื่อช่วยให้ผู้สอนสามารถประเมินความสามารถของผู้เรียนได้ตามความเป็นจริง การประเมินตามสภาพจริงอาจทำได้ผ่านการใช้เครื่องมือแบบทดสอบหรือใช้การพูดคุยร่วมกับการสังเกตผู้เรียนก็ได้ โดยผู้สอนคอยเก็บข้อมูลผลการเรียนรู้จากผู้เรียนภายใต้สถานการณ์ของการเรียนรู้จริง เช่น มีการบันทึกคำตอบที่ผู้เรียนตอบในระหว่างการถาม-ตอบปัญหาในคาบเรียน (ใช้ประเมินด้านความรู้ความเข้าใจ) มีการบันทึกความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อประเด็นในเนื้อหา (ใช้ประเมินด้านเจตคติ) มีการสังเกตสีหน้า-แววตา-ท่าทีของผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้และบันทึกพฤติกรรม

ของผู้เรียน (ใช้ประเมินด้านเจตคติ ด้านทักษะ และด้านพฤติกรรม) และมีการเก็บผลผลิตที่นักเรียนได้สร้างขึ้นในระหว่างการเรียนรู้ (เช่น ใบงานและผลงานที่นักเรียนได้ทำขึ้นในคาบเรียนสามารถใช้ประเมินได้ทั้งด้านความรู้ เจตคติ และทักษะ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของใบงานและโจทย์ในการผลิตผลงาน) แม้ว่าการประเมินตามสภาพจริงต้องอาศัยความใส่ใจของผู้สอนในการเก็บข้อมูลที่เกิดขึ้นในระหว่างการเรียนการสอน แต่หากข้อมูลจากการประเมินตามสภาพจริงมีความหลากหลายและเข้มข้นเพียงพอ ก็จะทำให้ผลการประเมินนั้นสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้ที่เป็นจริงของผู้เรียนแต่ละคนได้มากขึ้น และช่วยลดความจำเป็นในการสอบที่ต้องจัดขึ้นเป็นการเฉพาะลงไปได้

ช่วงเวลาที่เหมาะต่อการประเมินผล

ขั้นตอนถัดไปคือการออกแบบวิธีการและห้วงเวลาที่จะใช้ในการประเมินการเรียนรู้ โดยทั่วไปการประเมินสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทตามเวลาที่ประเมิน ได้แก่ การประเมินผลเชิงวินิจฉัย การประเมินผลสรุป และการประเมินผลเพื่อการพัฒนา



การประเมินผลเชิงวินิจฉัย (Diagnostic Assessment) เป็นกระบวนการที่ผู้จัดการเรียนรู้นิยมใช้ก่อนการเรียนการสอน เพื่อประเมินว่าผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ พฤติกรรม หรือทัศนคติอย่างไรก่อนการเรียนรู้ การประเมินผลเชิงวินิจฉัยอาจทำได้โดยใช้เครื่องมือแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) หรือใช้การประเมินตามสภาพจริงผ่านการพูดคุยและสังเกตพฤติกรรมหรือการตอบสนองของผู้เรียนก็ได้

การประเมินผลสรุป (Summative Assessment) เป็นกระบวนการที่ผู้จัดการเรียนรู้นิยมใช้หลังการเรียนการสอน เพื่อประเมินว่าผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ พฤติกรรม หรือทัศนคติอย่างไรหลังกระบวนการเรียนรู้ได้สิ้นสุดลง ข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลสรุปมักถูกนำไปใช้ในการคำนวณคะแนนหรือคิดเป็นเกรด ซึ่งในอดีตการประเมินลักษณะนี้นับเป็นรูปแบบที่ถูกใช้อย่างแพร่หลาย เพราะสามารถทำให้ผู้สอนได้รับรู้สถานะความพร้อมของผู้เรียนหลังผ่านกระบวนการเรียนรู้แล้ว และสามารถนำไปใช้เป็นผลการประเมินเชิงวินิจฉัยก่อนการขยับเลื่อนชั้นการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป อย่างไรก็ตาม เนื่องจากการประเมินผลสรุปมัก เกิดขึ้นในช่วงเวลาสั้น ๆ หรือเกิดขึ้นเพียงครั้งเดียวหลังการเรียนรู้ การประเมินผลสรุปจึงอาจไม่ได้สะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนเสมอไป ซึ่งทำให้ในปัจจุบันเริ่มมีการใช้วิธีการประเมินตามสภาพจริงมากขึ้น ดังได้กล่าวถึงข้างต้น

การประเมินผลเพื่อการพัฒนา (Formative Assessment)[2] มีความแตกต่างจากการประเมินผลเชิงวินิจฉัยและการประเมินผลสรุปในด้านที่ว่า การประเมินผลเพื่อการพัฒนาไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อหาคำตอบว่าผู้เรียนมีสถานะการเรียนรู้เป็นอย่างไรเพียงอย่างเดียว และแม้ว่าการประเมินผลเพื่อการพัฒนาจะมีการวัดค่า แต่การวัดค่านั้นจะต้องนำไปสู่การส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย จึงกล่าวได้ว่าการประเมินผลเพื่อการพัฒนาเป็นรูปแบบการประเมินที่มุ่งเน้นให้เกิดการขับเคลื่อนวงจรการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ขยับไปข้างหน้าหรือสูงขึ้นไป และการประเมินลักษณะนี้มักจะมีวงรอบที่เกิดขึ้นเป็นจำนวนหลายครั้งในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังเดินทางไปสู่ปลายทางที่เป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้วยลักษณะการประเมินผลเพื่อการพัฒนาซึ่งมีมิติด้านการนำไปใช้ที่คาบเกี่ยวกับการประเมินตามสภาพจริงอย่างมาก และมักถูกใช้ในช่วงเวลาที่การเรียนรู้ของผู้เรียนยังไม่สิ้นสุดลง การประเมินผลเพื่อการพัฒนาจึงมักถูกเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า **‘การประเมินผลระหว่างเรียน’** แม้ว่าการประเมินผลเพื่อการพัฒนาจะไม่ได้จำกัดช่วงเวลาใช้งานไว้สำหรับขณะเรียนเพียงอย่างเดียวก็ตาม

อาจารย์เด้นท์ ศราวุธ จอมนำ รองผู้อำนวยการฝ่ายกระบวนการเรียนรู้ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้ให้ข้อมูลแก่ผู้เขียนโดยกล่าวถึงกรณีการทดลองใช้รูปแบบการประเมินผลเพื่อการพัฒนาในโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ตั้งแต่ช่วงการก่อตั้งโรงเรียนจนถึงปัจจุบัน โดยมีการกำหนดให้ครูแต่ละคนมีหน้าที่ในการติดตามผลการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นรายบุคคลตลอดทั้งปีการศึกษา มีการพูดคุยกับนักเรียนเพื่อกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้เป็นรายบุคคล โดยให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน พร้อมกันนั้นก็มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการประเมินผลให้นักเรียนสามารถเลือก

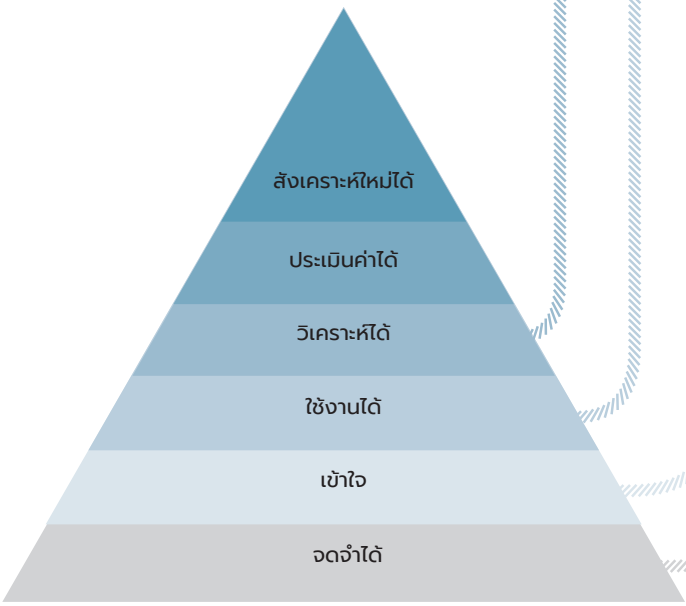
แสดงความรู้และความสามารถของตนเองได้ด้วยวิธีการที่แต่ละคนสนใจ เช่น การเขียนรายงาน การผลิตชิ้นงาน การผลิตภาพยนตร์ การทำงานศิลปะ การวาดภาพประกอบ การทำโครงการนวัตกรรม ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนสามารถแสดงผลลัพธ์จากการเรียนรู้ของตนเองได้ตามความเป็นจริง โดยทุกชิ้นงานของนักเรียนจะถูกประเมินผ่านเกณฑ์การประเมินที่ผู้สอนได้ตกลงกันไว้กับนักเรียนตั้งแต่ต้น มีการติดตามประเมินผลเป็นระยะ ๆ ในระหว่างการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนและครูได้เห็นภาพที่สอดคล้องตรงกันในแต่ละระยะว่านักเรียนได้พัฒนาตนเองขึ้นมาอยู่ในระดับใดแล้วบ้าง โดยนักเรียนและครูต่างให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback) แก่กันและกัน ทำให้นักเรียนได้วัตถุดิบที่จะนำไปใช้พัฒนาตนเองต่อไป พร้อมกันนั้นครูก็จะได้ข้อมูลเพื่อนำมาปรับปรุงการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับนักเรียนด้วย

เครื่องมือกลางสำหรับการประเมินผลและเพื่อขยายขอบเขตการเรียนรู้ของครูและนักเรียน

การประเมินผลการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือในการช่วยพิจารณาและสื่อสารระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยจากข้อมูลของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์และจากประสบการณ์ของผู้เขียนในฐานะผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ในคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้ใช้การประเมินแบบอิงเกณฑ์ (Criterion-referenced Assessment) เป็นตัวตั้ง โดยมีรูบริกเป็นเครื่องมือกลางในการประเมินและการสื่อสาร ทั้งในส่วนที่ผู้สอนใช้ประเมินผู้เรียน และในส่วนที่ผู้เรียนใช้ประเมินตนเอง

รูบริก (Rubric)[3] เป็นเครื่องมือที่ช่วยสื่อสารเกี่ยวกับขอบเขตของคุณภาพของผู้เรียนในแต่ละระดับขั้น ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ และพฤติกรรมที่ผู้เรียนจะต้องแสดงออก โดยใช้เกณฑ์การจัดระดับขั้นตามสมรรถนะที่ได้พิจารณาแล้วว่ามีความเหมาะสม หลักเกณฑ์หนึ่งที่อาจเลือกใช้ได้คือการจัดระดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's taxonomy)[4] ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ขั้น มีระดับจากต่ำไปสูง ดังนี้ 1) จดจำได้ 2) เข้าใจ 3) ใช้งานได้ 4) วิเคราะห์ได้ 5) ประเมินค่าได้ 6) สังเคราะห์ใหม่ได้

ในที่นี้ขอยกตัวอย่างรูบริกที่ผู้เขียนได้ใช้ในรายวิชาของคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งใช้ในการประเมินความสามารถของผู้เรียนในระหว่างทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน



Bloom's Taxonomy

รูบริกที่ใช้ในการประเมินผู้เรียน

รายชื่อผู้เรียน	**จุดประสงค์การเรียนรู้** : ผู้เรียนสามารถใช้ทฤษฎีหรือหลักการในการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม				
	ผลการประเมิน				ข้อสังเกตอื่น ๆ
	ดีเยี่ยม (4 คะแนน)	**ดี** (3 คะแนน)	**พอใช้** (2 คะแนน)	**ต้องปรับปรุง** (1 คะแนน)	
	หยิบยกทฤษฎีหรือหลักการมาใช้ได้ละเอียดและถูกต้อง และ สามารถนำมาใช้อธิบายสภาวะหรือทำความเข้าใจสาเหตุของปัญหาในชีวิตหรือในสังคมได้	หยิบยกทฤษฎีหรือหลักการมาใช้โดยให้คำอธิบายได้อย่างละเอียดและถูกต้อง และ เชื่อมโยงกับชีวิตของตนเองหรือปรากฏการณ์ในสังคม	หยิบยกทฤษฎีหรือหลักการมาใช้ และสามารถให้คำอธิบายประกอบ โดยมีรายละเอียดครบถ้วนและถูกต้อง	กล่าวอ้างถึงได้เพียงแต่ชื่อของทฤษฎีหรือชื่อของหลักการหรือ หยิบยกทฤษฎีหรือหลักการมาใช้แต่มีข้อผิดพลาดมาก	
คนที่ 1					
คนที่ 2					
คนที่ 3					
คนที่ 4					
คนที่ 5					
. .					
คนที่					

รายละเอียดเกี่ยวกับระดับของการพัฒนาขั้นต่าง ๆ ในรูบริกต้องถูกสื่อสารให้ผู้เรียนได้ทราบตั้งแต่ช่วงต้นของการเรียนการสอน และการประเมินผ่านรูบริกนี้จะทำขึ้นเป็นระยะ ๆ จนกว่ากระบวนการเรียนรู้จะสิ้นสุดลง โดยในแต่ละครั้ง**เมื่อผู้เรียนได้รับการประเมินหรือได้ประเมินตนเองแล้ว ผู้สอนจะมีหน้าที่ให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบสถานะของตนเองและได้รับรู้แนวทางในการพัฒนาตนเองต่อไปด้วย รูบริกนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือในการบันทึกคะแนนเท่านั้น แต่ยังถูกใช้เพื่อสื่อสารแนวทางในการพัฒนาตนเองและสนับสนุนการพัฒนาตนเองของผู้เรียนด้วย**

เนื่องจากการประเมินตามสภาพจริงและการประเมินเพื่อการพัฒนานั้นต้องอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้ การประเมินลักษณะนี้จึงมีความสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning อย่างมาก จากประสบการณ์ของผู้เขียนพบว่าการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ใช้ประสบการณ์ตรงและได้ทุ่มเทแรงใจ แรงกาย และแรงพลังความคิดในการเรียนรู้ ผู้เรียนมักมีแนวโน้มที่จะมีการตอบสนองผ่านสีหน้า แววตา และคำพูด มีการแสดงความคิดเห็น และพร้อมจะสื่อสารความรู้ความเข้าใจของตนเองในชั้นเรียน ทำให้ผู้สอนสามารถประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงและใช้การตอบสนองของผู้เรียนในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเฉพาะเจาะจงมากขึ้น

การตอบสนองของผู้เรียนนับเป็นจุดตั้งต้นที่สำคัญในการปรับเปลี่ยนคุณภาพภายในของผู้เรียนต่อไป ตามต้นแบบเคิร์กแพทริก (Kirkpatrick model) ของ Donald Kirkpatrick[5] พบว่า การตอบสนองด้านอารมณ์ความรู้สึก (Response) เป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนในด้านความรู้ (Knowledge) จากนั้นเมื่อผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้แล้วจะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรม (Behavior) และทำให้เกิดผลลัพธ์ (Result) จากการเรียนรู้ได้ต่อไปอีก

ผลการวิจัยด้านพฤติกรรมและประสาทวิทยาศาสตร์พบว่า การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงช่วยทำให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาในการเรียนรู้ได้มั่นคงมากยิ่งขึ้น[6,7] ประสิทธิผลของการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นนี้อาจเป็นผลมาจากรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของสมอง ทั้งในด้านความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนและบุคคลรอบข้าง ซึ่งจูงใจให้ผู้เรียนเปิดใจต่อการเรียนรู้ การเชื่อมโยงเนื้อหากับอารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียน และการต่อยอดจากประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้และพัฒนาเป็นความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง

การประเมินสิ่งที่อยู่นอกเหนือจุดประสงค์ของการเรียนรู้

การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมยังทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านทัศนคติและทักษะในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นด้วย การเปลี่ยนแปลงในระดับดังกล่าวเกิดขึ้นทีละเล็กทีละน้อยผ่านการขัดเกลาด้วยปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในช่วงที่มีการทำกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากนั้นการใช้กรณีศึกษาหรือตัวอย่างเรื่องราวที่กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกร่วมก็ยังเป็นหนึ่งในวิธีการที่จะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ต่อเพื่อนมนุษย์ด้วย การใช้กรณีศึกษา การเรียนรู้จากบุคคลจริง และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เชิงบุคคลจริง ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสวมมุมมองของผู้อื่น (Perspective Taking) หรือนำความรู้สึกของผู้อื่นเข้ามาสวมอยู่ในตัวเอง และได้พบปะกับผู้ที่อยู่ในกรณีศึกษาโดยตรง (Contact) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการลดอคติที่มีต่อผู้อื่นด้วย

ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการแบบ Active Learning นอกจากจะประเมินได้โดยยึดโยงกับจุดประสงค์ในการเรียนรู้ครั้งนั้น ๆ ผ่านการประเมินเพื่อการพัฒนาและการประเมินตามสภาพจริงแล้ว หากผู้จัดการเรียนรู้ต้องการวัดผลการเปลี่ยนแปลงด้านเจตคติและพฤติกรรมอื่น ๆ ที่อยู่นอกขอบเขตของจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ด้วย ก็อาจทำได้โดยใช้แบบวัดทางจิตวิทยาประกอบกับการสังเกตและการรายงานผลในเชิงพฤติกรรมซึ่งมีให้เลือกใช้อีกหลากหลายเครื่องมือ ในที่นี้ขอยกตัวอย่างแบบวัดที่ครูสามารถศึกษาและนำไปใช้ได้พอสังเขป ต่อไปนี้

