



ศึกษาทฤษฎีและหลักการของนวัตกรรมการออกแบบการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษ สำหรับการศึกษไทยในศตวรรษที่ 21

พระครุฑชิต อิศโร (มีซอง)

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

อีเมล: kanchit.meesong@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษานวัตกรรมการออกแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มีอยู่ในปัจจุบัน ผู้เขียนได้เน้นการศึกษาในด้านทฤษฎีและหลักการที่สำคัญ ที่เหมาะสมกับการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 ผลจากการศึกษาพบว่า นวัตกรรมการออกแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่สำคัญนั้นมีสองแบบคือ การเรียนการสอนแบบย้อนกลับ (backward design) ของวิกกินส์และแมคไทฮี (Wiggins & McTighe) และการออกแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างความรู้ (constructivist design theory) ซึ่งรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนแบบย้อนกลับนั้นเป็นรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอน ที่มีแนวคิดเชิงระบบรูปแบบที่ความเหมาะสมกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยการที่มีหลักสูตรอิงมาตรฐานซึ่งยึดมาตรฐานและตัวชี้วัดเป็นเป้าหมายการเรียนรู้จึงเป็นรูปแบบที่ได้รับการ เผยแพร่ไปใช้ในสถานศึกษาอย่างกว้างขวาง ส่วนการออกแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างความรู้ หลักการที่เน้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้มากกว่าการรับและจดจำความรู้ โดยมีหลักการสำคัญที่ว่า ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ไม่ใช่รับความรู้ตามที่มีผู้ถ่ายทอดให้ ดังนั้นจึงเน้นการเรียนรู้จากสภาพจริง การเรียนรู้ร่วมกัน และการเรียนรู้ต่อเนื่องตลอด

ซึ่งทฤษฎีและหลักการทั้งหมดนั้นได้ถูกสังเคราะห์ออกมาเป็นนวัตกรรมของรูปแบบของการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ ห้องเรียนอัจฉริยะ “Smart Classroom” และห้องเรียนเสมือนจริงหรือห้องเรียนกลับด้าน “Flip Classroom” ซึ่งนวัตกรรมของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนนี้นั้น เป็นการสร้างเครือข่ายทางสังคมที่เป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่จะเชื่อมโยงผู้เรียนกับชุมชน สังคม และประชาคมโลก ซึ่งไม่ใช่แค่การเรียนการสอนในห้องสี่เหลี่ยมแบบเดิมอีกต่อไปโดยการเรียนการสอนตามแนวทางนี้สามารถตอบสนองความต้องการของสังคมในการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นการออกแบบการเรียนการสอนตาม ทฤษฎีการสร้างความรู้จึงเป็นนวัตกรรมใหม่ที่ผู้สอนควรที่จะประยุกต์ใช้สอดแทรกกับการจัดการเรียนการสอนในระบบ

คำสำคัญ: นวัตกรรมการออกแบบการเรียนการสอน, การศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21, การเรียนการสอนแบบย้อนกลับ, การสร้างองค์ความรู้, ห้องเรียนอัจฉริยะ, ห้องเรียนกลับด้าน



The Study of Theories and Principles of the Designing Learning and Teaching English Innovations for Thailand Education in 21st Century

Phra Kanchit Issaro (Meesong)

Faculty of Education, Mahamakut Buddhist University

E-mail: kanchit.meesong@gmail.com

ABSTRACT

This article aims to study the designing of designing learning and teaching English Innovations at the present. The authors emphasize on the study of the theories and principles that suitable for Thai education in the 21st century. The result of the study found that there are two types of the designing of learning and teaching English Innovations, “Backward design” by Wiggins and McTighe and “Constructivist design theory”. Backward design is reserve for designing the style of teaching in systematic concepts form the core curriculum for basic education which used the standards-based curriculum as a learning goal. Therefore, the designing model that has been disseminate widely in general schools. Constructivist design theory that focusing on the development of learning skills rather than acquiring knowledge and recognition. The principle that Students who create knowledge, not knowledge in accordance with the relay. Hence the emphasis on learning from actual conditions, collaborative learning and life- long learning.

Therefore, all the theories and principles have been synthesized into innovative forms of teaching and learning into the "Smart Classroom" and the "Flip Classroom". Both innovations are concluded creating a social network in learning community that will link students to outside world as international learning community. These innovations can be able to meet the needs of society to develop the skills of learners in the 21st century. The English teachers should adapt the news innovation to their designing the lesson due to applied and supplemented the education system.

Keywords: Designing Learning and Teaching English Innovations, Thailand Education in 21st Century, Back Ward Design, Smart classroom, Flip Classroom



บทนำ

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นการศึกษาที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากมาย ทั้งด้านของทฤษฎี การเรียนการสอน สื่อและเทคโนโลยีการสอน แต่ความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญที่ต้องทำให้เกิดขึ้นให้ได้นั้นก็คือ การเปลี่ยนแปลงทัศนะ (Perspective) จากกระบวนทัศน์ดั้งเดิม (Tradition Paradigm) ไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ (New Paradigm) เพื่อให้ทัศนะของนักเรียน และโลกความเป็นจริงที่เป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งกระบวนทัศน์นั้น เป็นชุดความคิด ความเชื่อ ซึ่งประกอบด้วยหลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล และเงื่อนไขสำคัญอื่นๆ เช่น ทฤษฎี การเรียนการสอน สื่อและเทคโนโลยีการสอน ทั้งหมดที่กล่าวมานี้ ทำให้ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จะต้องมีความก้าวหน้าไปจากการเรียนรู้ในศตวรรษเก่า ซึ่งต้องมองไปในอนาคต โดยการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 นี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะและทัศนคติ โดยทักษะที่สำคัญ คือ ทักษะด้านการคิด ทักษะการแก้ไขปัญหา ทักษะในการสร้างสรรค์ ทักษะในการสื่อสาร ทักษะในการใช้เทคโนโลยี ทักษะในการสร้างนวัตกรรม ตลอดจนรวมถึง การพัฒนาทัศนคติเชิงบวก การเคารพตนเองและเคารพผู้อื่น ความเชื่อมั่นในตนเอง ความยืดหยุ่น การสร้างแรงจูงใจในการทำงานและการใช้ชีวิตของตนเอง โดยทักษะทั้งหลายเหล่านี้จะเกิดขึ้นไม่ได้หากไม่มีการจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัยต่อสิ่งที่ผู้เรียนต้อง โดยผู้สอนและผู้ออกแบบการเรียนการสอนที่ดีและเหมาะสม ซึ่งสิ่งเหล่านี้จึงเป็นเรื่องที่ทำนายในการพัฒนารูปแบบนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการใช้ประโยชน์จากการจัดการเรียนการสอนให้มากที่สุด โดยเฉพาะในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากในศตวรรษที่ 21 เพราะเป็นภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารของคนทั่วโลก เป็นภาษาที่ใช้วงการเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่อยู่ในวงการการศึกษา การเมือง เศรษฐกิจ และอื่นๆ อีกมากมาย