แบบประเมินความสุขในการเรียน จากวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนามาตรวัดความสุขในการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร” ของ สิริกุล กิตติมงคลชัย (2562) หน้า 196-207 เข้าถึงได้จาก http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/70008

แบบวัดสมรรถภาพทางสังคม จากวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาแบบวัดสมรรถภาพทางสังคมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา” ของ วริศรา จุ้ยดอนกลอย (2553) หน้า 121-135 เข้าถึงได้จาก https://ir.swu.ac.th/xmlui/handle/123456789/99725

แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์สำหรับเด็ก 6-11 ปี สำหรับครู จาก กรมสุขภาพจิต (2546) เข้าถึงได้จาก https://dmh-elibrary.org/items/show/40

แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์สำหรับวัยรุ่น 12-17 ปี จาก กรมสุขภาพจิต (2546) เข้าถึงได้จาก https://mhc7.dmh.go.th/15/12/2017/6156/

แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร (EF) ในเด็กวัยก่อนเรียน จากรายงานวิจัย “การพัฒนาและหาค่าเกณฑ์มาตรฐานเครื่องมือประเมินการคิดเชิงบริหารในเด็กปฐมวัย” ของ นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล และคณะ (2560) หน้า 155-166 เข้าถึงได้จาก https://kb.hsri.or.th/dspace/handle/11228/4650?locale-attribute=th

เอกสารอ้างอิง

1. Wiggins, G. (1993). Assessment to improve performance, not just monitor it: Assessment reform in the social sciences. Social Science Record, 30(2), 5-12. อ้างถึงใน Frey, Bruce B.; Schmitt, Vicki L.; and Allen, Justin P. (2012) "Defining Authentic Classroom Assessment," Practical Assessment, Research, and Evaluation: Vol. 17 , Article 2. DOI: https://doi.org/10.7275/sxbs-0829
2. Scriven, M. 1967. The methodology of evaluation. In *Perspectives of curriculum evaluation*. Edited by R. W. Tyler, R. M. Gagné, and M. Scriven, 39–85. Rand McNally Education. Chicago: Rand McNally. อ้างถึงใน Grant, Leslie W. , Gareis, Christopher R. , & Hylton, Sarah P. (2014). Formative Assessment. obo in Education. doi: 10.1093/obo/9780199756810-0062
3. Dirlam, David; Byrne, Maureen (1978-02-28). "Standardized Developmental Ratings". Archived from the original on 2012-07-29.
4. Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals* (1st ed.). Longman Group.
5. Evaluating training programs: A collection of articles from the Journal of the American Society for Training and Development. Alexandria, VA: American Society for Training and Development, 1975.
6. Markant, D. B., Ruggeri, A., Gureckis, T. M., & Xu, F. (2016). Enhanced memory as a common effect of active learning. Mind, Brain, and Education, 10(3), 142-152.
7. Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. Journal of engineering education, 93(3), 223-231.

ชุมชน

นักสร้าง

การเรียนรู้

บทที่ 7

ชุมชนนักสร้างการเรียนรู้
กรณีศึกษา ส่งต่อแรงบันดาลใจ สร้างห้องเรียนเปี่ยมความหมาย ด้วย Active Learning

กัญญัฐ กองรอด

ในบริบทสากล ‘Active Learning’ เป็นหนึ่งในแสงของความหวังในรูปแบบการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญต่อการยึดโยงผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทว่า สำหรับระบบการศึกษาของไทย คำดังกล่าวในบางบริบทอาจเป็น ‘ยาขม’ ที่ปรากฏตัวมาในรูปแบบที่ครูบางคนต้องกล้ำกลืนปฏิบัติตาม แต่แม้ครูหลายคนอาจทำไปด้วยความไม่เต็มใจและไม่เข้าใจ แต่ในโครงการบัวหลวงก่อการครู เรากลับพบว่ามีครูและโรงเรียนจำนวนหนึ่งที่มีความเข้าใจเกี่ยวกับ Active Learning ในแบบที่ต่างออกไป และสามารถใช้แนวคิดนี้ในการทลายกรอบข้อจำกัดที่มีอยู่เดิมในห้องเรียนของตนเองได้อย่างน่าสนใจ

เพื่อให้เห็นแง่มุมที่หลากหลาย ในบทนี้จึงนำเสนอเรื่องเล่าจากครูผู้ใช้ห้องเรียนเป็นพื้นที่ปฏิบัติการ และโรงเรียนที่ขยายพื้นที่การเรียนรู้ในใจของนักเรียนด้วยการเปลี่ยนแปลงวิธีบริหารจัดการของทั้งโรงเรียน ด้วยตัวอย่างกรณีศึกษาที่ได้ค้นพบ ‘ยาวิเศษ’ ในห้องเรียนของตน ซึ่งแน่นอนว่ายาแต่ละขนานนั้นมีความแตกต่างและมีสรรพคุณพิเศษที่ต่างกัน แต่ทุกขนานทุกเรื่องเล่านี้ ต่างต้องการบอกเล่าเพื่อส่งต่อแรงบันดาลใจให้กับเพื่อนครู และให้เพื่อนครูในหลากหลายโรงเรียนทั่วประเทศสามารถเริ่มต้นออกแบบวิธีการสร้างห้องเรียนที่เปี่ยมความหมายตามแบบฉบับของตนเองได้

เรื่องเล่าสร้างแรงบันดาลใจในบทนี้ ประกอบด้วย

1. เรื่องเล่าจาก **‘ครูฝน’ สายฝน จันบุตรราช** กับการค้นพบศักยภาพในตนเองผ่านการสร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning
2. เรื่องเล่าจาก **‘ครูเบียร์’ รัฐศักดิ์ มณีเนตร** กับการส่งต่อห้องเรียนบันดาลใจให้เพื่อนครูในโรงเรียน
3. เรื่องเล่าจาก **‘โรงเรียนชุมชนสามพร้าว’** กับการก้าวข้ามกรอบจำกัดเชิงโครงสร้างสู่การเรียนรู้แบบบูรณาการ
4. เรื่องเล่าจาก **‘โรงเรียนอนุบาลหนองหานวิทยายน’** กับบทบาทของผู้บริหารในการปรับวิธีการสร้างการเรียนรู้ในโรงเรียน

1

เราต่างค้นพบศักยภาพในตนเอง ผ่านการเรียนรู้แบบ Active Learning

‘ครูฝน’ สายฝน จันบุตรราช

เขียนและเรียบเรียงโดย กัญญัฐ กองรอด
สัมภาษณ์โดย ปวีณา แช่มช้อย และ อธิษฐาน์ คงทรัพย์

การเรียนรู้แบบ Active Learning ไม่ใช่เพียงแค่การสร้างชั้นเรียนที่ผู้เรียนต้องมีการเคลื่อนไหวดังที่มักถูกเข้าใจผิดเท่านั้น นอกจากการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงแล้ว การสะท้อนคิดของผู้เรียนคือหัวใจสำคัญที่ครูหลายคนอาจมองข้ามไป ดังนั้น ก่อนที่จะออกแบบกระบวนการเรียนรู้ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูจะต้องเข้าใจความหมาย หรือหัวใจสำคัญของ Active Learning เสียก่อน เพื่อให้ครูได้เห็นมุมที่จะสามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้เข้ากับเนื้อหา และสามารถนำมาเป็นตัวตั้งต้นของการค้นหาไอเดียเพื่อออกแบบกระบวนการที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ นี่คือ ความคิดเห็นตั้งต้นของ *ครูฝน - สายฝน จันบุตรราช* จากโรงเรียนบ้านหนองแวงบ่อแก้ว จังหวัดกาฬสินธุ์ ก่อนชวนให้เราได้เห็นเส้นของการเดินทางที่ต้องสะสมไมล์การเรียนรู้อยู่เสมอ

‘เส้นทางสู่ครู Active’ สร้างได้ด้วยตัวครู

การทำความเข้าใจความหมายหรือรู้จักกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นสิ่งที่สามารถสร้างและบ่มเพาะให้เกิดขึ้นได้กับตัวครู เพียงต้องอาศัยแรงกาย แรงใจ และการใคร่รู้ของครูเป็นสำคัญ เพื่อให้ตนเองได้มีโอกาสซึมซับบรรยากาศหรือสัมผัสกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ในฐานะผู้เรียน ซึ่งประสบการณ์เหล่านั้นจะกลายเป็นทรัพยากรสำคัญที่ครูสามารถนำไปออกแบบชั้นเรียนของตนต่อไป

เช่นเดียวกับเรื่องเล่าของครูฝนที่มีประสบการณ์การเรียนรู้มาไม่น้อยและเป็นตัวอย่างที่ทำให้เห็นว่า ความสามารถของครูในการเป็นผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ไม่ใช่ทักษะที่เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วหรือจากการอบรมเพียงแค่ 2 – 3 ชั่วโมงเท่านั้น ทว่า ทักษะดังกล่าวต้องอาศัยการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและทดลองทำอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ครูได้เห็นแนวทางการออกแบบการเรียนรู้ที่ใช่ตามแบบฉบับของตนเอง โดยยังคงรักษาแก่นสำคัญ คือ การสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตัวผู้เรียน

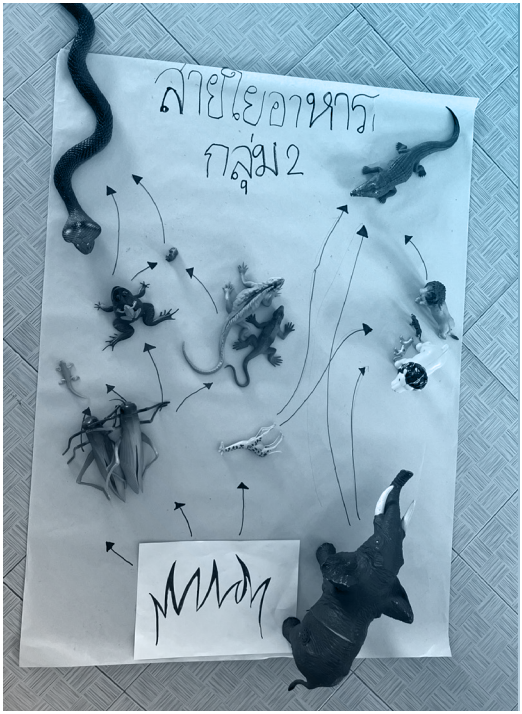
ประสบการณ์การเรียนรู้แบบ Active Learning ของครูฝน ไม่ได้ถูกซึมซับมาตั้งแต่สมัยที่ตนเองเป็นนักเรียน แต่ได้รับในช่วงที่ตนเองเป็นครูฝึกสอนโดยมี ‘ครูตู้-สราวุฒิ พลตื้อ’ และ ‘ครูตุ๋ม-วิภาวี พลตื้อ’ จากกลุ่ม Moral Bike (จักรยานคุณธรรม) จังหวัดกาฬสินธุ์ เป็นต้นแบบของการสร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning ผ่านการทำกิจกรรมนอกห้องเรียนให้กับเยาวชนหรือนักเรียนในพื้นที่ โดยเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ ‘ลงมือทำ’ และออกไปยังสถานที่ต่างๆ ทั้งชุมชนและพื้นที่การเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดภาพจำและเกิดประสบการณ์ตรง ซึ่งอาจเจอทั้งสถานการณ์ที่ดีและไม่ดีได้ในเวลาเดียวกัน โดยกิจกรรมดังกล่าวอยู่บนฐานของการไม่เน้นการนำเนื้อหาสาระเป็นตัวตั้ง เช่น โครงการจักรยานคุณธรรม ซึ่งเป็นโครงการที่ครูตู้ได้ส่งเข้าประกวดในการแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนในเวลานั้นและแม้จะไม่ได้รับรางวัลชนะ ทว่า กลับได้รับการสนับสนุนและคำชมเชยให้ดำเนินการต่อ กระทั่งได้รับงบประมาณจากกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เพื่อดำเนินงานภายใต้ชื่อ ‘โครงการภาวนาคือชีวิต วิถีชีวิตที่เกื้อกูลชุมชนและสังคม’ โดย ดร.ธรรมนนท์ กิจติเวชกุล จากสถาบันบ่มเพาะจิตสู่การเปลี่ยนสังคม ภายใต้มูลนิธิการพัฒนาที่ยั่งยืน และทีมจากเสมสิกขาลัยร่วมเป็นกระบวนกร และโครงการนี้ได้กลายเป็นพื้นที่สำคัญที่ทำให้ครูฝนได้เปิดประตูการเรียนรู้ในศาสตร์อื่นจากภาคีเครือข่าย เช่น การเรียนซาเทียร์ (Satir) การเรียนรู้แนวคิดวอลดอร์ฟ (Waldorf) การเรียนเกี่ยวกับศิลปะด้านใน รวมถึงการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการจากโครงการก่อการครู เป็นต้น

การเข้าร่วมในฐานะ ‘ผู้เรียน’ จากการเรียนรู้ดังกล่าว ทำให้ครูฝนได้ซึมซับและสัมผัสกระบวนการเรียนรู้ไม่น้อย จึงได้นำกระบวนการที่ได้เรียนรู้มาปรับใช้ และพบแนวทางการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ โดยไม่ได้เอาเนื้อหาเป็นตัวตั้ง แต่ให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเรื่องที่เรียนรู้ให้เข้ากับชีวิตของตนเองได้ นั่นคือ แนวทางของการสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตัวผู้เรียนหรือเป็น Active Learning ตามฉบับของครูฝน

การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิต คือ การเรียนรู้ที่มีความหมายของผู้เรียน

จุดสำคัญที่ Active Learning กลายเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ครองใจครูฝน คือ กระบวนการดังกล่าวได้สร้างการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้จริง โดยครูฝนได้ให้ข้อบ่งชี้จากการสังเกตพฤติกรรมและผลการเรียนของผู้เรียน กล่าวคือ เมื่อครูฝนออกแบบชั้นเรียนด้วยการสอนที่เน้นเนื้อหา ผู้เรียนมักไม่ค่อยให้ความสนใจหรือมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนเท่าไรนัก รวมถึงผลการสอบและผลการเรียนที่ออกมาไม่ค่อยดี ขณะที่เมื่อครูฝนได้ลองออกแบบการเรียนรู้ที่ผ่านการลงมือทำ พบว่า ผู้เรียนมีความสนใจและอยากเรียนรู้ มีการตอบโต้หรือปฏิสัมพันธ์กับครู และสะท้อนออกมาว่า ห้องเรียนสนุก อยากให้มีการเรียนรู้แบบนี้บ่อย ๆ โดยเฉพาะเมื่อการสอนนั้นเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน เขาจะยิ่งจดจำและสามารถเชื่อมโยงได้

ผลสำเร็จของการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำได้ถูกบอกเล่าจากครูฝนเกี่ยวกับการเรียนรู้เรื่องเมฆ ครูฝนเล่าว่า ได้มีโอกาสเดินทางร่วมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งครูฝนได้เคยสอนเรื่องเมฆเมื่อนักเรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในวันนั้นขณะที่นั่งรถไปด้วยกัน นักเรียนได้ชี้ก้อนเมฆให้ดูและบอกชื่อถูกต้อง ครูฝนจึงได้สอบถามว่าทำไมถึงจำได้ นักเรียนตอบว่า เป็นเพราะวิธีการที่ครูฝนสอน นั่นคือ ครูฝนได้ให้นักเรียนเลือกไปถ่ายภาพเมฆแต่ละชนิด (โดยมีแผนภาพตัวอย่างให้ดู) และทำวิดีโอแนะนำเมฆของตนเอง กระบวนการนั้นที่ผู้เรียนได้ลงมือทำจริง ทำให้องค์ความรู้นั้นกลายเป็นความรู้ที่จดจำได้ของผู้เรียน แม้เวลาจะผ่านไปแล้วก็ตาม จากประสบการณ์ดังกล่าว ครูฝนจึงเห็นว่า Active Learning คือ การให้ผู้เรียนได้คิด ได้ลงมือทำ ได้สะท้อนคิด และได้เห็นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ โดยความสำคัญอยู่ตรงที่หากผู้เรียนได้ลงมือทำจริง เขาจะสามารถจดจำกระบวนการและประสบการณ์การเรียนรู้นั้นได้ โดยเฉพาะเมื่อกระบวนการเรียนรู้นั้นเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน อีกทั้งการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริงยังได้เพิ่มพูนทักษะอื่นให้กับผู้เรียนด้วยเช่นกัน ดังตัวอย่าง บทเรียนเรื่องความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ โดยครูฝนมักจะพาผู้เรียนออกไปเรียนรู้นอกห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับสภาพแวดล้อมจริง ซึ่งได้เพิ่มพูนทักษะการสังเกตและการเก็บข้อมูลด้วย



A

B

A : ครูฝนใช้หุ่นตุ๊กตาสัตว์หลากหลายชนิดมาช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

B : ภาพ "สายใยอาหาร" ที่นักเรียนได้ช่วยกันสร้างขึ้น

C

D

C : นักเรียนทำงานศิลปะและเก็บตัวอย่างดินจากพื้นที่รอบโรงเรียน

D : ดินที่เก็บมาจากแต่ละพื้นที่มีสีที่แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากองค์ประกอบภายในดินที่แตกต่างกัน