ดังนั้น ในบทความนี้ผู้เขียนจึงมีความสนใจที่จะศึกษาทฤษฎีและหลักการของนวัตกรรมการออกแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน รวมถึงนวัตกรรมการศึกษาที่มีอยู่ นั้นสามารถที่จะประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับการศึกษาไทยในปัจจุบันและในอนาคตได้อย่างไร โดยขอบเขตเนื้อหาที่ได้ศึกษานั้นผู้เขียนได้ศึกษา แนวทางการออกแบบการเรียนการสอนแบบย้อนกลับ (backward design) ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ใช้อยู่ในการศึกษาไทยปัจจุบันที่เน้นการพัฒนาการเรียนการสอนตามกรอบมาตรฐานการเรียนรู้ที่อิงกับหลักสูตรที่กำกับมาตรฐานโดยส่วนกลางหรือจากรัฐบาล และศึกษานวัตกรรมการออกแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ ซึ่งเป็นหัวใจหลักของการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ของตนเอง (construct their own knowledge) จากการมีปฏิสัมพันธ์กับ สิ่งแวดล้อม โดยผู้สอนปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองให้เป็นผู้สร้างและออกแบบการเรียนการสอน และอำนวยความสะดวกช่วยเหลือแก่ผู้เรียน ให้บรรลุผลการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งเราอาจกล่าวได้ว่า ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ถือเป็นจุดเปลี่ยนของทฤษฎีทางการศึกษาที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ก็ว่าได้



ในตอนท้ายผู้เขียนได้ทำอภิปรายผลจากการค้นคว้ามาทั้งหมดนั้น รวบรวมนำเสนอเป็นกรอบแนวคิดการประยุกต์ใช้ทฤษฎีและหลักการ นวัตกรรมการออกแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 โดยรูปแบบนวัตกรรมการออกแบบตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้เป็นสำคัญ ที่จะชี้ให้เห็นถึงการออกแบบการเรียนการสอนอย่างไร ที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นได้รับประโยชน์สูงสุดและ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบใดที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด

การออกแบบการเรียนการสอนแบบย้อนกลับ (backward design)

การออกแบบการเรียนการสอนแบบย้อนกลับ (backward design) ซึ่งได้รับการพัฒนาขึ้นโดยวิกกินส์และแมคไทฮี (Wiggins & McTighe, 1998) รูปแบบการจัดการเรียนการสอนนั้น ได้วางกรอบไว้ว่าจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ซึ่งจะได้มาโดยการวิเคราะห์จากมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดจากหลักสูตร (หลักสูตรแกนกลาง) โดยที่หลักสูตรนั้นได้อิงมาตรฐาน การตัวกำหนดหลักฐานหรือชิ้นงานที่ใช้ในการวัดผลและประเมินผลว่าผู้เรียน บรรลุผลการเรียนรู้หรือไม่ จากนั้นจึงไปสู่ลำดับของการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) จะเห็นว่า จะสังเกตได้ว่ากระบวนการออกแบบการเรียนการสอนตามแนวทางนี้นั้นเริ่มจากจุดมุ่งหมายทางการศึกษา ซึ่งได้พัฒนาต่อยอดมาจาก กระบวนการจัดการศึกษาแบบย้อนศรของ ไทเลอร์ หรือแบบดั้งเดิมนั้นใช้แนวคิดแบบนักออกแบบกิจกรรม ซึ่งมุ่งเน้นไปที่กิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ของการเรียนรู้ ในทางตรงกันข้ามการออกแบบการเรียนการสอนแบบ ย้อนกลับใช้แนวคิดแบบนักประเมินผล ซึ่งมุ่งเน้นไปที่ผลงานหรือชิ้นงานที่ใช้เป็นหลักฐานในการประเมิน จุดประสงค์การเรียนรู้ จากนั้นจึงจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้สร้างผลงานหรือชิ้นงาน

ทฤษฎีและหลักการออกแบบการเรียนการสอนแบบย้อนกลับ

ในการออกแบบการเรียนการสอนแบบย้อนกลับนั้นมีหลักคิดอยู่สองแนวทางนั่นก็คือ แนวคิดของนักวัดผลประเมินผลและแนวคิดของนักออกแบบกิจกรรม ซึ่งมีจุดเน้นจุดทางด้านความแตกต่างที่ต่างกัน กล่าวคือ การออกแบบตามแนวคิดของนักประเมินผลจะให้ความสำคัญกับ หลักฐาน ร่องรอยที่แสดงว่าผู้เรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่ได้ศึกษาไป ในขณะที่การออกแบบตามแนวคิดของนักกิจกรรมนั้นเน้นไปที่การสร้างสรรค์กิจกรรมที่น่าสนใจและทำให้ผู้เรียนผูกพันกับหัวข้อที่เรียน นอกจากนี้ในส่วนของภาระงานหรือสื่อและแหล่งการเรียนรู้ การออกแบบของนักประเมินผลจะให้ความสำคัญกับภาระงาน ซึ่งมีความเชื่อว่าเป็นสิ่งที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ซึ่งเป็นจุดเน้นในการศึกษาของหน่วยการเรียนรู้ต่าง ๆ ในทางตรงข้ามการออกแบบตามแนวทางของนักออกแบบกิจกรรมนั้นจะให้ความสำคัญกับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้กับหัวข้อที่เรียนเป็นอย่างมาก ในส่วนสุดท้ายที่มีความต่างกันก็คือ เกณฑ์การประเมินของการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ในแนวทางของนักประเมินผลจะให้ความสำคัญกับการหาหลักการและเกณฑ์การประเมินที่ผู้เรียนมีความเข้าใจต่อสิ่งที่เรียนอยู่แท้จริงอย่างไร โดยเน้นไปที่การประเมินชิ้นงานที่ผู้เรียนได้ทำเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ ซึ่งผลของการประเมินนั้นจะบ่งชี้ได้ว่าผู้เรียนเข้าใจถูกผิดมากน้อย



ขนาดไหนและสามารถตรวจสอบได้อย่างไร แน่ใจว่าการออกแบบตามแนวทางของนักกิจกรรมนั้นจะคำนึงถึงกิจกรรมที่ควรให้ผู้เรียนทำในห้องและนอกห้องหรือจะมอบหมายงานอะไรหรืออย่างไรให้กับผู้เรียนมากกว่าการคำนึงถึงการเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้ แต่เชื่อว่านักกิจกรรมจะไม่ได้สนใจการประเมินผลการเรียนหากแต่การประเมินผลการของนักออกแบบกิจกรรมทำการประเมิน และแจ้งระดับคะแนนแก่ผู้เรียน โดยผลการประเมินนั้นจะสะท้อนถึงคุณภาพของผู้เรียนและประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ทำนั้นใช้การได้ดีหรือไม่ เพราะเหตุใด

อย่างไรก็ดีทั้งการออกแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดของนักประเมินผลหรือการออกแบบตามแนวทางของนักกิจกรรม สำหรับครูผู้สอนแล้วควรศึกษาและให้ความสำคัญกับทั้งสองแนวทาง เพราะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบการเรียนการสอนเพราะกิจกรรมนั้นเป็นผู้เรียนจะได้ศึกษาและฝึกฝนทักษะต่างตามกรอบมาตรฐานที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ในส่วนของการวัดผลประเมินผลนั้นก็เช่นกันถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบการเรียนรู้ ซึ่งถ้าหากว่าการจัดการเรียนการสอนไม่มีการวัดผลประเมินผลที่ถูกต้องและเหมาะสมแล้ว การจัดการเรียนการสอนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ที่ผู้สอนย่อมไม่สามารถที่จะทราบได้ว่าผู้เรียนคนใดมีความเข้าใจหรือมีทักษะที่พัฒนาขึ้นมา กิจกรรมใดที่ผู้เรียนได้ทำนั้นใช้การได้ดีมากน้อยขนาดไหน รวมถึงการวิเคราะห์และประเมินหาแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้นต่อไป ซึ่งการออกแบบการเรียนการสอนแบบย้อนกลับนั้นถึงแม้ว่าจะมีความแตกต่างกันในส่วนของจุดเน้นไม่ว่าจะเป็น การเน้นการวัดประเมินผล หรือว่ากิจกรรมในการเรียนรู้ แต่สิ่งที่สำคัญอันดับต่อในนั้นก็คือ กระบวนการในการออกแบบการเรียนรู้ ซึ่งจะนำไปสู่การวางลำดับขั้นตอนของการออกแบบอย่างเป็นระบบต่อไป โดย วิกกินส์และแมคไทเก้ (Wiggins & McTighe, 1998)

กระบวนการออกแบบการเรียนการสอนแบบย้อนกลับ

ในเบื้องต้นนั้นผู้เขียนได้กล่าวถึงทฤษฎีและหลักการของการออกแบบการเรียนการสอนแบบย้อนกลับ ลำดับต่อไป ที่ผู้สอนจะต้องให้ความสำคัญนั้นก็คือ ขั้นตอนในการออกแบบการเรียนการสอน ตามที่ (Wiggins & McTighe, 1998) ได้วางแนวทางไว้สามขั้นตอนคือ กำหนดผลกาเรียนรู้ที่ต้องการ กำหนดหลักฐานที่แสดงผลการเรียนรู้ ออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการเรียนการสอน

การกำหนดผลการเรียนรู้ที่ต้องการ (Identify desired result)

ในขั้นตอนในการกำหนดผลการเรียนรู้ที่ต้องการนั้น ผู้สอนต้องทำการวิเคราะห์ถึงความคาดหวังว่าผลการเรียนรู้คืออะไร โดยกำหนดเป้าหมายไปที่ สามกลุ่มใหญ่ นั่นคือ กลุ่มที่หนึ่ง คือ เนื้อหาที่สอดคล้องกับความรู้พื้นฐานเดิมของผู้เรียน โดยคำนึงว่าผู้เรียนมีความคุ้นเคยกับเนื้อหาสาระที่จะจัดการเรียนการสอนหรือไม่ กลุ่มที่สอง คือ เนื้อหาสาระที่จำเป็นที่เป็นสาระสำคัญ ข้อเท็จจริง/หลักการ/ความคิดรวบยอด รวมถึงทักษะต่าง ๆ ที่เป็นกระบวนการเป็นวิธีการ หรือกลวิธี กลุ่มที่สาม คือ เนื้อหาส่วนที่สำคัญที่สุดที่ผู้สอนหรือผู้ออกแบบการเรียนรู้จะต้องให้ความสำคัญมากที่สุดนั่นก็คือ หลักการหรือความ



คิดหลักที่เป็นหรือสาระสำคัญของหน่วยการเรียนรู้ที่เป็นความเข้าใจที่คงทนอยู่ในตัวของผู้เรียนในระยะยาว โดยเกณฑ์ในการพิจารณาว่าเนื้อหาสาระที่สมควรแก่คุณค่าในการสร้างความเข้าใจนั้น ควรที่จะมีลักษณะที่เป็นความรู้ที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้กับสถานการณ์ใหม่ที่หลากหลาย เป็นความรู้ที่ผู้เรียนได้ค้นพบหลังจากผ่านการเรียนรู้อย่างเป็นระบบขั้นตอน เป็นความรู้ที่อาจเป็นลักษณะของนามธรรมที่ผู้เรียนอาจจะมีความยากในการทำความเข้าใจ แต่ทว่าก็เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ และส่วนสุดท้ายเนื้อหาสาระนั้นเป็นความรู้ที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนปฏิบัติได้จริงเพื่อการศึกษาค้นคว้าอย่างไม่เบื่อหน่าย เป็นเนื้อหาที่ดึงดูดความสนใจและใส่ใจของผู้เรียนต่อการศึกษาในเนื้อหานั้น ๆ

กำหนดหลักฐานที่แสดงผลการเรียนรู้ (determine acceptable evidence of learning)

ขั้นตอนการแสดงผลการเรียนรู้ มีความจำเป็นอย่างมากเนื่องจากเป็นขั้นตอนที่ผู้สอนจะรู้ว่าผู้เรียนนั้นมีความรู้ ความเข้าใจตามมาตรฐานหรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้มากน้อยเพียงใด โดยเป็นการแสดงออกของผู้เรียน และมีเกณฑ์การวัดถึงระดับของผลการเรียนรู้ที่ยอมรับได้ ว่าผู้เรียนนั้นมีความรู้ ความเข้าใจ ตามเป้าหมายของหน่วยการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ การประเมินผลการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้ผู้สอนจำเป็นต้องใช้การประเมินที่หลากหลาย เพื่อรวบรวมหลักฐานอันเป็นร่องรอยของความรู้ที่ผู้เรียนและทักษะที่ผู้เรียนได้แสดงออกมา ในอีกส่วนหนึ่งที่สำคัญในขั้นตอนของการกำหนดหลักฐานการแสดงผลการเรียนรู้ ผู้สอนควรคำนึงถึงการวัดประเมินผลการเรียนรู้ที่เป็นความเข้าใจคงทนของผู้เรียนในภาพรวม รวมไปถึงการประเมินตามสภาพจริง ซึ่งเป็นการประเมินและวัดผลจากชิ้นงานของผู้เรียนที่ได้ปฏิบัติ นอกจากนั้นผู้สอนยังสามารถกำหนดหลักฐานการประเมินเป็น ผลการประเมินตนเองของผู้เรียนซึ่งจะเป็นผลสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานของผู้เรียน ก็ถือได้ว่าเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการกำหนดหลักฐานการประเมินผลการเรียนรู้

ออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการเรียนการสอน (plan learning experiences and instruction)

ตารางที่ 1 แสดงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กันในขั้นตอนการออกแบบแบบย้อนกลับ

คำถามสำคัญในการออกแบบ	ข้อควรคำนึงในการออกแบบ	เกณฑ์ในการออกแบบ	ผลลัพธ์จากการออกแบบ
ขั้นที่ 1 อะไรคือสิ่งที่มีคุณค่าสมควรแก่การทำความเข้าใจ	มาตรฐานระดับชาติ - ระดับเขต และ มาตรฐานครู	ความคิดที่คงทน งานตามสภาพจริง งานที่มีวิชาการเป็นฐาน มีความเกี่ยวข้อง	หน่วยการเรียนรู้ที่ครอบคลุมความเข้าใจคงทนและคำถามสำคัญ



คำถามสำคัญในการ ออกแบบ	ข้อควรคำนึงในการ ออกแบบ	เกณฑ์ในการออกแบบ	ผลลัพธ์จากการ ออกแบบ
ขั้นที่ 2 อะไรคือหลักฐานของ ความเข้าใจ	- ลักษณะความเข้าใจ ของผู้เรียน เช่น สามารถ อธิบาย แปล ความ ประยุกต์ใช้ มี ทักษะที่ หลากหลาย รับรู้ความรู้สึก รู้วิธีคิด และปฏิบัติได้ด้วย ตนเอง -ประเภทของ การวัด ประเมินผล	มีความตรง มีความเชื่อ มั่น มีความเป็นไปได้ เป็นงานตามสภาพจริง มีความเป็นกัลยาณมิตร	หน่วยการเรียนรู้ที่ กำหนดหลักฐานสำคัญ ที่แสดงถึง ความเข้าใจที่ คาดหวัง
ขั้นที่ 3 อะไรคือกิจกรรมการ เรียน การสอนที่ส่งเสริม ความเข้าใจ ความ สนใจ และความดีเลิศ	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ การวิจัยเป็นฐาน ยุทธศาสตร์การเรียนรู้ และการสอน ความรู้ และทักษะที่สำคัญ	ให้ผู้เรียน - รู้เป้าหมาย - ผูกพัน สนใจ - สำรอง และตรวจสอบ ความ เข้าใจ - น าเสนอและ ประเมินผล	ประสบการณ์การเรียนรู้ และการสอนที่พัฒนา ความเข้าใจที่คาดหวัง ส่งเสริมความสนใจและ ความสามารถในการ ปฏิบัติได้จริง