‘ห้องเรียนสะท้อนกลับ’ จากผลลัพธ์การเรียนรู้สู่การเสริมพลัง (ใจ) ให้ครู

แม้จะเห็นข้อดีไม่น้อย ทว่า ในการทำงานจริงของการสร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning กลับไม่ไม่ใช่เรื่องง่ายเสียทีเดียว สำหรับครูฝนที่แม้ว่าจะเห็นความสำคัญและผลลัพธ์ที่ดีของการเรียนรู้ดังกล่าวก็พบอุปสรรคด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากตนเอง

> *“เรามักบอกว่า เรามีเวลาไม่พอ ติดงานนู่นนี่ ซึ่งเป็นอุปสรรคที่เราสร้างเอง เพราะถ้าเราบอกว่าเราไม่มีเวลาเราก็จะไม่ทำ สุดท้ายก็จะใช้วิธีการสอนแบบเดิม ๆ”*

ขณะที่ด้านเนื้อหา ครูฝนเห็นว่าบางเรื่องยังคงต้องใช้การบรรยายเป็นวิธีการหลักในการสอน เนื่องจากเนื้อหานั้นอาจนำมาออกแบบเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ต้อง ‘ลงมือทำ’ ได้ยาก จุดที่น่าสนใจประการหนึ่งคือ ครูฝนเองก็ยังคงไม่แน่ใจว่า ตนเองยังคงติดกรอบความ Active ที่ต้องลงมือทำเพียงอย่างเดียวหรือไม่

นอกจากอุปสรรคที่มาจากตัวของครูเองแล้ว ยังดูเหมือนว่าระบบโครงสร้างหรือภาระงานที่ครูมี กลายเป็นอุปสรรคขัดขวางหนึ่งที่สำคัญของครูไม่น้อยด้วยเช่นกัน กล่าวคือ นอกจากจำนวนคาบเรียนจำนวนมากที่ครูต้องรับผิดชอบแล้ว ครูในระบบการศึกษาไทยยังมักถูกแบ่งเวลาในการเตรียมการสอนไปกับภาระงานอื่นอยู่เสมอ เช่น งานเอกสาร งานธุรการ งานอบรม เป็นต้น ขณะที่การสร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning เรียกร้องให้ครูต้องใช้เวลาในการออกแบบการเรียนรู้ไม่น้อยเช่นกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้อย่างครบถ้วนภายใต้เวลาที่จำกัด ดังนั้น ภายใต้อุปสรรคด้านเวลาที่ไม่เอื้อให้ครูได้ใช้ในการเตรียมการสอนอย่างเต็มที่ทำให้ Active Learning จึงกลายเป็นยาขมสำหรับครูหลายคนเช่นกัน

แม้ดูเหมือนว่าการสร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning จะมีอุปสรรคที่ไม่เอื้อต่อครูเท่าไรนัก ทว่า ครูฝนยังคงยืนยันที่จะสร้างห้องเรียนของตนด้วยแนวทางนี้ต่อไป โดยมองผู้เรียนเป็นแรงผลักสำคัญ

“พอเห็นเด็กเรียนแล้วง่วง ไม่สนุก เราก็รู้สึกว่าเราสงสารเด็ก รู้สึกผิดในตัวเองว่าเราควรต้องออกแบบกระบวนการ หรือต้องพาเด็กทำกิจกรรมอย่างน้อยสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง ที่สำคัญเมื่อเด็กสะท้อนมุมเชิงบวก ทำให้เรามีพลังอยากทำต่อ โดยพยายามจัดการตัวเอง งานนอกพยายามทำช่วงค่ำ สำหรับเนื้อหาที่ทำเป็นกระบวนการยากก็ใช้วิชาเวทมนตร์คาถามาช่วย โดยการเล่าเป็นเรื่องต่างๆ ที่เชื่อมโยงเนื้อหา และใช้ความสายตลกของเราพาเด็กผ่อนคลาย”

บรรยากาศของชั้นเรียนที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความสนุก ได้พูดคุยกัน และมีการสะท้อนบทเรียนกันอย่างจริงจัง เป็นบรรยากาศที่ตัวครูฝนเองก็รู้สึกชอบมากกว่าชั้นเรียนที่ผู้เรียนนั่งฟังครูบรรยายเพียงอย่างเดียว ซึ่งห้องเรียนนั้นทำให้ครูฝนพบว่า ผู้เรียนได้รับทักษะเพิ่มขึ้นจากการเรียนรู้ดังกล่าว

“เด็กเก่งก็ยิ่งเก่ง เด็กหลังห้องก็เก่งขึ้น”
คือข้อค้นพบที่ครูฝนได้สะท้อน

ประการสำคัญครูฝนพบว่า ห้องเรียนแบบ Active Learning ยังช่วยให้ครูได้พบ ‘ศักยภาพของผู้เรียน’ มากยิ่งขึ้น ครูได้เห็นว่าผู้เรียนมีความสามารถมากกว่าที่ครูคิด รวมถึงผู้เรียนได้แสดงความเป็นตัวเองออกมาในห้องเรียน มีความกล้าที่จะสื่อสารในชั้นเรียน ผู้เรียนที่ไม่ถูกมองเห็นกลับมามีตัวตนในห้องเรียนของครูฝน และมีความภาคภูมิใจในตนเองเมื่อเขาสามารถเรียนรู้และทำได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะไม่สามารถพบได้ในห้องเรียนที่ใช้วิธีการบรรยายเพียงอย่างเดียว

“พอเราเห็นแล้วเรารู้สึกดี ใจฟู ห้องเรียนของเราทำให้เด็กคนหนึ่งเพิ่มศักยภาพของตนเองมากขึ้น เราภูมิใจกับจุดที่เราออกแบบการเรียนรู้การเป็นตัวเอง และการที่เด็กได้ภูมิใจในตัวเขา”

การเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าว นอกจากจะสร้างความรู้สึกสนุกสนานและมีความสุขให้กับผู้เรียนในการเรียนรู้ รวมถึงการค้นพบศักยภาพของผู้เรียน ผลลัพธ์ดังกล่าวยังเป็นตัวสะท้อนถึงศักยภาพของครูฝนด้วยเช่นกัน ผลลัพธ์ดังกล่าวทำให้ครูฝนได้เห็นความสามารถของตนเองในการออกแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับตัวของผู้เรียนได้ และเห็นว่าตนเองสามารถปรับ

เปลี่ยนและออกแบบกระบวนการเรียนรู้ใหม่ๆ ได้ตลอดเวลา ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นเสมือน ‘ยาวิเศษ’ ที่ส่งผลต่อหัวใจของครูฝนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้ไม่น้อย

ชวนสร้างชุมชนคน ‘ใจฟู’

“ทำเลยค่ะ”

คำพูดนี้ คือสิ่งที่ครูฝนปรารถนาที่จะส่งแรงเชียร์ให้กับเพื่อนร่วมวิชาชีพ ถึงการนำแนวทางการสร้างห้องเรียนแบบ Active Learning ไปใช้ เพื่อเพื่อนครูจะมีโอกาสได้สัมผัสถึงความรู้สึกเติมเต็มในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นความรู้สึกที่มีความสุขและความภูมิใจ แม้ว่าการสร้างการเรียนรู้ตามเส้นทางนี้อาจไม่ง่ายนัก แต่ครูฝนก็เชื่อว่าไม่ยากเกินความตั้งใจของครู เมื่อเทียบกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ทั้งผู้เรียนและครูจะได้รับจากชั้นเรียน

“อยากให้ครูลองกล้าที่จะทำ และความรู้สึกนั้นจะทวีคูณมากขึ้น เมื่อเราได้เห็นเด็กเกิดการเรียนรู้ และพูดถึงประสบการณ์การเรียนรู้ที่เขาประทับใจจากห้องเรียนของเรา”

2

ห้องเรียน คือ พื้นที่การเรียนรู้ทั้งของครูและผู้เรียน

'ครูเบียร์' รัฐศักดิ์ มณีเนตร

เขียนและเรียบเรียงโดย กัญญัฐ กองรอด
สัมภาษณ์โดย ปวีณา แซ่มช้อย และ อธิษฐาน์ คงทรัพย์

"มีคนบอกว่าการสอนที่ดีที่สุด คือ ตอนฝึกสอนกับตอนนิเทศการสอน ทำไมเราถึงไม่เอาช่วงเวลานั้นมาใช้และทำให้ดีที่สุดในทุกวัน เพื่อทำให้เด็กประทับใจ"

ข้อความข้างต้นของ *ครูเบียร์ - รัฐศักดิ์ มณีเนตร* จากโรงเรียนเรียนวัดราชโอรส กรุงเทพมหานคร แสดงให้เห็นความตั้งใจในการสร้างวิธีการสอนที่ดี นำมาสู่การสร้างห้องเรียนที่ครูสามารถลองผิดลองถูกและมีความยืดหยุ่น ซึ่งเป็นหลักการสำคัญในการออกแบบห้องเรียนของครูเบียร์ ที่แม้จะเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ครูต้องใช้ศักยภาพหรือทักษะหลายอย่างที่มีในตนเอง แต่เมื่อเทียบกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนแล้ว ครูเบียร์ก็พร้อมที่จะทุ่มเทพลังที่มี เพื่อสร้างห้องเรียนที่สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้มากที่สุดเท่าที่เขาจะสามารถเก็บเกี่ยวไปได้

'ห้องเรียนไม่ติดกรอบ' พื้นที่แห่งการลองผิดลองถูกของครูผู้สอน

'วางแผน ลองทำ ปรับเปลี่ยน สรุปผล' คือ ลูปของการสร้างห้องเรียนของครูเบียร์ และทำให้เห็นว่าห้องเรียน Active Learning ไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างสำเร็จรูป ทว่า ห้องเรียนนี้เป็นการเดินทางของการ 'ลองผิดลองถูก' หรือทดลองทำ เพื่อหาสิ่งที่ทำได้ดีและสิ่งที่ควรต้องพัฒนาต่ออยู่เสมอ ซึ่งทำให้เห็นว่า การสร้างห้องเรียนที่ดีตัวครูเองต้องเรียนรู้ที่จะปรับ

เปลี่ยนห้องเรียนของตนได้

วิธีการสอนของครูเบียร์ในยุคแรกมักใช้วิธีการบรรยายตามแผนผังความคิด (Mind Map) ต่อมาได้ปรับมาใช้ Visual Note ประกอบการบรรยาย รวมถึงการใช้การ์ดเกมกระบวนการ หรือบางครั้งใช้สิ่งที่เรียกว่า 'ปิ๊งแว็บ' จากความคิดมาทดลองในการสร้างชั้นเรียน โดยใช้วิธีการสังเกตบรรยากาศของชั้นเรียนเป็นหลักสำคัญ

"เปลี่ยนหน้างาน (ห้องเรียน) ได้ ถ้าสิ่งที่เตรียมมาไม่เวิร์ค"

"ยุบเนื้อหาบางอย่างลง หากเวลาไม่เพียงพอ"

"กล้าที่จะตัด ไม่ยัด (ข้อมูล) ทุกอย่างให้เด็กเพราะเขาจะรับได้ไม่ทั้งหมด เลือกเฉพาะอันที่สำคัญ"

ยุทธวิธีของครูเบียร์ในการสร้างชั้นเรียนข้างต้นสวนทางกับแนวทางการทำแผนการสอนเป็นอย่างมาก กล่าวคือ โดยส่วนมากครูมักออกแบบการสอนล่วงหน้าโดยการกำหนดผลการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับในแต่ละคาบเรียน ทว่า วิธีการของครูเบียร์คือ การมีกรอบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและยืดห้องเรียนตรงหน้าเป็นสำคัญ ซึ่งผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอาจเป็นหรือไม่เป็นไปตามแผนที่ครูเตรียมมาก็ได้ และหลังจบชั้นเรียนครูเบียร์จึงนำสิ่งที่เกิดขึ้นจากการปรับหน้างานไปเขียนในแผนการสอนอีกครั้ง ด้วยวิธีการเช่นนี้ทำให้ห้องเรียนของครูเบียร์สามารถปรับเปลี่ยนได้เสมอขึ้นอยู่กับบรรยากาศการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงยังได้แผนการสอนที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติจริง และทำให้ครูเบียร์ได้เห็นสิ่งที่ทำได้ดีและสิ่งที่ควรต้องปรับปรุง เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาชั้นเรียนต่อไป

ส่งต่อพลังการสร้างห้องเรียน Active Learning ผ่าน 'ชุมชนเชิงวิชาชีพ'

ประการสำคัญของการสร้างหรือปรับห้องเรียนของครูเบียร์ คือ การนำข้อค้นพบส่งต่อไปยังกิจกรรม PLC ของกลุ่มสาระสังคมศึกษาฯ (PLC: Professional Learning Community หรือชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ) โดยการให้เพื่อนครูช่วยให้คำแนะนำหรือ

นำไปลองใช้ต่อ วิธีการนี้ถือเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิดหรือแนวทางในการสร้างชั้นเรียนที่ผ่านการทดลองทำมาแล้ว รวมถึงช่วยให้เกิดการริเริ่มหรือพัฒนาแนวทางการสอนของกลุ่มสาระฯ ต่อไปเช่นกัน

> *“เพื่อนครูบอกว่าตั้งแต่เธอย้ายมา ทำให้หมวดเหนื่อยเพราะคึกมาก เห็นเธอสอนสนุก เรา (เพื่อนครู) อยากสอนได้บ้าง จึงมาร่วมมือและออกแบบการเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้เด็กได้มุมมองที่หลากหลาย”*

กว่าจะทำให้เพื่อนครูตอบรับแนวทางในการร่วมสร้างชั้นเรียนแบบ Active Learning ครูเบียร์ได้เล่าถึงความท้าทายสำคัญที่อาจเป็นแนวทางให้กับเพื่อนครูคนอื่นในการนำไปปรับใช้ต่อไป ดังนี้

ความท้าทายแรก คือ การทำให้เพื่อนครูเห็นก่อนว่า ห้องเรียนแบบ Active Learning เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ โดยเริ่มจากการลองชวนเพื่อนครูทีละนิดทีน้อยจนเขามาช่วยกัน โจทย์ต่อไปคือ จะทำอย่างไรให้ทุกคนไปด้วยกันได้ ในเงื่อนไขที่พลังงานของครูแต่ละคนไม่เท่ากัน แต่ยังคงให้ทุกคนได้เป็นตัวของตัวเอง

ความท้าทายต่อมา คือ จะทำอย่างไรกับการวัดและประเมินผล ซึ่งในช่วงแรกครูเบียร์ใช้เพียงแบบสอบถามในการวัดผล พบว่า วิธีการดังกล่าวนั้นไม่ตอบโจทย์ จึงปรับวิธีการใหม่โดยการเห็นถึงพัฒนาการของเด็กในการเรียนรู้ และไม่ใช้การยึดคะแนนเป็นหลัก

สำหรับการวัดผล ครูเบียร์จะใช้การตั้งคำถามปลายเปิดโดยเน้นการประยุกต์ใช้จากหลักการที่สอนเป็นหลัก ทำให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและแสดงศักยภาพออกมาอย่างเต็มที่ โดยที่ครูไม่ตัดสินว่าถูกหรือผิด เมื่อผู้เรียนเขียนตอบมาก็จะถามเขาถึงสาระสำคัญ ถามว่าเขาชอบอันไหน เพราะอะไร ซึ่งวิธีการเช่นนี้ทำให้ผู้เรียนรู้สึกชอบและไม่กดดันเท่ากับการวัดผลที่มีคำตอบผิดหรือถูก

A

B

A : การฉายสไลด์บนกำแพงนอกจากจะใช้แสดงเนื้อหา ยังใช้เป็นพื้นหลังให้นักเรียนนำกระดาษไปติดเพื่อแสดงความคิดเห็นได้

B : สนามหญ้าก็เป็นพื้นที่เรียนรู้

C

D

C : วงแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PCL) แบบสบาย ๆ ควบรวมทั้งการชวนกันคิด เสนอไอเดีย วางแผน และสังสรรค์เฮฮา

D : หัวข้อและคำถามของครูเบียร์ ชวนนักเรียนทุกคนขบคิดและแสดงความคิดเห็น

แรงกระเพื่อมของการเปลี่ยนแปลงเริ่มต้นจากชั้นเรียน

เมื่อก้าวข้ามความท้าทายดังกล่าว ครูเบียร์พบถึงความเปลี่ยนแปลงสำคัญที่เกิดขึ้นในหลายระดับ โดยมีจุดเริ่มของความเปลี่ยนแปลงสำคัญที่เกิดขึ้นจากชั้นเรียน และได้ส่งแรงกระเพื่อมไปยังส่วนต่าง ๆ ด้วย

ความเปลี่ยนแปลงในระดับผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนมากขึ้น ทั้งในการแสดงความคิดเห็น หรือความกล้าในการถามครูเมื่อเขาติดขัดหรือสงสัย และจากการที่ครูเบียร์พยายามสร้างพื้นที่และคุณค่าให้กับผู้เรียนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มเด็กที่ถูกมองว่าเป็นเด็กเกเร การนำประเด็นที่พวกเขารู้สึกเชื่อมโยงได้มาเป็นหัวข้อในการพูดคุย เช่น เรื่องกัญชาที่เขาอาจมีประสบการณ์ใกล้ชิด ท่าทีที่พร้อมฟังของครูช่วยให้ผู้เรียนกล้าที่แลกเปลี่ยน ซึ่งก็จะช่วยให้ครูได้รู้จักและเชื่อมโยงกับนักเรียนกลุ่มนี้มากยิ่งขึ้น

ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตัวครู พบว่า จากการสร้างห้องเรียน Active Learning ทำให้ครูพูดน้อยลงและฟังผู้เรียนมากขึ้น จากการเปลี่ยนวิธีการสอนที่เน้นการบรรยายมาสู่การใช้คำถามปลายเปิดเพื่อชวนผู้เรียนแลกเปลี่ยน การรับฟังผู้เรียนอย่างตั้งใจ ตัดสินเขาน้อยลง ไม่รีบสรุปความคิดของตน และไม่ตัดบทสนทนา กลายเป็นคุณภาพหนึ่งที่สำคัญที่เกิดขึ้นกับครู นอกจากนี้ครูยังได้ท้าทายตนเองไม่ให้รู้สึกเบื่อกับเนื้อหาที่ต้องสอน ด้วยความคิดที่ว่า *“หากครูยังเบื่อ (เนื้อหา) เด็กก็คงเบื่อด้วย เราจึงต้องหากระบวนการต่าง ๆ มาลองทำ เพื่อท้าทายตัวเองให้ทำสิ่งใหม่ ๆ”*

ความเปลี่ยนแปลงในระดับเพื่อนครู พบว่า จากเดิมที่ครูแต่ละคนต่างคนต่างสอน เมื่อมาทำกระบวนการร่วมกันก็มีการวางแผนร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนกันมากขึ้น รวมถึงมีการนำสิ่งที่ทำแล้วสำเร็จในชั้นเรียนมาแบ่งปันกัน ซึ่งก็ช่วยให้เพื่อนครูได้ละลายพฤติกรรมกันเอง จุดที่เป็นปัจจัยสำคัญคือ การมีเพื่อนครูรุ่นราวคราวเดียวกัน จะช่วยให้ชุมชนการเรียนรู้ของครูสามารถเชื่อมกันได้อย่างแข็งแรงมากยิ่งขึ้น

ความเปลี่ยนแปลงในระดับโรงเรียน พบว่า การปรากฏของนโยบาย Active Learning ส่งผลกระทบต่อครูทั้งโรงเรียนที่ต่างต้องปรับวิธีการทำงาน ทั้งวิธีการทำแผน การนิเทศ และการประเมินผล ซึ่งหากครูสามารถทำตามนโยบายด้วยความสมัครใจจะทำให้ครูมีความสุขมากกว่าการทำตามด้วยความรู้สึกถูกบังคับ ดังนั้น เมื่อแรงกระเพื่อมของ

ความเปลี่ยนแปลงขยับในกลุ่มเพื่อนครู ด้วยการใช้กลไกของการ PLC เป็นพื้นที่สำคัญที่ครูเบียร์ใช้ในการขยายแนวคิดและชวนครูทดลองทำ กระทั่งเมื่อสามารถขยับในระดับหมวดสาระฯ ของตนเองได้ หมวดสาระฯ อื่นก็จะเริ่มลองขยับหรือนำแนวทางไปปรับใช้ เช่น หมวดสาระคณิตศาสตร์ได้เริ่มปรับตาม และต่อมาจึงค่อย ๆ พัฒนาไปในระดับโรงเรียน โดยครูเบียร์มักได้รับมอบหมายให้เป็นหัวหน้างานในด้านที่เกี่ยวข้องกับการจัดอบรม Active Learning ให้กับเพื่อนครูในโรงเรียน และได้รับการสนับสนุนที่ดีจากผู้บริหาร

ต้องกล้าที่จะ (ลอง) ทำ

"ต้องกล้าที่จะลองทำ" คือ หัวใจหลักที่ครูเบียร์ได้สื่อสารถึงเพื่อนครู ด้วยเห็นว่าการได้ลองทำสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งอาจจะเวิร์คหรือไม่เวิร์คนั้นล้วนเป็นการเรียนรู้ที่สำคัญของตัวครูด้วยเช่นกัน ซึ่งจุดแรกอาจต้องอาศัยความกล้าของครูที่จะลองปรับเปลี่ยนวิธีคิดในการสร้างชั้นเรียน ด้วยการผสานทั้งไอเดียต่างๆ ที่อาจริเริ่มทดลองทำหรือปรับใช้จากแหล่งอื่น โดยคงไว้ซึ่งความเป็นตัวของตัวเอง ด้วยความเชื่อที่ว่า

"ถ้าเราเชื่อและศรัทธาในตัวเองว่าทำได้ เราจะทำได้ตามที่เราคาดหวัง"

นอกจากนี้ ครูเบียร์ยังทำให้เห็นพลังของการร่วมสร้างความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้จากความร่วมมือกันของเพื่อนครู และทำให้เห็นว่า บนทางของการสร้างการเรียนรู้นี้ครูไม่ได้โดยเดี่ยวหรือทำงานเพียงลำพัง แต่สามารถแสวงหาเพื่อนร่วมทางเพื่อมาร่วมกันส่งสร้างแรงกระเพื่อมให้กว้างออกไปได้

"ครูมีเพื่อนร่วมงานเคียงข้าง อย่ากดดันเก็บไว้คนเดียว"

3

ก้าวข้ามกรอบจำกัด สู่การเรียนรู้แบบบูรณาการ

เรื่องเล่าจาก 'โรงเรียนชุมชนสามพร้าว'

เขียนและเรียบเรียงโดย กัญญ์ณัฐ กองรอด
สัมภาษณ์โดย อัครา เมธาสุข และ กฤษฎากรณ์ แก้วสำราญ

คงดีไม่น้อยหากเป้าหมายและแนวทางการสร้างชั้นเรียนของครูคนหนึ่ง มีความสอดคล้องและได้รับการสนับสนุนจากเพื่อนร่วมงาน ผู้บริหาร และชุมชน สิ่งเหล่านี้คือสิ่งสำคัญที่ช่วยแบ่งเบาความยากของครูให้น้อยลง และกลายเป็นแรงผลักสำคัญที่ทำให้ครูมีความกล้าที่จะริเริ่มหรือทดลองการสร้างห้องเรียนในแบบต่าง ๆ เพื่อหาแนวทางที่ดีที่สุดสำหรับผู้เรียนของเขา

เรื่องเล่าต่อไปนี้ คือ เรื่องราวของ 'โรงเรียนชุมชนสามพร้าว' จังหวัดอุดรธานี ผ่านมุมมองของตัวแทนครู ประกอบด้วย *ครูออฟ-ณัฐฐิรา กิ่งมิ่งแฮ ครูหนิง-กฤติยา สาวงศ์นาม* และ*ครูแนน-ชุติมา ใจบุญ* เพื่อฉายให้เห็นแนวทางการสร้างห้องเรียนที่พยายามข้ามกรอบจำกัดด้านโครงสร้างรายวิชา ผ่านการจัดการเรียนรู้ภายใต้คำว่า 'การบูรณาการ' เพื่อเป้าหมายสำคัญคือ การพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูงสุดเท่าที่เขาจะสามารถทำได้

บูรณาการการเรียนรู้ : ทดลองขยับ ข้ามศาสตร์ ข้ามวิชา

การสร้างห้องเรียนที่ผู้สอนร่วมกันสอนเป็นทีม หรือ Team Teaching มักถูกมองว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ยาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับโรงเรียนขนาดเล็กหรือโรงเรียนที่มีทรัพยากรจำกัด เนื่องจากการสอนในลักษณะนี้มักต้องใช้ทรัพยากรครูมากกว่าชั้นเรียนปกติ ทั้งในช่วงเวลาสอนและการวางแผนเพื่อเตรียมการสอน ซึ่งต่างจากชั้นเรียนปกติที่ครู 1 คน สามารถวางแผนและ

จัดการชั้นเรียนได้ด้วยตนเอง อย่างไรก็ตาม แม้จะดูเป็นเรื่องที่ไม่ง่าย ทว่า ผลลัพธ์จากการเรียนรู้แบบบูรณาการข้ามสาระวิชาต่างๆ เป็นสิ่งที่ครูต้องการให้เกิดขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงอย่างเป็นองค์รวมและไม่ตัดแบ่งความรู้ด้วยรายวิชาใดวิชาหนึ่งเท่านั้น ด้วยเหตุนี้จึงนำมาสู่การริเริ่มทดลองสร้าง Team Teaching ตามแบบฉบับโรงเรียนชุมชนสามพร้าว โดยมี *ครูออฟ-ณัฐธิรา กิ่งมิ่งแฮ* ตัวแทนครูได้เล่าให้ฟังถึงวิธีการที่โรงเรียน 'เริ่มขยับ' ในการสร้าง Team Teaching เพื่อบูรณาการการเรียนรู้ โดยเริ่มจากชั้นเรียนที่ครูมีความพร้อมเป็นจุดเริ่มต้น

> *"เดิมทีมีความคิดที่จะใช้แนวทางนี้ในเฉพาะบางรายวิชาที่ครูมีความตั้งใจหรือมีเวลาร่วมกัน ก็สามารถวางแผนและบูรณาการรายวิชาร่วมกันได้เลย"*

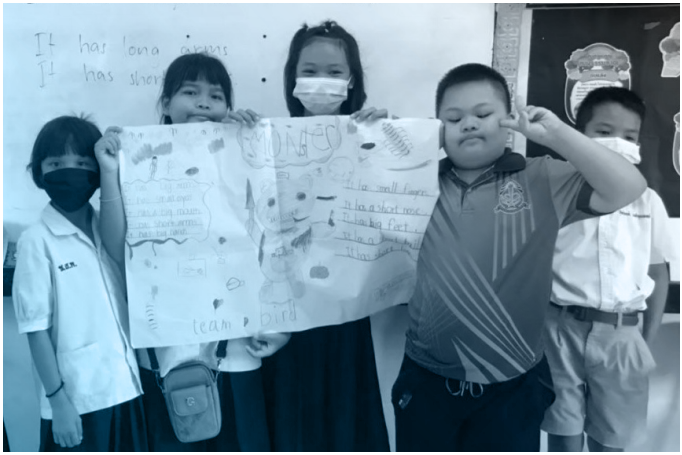
สำหรับแผนในอนาคต ครูออฟเห็นแนวทางที่สามารถนำไปพัฒนาต่อเพื่อให้การสร้าง Team Teaching ให้เกิดได้อย่างเป็นรูปธรรมและมีโครงสร้างมากขึ้น นั่นคือ การร่วมกันวางแผนเนื้อหาสาระที่ครูจะสอนล่วงหน้า โดยพิจารณาว่าแต่ละเรื่องหรือแต่ละรายวิชาสามารถบูรณาการร่วมกับรายวิชาใดได้บ้าง เช่น การสอนเรื่องเศษส่วนในรายวิชาคณิศาสตร์ที่อาจนำไปบูรณาการร่วมกับการชั่ง ตวง วัด ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

แม้ว่าขณะนี้โรงเรียนยังไม่ได้สื่อสารอย่างเป็นทางการว่าได้ใช้วิธีการสอนแบบ Team Teaching แต่ก็ได้ริเริ่มทดลองทำมาได้สักพักหนึ่งแล้ว โดยในระยะเริ่มต้นได้ทดลองทำในช่วงเวลาที่ไม่ใช่คาบเรียนหลัก เช่น คาบแนะแนว คาบลูกเสือ โดยให้ครูแต่ละวิชาได้ลองออกแบบการสอนที่ตนเองกำลังสอนอยู่หรือสอนผ่านมาแล้ว นำมาทดลองทำแผนบูรณาการร่วมกับรายวิชาอื่นที่สามารถทำงานร่วมกันได้ โดยนำมาออกแบบผ่านการใช้ เส้นโค้งการเรียนรู้ หรือ 'Learning Curve' เป็นเครื่องมือช่วย และมีการแบ่งหน้าที่ของครูในการสอน โดยใช้ทักษะการเป็นกระบวนกรที่ได้รับจากการร่วมโครงการบัวหลวงก่อการครูมาใช้ และเมื่อทดลองทำเสร็จเรียบร้อย ครูจะมาสะท้อนข้อค้นพบร่วมกันถึงสิ่งที่ทำได้ดีและสิ่งที่ต้องปรับต่อไป เพื่อนำไปพัฒนาต่อสำหรับการทำ Team Teaching ครั้งต่อไป ซึ่งเมื่อทดลองทำแล้ว เห็นว่าอยากนำการจัดการสอนลักษณะนี้ไปอยู่ในตารางเรียนประจำได้ในรายวิชาที่ไม่ใช่ในคาบพิเศษ

A

B

A : พื้นที่แปลงนา ที่โรงเรียนชุมชนสามพร้าวใช้ในการสอนแบบบูรณาการ
B : การสอนเป็นทีมช่วยแบ่งเบาภาระของครู และนักเรียนยังได้รับความรู้ที่หลากหลาย



C

D

C : การจัดวงแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) ระหว่างครูในแต่ละวิชา

D : ผลงานของนักเรียนหลังได้สนุกกับเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะผ่านการวาดรูป "สัตว์ประหลาด"

เส้นทางการเรียนรู้ที่มีความหมาย : ผู้เรียนเดินนำ ครู (แอบ) เดินตาม

“เรามีการแลกเปลี่ยนและเรียนรู้จากครูในรายวิชาอื่น แล้วนำมาปรับใช้กับรายวิชาของตนเอง”

ทำอย่างไรให้เด็กได้คิด คือ โจทย์สำคัญในการออกแบบชั้นเรียนของ *ครูหนิง-กฤติยา สาวงศ์นาม* ซึ่งแม้ว่าตนจะรับผิดชอบการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ แต่ครูหนิงกลับพบว่าวิธีการสอนจากรายวิชาวิทยาศาสตร์ที่เน้นให้ผู้เรียนได้มีการทดลองและสรุปบทเรียนด้วยตนเองเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่น่าสนใจในการนำมาประยุกต์กับรายวิชาของตน ครูหนิงจึงได้แลกเปลี่ยนและสอบถามจากครูในรายวิชาอื่นด้วยเสมอ เพื่อให้ตอบโจทย์ข้างต้นจึงนำวิธีการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) มาใช้เป็นโครงในการออกแบบการเรียนรู้ และเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ที่มีสภาพจริงเป็นทรัพยากรและเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างชั้นเรียน

“ครูเริ่มจากให้เด็กเรียนรู้จากสภาพจริงเนื่องจากขณะนั้นยังไม่ได้มีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ง่ายเช่นในสมัยนี้ จึงเอาเรื่องการเรียนรู้จากสภาพจริงเป็นเครื่องมือสำคัญ เช่น การให้ (ผู้เรียน) ไปสำรวจชุมชนภายใต้ตีม Tourism ที่มีผู้เรียนเป็นผู้เดินเรื่องหลักแล้วครูเป็นผู้เสริมองค์ความรู้ เช่น ความรู้เรื่องคำศัพท์ต่าง ๆ ที่พบระหว่างเส้นทางที่ผู้เรียนได้วางไว้”

การประยุกต์รายวิชาภาษาอังกฤษเข้ากับการเรียนรู้ผ่านชุมชน เป็นวิธีการเรียนรู้หนึ่งที่ครูหนิงเห็นว่าผู้เรียนจะได้รับการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงและได้รับทักษะอื่นที่นอกเหนือจากการเรียนรู้ในชั้นเรียน ด้วยการเริ่มต้นจากการนำตัวชี้วัดของหลักสูตรมาเป็นกรอบกว้าง ๆ เพื่อออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องตัวชี้วัดและสอดคล้องกับบริบทหรือชุมชนของผู้เรียน โดยครูเป็นผู้กำหนดสาระสำคัญ (Theme) การเรียนรู้และผู้เรียนเป็นผู้นำการเรียนรู้หลักในประเด็นที่เขาสนใจ ซึ่งครูมีบทบาทเป็นเพียงผู้สอดแทรกความรู้หรือสนับสนุนให้ผู้เรียนได้เกิดการค้นหาคำตอบหรือสิ่งที่ต้องการรู้ด้วยตนเอง โดยครูหนิงได้เล่าถึง ‘กฎเหล็กสำคัญ’ ที่ครูยึดถือ คือ ครูจะต้องมีความใจเย็นและรอคอยได้ กล่าวคือ ครูต้องห้ามบอกสิ่งที่เป็นความรู้ที่หวังให้นักเรียนทราบ และผู้เรียนได้ค้นคว้าด้วยตนเองก่อน ไม่เช่นนั้นผู้เรียนจะรอฟังคำตอบจากครูอย่างเดียว

ข้อค้นพบจากการเรียนรู้ในลักษณะนี้ ครูหนิงพบว่า การเรียนรู้ผ่านชุมชนเป็นสิ่งที่สามารถนำไปประยุกต์เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไปตามบริบทของชุมชนได้ ผู้เรียนจะรู้สึกสนุกเมื่อได้ออกนอกห้องเรียน และจะได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือทำหรือจากสถานการณ์ที่เขาได้ลงไปสัมผัสจริง รวมถึงการที่ผู้เรียนได้เป็นผู้นำเสนอองค์ความรู้ที่พบด้วยตนเองก่อให้เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง นอกจากนี้ ครูหนิงเชื่อว่า เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็วและยั่งยืนมากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อองค์ความรู้เหล่านั้นสอดคล้องกับวิถีชีวิตและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของเขา นอกจากผู้เรียนเรียนรู้ได้แล้ว ผลลัพธ์นั้นยังส่งผลต่อความรู้สึกของครูด้วยเช่นกัน นั่นคือ ครูจะรู้สึกมีความสุขเมื่อเห็นเด็กทำได้ สะท้อนได้ และสามารถนำความรู้นั้นไปใช้ได้จริง

‘แปลงนา’ คือ ห้องเรียนของทุกคน

การเรียนรู้เกี่ยวกับท้องถิ่นของตนเองถูกพูดถึงในฐานะนโยบายทางการศึกษาหรือหลักสูตรหนึ่งที่ผู้เรียนควรได้รับ โดยมีความแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับบริบทของพื้นที่เป็นสำคัญ สำหรับโรงเรียนชุมชนสามพร้าว เป็นโรงเรียนที่ผู้คนในท้องถิ่นมีการประกอบอาชีพเกษตรกรรมและปศุสัตว์เป็นหลัก ซึ่งต้องพบกับโจทย์ปัญหาหลัก คือ ราคาข้าวในท้องตลาดมีราคาตกต่ำลง ขณะที่เกษตรกรกลับมีค่าใช้จ่ายหรือต้นทุนในการทำการเกษตรมากขึ้น ปัญหาดังกล่าวจึงเป็นโจทย์ตั้งต้นของ *ครูแนน-ชุติมา ใจบุญ* ในการนำมาออกแบบห้องเรียนบูรณาการภายใต้การเรียนรู้เรื่อง ‘การทำนาข้าวปลอดสารพิษ’ เพื่อให้ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้เรียนรู้อาชีพหลักของผู้คนในชุมชนของตนมากขึ้น

เมื่อต้องเรียนรู้เรื่องการทำนา ห้องเรียนของครูแนนจึงเป็นห้องเรียนที่ใหญ่ กว้างขวาง และไม่มีกำแพงกั้น เนื่องจากผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจากสถานที่จริง และมีครูผู้สอนคือชาวนาตัวจริงในฐานะปราชญ์ชุมชน ผู้มาถ่ายทอดวิธีการและส่งต่อคุณค่าของการทำเกษตรปลอดสารให้ผู้เรียนได้เรียนรู้

ข้อค้นพบจากการเรียนในลักษณะนี้ ครูแนนพบว่า ผู้เรียนมีความสุขที่ได้ลงมือทำและถือเป็นการเปิดโลกการเรียนรู้ของเขา สำหรับตัวครูก็ได้พัฒนาทักษะเกี่ยวกับการออกแบบหลักสูตรบูรณาการ การมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนในการขอความร่วมมือเรื่องแหล่งเรียนรู้ ซึ่งทำให้โรงเรียนและชุมชนมีความสัมพันธ์กันมากขึ้นด้วย

“ทำอย่างไรให้น้อง ๆ ที่โรงเรียนได้เรียนรู้เหมือนพี่ ป.5”

ข้อจำกัดของการเรียนรู้จากชุมชนคือ การพาผู้เรียนออกออกรั้วโรงเรียนเพื่อไปเรียนรู้และสัมผัสประสบการณ์จริง ซึ่งสิ่งนี้เป็นไปได้ยากที่จะเกิดขึ้นกับนักเรียนในระดับชั้นเล็ก ๆ จึงเป็นโจทย์สำคัญของครูที่ว่า จะทำอย่างไรที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รู้จักชุมชนและเรียนรู้ได้ในเรื่องเดียวกัน นำมาสู่การจัดทำ ‘แปลงนาในโรงเรียน’ เพื่อจำลองผืนนาด้านนอกมาไว้ในรั้วโรงเรียน และเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกระดับได้สัมผัสและเรียนรู้จากแปลงนาได้อย่างทั่วถึง โดยได้มีการแบ่งการเรียนรู้เป็นระดับขั้นเพื่อให้สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียนในระดับชั้นต่าง ๆ

“แปลงนาในโรงเรียน เกิดหลังจากการที่เด็ก ป.5 ได้ไปเรียนข้างนอกมาแล้ว และเพื่อให้นักเรียนชั้นอื่นได้มีโอกาสเรียนรู้เรื่องนี้ด้วย โดยแต่ละช่วงชั้นหรือสาระก็จะสร้างการเรียนรู้ที่มีแปลงนาเป็นจุดตั้งต้น เช่น เด็กเล็กเรียนการวาดภาพ เด็กโตเริ่มเรียนเรื่องเศรษฐศาสตร์ (แปลงนาเท่านั้นจะได้ผลผลิตหรือกำไรเท่าไหร่) ขั้นตอนการทำนาเป็นต้น”

“ตอนนี้ ป.6 อยู่ในขั้นของการเรียนรู้เรื่องการสำรวจตลาด การทำบรรจุภัณฑ์ การคำนวณกำไร-ขาดทุน เหลือเรื่องตลาดออนไลน์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ครูอยากเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อนำมาถ่ายทอดคือ การขายของออนไลน์โดยใช้ข้าวจากแปลงเป็นผลิตภัณฑ์สำคัญ เพื่อต่อยอดจากที่เด็กสนใจ TikTok และสามารถทำคลิปวิดิโอได้อยู่แล้ว”

จากเรื่องเล่าของครูแนนทำให้เห็นว่า แปลงนาเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างการเรียนรู้ได้หลายสาระและหลายระดับชั้น ซึ่งมีหัวใจหลักอยู่ที่การต่อยอดการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยเพิ่มระดับความลึกหรือยากไปตามระดับชั้นหรือความสามารถของผู้เรียน ทำให้เห็นว่า แม้จะเป็นแปลงนาเดียวกันแต่ก็สามารถสร้างการเรียนรู้ที่หลากหลายให้กับผู้เรียนในระดับต่าง ๆ ได้

การเรียนรู้แบบบูรณาการกับ Active Learning : เส้นทางการทำงานของครูโรงเรียนชุมชนสามพร้าว

แม้ในปัจจุบันยังมีการถกเถียงกันไม่น้อยว่า Active Learning คืออะไร แต่จากเรื่องเล่าข้างต้นได้ฉายให้เห็นแนวทางการสร้างการเรียนรู้แบบบูรณาการตามแบบฉบับของครูโรงเรียนชุมชนสามพร้าว ซึ่งไม่ได้บอกโดยตรงว่าแนวทางดังกล่าวเป็นการสร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning หรือไม่ อย่างไร

เมื่อคลี่ดูเนื้อในของเรื่องดังกล่าวพบว่า การสร้างห้องเรียนบูรณาการของครูทั้งสามคน มีแก่นสำคัญในการสร้างการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์จริง ผู้เรียนได้แสดงทักษะด้านอื่นที่ตนอาจมีความโดดเด่นมากกว่าการเรียนในห้อง หรือได้พัฒนาทักษะที่ตนเองอาจต้องได้รับการพัฒนาเพิ่มเติม เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะชีวิต การลงมือทำ รวมถึงทำให้ผู้เรียนได้เกิดความช่วยเหลือซึ่งกันและกันระหว่างผู้เรียนที่มีทักษะโดดเด่นแตกต่างกัน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีร่วมกัน นอกจากนี้ ผู้เรียนยังตื่นตัวกับการเรียนและสามารถสะท้อนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นของตนเองได้ สามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้เข้ากับชีวิตของตนเองได้โดยไม่แยกขาดระหว่างโลกการเรียนรู้กับโลกจริง เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นแก่นสำคัญที่ครูต่างมองเห็น และพยายามที่จะแสวงหาแนวทางเพื่อสร้างการเรียนรู้ให้ตอบโจทย์ดังกล่าว เพื่อเป้าหมายคือให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูงสุด แม้ว่าตัวครูเองจะต้องใช้ความพยายามหรือกำลังที่มากกว่าเดิมก็ตาม

“เด็กเรียนแล้วมีความสุข เมื่อมีความสุขแล้วเขาก็จะจำสิ่งที่เขาเรียนรู้ได้ ความจำของเด็กเกิดจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงที่เขาได้รับจากชั้นเรียน”

“ครูจะมีความสุขและหายเหนื่อย เมื่อเห็นว่าเด็กมีความสุขกับการเรียน”

“ครูหลายคนอยากทำ แต่ไม่รู้จะเริ่มอย่างไร ครูต้องมีประสบการณ์และเห็นตัวอย่าง เพื่อให้ได้เป็นตัวตั้งต้นไปเดียให้ครูนำไปปรับใช้ต่อไปได้ ครูต้องการได้รับการจุดประกาย”

หากบอกว่า Active Learning คือ การสร้างการเรียนรู้ที่มีความสุขและความหมายต่อผู้เรียน เรื่องเล่านี้คงเป็นแนวทางสร้าง Active Learning แบบฉบับของโรงเรียนชุมชนสามพร้าวด้วยเช่นกัน

นอกจากความสำคัญของครูผู้สอนในฐานะผู้มีบทบาทสำคัญในการริเริ่มหรือสร้างสรรค์ชั้นเรียนในการออกแบบการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียนแล้ว ระบบสนับสนุนที่ช่วยให้ครูสามารถปลดล็อกข้อจำกัดที่มีทางโครงสร้างและอำนวยความสะดวกให้ครูในการสร้างชั้นเรียนตามที่ต้องการ เป็นปัจจัยหนึ่งสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้ครูสามารถริเริ่มออกแบบชั้นเรียน Active Learning ในชั้นเรียนได้โดยมีข้อจำกัดที่น้อยที่สุด

> *“ผู้บริหารเป็นส่วนสำคัญในการสนับสนุนให้ครูได้สร้างการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อให้ครูรู้สึกว่า การเกิดทางบนเส้นทางนี้ไม่ใช่เรื่องยากจนเกินไป”*

> *“การสนับสนุนจากผู้บริหารและชุมชน จะเป็นแรงสนับสนุนที่สำคัญให้กับคุณครูในการทำ Active Learning”*

นี่คือเสียงสะท้อนจากตัวแทนคุณครู ซึ่งชี้ให้เห็นความสำคัญของผู้บริหารโรงเรียนและชุมชนรอบข้าง ในฐานะผู้มีส่วนสำคัญในการสนับสนุนให้ครูสามารถสร้างชั้นเรียนที่เชื่อมโยงผู้เรียนกับการเรียนรู้ในโลกจริงได้ โดยหวังว่าผู้มีอำนาจจะเข้าใจและเป็นเพื่อนร่วมทางของครูต่อไป

4

ไม่ได้ 'ปลด' เพียงแค่ 'ปรับ' : บทบาทของผู้อำนวย (ปรับ) การเรียนรู้

เรื่องเล่าจาก 'โรงเรียนอนุบาลหนองหานวิทยายน'

เขียนและเรียบเรียงโดย กัญณัฐ กองรอด
สัมภาษณ์โดย อัครา เมธาสุข และ กฤษฎากรณ์ แก้วสำราญ

เรื่องราวระหว่าง *'ครู'* และ *'ผู้บริหาร'* ในสายธารเรื่องเล่าที่เกี่ยวข้องกับปริมณฑลของโรงเรียน ความสัมพันธ์ของผู้สวมบทบาททั้งสองข้างต้น มักเป็นเรื่องเล่าที่ปรากฏให้เห็นความขัดแย้งระหว่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่ออีกฝ่ายมีสถานะและความสามารถในการใช้อำนาจที่เหนือกว่า ความรู้สึกของการถูกกดทับจากการใช้อำนาจสั่งการจึงเป็นสิ่งที่มักปรากฏในความรู้สึกของครูผู้น้อยหรือผู้อยู่ใต้บังคับบัญชาเสมอ และเมื่อความรู้สึกถูกสร้างและสั่งสมนานขึ้นโดยไม่ได้รับการดูแล จะนำมาสู่ความขัดแย้งที่เรื้อรังและส่งผลต่อคุณภาพชีวิต สุขภาพจิตใจ และศักยภาพของครูในการสร้างการเรียนรู้ได้เช่นกัน

จะเป็นอย่างไร หากว่าผู้บริหารปรับท่าทีจากการใช้อำนาจเป็นการอำนวย เพื่อสนับสนุนให้เกิดการสร้างชุมชนการเรียนรู้ที่มีความสุขทั้งกับตัวครูและผู้เรียน ?

> *"ถ้าผู้อำนวยการโรงเรียนชอบวิชาการ ครูก็จะแข่งขันกันทำงานวิชาการ ถ้า ผอ. ชอบงานเลี้ยง ครูก็วุ่นวายกับการจัดอาหาร ถ้า ผอ. อยากให้บรรยากาศโรงเรียนดี ผอ. ก็ต้องทำเป็นแบบอย่าง เพราะเราให้คุณให้โทษครูได้ ให้พลังก็ได้ หรือบั่นทอนก็ได้"*[i]

[i] ข้อความจาก โครงการผู้นำแห่งอนาคต, "ผอ.ศรีสมร สนทา: ต่อรองมากกว่าศิโรราบ เพื่อรักษาหัวใจครูในโรงเรียน", เข้าถึงได้ที่ https://www.leadershipforfuture.com/srisamorn-sontha-bbl/

เรื่องเล่าต่อไปนี้ คือ เรื่องเล่าจากโรงเรียนอนุบาลหนองหานวิทยายน จังหวัดอุดรธานี ภายใต้การหนุนเสริมของ *ศรีสมร สนทา* ผู้อำนวยการโรงเรียนในขณะนั้น หรือที่คณะครูและนักเรียนต่างเรียกทีเล่นทีจริงว่า *'ยายหมอน'* ผู้อำนวยการที่เป็นเสมือนญาติผู้ใกล้ชิดของคุณครูและเด็กนักเรียนในโรงเรียน และได้ทำให้เห็นว่า ผู้อำนวยการโรงเรียนมีความสำคัญอย่างไรกับการถางที่ทาง เพื่อให้ผืนดินของโรงเรียนอนุบาลหนองหานฯ มีแนวทางสำหรับการเตรียมพร้อมต่อการปลูกฝังเมล็ดพันธุ์ของการเรียนรู้ต่อไป

ผลัดกันเรียน เปลี่ยนกันถ่ายทอด : ชุมชนการเรียนรู้ฉบับอนุบาลหนองหานฯ

'อบรมแล้วลืม ไม่ได้นำมาใช้' มักเป็นภาวะที่ครูไทยไม่น้อยต้องประสบ เมื่อการอบรมเกิดขึ้นเพียงเพื่อให้เป็นไปตามตัวชี้วัดหรือเก็บชั่วโมงพัฒนาฯ ให้ครบ และนำไปใช้ประโยชน์ในการทำวิทยฐานะต่อไป ทว่า สิ่งเหล่านี้เป็นไม่ได้เกิดขึ้นกับโรงเรียนอนุบาลหนองหานวิทยายน ด้วยหลักฐานเชิงประจักษ์ทำให้เห็นว่า ผู้อำนวยการและคุณครูที่นี่ต่างเห็นความสำคัญขององค์ความรู้ที่ตนได้รับ และมีความมุ่งมั่นในการนำสิ่งเหล่านั้นไปต่อยอดเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งต่อตัวครูและผู้เรียน นั่นคือ การนำเครื่องมือที่ได้รับจากการเข้าร่วม *'โครงการบัวหลวงก่อการครู'* ไปใช้ประโยชน์จริงทั้งในด้านการออกแบบการเรียนรู้ การสอนเป็นทีม (Team Teaching) รวมถึงการนำไปเป็นรูปแบบเพื่อใช้ในการประเมินของครู เช่น การประเมินวิทยฐานะ การประเมินเงินเดือน เป็นต้น อย่างไรก็ตาม กว่าจะเดินทางมาถึงจุดที่ครูนำองค์ความรู้หรือกระบวนการที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการไปใช้จริงในระดับโรงเรียน เบื้องหลังของปรากฏการณ์นี้ต้องผ่านการทำงานอย่างเข้มข้นด้วย 'แรงปรารถนา' ของตนเองทั้งจากครูและผู้อำนวยการโรงเรียน

> *"เรา (ผอ.ศรีสมร) ได้รับรู้เรื่อง Child Centered มาโดยตลอด รวมถึงข้อดีของการสร้างการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการมากกว่าการบรรยาย เราเข้าใจเรื่องทฤษฎีมาตลอด แต่ไม่ค่อยเห็นภาพในเชิงปฏิบัติที่จะช่วยให้ครูมั่นใจกับแนวทางนี้ จนกระทั่งมาร่วมโครงการบัวหลวงก่อการครู"*

จนกระทั่ง ผอ.ศรีสมร ได้มีโอกาสร่วมสังเกตการณ์ในรายวิชาห้องเรียนสร้างสรรค์ โดย คุณพฤหัส พหลกุบุตร จากมูลนิธิสื่อชาวบ้าน (มะขามป้อม) และได้ยินเสียงสะท้อน

จากครูหลายคนที่ชื่นชอบเครื่องมือที่เรียกว่า *เส้นโค้งการเรียนรู้* หรือ *Learning Curve* ซึ่งช่วยให้ครูรู้สึกว่า สามารถนำมาใช้ในการทำแผนการสอนได้ง่าย ครอบคลุม และชัดเจน เมื่อครูเข้าร่วมอบรมเสร็จสิ้นในแต่ละรายวิชา จึงจัดวงสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้ตลอดทุกวิชาจากโครงการ ด้วยข้อจำกัดที่ครูแต่ละคนได้เรียนรู้ไม่ครบทุกรายวิชาจากโครงการ (ต้องเลือก 2 รายวิชา จาก 6 รายวิชา) จึงมีโจทย์ต่อไปว่า จะทำอย่างไรให้เพื่อนครูทุกคนมีโอกาสได้รับความรู้จากวิชาอื่นด้วยเช่นเดียวกัน ?