ที่มา: Wiggins & McTighe, 1998, p. 18

จากตารางข้างบนจะสังเกตเห็นความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆ ในการออกแบบการเรียน การสอนแบบย้อนกลับ ที่เริ่มต้นจากคำถามที่สำคัญ ว่าอะไรคือสิ่งที่ควรค่าแก่การทำความเข้าใจเป็นอันแรก อะไรคือหลักฐานของความเข้าใจ และอะไรคือกิจกรรมการเรียนการสอนที่ควรส่งเสริม เมื่อผู้สอน เริ่มต้นที่การตั้งคำถามที่ถูกต้องแล้วก็จะนำไปสู่ ข้อควรคำนึงในการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นมาตรฐานของการจัดการเรียนการสอนทั้งระดับชาติไปจนถึงระดับครูผู้สอน ลักษณะของความเข้าใจที่ผู้เรียนต้องสามารถทำได้ โดยข้อที่ควรคำนึงถึงต่อจากนั้นก็คืประเภทของการวัดประเมินผลของความเข้าใจในลักษณะต่างๆ สิ่งที่ควรคำนึงในระดับที่สามก็คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ ดังที่ปรากฏในตาราง นอกจากนั้น เราจะเห็นความสัมพันธ์ที่ชัดเจนในส่วนของเกณฑ์ในการออกแบบ และผลลัพธ์จากการออกแบบอย่างเชื่อมโยงกัน อย่างตัวอย่างในขั้นที่สามของการออกแบบ เช่น เกณฑ์ในการออกแบบที่ให้ผู้เรียน รู้เป้าหมาย ผูกพัน สนใจ สำรองและตรวจสอบความเข้าใจ นำเสนอและประเมินผล ซึ่งเกณฑ์ในการประเมินเหล่านี้เปิดไว้กว้าง ๆ ซึ่งจะชัดเจนมากขึ้นเมื่อผู้สอนได้กำหนดผลลัพธ์ที่ต้องการเอาไว้จากเกณฑ์เหล่านั้น ยกตัวอย่างเช่น ประสบการณ์การเรียนรู้ ทักษะและความสามารถที่ปฏิบัติได้จริง ที่พัฒนาขึ้น เป็นต้น



การออกแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้

รูปแบบการศึกษาดั้งเดิมนั้น ตั้งอยู่อยู่บนพื้นฐานตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ซึ่งเน้นในเรื่องเขาวนปัญญา (Intelligence) จุดประสงค์ (objective) ระดับความรู้ (level of knowledge) และการให้แรงเสริม (reinforcement) ต่อมาได้พัฒนามาเป็นรูปแบบการจัดการศึกษาที่เน้นทฤษฎีความรู้ความคิด (cognitive theory) ซึ่งเป็น พื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (constructivist learning) ที่มีความเชื่อที่ว่า ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ของตนเอง (construct their own knowledge) จากการมีปฏิสัมพันธ์กับ สิ่งแวดล้อม (Gagnon & Collay 2001, p. 2) ซึ่งเราอาจกล่าวได้ว่า ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ถือเป็นจุดเปลี่ยนของทฤษฎีทางการศึกษาที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 กี่ว่าได้ เพื่อความกระจ่างชัดในการที่กล่าวมานั้น ผู้เขียนจึงได้ศึกษากรอบแนวคิดทางการศึกษาตามหลักทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมทางความคิดที่ล้ำค่าแก่การออกแบบการเรียนการสอนอย่างแท้จริง ดังจะได้กล่าวเป็นลำดับต่อไป

ทฤษฎีและหลักการของการออกแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้

Henrique (1997) ได้ทำการศึกษารอบแนวคิดของทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ใน ด้านปรัชญา ด้านจิตวิทยา ด้านญาณวิทยาและด้านการเรียนการสอน โดยจำแนกทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ไว้ ได้ 4 แนวคิด ได้แก่ 1) แนวคิดการสร้างองค์ความรู้แบบกระบวนการทางสมองในการประมวลผล (information processing approach) หรือแนวคิดแบบการประมวลผลข้อมูลนั้น โดยมีหลักการเบื้องต้นที่ว่าผู้เรียนเรียนรู้สิ่งที่เป็นความจริง ไม่ว่าจะเรียนจากครูผู้สอนหรือจากการได้รับประสบการณ์การเรียนรู้โดยตรง โดยการประมวลผลข้อมูลนี้ใช้หลักการที่ว่า มีความจริงที่เป็นกลาง ที่สามารถวัดและยึดเป็นตัวอย่างให้ทำเป็นแบบอย่างได้ 2) แนวคิดการสร้างองค์ความรู้แบบปฏิสัมพันธ์ (interactive constructivist approach) เป็นมุมมองที่ว่าผู้เรียนสร้างความรู้และเรียนรู้เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับกับสิ่งที่ จับต้องได้และเรียนรู้จากผู้รอบข้าง 3) แนวคิดการสร้างองค์ความรู้เชิงสังคม (social constructivist approach) แนวคิดนี้ใช้หลักการว่าความรู้เกิดขึ้นในระดับกลุ่มคนหรือชุมชน โดยมีความเชื่อว่าเมื่อผู้คนที่อยู่ในชุมชนนั้นมีปฏิสัมพันธ์กันก็ทำให้เกิดการเรียนรู้ 4) แนวคิดการสร้างองค์ความรู้จากมุมมองที่หลากหลาย (radical constructivist approach) โดยแนวคิดนี้เชื่อว่าความคิดมากมายหลากหลายล้วนแต่มีทางที่จะเป็นจริงได้ แนวคิดนี้จึงเสนอว่าไม่มีความคิดใดเป็นจริงมากกว่ากัน

จากแนวคิดของการศึกษาตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ ที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น แกนอนและคอลเลย์ (Gagnon & Collay 2001, p. 2) ได้เสนอแนวคิดในการออกแบบการเรียนรู้อตามทฤษฎี คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist learning design) ว่าประกอบด้วย 6 ส่วนที่สำคัญได้แก่ สถานการณ์ (situation) การจัดกลุ่ม (grouping) การเชื่อมโยง (bridge) การซักถาม (questions) การจัดแสดงผลงาน (exhibit) และ การสะท้อนความรู้สึกในการปฏิบัติงาน (reflection)(Gagnon & Collay 2001 :2) โดยในการออกแบบครั้งนี้ เพื่อกระตุ้นให้ครูผู้สอนวางแผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้และสะท้อนกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน(reflection about the process of student learning) กล่าวคือ ครู