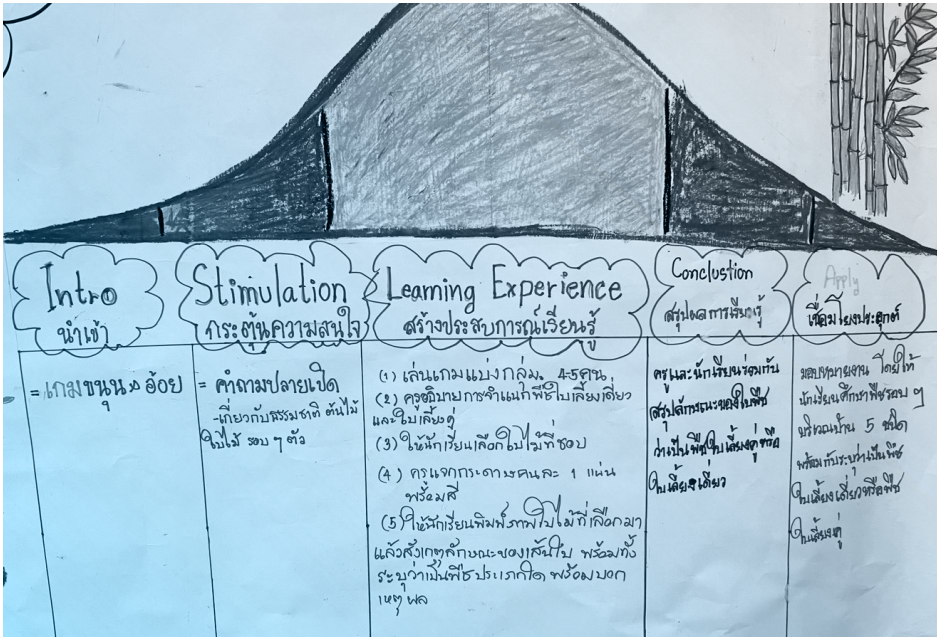
นำมาสู่แนวคิด *'ผลัดกันเรียน เปลี่ยนกันถ่ายทอด ให้เพื่อนครูทั้งโรงเรียน'* โดยการให้เพื่อนครูที่ได้เข้าเรียนในแต่ละวิชามานำกระบวนการและถ่ายทอดให้ครูทั้งโรงเรียน เมื่อครูทุกคนในโรงเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่คล้ายหรือเหมือนกันในเชิงกระบวนการแล้ว จึงเกิดคำถามที่ว่า

แล้วคุณครูโรงเรียนอนุบาลหนองหานจะเดินไปทางไหนต่อ ?

จากโจทย์ข้างต้น นำมาสู่แนวทางการจัดการสอนแบบบูรณาการ โดยหวังว่าจะสามารถทำให้เกิดขึ้นอย่างน้อย 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยที่ ผอ.ศรีสมร เปิดโอกาสให้ครูได้ทดลองทำตามความพร้อมและความสมัครใจ โดยการสอนนั้นมีการนำ Learning Curve มาใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบการเรียนรู้ และสอนในลักษณะการสอนเป็นทีม (Team Teaching) ด้วยความเชี่ยวชาญที่ต่างกันของครู ทำให้การเรียนรู้ในแต่ละช่วง ผู้เรียนจะได้รับองค์ความรู้ที่หลากหลาย ได้เห็นการบูรณาการร่วมกันของเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้อย่างลงตัว ผลที่ได้จากแนวทางดังกล่าว พบว่า แม้ครูจะต้องทำงานเพิ่มขึ้น มีความเหนื่อยมากขึ้น แต่ก็ได้ยินเสียงสะท้อนที่ได้รับจากผู้เรียนถึงความชื่นชอบการเรียนรู้แบบบูรณาการดังกล่าว

ใช้ 'ความสนุก' ที่เรียบง่าย เป็นตัวช่วยนำการเรียนรู้

การสร้างสรรค์ห้องเรียนให้มีความสนุก เหมือนว่าเป็นโจทย์และเป้าหมายของครูหลายคน ด้วยความหวังว่าสิ่งเหล่านี้จะช่วยดึงความสนใจให้ผู้เรียนมีความ 'อยาก' ที่จะเรียนรู้ ทว่า ความสนุกนั้นคืออะไร และจำเป็นหรือไม่ที่ครูต้องมี 'ความตลก' ถึงจะสามารถสร้างห้องเรียนที่มี 'ความสนุก' ได้



A

B

A : ตัวอย่างการเขียนแผนการสอนที่ใช้ 'Learning Curve' ของโรงเรียนอนุบาลหนองหานวิทยายน

B : การอบรมที่ครูแต่ละคนจัดให้เพื่อนครูในโรงเรียนได้เรียนรู้ด้วยกัน

C

D

C : การเรียนรู้ "เงามืด-เงาสว่าง" ที่ทั้งอร่อยและสนุก เพราะใช้คุกกี้เป็นเครื่องมือ

D : การถอดบทเรียน โดยให้นักเรียนเขียน "สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม" แล้วนำมาแสดงให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกันและกัน

เรื่องเล่าของ *ครูจุ๋ม - ประภาพร คำวันดี* และ *ครูเตเต้ - สังคม หาญนาดง* ทำให้เห็นว่า การเรียนรู้ที่สร้างความสนุกให้กับผู้เรียนไม่ได้อาศัยความตลกของครูผู้สอน สิ่งสำคัญคือการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือทำจริง สามารถนำสิ่งเหล่านั้นไปใช้ในชีวิตได้ และไม่ซับซ้อนเกินจนทำให้รู้สึกยากเกินไปที่จะเรียนรู้ เพียงเท่านี้ก็ช่วยให้ความสนุกในการเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้โดยไม่ต้องอาศัยเทคนิคหรือกระบวนการที่ซับซ้อนใดมาช่วยกระตุ้นความรู้สึก 'อยากเรียนรู้' ให้กับผู้เรียน

ครูจุ๋มเล่าว่า ได้ท้าทายตนเองโดยการนำ *เวทคณิต*[ii] มาเป็นเนื้อหาหลักเพื่อใช้ในการออกแบบชั้นเรียนด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning และใช้ชั้นเรียนนี้เป็นส่วนหนึ่งของการประเมิน ว.PA ด้วยเช่นกัน

"จะทำยังไงถ้าครูจะลบเลขโดยไม่ต้องยืม?" ครูจุ๋มทำการ 'แหย่' ให้เด็กอยากรู้ แล้วนำเกมมาใช้เพื่อช่วยเข้าสู่บทเรียน และเมื่อต้องเข้าเนื้อหาครูจุ๋มก็จะใส่เนื้อหาเรื่องการลบแบบทบ 9 ทบ 10 เข้าไป จากนั้นเมื่อเด็กได้เริ่มเรียนรู้และเข้าใจไปตามขั้นตอน โดยมีความสนุกเป็นส่วนประกอบ จึงได้เสียงสะท้อนจากนักเรียนว่า *"ทำไมเราถึงไม่เรียนคณิตศาสตร์แบบนี้มาตั้งนานแล้ว เรียนแบบไม่ต้องยืม"*

นอกจากความสนุกที่เกิดจากความง่ายของการเรียนรู้แล้ว ความสนุกที่เกิดจากความสนใจและการได้ลงมือทำของผู้เรียนคือสิ่งที่ปรากฏในชั่วโมงการเรียนรู้กิจกรรมบูรณาการของครูเตเต้ โดยมีจุดเริ่มต้นมาจากการสังเกตเห็นว่า นักเรียนที่โรงเรียนมีความนิยมในการทานส้มตำเป็นพิเศษ ครูเตเต้จึงนำความสนใจนี้มาเป็นตัวตั้งต้นในการสร้างการเรียนรู้

เมื่อได้ออกแบบการเรียนรู้ พบว่า 'ส้มตำ' สามารนำมาแบ่งเป็นหน่วยการเรียนรู้ได้หลายหน่วย เช่น เรียนรู้เรื่องพันธุ์ของมะละกอ การสังเกตและเลือกซื้อวัตถุดิบ การเตรียมวัตถุดิบและอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมถึงการลงมือปฏิบัติเพื่อประกอบอาหารจริง โดยในการออกแบบการเรียนรู้ของครูเตเต้จะเน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์จริงและมีความสอดคล้องกับ

[ii] เทคนิคการคิดเลขเร็วแบบอินเดีย (เวทคณิต) มีที่มาจากคัมภีร์โบราณในการคิดเลขเร็ว ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของคัมภีร์พระเวทของอินเดีย ประกอบด้วยสูตรหลัก 16 สูตร และสูตรย่อย 13 สูตรที่เกี่ยวกับการบวก ลบ คูณ หาร เป็นสูตรเฉพาะช่วยให้คิดลัดขึ้น สามารถนำมาผสมผสานกันและผนวกกับพื้นความรู้ในด้านการคิดคำนวณได้ (ที่มา: คิดเลขเร็วแบบเวทคณิต, สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ)

ชีวิตประจำวันของผู้เรียนมากกว่าเน้นความรู้จากครู เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและสามารถจดจำได้ดีมากขึ้น เน้นเอาความชอบของผู้เรียนลงไปที่กิจกรรม ทำให้ได้ได้รับเสียงสะท้อนจากผู้เรียนคือ เขาอยากที่จะเรียนและได้ลงมือทำอีก

ระดมพลังครู สร้างสรรค์การเรียนรู้แบบบูรณาการ

'การสอนแบบบูรณาการ, Active Learning, Team Teaching'

คำข้างต้นคือ คำสำคัญที่เราได้ยินจากเรื่องเล่าของครูโรงเรียนอนุบาลหนองหานฯ ซึ่งสะท้อนให้เห็นความริเริ่มในการสร้างการเรียนรู้จากแนวคิดข้างต้นให้เกิดขึ้นจริงในโรงเรียน โดยมีความท้าทายสำคัญคือ จะทำอย่างไรให้ครูสามารถทำงานร่วมกันได้ภายใต้แนวคิดดังกล่าว ซึ่งต้องอาศัยความเป็นทีมอย่างมาก

ครูบูม - พิลาวรรณ เอี่ยมเมือง ครูต่อ - จิรเมธ สนทา และ*ครูเจี๊ยบ - ฐิติยาภรณ์ วิเศษโวหาร* เล่าถึงประสบการณ์การออกแบบห้องเรียนบูรณาการและสอนเป็นทีม พบว่า เบื้องหลังของการออกแบบการเรียนรู้ในแต่ละครั้งที่ครูต้อสอนเป็นทีม ครูจะต้องทำงานร่วมกันนับตั้งแต่กระบวนการวางแผน การออกแบบกระบวนการตาม Learning Curve จนกระทั่งการสอนในชั้นเรียน จะต้องผ่านการจัดสรรหน้าที่ให้แต่ละคนในแต่ละช่วง โดยมีแก่นสำคัญคือการสร้างสมดุลหรือความกลมกลืนในการทำงานร่วมกัน และการดึงศักยภาพหรือความเชี่ยวชาญของครูแต่ละคนออกมาให้ได้มากที่สุด

> *"การออกแบบการเรียนรู้ข้ามรายวิชา ครูจะมาหาจุดร่วมกันก่อนว่าเรื่องที่ต้องสอนจะสามารถโยงไปเนื้อหาใดในรายวิชาต่างๆ ได้บ้าง แล้วนำมาออกแบบร่วมกัน โดยเริ่มต้นจากการนำเนื้อหามาคลี่ดูว่าจะใช้วิชาใดเป็นแกนหลัก แล้วนำรายวิชาอื่นมาเป็นส่วนหนุนเสริมเข้าไป และพยายามกระจายบทบาทของครูให้เสมอกันในการทำกิจกรรม"*

> *"สำหรับหน้าที่การสอนจะมีการแบ่งเนื้อหากันตามความถนัดของครู โดยครูที่เหลือจะทำหน้าที่สนับสนุน อย่างไรก็ตาม เมื่อเกิดสถานการณ์ฉุกเฉิน*

ในชั้นเรียนหรือขณะทำกิจกรรม ครูทั้งทีมก็จะช่วยแก้ปัญหาร่วมกัน คอยเกื้อกูลกัน และไม่ปล่อยให้ใครหลุดเพียงลำพัง”

การออกแบบการสอนแบบทีมจะต้องผ่านการระดมไอเดีย ทดลองทำ หาช่องโหว่และพัฒนาต่อ โดยมีการทำซ้ำและพัฒนาเป็นรอบ (Loop) จนกว่าจะได้แนวทางที่เห็นว่าเหมาะสมที่สุดสำหรับทีมครู ซึ่งเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยพลังเป็นอย่างมากในการสร้างสรรค์และทดลองทำ เพื่อให้ได้กระบวนการเรียนรู้ที่มีความบกพร่องน้อยที่สุดและสร้างความสุขให้กับผู้เรียน

การสอนเป็นทีมและบูรณาการเนื้อหาการเรียนข้างต้น ถือเป็นรูปแบบการสอนที่พบได้ยากจากโรงเรียนสังกัดของรัฐ เนื่องจากหลายโรงเรียนอาจมีความติดขัดด้านนโยบาย หรือแนวปฏิบัติที่ทางผู้บริหารอาจไม่เห็นด้วย รวมถึงความกังวลเกี่ยวกับการนำไปใช้เพื่อการประเมินต่าง ๆ ทำให้ครูหรือโรงเรียนอาจยังคงรักษาแนวปฏิบัติให้อยู่ในวิถีเดิมเพื่อหลีกเลี่ยงความยุ่งยากที่อาจเกิดขึ้น ทว่าสิ่งนี้ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นกับโรงเรียนอนุบาลหนองหานฯ ภายใต้การเปิดโอกาสและการสนับสนุนจากผู้บริหาร เพื่อให้ครูได้มีพื้นที่ในการริเริ่มและทดลองทำ ด้วยความหวังให้ครูได้ใช้ศักยภาพที่มีสูงสุดของของเองในการสร้างสรรค์ห้องเรียนร่วมกัน

ผอ.ศรีสมรบอกเล่าและสะท้อนความเห็นของตนเองที่มีต่อบรรยากาศการสอนที่เปลี่ยนไปของครู

“ถามครูว่าเหนื่อยไหมที่ต้องทำแบบนี้ เขาบอกว่ายังเหนื่อย แต่เมื่อเห็นการตอบสนองของเด็กเขาก็ชื่นใจ อีกสิ่งที่ทำให้ ผอ. รู้สึกดีคือครูใช้เวลาในการคุยกันมากขึ้น ทั้งก่อนและหลังการสอน นอกจากนี้จากเดิมที่เมื่อครูประชำวิชาเข้าชั้นเรียน ครูประจำชั้นก็จะออกจากห้องไปทันที (แบ่งแยกหน้าที่ชัดเจน) แต่ปัจจุบันนี้ครูทั้งสองส่วนจะมองหาเวลาที่ตรงกัน มาร่วมเป็นส่วนหนึ่งของชั้นเรียน”

“เราได้ยินครูพูดถึงการออกแบบการสอนมากขึ้น การรับฟังเด็กมาขึ้น สิ่งนี้ทำให้เราวางใจว่าครูสามารถดึงจุดแข็งทั้งของตนเองและสภาพแวดล้อมที่มีมาใช้เพื่อออกแบบการสอนได้”

ผู้อำนวยการ = ผู้อำนวยโอกาส และเปิดพื้นที่ให้ครูได้ปล่อยของ

ครูกับการประเมินมักเป็นสิ่งคู่กัน จึงทำให้ครูหลายคนมักนำเกณฑ์การประเมินเป็นตัวตั้งหรือให้ความสำคัญจนอาจไปปิดกั้นความเป็นไปได้ใหม่ในการสร้างชั้นเรียนของครู ดังนั้น การเปลี่ยนยาขมให้กลายเป็นเวทีปล่อยของสำหรับครู จึงเป็นสิ่งที่ ผอ.ศรีสมร ได้อำนวยให้เกิดขึ้น

การประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะเป็นพื้นที่สำคัญที่ผู้บริหารนำมาใช้ เพื่อให้ครูทุกคนได้ลองจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยจากเดิมที่ครูต้องทำแฟ้มผลงานจำนวนมาก ครั้งนี้โจทย์สำคัญที่ครูได้รับคือ *การออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผู้เรียน* โดยใช้วิธีให้ครูจัดกลุ่มกันตามความสมัครใจ เพื่อร่วมกันออกแบบการเรียนรู้และสอนเป็นทีม โดยครูแต่ละคนในกลุ่มจะต้องมีหน้าที่หลักของตนเอง และเนื้อหาการสอนของครูจะต้องมีความสอดคล้องกับรายวิชาที่ตนเองได้รับผิดชอบ

ปัจจุบันนี้ คณะครูที่โรงเรียนได้นำ Learning Curve เป็นเครื่องมือสำคัญในการออกแบบแผนการเรียนรู้เป็นหลัก เว้นไว้เพียงครูบางคนที่อาจต้องเข้ารับการประเมินตามเกณฑ์ของหน่วยประเมินก็จะให้ส่งแผนการสอนแบบเต็มรูปแบบ อย่างไรก็ตามผู้บริหารจะขอเพียงแผนจาก Learning Curve ของแต่ละเรื่องเพียงแผ่นเดียวจากครูเท่านั้น

ทำไมโรงเรียนอนุบาลหนองหานวิทยายนถึงปรับการประเมินได้
ต้องมีการปลดล็อกเรื่องใดบ้าง ?

“เราไม่ได้ปลดล็อกอะไร เราแค่ปรับเนื้อหาจากการบรรยายมาใช้กิจกรรมเป็นตัวช่วย เราเพียงแค่เปลี่ยนวิธีคิดและวิธีการ”

นี่คือคำบอกเล่าจาก ผอ.ศรีสมร

ผอ.ศรีสมรเล่าถึงข้อคำนึงประการสำคัญที่ช่วยให้เกิดความเป็นไปได้ใหม่ของโรงเรียน ได้แก่ ความเข้าใจของผู้บริหาร กล่าวคือ หากคิดว่าแนวทางดังกล่าวเป็นการเพิ่มภาระให้ทั้งครูและผู้บริหารจะนำไปสู่การตั้งกำแพง ในทางตรงกันข้าม หากมองว่าแนวทางดังกล่าวเป็นประตู

เพื่อเปิดรับความเป็นไปได้ใหม่ ๆ แม้จะมีความยากหากผู้บริหารยืนหยัดที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลง สิ่งเหล่านั้นก็สามารถเกิดขึ้นได้

> *“ก่อนอื่นต้องทำให้ครูมีใจก่อน ทำให้ครูวางใจ เดี๋ยวเขาจะเปลี่ยนด้วยตัวเอง เห็นเพื่อนห้องอื่นทำเด็กสนุก เสียงของนักเรียนจะบังคับให้เขาจะเปลี่ยนตัวเองเอง ความยากมีถ้าผู้บริหารไม่ยอมแพ้ ยืนหยัดที่จะเปลี่ยนแปลง ซึ่งอาจต้องมีการใช้อำนาจเหนือมาใช้ในการจัดการบ้าง นอกจากนี้ ผู้บริหารต้องเข้าใจถึงความแตกต่างและความเก่งเฉพาะตัวบุคคลของครู เราจะเห็นหนทางที่จะไปต่อในการทำงานร่วมกัน (ครูทุกคนต้องมีจังหวะทั้งนำและตาม)”*

สำหรับเรื่องการประเมินทั้งเรื่องเงินเดือนและวิทยฐานะ จะมีการใช้การสอนเป็นทีม (Team Teaching) มาเป็นรูปแบบการสอนเพื่อใช้ในการประเมิน เพื่อเพิ่มโอกาสให้ครูได้พัฒนาการออกแบบการเรียนรู้และการสอนเป็นทีมเพิ่มมากขึ้น ซึ่งหากผู้บริหารสามารถนำสถานการณ์ดังกล่าวมาใช้ก็จะเป็นประโยชน์กับครู ทั้งในมิติของการประเมิน การพัฒนาทักษะการออกแบบการเรียนรู้ และการทำงานเป็นทีมของครู นี่คือสิ่งที่ ผอ.ศรีสมร ได้อำนวยให้เกิดขึ้นหรือ ‘ปลดล็อก’ ให้สำหรับครูโรงเรียนอนุบาลหองหานวิทยายน

สิ่งสำคัญ คือ ชุมชนการเรียนรู้ที่ครูได้ริเริ่มและทดลองทำ

การจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมกับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา มักเป็นหัวข้อสำคัญที่ทั้งครูและผู้ปกครองอาจมีความสงสัยว่าทั้งสองสิ่งนี้สามารถเกิดขึ้นควบคู่กันไปได้อย่างไรบ้าง ซึ่งเป็นประเด็นที่โรงเรียนต้องพบเจอด้วยเช่นกัน ซึ่ง ผอ.ศรีสมร ได้สะท้อนไว้อย่างน่าสนใจ

> *“เรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาขณะนี้ยังไม่สามารถยืนยันได้ว่า การเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมส่งผลมากน้อยอย่างไร เนื่องจากผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโควิดในช่วงที่ผ่านมา ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นอย่างมาก แม้จะมีการเรียนแบบออนไลน์แต่สิ่งที่เด็กได้รับมันต่างจากการเรียนที่ชั้นเรียนตามปกติ ทว่า สิ่งที่ยืนยันได้ คือ ความกล้าการแสดงออก ความสุข ฯลฯ เด็กได้มากขึ้นจากการเรียนรู้ เด็กอยากเรียน*

มากกว่าเดิม อีกอย่างเราเริ่มทำยังไม่ครบปีการประเมินจึงยังไม่สามารถประเมินได้”

“เคยมีเด็กมาออกันหน้าห้อง ผอ. เพื่อมาตามครูไปสอน ครูของเขาเข้าสอนสายไป 2 นาทีแล้ว เพียง 2 นาทีเท่านั้น แต่เขามาตามว่า ผอ. ให้ครูไปทำอะไรหรือเปล่า เขาอยากให้ครูไปสอนแล้ว เหตุการณ์นี้เป็นตัวชี้วัดอย่างหนึ่งว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียน ถ้าเขาไม่มีความสุขกับการเรียนเขาคงไม่ทำเช่นนี้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้ ผอ. รู้สึกวางใจและภูมิใจกับครูของเรา”

สิ่งที่ได้เห็นจากเรื่องเล่าของโรงเรียนอนุบาลหนองหานวิทยายน นั่นคือ ผู้บริหารเห็นความสำคัญในการหนุนเสริมศักยภาพของครู โดยการอำนวยให้เกิดชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพที่มีคุณภาพ เพื่อให้ครูได้มีพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังส่งเสริมให้ครูได้เกิดการสร้างความร่วมมือ และเปิดโอกาสให้ครูได้มีพื้นที่ในการริเริ่มและทดลอง เพื่อสร้างความเป็นไปได้ใหม่ในการเรียนรู้ และได้ผลักดันให้สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นได้ในเชิงโครงสร้าง เมื่อพลังและทัศนคติของผู้บริหารมีความเข้มแข็งเช่นนี้ ก็ส่งผลต่อความความอยากคิดและอยากทำของครูให้เกิดขึ้นได้

“เราเชื่อว่าครูของเราสามารถออกแบบการเรียนรู้ได้อย่างว้าวเลย ... เราเห็นบทสนทนาของครูที่พูดถึงการออกแบบการเรียนรู้ที่ไม่ซ้ำกับบริษัทขายหนังสือต่าง ๆ แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ครูคิดและออกแบบได้เอง นี่คือสิ่งที่ทำให้เรารู้สึกภูมิใจ”

ระวัง!

หลุม

พราง

บทที่ 8

ระวัง! หลุมพราง ความท้าทายในการจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning

อธิษฐาน์ คงทรัพย์

แม้ว่าจากข้อมูลในหลาย ๆ บทก่อนหน้านี้จะทำให้เชื่อได้ว่า Active Learning อาจเป็นความหวังสำคัญในการเปลี่ยนแปลงห้องเรียนให้กลายเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่เปี่ยมไปด้วยความหมาย แต่การจะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมด้วยหัวใจ สมอง และสองมืออย่างแท้จริงนั้น ครูและโรงเรียนต่าง ๆ ยังต้องคำนึงถึงรูปแบบการจัดการชั้นเรียนและรูปแบบการบริหารโรงเรียนของตนเองด้วย เพราะสิ่งเหล่านี้อาจเป็นความท้าทายซึ่งเป็นคอขวดที่สำคัญที่จะส่งผลต่อการจะสามารถจัดการเรียนการสอนตามแนวทาง Active Learning ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในบทนี้ได้รวบรวมปัจจัยสำคัญที่เป็นความท้าทายที่พบในหลายโรงเรียนในประเทศไทย ซึ่งอาจต้องได้รับการดูแล เพื่อให้การจัดการเรียนรู้นั้นได้ผลลัพธ์ตามที่ตั้งใจ

1. การจัดการเวลา

Active Learning ต้องการเวลาและความทุ่มเทในการมีส่วนร่วมจากผู้สอนและผู้เรียน เนื่องจากการเตรียมการเรียนรู้แบบกิจกรรมกระบวนการ รวมทั้งการสร้างการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์หรือการปฏิบัติอาจใช้เวลานานกว่าการเรียนรู้แบบฟังการบรรยาย ในที่นี้รวมถึงระยะเวลาที่อาจต้องใช้ในการประชุมวางแผนการจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้วย คณะครูและผู้บริหารในโรงเรียนจึงอาจจำเป็นต้องมีการประชุมเพื่อสื่อสารความพร้อมของครู และมีระบบในการจัดการภาระงานของเพื่อให้ครูสามารถทุ่มเทกำลังในการออกแบบและจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนเป็นอันดับแรก

2. ความต้องการด้านทรัพยากร

Active Learning อาจต้องการทรัพยากรที่มากขึ้น เช่น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เครื่องมือและสื่อ วัสดุอุปกรณ์การสอนที่เหมาะสม ซึ่งอาจทำให้มีความยากลำบากในการใช้งานในสถานที่หรือสถานการณ์ที่ทรัพยากรจำกัด อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนตามแนวทาง Active Learning นั้นอาจไม่จำเป็นต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีราคาแพงหรืออยู่ในรูปแบบสำเร็จรูปเสมอไป แต่อาจทำได้โดยใช้ทรัพยากรพื้นฐานที่มีอยู่แล้วในห้องเรียน เช่น กระดาษ ดินสอ สี เทปกาว หรือแม้แต่วัสดุในธรรมชาติ เช่น ดินเหนียว หิน ใบไม้ ดอกไม้ ก็สามารถนำมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้เช่นกัน ขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการประยุกต์ใช้ของครูผู้สอน

3. ความชำนาญของผู้สอน

ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ในเนื้อหาหรือวิชาที่สอน เพื่อที่จะสามารถดึงเอาแก่นหรือหัวใจสำคัญของเนื้อหามาออกแบบกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ นอกจากนี้ผู้สอนยังควรมีความเข้าใจและความรู้เกี่ยวกับแนวคิด Active Learning เพื่อให้สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม เนื่องจาก Active Learning ต้องการความชำนาญและทักษะในการวางแผน การออกแบบกิจกรรม การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม การสร้างพื้นที่ปลอดภัยและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นมิตร และการอำนวยกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

4. แรงจูงใจของผู้เรียน

กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning จะเกิดประสิทธิผลก็ต่อเมื่อผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ทั้งในแง่ของการร่วมมือในการทำกิจกรรม การค้นคว้าหาคำตอบ การคิดวิเคราะห์ด้วยตนเองและการมีส่วนร่วมในการประกอบสร้างความรู้ความเข้าใจใหม่ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์และข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับในระหว่างกระบวนการ หากผู้เรียนไม่มีแรงจูงใจหรือขาดความพร้อมในการเข้ามามีส่วนร่วมหรือไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านกระบวนการต่าง ๆ ด้วนตนเอง แล้วรอคอยแต่คำตอบจากครูผู้สอน หรือรอการป้อนความรู้จากครูผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ก็อาจไม่เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลเท่าที่ควร

5. การสอนในกลุ่มขนาดใหญ่

Active Learning มักเหมาะสำหรับการสอนในกลุ่มเล็กหรือกลุ่มขนาดกลาง แต่อาจมีความยากลำบากในการใช้งานในกลุ่มที่มีจำนวนนักเรียนมาก เนื่องจากผู้สอนจะต้องพบกับความท้าทายมากขึ้นในการดูแลการสื่อสารอย่างทั่วถึงและการทำกิจกรรมของนักเรียนในระดับส่วนบุคคล หากต้องมีการเรียนการสอนนักเรียนเป็นกลุ่มขนาดใหญ่ โรงเรียนจึงควรมีการพัฒนาครูให้มีความสามารถในการสอนเป็นทีม (Team teaching) ร่วมด้วย เพื่อให้สามารถดูแลนักเรียนได้อย่างทั่วถึง การสอนเป็นทีมนอกจากจะช่วยแบ่งเบาภาระของครูให้น้อยลงแล้ว ยังมีส่วนช่วยในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคณะครู และหากมีการบูรณาการระหว่างวิชาก็จะทำให้บางวิชาที่ได้ใช้เวลาในการเรียนการสอนร่วมกัน และเป็นอีกวิธีหนึ่งที่อาจช่วยการลดภาระการสอนของครูได้พร้อมกับการลดเวลาเรียนของนักเรียน

6. ความแน่นอนในผลลัพธ์

เนื่องจากผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้และการสร้างความรู้ การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จึงอาจทำให้เกิดผลลัพธ์ที่ไม่สามารถคาดเดาได้ โดยทั่วไปมักพบว่านอกจากผู้เรียนจะได้รับการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ ผู้เรียนยังอาจได้พัฒนาทักษะหรือความสามารถที่หลากหลายเพิ่มเติมนอกเหนือจากที่ได้กำหนดไว้ในจุดประสงค์อีกด้วย ผลลัพธ์เหล่านี้มักอยู่นอกเหนือการคาดหมายของผู้สอน และหากผู้สอนไม่ได้มีความเชี่ยวชาญในการวัดผลการเรียนรู้หรือไม่ได้จดจ่อที่จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ให้มั่นคง ก็อาจทำให้คาบเรียนนั้นหลงเพลินไปกับความสนุกสนาน จนพลาดโอกาสที่จะนำพาผู้เรียนให้เข้าถึงจุดประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ รวมทั้งมีความเสี่ยงที่จะทำให้บุคคลภายนอก (เช่น ผู้ปกครอง ผู้อำนวยการโรงเรียน และครูในรายวิชาอื่น) ที่ไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับ Active Learning เกิดความรู้สึกต่อต้านและตีความคลาดเคลื่อนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในครั้งนั้นได้

Active

หรือ

ยัง?

บทที่ 9

Active หรือยัง?
การตรวจสอบตนเองกับ Active Learning

ศราวุธ จอมนำ

เมื่ออยู่ในบริบทที่แวดล้อมด้วยผู้คนที่พูดถึง Active Learing ในวงกว้าง เรามักจะได้ยินคำถามทำนองที่ว่า “กิจกรรมนี้เป็น Active Learning หรือไม่” และพบว่าบ่อยครั้งก็ตอบได้ยาก หรือตอบได้ไม่ตรงกัน เพราะ*กิจกรรม*เดียวกันอาจเป็นหรือไม่เป็น Active Learning ก็ได้ ไม่สามารถบอกได้เพียงเพราะชื่อกิจกรรม หรือจากการเห็นกระบวนการเพียงไม่กี่นาที

หากพิจารณาจากความหมายเชิงภาษา จะพบว่า Active Learning เป็นคำนามประสม ที่เกิดจากคำว่า Active และ Learning โดยมี “Learning” เป็นคำหลัก และมี “Active” เป็นคำขยาย

> **Active** (adj.) หมายถึง engaged in action; characterized by energetic work, participation
>
> **Learning** (n.) หมายถึง the act or process of acquiring knowledge or skill

เมื่อรวมกันเป็น Active Learning จะหมายถึงกระบวนการที่ผู้เรียนเป็นผู้ผลักดันให้ตนเองลงมือลงแรงเพื่อจะได้เข้าใจหรือทำสิ่งนั้นได้

หากอยากได้คำตอบเพียง “ใช่” หรือ “ไม่ใช่” อาจอาศัยความหมายดังกล่าวมาใช้หาคำตอบคร่าว ๆ ได้จาก 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นแรก พิจารณาว่า จากการเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว “การเรียนรู้ (ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้)” เกิดขึ้นหรือไม่ โดยอาจใช้ข้อมูลจากการประเมินก็ได้ หากการเรียนรู้เกิดขึ้นตามที่ตั้งใจไว้ ก็พิจารณาต่อในขั้นถัดไป แต่หากไม่เกิด จะถือว่ายังไม่ใช่ Active Learning ในที่นี้รวมไปถึงกรณีที่ผู้เรียนมีความรู้หรือทักษะในเรื่องที่เรียนอยู่แล้วและไม่ได้เรียนรู้อะไรเพิ่มเลย ทั้งในแง่ความลึกซึ้งและความชำนาญ

ขั้นที่สอง พิจารณาจาก “การเรียนรู้ (ที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน)” ว่าเกิดด้วยรูปแบบใด หากเกิดขึ้นโดยผู้เรียนเป็นผู้ที่ลงมือลงแรงด้วยความกระตือรือร้นของตนเอง จะถือว่าเป็น Active Learning

ผู้เรียนในฐานะผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่สุด

Active Learning เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับผู้เรียน ภายใต้ความเชื่อที่ว่าผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเอง (Ownership in Learning) หมายความว่า แท้จริงแล้วผู้ที่มีอำนาจในการตัดสินใจคือตัวผู้เรียนเอง ว่าจะเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ หรือไม่ ด้วยวัตถุประสงค์อะไร โดยวิธีใด และจะลงแรงมากเพียงใด

แม้กิจกรรมจะสนุกแค่ไหน ลงมือทำอย่างสบายมือแค่ไหน แต่ถ้าผู้เรียนไม่อนุญาตให้ตนเองเรียนรู้ การเรียนรู้ก็ไม่เกิด

ในทางกลับกัน แม้จะยากลำบากแค่ไหน มีอุปสรรคแค่ไหน แต่ถ้าใจอยากเรียนรู้ก็จะนำพาตนเองให้เรียนรู้จนได้