จะจัดสถานการณ์เพื่อให้นักเรียนอธิบาย เลือกระบวนการในการจัดกลุ่ม (grouping) นักเรียนหรือสื่ออุปกรณ์ สำหรับใช้ในการอธิบายสถานการณ์ พยายามสร้างความเชื่อมโยง (bridge) ระหว่างสิ่งที่เป็นความรู้เดิมของ นักเรียนกับสิ่งที่นักเรียนต้องการจะเรียนรู้ จากกรอบแนวคิดของทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้เป็นเบื้องต้นนั้นสามารถประยุกต์ไปสู่การออกแบบการเรียนรู้โดยให้ความสำคัญกับประสบการณ์ส่วนบุคคล การเรียนรู้กับสถานการณ์จริงที่ผู้เรียนเข้าไปเกี่ยวข้อง และผลของการเรียนรู้ที่ได้จากการสำรวจมุมมองที่หลากหลาย

ดังนั้น Richey, Klein & Tracey (2011) ได้สรุปหลักการสร้างองค์ความรู้ของบุคคลนั้นไว้ว่า มีการสร้างความรู้โดยอาศัยการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสและการสื่อสารใน ขณะที่ตนเองมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ทำให้มีการปรับเปลี่ยนหรือจัดระบบประสบการณ์เดิมของตนเองใหม่ ด้วยเหตุนี้ความรู้จึงไม่สามารถถ่ายทอดจากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกบุคคลหนึ่งได้ เหตุนี้ความรู้จึงไม่เกี่ยวกับสิ่งเข้าและการตอบสนองตามแนวคิดทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยม แต่การเรียนรู้เกิดจากการการที่ผู้เรียนนั้นสร้างมโนทัศน์จากการสะท้อนความคิดซึ่งกันและกัน (self - regulation)

จากทฤษฎีและหลักการของการออกแบบการจัดการศึกษาตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ที่ได้เรียบเรียงไว้เบื้องต้นนั้น นักการศึกษาที่ให้ความสนใจต่อการประยุกต์ทฤษฎีไปสู่การออกแบบการจัดการศึกษาอย่างเมอร์ฟี (Murphy, 1997) ผู้ซึ่งได้ทำการรวบรวมแนวคิดของนักการศึกษาต่าง ๆ ในการจัดการเรียน การสอนตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ ไว้ดังนี้

1. กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้มุมมองที่หลากหลายในการนำเสนอความหมายของมโนทัศน์
2. ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายและจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ของตนเองหรือจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนเกิดจากการเจรจาต่อรองระหว่างผู้เรียนกับครูผู้สอน
3. ครูผู้สอนแสดงบทบาทเป็นผู้ชี้แนะ ผู้กำกับ ผู้ฝึกฝน ผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียนของผู้เรียน
4. จัดบริบทของการเรียน เช่น กิจกรรม โอกาส เครื่องมือ สภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมวิธีการคิดและการ กำกับและรับรู้เกี่ยวกับตนเอง
5. ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญ ในการสร้างความรู้และกำกับการเรียนรู้ของตนเอง
6. จัดสถานการณ์การเรียน สภาพแวดล้อม ทักษะ เนื้อหาและงานที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนตามสภาพที่เป็นจริง
7. ใช้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิเพื่อยืนยันสภาพการณ์ที่เป็นจริง
8. ส่งเสริมการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ด้วยการเจรจาต่อรองทางสังคมและการเรียนรู้ร่วมกัน
9. พิจารณาความรู้เดิม ความเชื่อและทัศนคติของนักเรียนประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
10. ส่งเสริมการแก้ปัญหา ทักษะการคิดระดับสูงและความเข้าใจเรื่องที่เกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้ง



11. นำความผิดพลาดความเชื่อที่ไม่ถูกต้องของนักเรียนมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้
12. ส่งเสริมให้นักเรียนค้นหาความรู้อย่างอิสระ วางแผนและการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ ของตนเอง
13. ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้งานที่ซับซ้อน ทักษะและความรู้ที่จำเป็นจากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง
14. ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์ของเรื่องที่เรียน
15. อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของนักเรียนโดยให้คำแนะนำหรือให้ทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นต้น
16. วัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพที่เป็นจริงขณะดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนจากแนวคิดของนักการศึกษาดังกล่าว

(Murphy, 1997 อ้างใน สุเทพ อ่วมเจริญ, 2557 หน้า 950-951)

กระบวนการออกแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างความรู้

กระบวนการออกแบบการเรียนการสอนมีขั้นตอนที่สำคัญ 3 ขั้น ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ กลวิธีการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้ โดยการวิเคราะห์นั้นเป็นการวิเคราะห์ในส่วน of เป้าหมายการเรียนรู้ และการวิเคราะห์ผู้เรียน ซึ่งการวิเคราะห์เป้าหมายการเรียนรู้นั้นจะพิจารณาไป ที่ผู้เรียนที่มีความรู้ประเภทนั้นต้องทำอะไรได้ ในสภาพจริง กล่าวคือ การออกแบบการเรียนการสอนจะ เน้นการวิเคราะห์ บริบทการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาการเรียนรู้ โดยพิจารณาว่าในสิ่งแวดล้อมจริงนั้นมีความรู้ ทักษะและ ความซับซ้อนของปัญหาเป็นอย่างไร การวิเคราะห์นี้เพื่อช่วยในการจัดเตรียมแหล่งข้อมูล และสารสนเทศต่าง ๆ อย่างหลากหลายซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้นำไปใช้ในการ วิเคราะห์ปัญหา (Selly, 1999) ในแง่ผู้เรียนจึงเป็นผู้กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ ที่เหมาะสมและตรงกับ ความต้องการของตัวเอง ดังนั้นเป้าหมายของการเรียนจึงไม่ได้ขึ้นอยู่กับข้อกำหนดของผู้สอนหากแต่ มาจากตัวผู้เรียนเพื่อตัวผู้เรียนเองเป็นสำคัญ

หลักจากการวิเคราะห์เป้าหมายของการเรียนรู้แล้ว ผู้สอนมีความจำเป็นอย่างยิ่งในขั้นต่อมาที่จะ ต้องทำการวิเคราะห์ผู้เรียน ซึ่งการวิเคราะห์ผู้เรียน โดยนักออกแบบการเรียนการสอน ตามแนวคิดการ สร้างองค์ความรู้ให้ความสำคัญกับมุมมองของผู้เรียนเป็นรายบุคคล ซึ่งมีความสำคัญและจำเป็นมาก่อน ที่ผู้เรียนจะเข้าร่วมการเรียนรู้ในระดับกลุ่ม และผู้สอนจะต้องทำการพิจารณาถึงคุณลักษณะของกลุ่มผู้ เรียนในด้านของพื้นฐานความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนที่มีมาก่อนการเรียนรู้ (background knowledge) และสุดท้ายคือความตระหนักถึงความรู้และความสามารถในกระบวนการสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนเอง



การออกแบบลักษณะและกลวิธีการเรียนการสอน

กระบวนการออกแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ ให้ความสำคัญของการเลือกกลวิธี การเรียนการสอนให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของผู้เรียน จากการศึกษาสามารถสรุปกลวิธีของการออกแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการสร้างความรู้ได้ ดังนี้ คือ การเรียนรู้จากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องที่เรียน (cognitive apprenticeships), การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning) หรือ PBL , การใช้เทคนิคขั้นแนะช่วยเหลือ (scaffolding), การเรียนรู้ด้วยการร่วมมือ (collaboration) ซึ่งจะกล่าวในรายละเอียดของแต่ละกลวิธีการเรียนรู้ตามลำดับ ต่อไป