หลักการดังกล่าวไม่ได้หมายความว่าจะผลักภาระในการเรียนรู้ให้ผู้เรียน เพียงแต่เป็นการทำความเข้าใจว่าผู้เรียนเป็นผู้กุมอำนาจเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเอง การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากเพียงแค่พาตนเองไปนั่งในห้องเรียนและทำกิจกรรมตามไปเรื่อย ๆ แบบล่องลอย หรืออีกนัยหนึ่งคือ ไม่สามารถรับประกันได้ว่าหากผู้สอนดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างครบถ้วน แล้วการเรียนรู้จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนโดยอัตโนมัติ

สำหรับการเรียนการสอนในระบบการศึกษา แน่นอนว่าผู้สอนมีหน้าที่เตรียมบรรยากาศ สื่อ อุปกรณ์ กิจกรรม และสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้เรียน “ยอม” เรียนรู้ แม้จะเป็นสิ่งที่ผู้เรียนไม่ถนัดหรือไม่ได้สนใจมากนัก ผู้เรียนจึงถูกคาดหวังว่าจะมีบทบาทในการเรียนรู้แบบเป็นผู้เรียนเชิงรุก (Active Learner) ที่เริ่มจากการอนุญาตให้ตนเองได้ลงมือลงแรงอย่างตั้งใจ เนื่องจากการเรียนการสอนเป็นภารกิจที่ผู้สอนกับผู้เรียนต้องทำร่วมกัน จึงเป็นความรับผิดชอบของทั้งคู่ที่จะร่วมมือกันทำให้กระบวนการเรียนการสอนเป็นไปอย่างที่ควรจะเป็น

การยกระดับการเรียนรู้ จากมุมมองของผู้เรียน

ในฐานะผู้เรียนที่อยู่ในการเรียนการสอนแบบ Active Learning นอกจากการอนุญาตให้ตนเองได้ตั้งใจและลงแรงกับสิ่งที่ผู้สอนเตรียมมาดังที่กล่าวไปข้างต้น อีกหนึ่งบทบาทสำคัญของผู้เรียนที่จะทำให้ Active Learning เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือการให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback) เช่น เร็วเกินไป เวลาน้อยเกินไป รู้สึกเบื่อแล้ว ถามหาเหตุผลหรือคำอธิบาย รวมไปถึงการเสนอแนวทาง เสนอทางเลือก และร่วมตัดสินใจ เกี่ยวกับทิศทางของการเรียนการสอนที่จะเหมาะสมกับตนที่สุด เพื่อให้ตนเองได้พัฒนาอย่างเต็มที่จนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้

ตัวอย่างคำถามสำคัญที่ผู้เรียนมักถามตนเองระหว่างการเรียนการสอน ได้แก่

- ขณะนี้ฉันกำลังสนใจและตามติดบทเรียนอยู่ หรือรู้สึกเบื่อกับสิ่งที่เกิดขึ้น
- ฉันเข้าใจสิ่งที่ตนเองกำลังจดเป็นอย่างดี หรือว่าเป็นการลอกข้อมูลลงไปโดยไม่รู้ว่าคืออะไร
- ฉันอยากทำภารกิจที่กำลังทำอยู่นี้เอง หรือฝืนใจเพราะได้รับมอบหมายให้ทำ
- ฉันสนุกกับการพยายามเอาสิ่งที่กำลังเรียนไปใช้กับเรื่องอื่น ๆ หรือว่าไม่ได้คิดเลย
- ฉันคิดถึงสิ่งที่เรียนไปแล้วและค้นหาว่ายังไม่รู้เรื่องตรงไหน หรือไม่ได้คิดถึงสิ่งนั้นเลย
- ฉันหาข้อมูลเพิ่ม หรือว่าพอแค่ในห้อง

การตรวจสอบระดับความ Active ของตนเองในคาบเรียนนั้น ๆ และสื่อสารกับผู้สอนอย่างตรงไปตรงมา จะช่วยให้ผู้สอนได้รับรู้ถึงสถานการณ์ปัจจุบัน ที่จะนำไปสู่

การปรับเปลี่ยนกิจกรรม ตัวอย่าง ความช้าเร็ว หรือสิ่งอื่น ที่จะช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปอย่างเต็มประสิทธิภาพที่สุด

ทั้งนี้ หากพิจารณาถึงการเรียนรู้ที่เกิดนอกห้องเรียน ซึ่งไม่ได้ผูกติดอยู่กับการเรียนการสอนที่จัดโดยครู ผู้เรียนมีอำนาจเต็มในการตัดสินใจที่จะเข้าร่วม แม้จะเป็นการเรียนรู้ที่เลือกเอง แต่ขณะเรียนรู้ผู้เรียนอาจใช้คำถามชุดดังกล่าวตรวจสอบความรู้สึกหรือพฤติกรรมของตนเอง ว่าตอนนี้ยัง Active กับการเรียนรู้นี้หรือไม่ รวมถึงตรวจสอบความเข้าใจ ว่าจุดไหนที่ทำได้ เพราะอะไร และจุดไหนยังทำไม่ได้ และต้องทำอย่างไรจึงจะทำได้ดีขึ้น

การยกระดับการเรียนรู้ จากมุมมองของผู้สอน

ในการเรียนการสอนแบบ Active Learning ผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศที่พอเหมาะ ให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทาย อยากค้นหา และอนุญาตให้ตนเองเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการสอนโดยเน้นการพูดคุย ถกเถียง อภิปราย และการสอนโดยกิจกรรมที่เน้นลงมือปฏิบัติ ทั้งที่ครูเป็นผู้นำกระบวนการ และที่ผู้เรียนต้องกำกับตนเอง

ตัวอย่างคำถามสำคัญที่ครูมักถามตนเองขณะจัดการเรียนการสอน ได้แก่

- ความสัมพันธ์ภายในห้องเรียน ทั้งระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน มีความปลอดภัยและโอบอุ้มซึ่งกันและกันหรือยัง
- อำนาจในการเรียนรู้อยู่ที่ผู้เรียนหรือยัง
- บรรยากาศเอื้อต่อการที่ผู้เรียนจะอนุญาตให้ตนเองเรียนรู้หรือยัง
- ผู้เรียนเข้าใจจุดประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้หรือยัง
- การเรียนรู้เกิดขึ้นหรือยัง เป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่
- จะช่วยเหลือผู้เรียนแต่ละคนให้สร้างการเรียนรู้ของตนเองอย่างไร

นอกจากการถามเพื่อกระตุ้นให้ตนเองสังเกตความเป็นไปของห้องเรียนแล้ว ผู้สอนสามารถเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องในระหว่างการเรียนการสอน เพื่อนำไปช่วยตัดสินใจปรับเปลี่ยนกระบวนการในห้องให้เหมาะสมได้ทันที ทั้งให้กลับมาเข้าที่เข้าทาง หรือให้ยกระดับมากขึ้น

Active Learning ได้รับแรงสนับสนุนจากการประเมิน

การประเมินเพื่อพัฒนาในระหว่างทางของการเรียนรู้ เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ Active Learning เกิดขึ้นได้จริง และเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน โดยแบ่งเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

การประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment *for* Learning: AfL) เป็นการประเมินที่จะทำให้ครูได้ข้อมูลเกี่ยวกับความสามารถของผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างตรงไปตรงมา ทั้งในแง่ที่ผู้เรียนทำได้แล้ว และในแง่ที่ผู้เรียนยังต้องการความช่วยเหลือ เพื่อที่ครูจะได้ปรับเปลี่ยนกระบวนการให้สอดคล้องกับสภาพจริงได้อย่างทันท่วงที หรือเข้าไปช่วยเหลือหรือต่อยอดให้ผู้เรียนแต่ละคนได้ถูกที่และทันเวลา โดยวิธีการที่จะทำให้ครูได้ข้อมูลอย่างทันท่วงทีมักจะใช้รูปแบบที่ไม่เป็นทางการ และสอดแทรกไปในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การสังเกต การพูดคุย การถามตอบ การทำแบบฝึกหัด

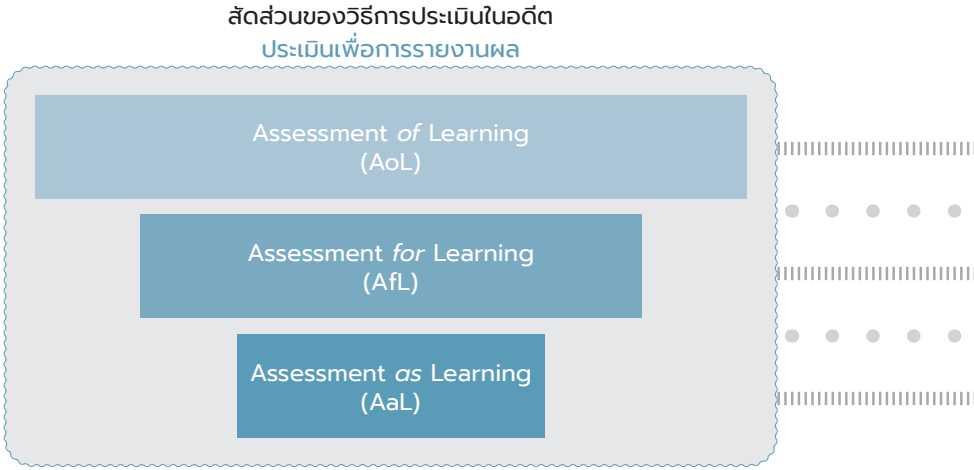
การประเมินเป็นการเรียนรู้ (Assessment *as* Learning: AaL) เป็นการประเมินที่จะทำให้ผู้เรียนได้ข้อมูลเกี่ยวกับความสามารถจริงของตนเอง ขณะที่อยู่ในระหว่างทางของการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นทั้งจุดที่ตนเองทำได้ดีและจุดที่ตนเองยังทำไม่ได้ เพื่อเป็นข้อมูลสำคัญในการพัฒนาตนเองได้อย่างตรงประเด็น ทั้งการเข้าไปขอความช่วยเหลือจากเพื่อนหรือครู หรือแม้แต่การค้นคว้าหรือฝึกฝนด้วยตนเอง โดยวิธีการที่จะทำให้ผู้เรียนได้ข้อมูลเหล่านี้ทำได้ทั้งการประเมินตนเอง และการให้ข้อมูลย้อนกลับจากเพื่อนหรือครู หรือผ่านเครื่องมือหรือวิธีการอื่น ๆ

จากความหมายของการประเมินเพื่อพัฒนาในระหว่างทางของการเรียนรู้ทั้ง 2 รูปแบบดังกล่าว จะเห็นได้ว่าทั้งคู่ต่างมีบทบาทสำคัญต่อการส่งเสริม Active Learning โดยเฉพาะในแง่ของการเป็นกระบวนการรวบรวมข้อมูลที่จำเป็นต่อการตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ทั้งครูที่ใช้ปรับเปลี่ยนกระบวนการให้เหมาะสม และผู้เรียนที่ใช้พัฒนาตนเองให้ตรงประเด็น

ทั้งนี้ การประเมินการเรียนรู้ยังมีอีกหนึ่งรูปแบบที่ยังไม่ได้กล่าวถึง คือ **การประเมินเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ (Assessment *of* Learning: AoL)** เป็นการประเมินที่จะทำให้เห็นภาพรวมของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตลอดช่วงระยะเวลาหนึ่ง เพื่อออกเป็นรายงานผลการเรียนของผู้เรียน ใช้ในการสื่อสารกับผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นนักเรียน ครูผู้สอน ครูประจำชั้น

ผู้บริหาร ผู้ปกครอง หรือแม้แต่สถานศึกษาหรือองค์กรภายนอก การประเมินเพื่อสรุปผลการเรียนรู้มักเกิดขึ้นในช่วงท้ายของการเรียนการสอน และค่อนข้างเป็นที่คุ้นเคยเนื่องจากมักถูกใช้เป็นการประเมินหลักที่มีบทบาทมากที่สุด

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่า Active Learning ได้รับแรงสนับสนุนจากการประเมินเพื่อพัฒนาในระหว่างทางของการเรียนรู้ ทำให้ทั้ง Assessment for Learning และ Assessment as Learning มีแนวโน้มที่จะถูกใช้มากขึ้น จนยึดครองพื้นที่ส่วนใหญ่ของการประเมิน ดังภาพ

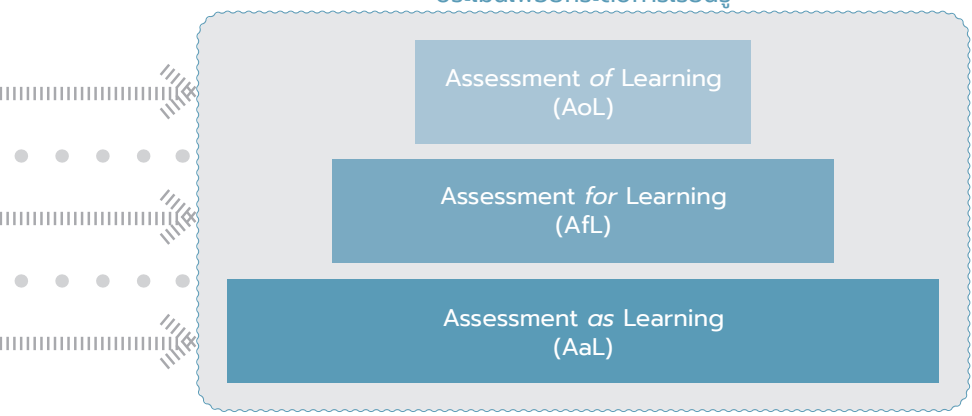


โดยสรุป Active Learning เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนโดยตรง ซึ่งมาพร้อมกับการประเมินเป็นการเรียนรู้ (Assessment as Learning) ที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนรับรู้สถานะการเรียนรู้ของตนเองและเห็นช่องทางการพัฒนาตนเองต่อไป สำหรับผู้สอนนั้นมีทั้งที่เกี่ยวข้องโดยตรง คือด้านการเรียนการสอน และไม่เกี่ยวข้องโดยตรง คือด้านการเรียนรู้ในชีวิตจริงนอกระบบการศึกษา ในส่วนของการเรียนการสอนที่ผู้สอนมีบทบาทสำคัญโดยตรงนั้น มาพร้อมกับการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for Learning) ที่จะช่วยให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เรียนและใช้ตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนการสอนต่อไป

หนทางของการสร้างชั้นเรียนแบบ Active Learning ไม่ได้หยุดอยู่ที่การตระหนักเพียงแค่ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่กำลังทำ หรือกำลังจะทำ เป็น Active Learning หรือไม่ แต่การพยายามทำหน้าที่ของตนเองและร่วมมือกันสร้างบรรยากาศที่ยืดหยุ่น รับฟัง และพร้อมปรับเปลี่ยนซึ่งกันและกัน ทั้งผู้สอนและผู้เรียน จะเป็นหนทางที่ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นจริง และยกระดับไปด้วยกันได้อย่างไม่สิ้นสุด

สัดส่วนของวิธีการประเมินที่ปรับปรุงใหม่

ประเมินเพื่อยกระดับการเรียนรู้



เอกสารอ้างอิง

1. Active Definition & Meaning | Dictionary.com. (2020). In Dictionary.com. https://www.dictionary.com/browse/active
2. Anderson, M. (2016). Learning to choose, choosing to learn: The Key to Student Motivation and Achievement. ASCD.
3. Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. ASHE-ERIC Higher Education Reports.
4. Carless, D., Joughin, G., & Liu, N. (2006). How assessment supports learning: Learning-oriented Assessment in Action. Hong Kong University Press.
5. Gregory, G. H. (2016). Teacher as activator of learning. Corwin.
6. Learning Definition & Meaning | Dictionary.com. (2020). In Dictionary.com. https://www.dictionary.com/browse/learning
7. Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. Journal of Engineering Education, 93(3), 223-231.
8. Zhang, W., Fu-Quan, H., Lei, Y., & Chen, S. (2018). Towards a learning-oriented assessment to improve students' learning—a critical review of literature. Educational Assessment, Evaluation and Accountability, 30(3), 211–250. https://doi.org/10.1007/s11092-018-9281-9

ภาพจำเกี่ยวกับ Active Learning ของหลายคน
มักเกี่ยวข้องกับการสอนที่มีกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ
การให้ผู้เรียนได้จับกลุ่มคุยหรือทำกิจกรรมร่วมกัน
หรือการให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวร่างกายทำกิจกรรมอย่างสนุกสนาน
ตำราต่าง ๆ ก็มักพูดถึง Active Learning ในแง่ของวิธีการนำไปใช้
ซึ่งหนีไม่พ้นการบอกเล่าเกี่ยวกับเทคนิคการจัดกิจกรรมการสอน
ทำให้ Active Learning มักถูกมองว่าเป็นเรื่องวิธีการสอน
(Concept of Teaching) มากกว่าเป็นเรื่องวิธีการเรียนรู้
(Concept of Learning)

แท้จริงแล้ว แนวคิดเกี่ยวกับ Active Learning
ครอบคลุมทั้งมิติการสอนและมิติการเรียนรู้อย่างแยกขาดจากกันไม่ได้
หากมองเฉพาะเรื่องวิธีการสอนเพียงอย่างเดียว
อาจทำให้มองข้ามหัวใจหลักของ Active Learning ซึ่งก็คือ
'การเรียนรู้' (Learning) ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในผู้เรียน
และต้องเป็นกระบวนการภายในที่ 'Active' ด้วย

ISBN 978-616-488-410-6
9 786164 884106
300 บาท