การเรียนรู้จากผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนั้น ๆ (cognitive apprenticeships)

เป็นการเรียนจากผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนั้น ๆ ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญย่อมหมายถึงผู้ที่คร่ำหวอดอยู่ในวงการนั้น ๆ มาเป็นเวลานาน มีประสบการณ์ตรงทั้งในส่วนที่เป็นความสำเร็จและในส่วนที่เป็นความผิดพลาด ที่จะสามารถชี้แนะแนวทางให้กับผู้เรียนได้อย่างชัดเจน โดยการเรียนรู้เน้นไปที่การเรียนรู้ผ่านการงานในสภาพจริง ครูผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็น ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องที่สอน และทำหน้าที่ได้เหมือนกับที่ปรึกษาหรือเทรนเนอร์ ผู้ที่มีความรู้จริง รู้รอบด้านในเรื่องที่ทำการเรียนการสอนนั้น ซึ่งในแง่ที่ผู้สอนไม่ได้ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ เหมือนกับการเรียนในระบบแบบเดิม หากแต่เป็นผู้ที่ทำการฝึกฝนและให้คำชี้แนะแนวทางควบคู่ไปกับการลงมือปฏิบัติจริง ในสถานการณ์จริง

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning) หรือ PBL

เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปัญหาจริงที่เกิดขึ้น ดังนั้นจึงมีความ ซับซ้อนเพราะไม่ใช่ปัญหาที่สร้างขึ้นมาเพื่อการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายแน่นอนซึ่งผู้สอนเป็นผู้สร้างซึ่งมีการ ดัดแปลงให้ง่ายต่อการวิเคราะห์ แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงนั้นมักไม่มีโครงสร้างชัดเจน การเรียนรู้แบบ PBL ครู ทำหน้าที่ดังนี้

เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปัญหาจริงที่เกิดขึ้นให้มากที่สุดโดยการที่ผู้สอนนั้นได้กำหนดสร้างปัญหาขึ้นมา โดยลดความซับซ้อนของปัญหา หรือเพิ่มความซับซ้อนของปัญหา โดยการกำหนดโครงสร้างของปัญหาต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมานั้นอย่างชัดเจน โดยทำการดัดแปลงเพื่อให้ง่ายต่อการวิเคราะห์ ซึ่งในความเป็นจริงนั้นปัญหาต่าง ๆ มักไม่มีโครงสร้างที่ตายตัวชัดเจน แต่เพื่อการจัดการเรียนการสอนการใช้ปัญหาเป็นฐานในการออกแบบการเรียนการสอนก็ถือเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่ผู้เรียนจะได้ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหา โดยการออกแบบการเรียนรู้แบบนี้ผู้สอนจึงมีบทบาทที่สำคัญและแตกต่างจากการเรียนการสอนทั่วไป โดยหน้าที่ของผู้สอน มีอยู่ 3 อย่างหลัก ๆ คือ 1) ผู้สอนทำหน้าที่สร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการศึกษาและการค้นพบของผู้เรียนโดย เตรียมแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ให้ผู้เรียนใช้ในการศึกษาค้นคว้าหาหลักฐานความรู้เพื่อนำไปใช้ในการแก้ไข ปัญหา ที่ได้สร้างไว้ให้กับผู้เรียน 2) ผู้สอนทำหน้าที่ตั้งคำถามที่ช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจ



ปัญหาได้อย่างชัดเจน และชี้ชวนให้ นักเรียนได้ตั้งคำถามที่น่าสนใจหรือที่อยากรู้เพื่อนำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบ เพราะหลักการเรียนรู้ ที่สำคัญก็คือ การตั้งคำถามที่ถูกต้องมีความสำคัญกว่าการหาคำตอบ เพื่อคำถามที่ดียอมนำไปสู่การแสวงหาคำตอบที่ดี ซึ่งผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการแสวงหาคำตอบ ทักษะในการตั้งคำถามจึงสำคัญและจำเป็นอย่างมากที่ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ชี้แนะแนวทางให้กับผู้เรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาให้ชำนาญ 3) ผู้สอนช่วยให้นักเรียนสามารถถอบทเรียน (reflection) จากสิ่งที่ได้เรียนรู้เพื่อสรุปเป็นสาระและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ซึ่ง ริชเช่ ,เคริน และ เทรเซ่ (Richey, Klein, & Tracey, 2011) ได้สรุปการถอบทเรียนโดยผู้เรียนที่มีผู้สอนเป็นผู้ช่วยเหลือว่า การเรียนการสอนจะต้องจัดให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ข้อมูล หลักฐานต่าง ๆ ด้วยเหตุผล ได้เปรียบเทียบ ประเมินความเห็นต่าง ๆ ที่ความคิดเห็นที่หลากหลาย สอดคล้องกัน หรือแม้แต่ที่เป็นข้อโต้แย้ง เพื่อนำไปสู่การแปลความหมายของข้อมูลต่าง ๆ และนำมา ประมวลให้เป็นข้อสรุปของสารสนเทศที่ได้จากการวิเคราะห์และพิจารณาอย่างถี่ถ้วน เพื่อใช้ในการตอบปัญหา การเรียนในลักษณะนี้ไม่มีคำตอบตายตัว แต่นักผู้เรียนจะได้ฝึกการใช้ความคิดอย่างเป็นระบบ ลึกซึ้ง ถี่ถ้วน ตลอดจนการฝึกการคิดอย่างสร้างสรรค์ ทำให้การเรียนรู้มีความหมาย มีคุณค่าเพราะคำตอบเกิดจากการตัวของผู้เรียนเอง

การใช้เรียนรู้โดยใช้เทคนิคการชี้แนะช่วยเหลือ (scaffolding)

วูดบรูเนอร์และรอส (Wood, Bruner, & Ross, 1976) นักจิตวิทยากลุ่มพุทธินิยม ได้นำคำว่า ชี้แนะช่วยเหลือ “Scaffolding” มาใช้ โดยได้ทำการอธิบายไว้ว่า การชี้แนะช่วยเหลือนั้นเกี่ยวเนื่องกับบทบาทของผู้สอนในการส่งเสริมช่วยเหลือผู้เรียนในระหว่างกระบวนการเรียนรู้ โดยคำชี้แนะและการส่งเสริมนั้นจะต้องเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง เช่นซึ่งหลักการดังกล่าวนั้นสอดคล้องกันกับหลักการของ ไวโก้ทสกี ที่อธิบายเกี่ยวกับบทบาทของผู้สอน ซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่าหรือผู้มีความรู้มากกว่า สามารถให้การช่วยเหลือผู้เรียนที่อยู่ในระหว่าง “ช่องว่างของการพัฒนา (zone of proximal development) ” หรือ ZPD โดยผู้สอนได้ให้การช่วยเหลือผู้เรียนให้ข้ามพ้นช่องว่างนี้ไปได้ โดยให้ความช่วยเหลืออย่างเพียงพอ โดยเป็นการท้าทายและให้อิสระแก่ผู้เรียนในการคิด โดยผู้สอนสามารถชี้แนะโดยการอธิบาย การใช้คำถาม การให้เอกสารแนะนำการให้ขอบเขตของเนื้อหาเพื่อส่งเสริมความเข้าใจสาระความรู้ การบอกแหล่งเรียนรู้ การให้คำปรึกษา จัดให้มีการชี้แนะเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล การทำให้ดูเป็นตัวอย่าง เป็นต้น ตัวอย่างของการชี้แนะช่วยเหลือ การชี้แนะช่วยเหลือที่ใช้สามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือ

1) soft scaffolding หมายถึง การชี้แนะช่วยเหลือที่ยืดหยุ่น ความต้องการและสถานการณ์ของผู้เรียนในระหว่างการเรียนการสอน การประยุกต์หลักการนี้ต้องดูให้เหมาะกับนักเรียนส่วนใหญ่ของห้อง เพราะผู้สอนไม่สามารถ ให้คำชี้แนะช่วยเหลือแก่ผู้เรียนแบบเจาะลึกเป็นรายบุคคลได้

2) hard scaffolding หมายถึง การชี้แนะช่วยเหลือที่มีแผนเตรียมการไว้ล่วงหน้าอย่างรัดกุม เนื่องจากผู้สอนตระหนักดีว่า เรื่องที่สอนนั้นเป็นเป็นเรื่องที่ยาก ดังนั้นการชี้แนะช่วยเหลือจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นจะต้องจะทำในระหว่างการเรียนการสอน ซึ่งการให้ความช่วยเหลือของผู้สอนสามารถกระทำ



ได้หลากหลายวิธี เช่น การให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในการทำงานกลุ่ม (reciprocal scaffolding) ซึ่งกิจกรรมที่ทำงานเป็นกลุ่มนั้นผู้เรียนย่อมมีความถนัดที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งลักษณะของการให้ความช่วยเหลือนั้นกระทำเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากความรู้และประสบการณ์ของกันและกัน ซึ่งนอกจากการจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ซึ่งกันและกันแล้ว ผู้สอนเองก็สามารถให้คำแนะนำและช่วยเหลือผู้เรียนเพิ่มเติมระหว่างการเรียนรู้ได้ เพื่อพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ที่ได้จากเพื่อนให้สูงขึ้น นอกจากนี้ผู้สอนสามารถประยุกต์เอาเทคโนโลยีมาช่วยในการให้ความช่วยเหลือผู้เรียน โดยเทคนิคและวิธีการนี้เรียกว่า “technical scaffolding” เป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศแทนผู้สอน ในการเป็นผู้เชี่ยวชาญ ผู้เรียนได้รับการชี้แนะช่วยเหลือผ่าน web-links, online-tutorial, help page, social medias- Facebook, Line application เป็นต้น (Yelland & Masters, 2007)

การร่วมมือ (collaboration Learning)

เนื่องจากนักการศึกษาที่ศึกษาทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้เชื่อว่า การสร้างองค์ความรู้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากกว่าการสร้างความรู้ โดยลำพัง ดังนั้นลักษณะและกลวิธีการร่วมมือ นั้น จึงมีอยู่สองลักษณะกล่าวคือ “การเรียนรู้แบบรวมกลุ่มหรือรวมพลัง” (collaborative learning) และ “การเรียนรู้แบบร่วมมือ” (cooperative learning) ซึ่งกลวิธีทั้งสองอย่างนี้เป็นกลวิธีของการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้ นักเรียนทำงานร่วมกัน เทคนิควิธีที่นำมาใช้ เช่น เพื่อนสอนเพื่อน กลุ่มอภิปราย การใช้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ เป็นต้น โดยการเรียนรู้แบบรวมกลุ่มหรือรวมพลัง เป็นลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบยืดหยุ่น ไม่ตายตัวเหมือนการเรียนรู้แบบร่วมมือ งานที่ทำในกลุ่ม การเรียนรู้แบบรวมกลุ่มนี้มีลักษณะเปิดกว้าง ไม่ระบุตายตัวว่ามุ่งผลการเรียนรู้ด้านความรู้หรือทักษะ ซึ่ง ต่างจากการเรียนรู้แบบร่วมมือซึ่งออกแบบงานให้ตรงกับผลการเรียนรู้ที่ต้องการอย่างชัดเจน โดยที่ผู้เรียนทุกคนร่วมมือกันในกระบวนการเรียนรู้เพื่อไปเป้าหมายที่วางไว้ร่วมกันเพื่อให้เกิดความรู้หรือทักษะที่กำหนด

ในปัจจุบันด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เป็นกลุ่ม จึงถูกสร้างให้มีขึ้นโดยผ่านสื่อที่เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (computer mediated collaboration-CMC) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สื่อสารผ่านการสนทนา อภิปราย โต้ตอบได้ อย่างอิสระ สะดวกและรวดเร็ว และมีแนวโน้มที่จะพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพื่อตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนรุ่นใหม่ในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องการการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร องค์ความรู้ ที่อยู่กับคนละที่แต่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันได้ทำการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันผ่านช่องทางออนไลน์ ที่ง่ายสะดวก รวดเร็ว และประหยัด นี่จึงเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่กำลังได้รับความนิยม และจะเป็นเทรนของการจัดการศึกษาในปัจจุบันและในอนาคตอันใกล้ที่ผู้สอนต้องให้ความสนใจและใส่ใจในการศึกษาและประยุกต์ใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนการสอนของตนเอง โดยผู้เขียนได้อธิบายในรายละเอียดในหัวข้อของการประยุกต์ใช้คำสอนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบการเรียนการสอนภาษาออนไลน์



การประเมินผลการเรียนรู้

การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตามแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ นั้นอาจกล่าวได้ว่ามีความสำคัญอย่างมากที่ผู้สอนต้องให้ความสนใจ เนื่องจากความพิเศษของลักษณะและวิธีการในการประเมินผลที่ไม่เหมือนนักรวดและประเมินผลตามระบบการศึกษาแบบย้อนกลับที่ได้กล่าวไว้ก่อนหน้านั้น โดยพอจะสรุปแนวทางและวิธีการในการประเมินผลตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ ได้ 3 แบบ ดังนี้

1) การประเมินผลอิสระจากเป้าหมาย (goal-free evaluation) เป็นการประเมินกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยไม่ได้กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ไว้ หากแต่ทำการประเมินที่กระบวนการคิดของผู้เรียน โดยการใช้คำถามให้ผู้เรียนอธิบายกระบวนการแก้ปัญหาตามแนวทางที่ได้ตัดสินใจเลือก พร้อมกันนั้นผู้ประเมินจะให้ผู้เรียนหาเหตุผลมาอธิบาย ยืนยัน สนับสนุนแนวคิดของตน

2) การประเมินแบบปลายเปิด (open-ended assessment) เป็นการประเมินที่มีพื้นฐานมาจากหลักการที่ว่า การเรียนรู้เกิดจากการสำรวจความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลายเพื่อนำไปสู่การเพื่อนำไปสู่การหาข้อสรุป เช่นนั้นจึงไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง ดีที่สุด ตายตัวแน่นอน ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว หากแต่มีหลายวิธีการที่จะทำให้การทำงานหรือการเรียนรู้บรรลุเป้าหมาย การประเมินจึงเป็นแบบปลายเปิด เพื่อตรวจสอบ ว่าผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจและสามารถนำความรู้ไปใช้กับสถานการณ์จริง หรือการหาคำตอบ หรือการแก้ไขปัญหาที่ใกล้เคียงกันหรือไม่

3) การประเมินแบบไม่อิงเกณฑ์การประเมินใด (non-criterion-referenced) การประเมินตามแนวคิดการสร้างองค์ความรู้จะเป็นแบบ ไม่อิงเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งหากแต่ใช้วิธีการประเมินแบบหลายวิธีร่วมกัน ซึ่งจากนักรวดแบบการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบที่นิยมการประเมินแบบอิงเกณฑ์ (criterion-referenced)

การประยุกต์ทฤษฎีการสร้างความรู้สู่การออกแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

เมื่อก้าวถึงการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยนั้น มีหลักฐานระบุที่ชัดเจนที่สุดก็เมื่อสมัยรัชกาลที่ 4 และรัชกาลที่ 5 ที่ทั้งสองพระองค์ได้รับการศึกษาทางด้านภาษาอังกฤษตลอดจนถึงพระโอรสและพระธิดาที่ได้รับการศึกษาทางด้านภาษาอังกฤษ ซึ่งต่อมาได้มีการเผยแพร่การจัดการศึกษาออกมาสู่ลูกหลานของข้าราชการและประชาชนทั่วไปในเวลาต่อมา โดยต่อมาได้มีการกำหนดให้การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเข้าไปในหลักสูตรการศึกษาของประเทศไทย ซึ่งนั่นก็ย่อมหมายความว่า การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่ประชาชนจะต้องเรียน อย่างน้อยก็ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งในปัจจุบันก็คือหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปี พ.ศ. 2551 (กระทรวงการศึกษาดิจิทัล, 2552) ที่จัดการศึกษาภาษาอังกฤษเป็นหนึ่งในกลุ่มสาระวิชาภาษาต่างประเทศ นอกจากนั้นการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยนั้น มีความหลากหลายแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดย แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558) ได้สรุปแนวคิดการแบ่งการเรียนรู้ภาษาอังกฤษไว้ 4 กลุ่ม ดังนี้ คือ 1) กลุ่มที่เน้นพฤติกรรมหรือการสร้างสมนิสัย กลุ่มนี้เป็นที่ให้ความ



สำคัญกับการสร้างเสริมนิสัยการพูดภาษาอังกฤษในฐานะเป็นภาษาใหม่โดยไม่ต้องคิดสิ่งใดมาก เน้นไปที่การพูดภาษาอังกฤษอย่างคล่องแคล่ว เน้นเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องพูดเท่านั้น ซึ่งวิธีการสอนของกลุ่มที่หนึ่งก็คือ เน้นการสอนการฟัง และการพูดเป็นหลัก 2) กลุ่มที่เน้นความรู้ความเข้าใจ วิธีการสอนของกลุ่มนี้จะเน้นไปที่กระบวนการทั้งหมดของการเรียนภาษา เน้นความสำคัญของวากยสัมพันธ์ และไม่สนใจเรื่องของ เสียง หรือการฟังการพูดมากนัก ซึ่งวิธีการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดนี้ จะเน้นการสอนไวยากรณ์และการแปล ให้มีความสำคัญกับการเรียนรู้เพื่อความเข้าใจ ในตัวภาษา 3) กลุ่มที่เน้นการสื่อสาร กลุ่มนี้มีแนวคิดที่จะพัฒนาความรู้ความเข้าใจ แต่เน้นไปในการสื่อสาร โดยวิธีการจัดการเรียนการสอนก็จะให้ความสำคัญกับการสอนภาษาทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการใช้ในการสื่อสารเป็นหลัก 4) กลุ่มมานุษยนิยม กลุ่มนี้จะมุ่งเน้นการสอนที่ทำให้คนสามารถเรียนรู้ภาษาเพื่อพัฒนาตนเอง และถือว่าภาษาเป็นเครื่องมือของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม วิธีการสอนตามแนวคิดนี้ ได้แก่ วิธีการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ วิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง และวิธีการสอนแบบชักชวน อย่างไรก็ตามสิ่งสำคัญที่ต้องทำความเข้าใจในเบื้องต้นก่อนเกี่ยวกับลักษณะของภาษาอังกฤษ กล่าวคือ ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีลักษณะเป็นระบบ เป็นภาษาสัญลักษณ์ และเป็นภาษาที่มีวัฒนธรรม ผู้สอนภาษาอังกฤษเมื่อจะทำการออกแบบการเรียนการสอนจำเป็นต้องทำความเข้าใจในประเด็นสำคัญทั้งหลายที่กล่าวมาข้างต้นอย่างถ่องแท้ เพื่อที่จะได้มีทิศทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษไม่ว่าจะเป็นการจัดการศึกษาในระบบ หรือกึ่งระบบ หรือแม้กระทั่งการจัดการศึกษานอกระบบ

เมื่อผู้สอนทราบถึงที่มาของการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยคร่าว ๆ แล้วนั้นต่อไปในบทนี้จะเป็นการกล่าวถึงการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ที่ผู้เขียนได้อธิบายถึง แนวคิดหลักการและวิธีการในการออกแบบการเรียนการสอนในภาพกว้างไปแล้วนั้น ซึ่งต่อไปผู้เขียนอยากจะทำกล่าวถึงการประยุกต์ใช้ทฤษฎีและหลักการนั้นไปสู่การออกแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนได้เริ่มขึ้นที่ศูนย์วิจัยอวกาศจอห์นสันของ นาซา (NASA) (Willis, 2009 cited in Richey, Klein, & Tracy, 2011) ซึ่งโครงการนี้มีชื่อว่า “recursive reflective instructional design model” เป็นโครงการที่สร้างรูปแบบการเรียนการสอน ที่ไม่มีขั้นตอนที่ตายตัว มีเพียงหลักการ หรือแนวทางในการดำเนินงานกว้าง ๆ คือ เน้นบริบทท้องถิ่น ธรรมชาติของการเรียนรู้ที่ไม่ได้มีลำดับเส้นตรง ใช้กระบวนการสะท้อนประสบการณ์ มีธรรมชาติของการเรียนรู้แบบการมีส่วนร่วม

การออกแบบการเรียนการสอนที่เน้นบริบทท้องถิ่น (local context)

เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ไม่เน้นการสรุปอ้างอิงผลการดำเนินงานจากบริบทหนึ่ง ไปสู่บริบทอื่น เนื่องจากมีความเชื่อว่า ไม่มีกฎของการจัดการเรียนรู้ใดที่สมบูรณ์ซึ่งสามารถนำไปอธิบายพฤติกรรมและการเรียนรู้ของมนุษย์ได้อย่างแน่นอน ซึ่งในแง่นี้ การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ก็สามารถประยุกต์ใช้ได้เช่น การสร้างบทเรียนที่เกี่ยวกับท้องถิ่นนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็น เรื่องฤดูกาล ที่เมืองไทยมี สาม ฤดู ร้อน หนาว ฝน ซึ่งเป็นการนับฤดูที่ต่างจากของตะวันตก ที่ส่วนใหญ่มี สี่ ฤดู คือ ฤดูร้อน (summer) ฤดูใบไม้ร่วง (fall/ autumn) ฤดูหนาว (winter) และ ฤดูใบไม้ผลิ (spring) ซึ่งการเรียนรู้อ



ภาษาที่เกี่ยวข้องกับฤดูของเด็กตะวันตกกับเด็กไทยย่อมต่างกันแน่นอน เด็กไม่เคยเห็นหรือสัมผัสความหนาวเย็นของฤดูหนาวของยุโรป หรือฝั่งอเมริกา หิมะมีลักษณะเป็นอย่างไร ประเพณี วัฒนธรรมและการละเล่นบรรยากาศของการเฉลิมฉลองในแต่ละฤดูกาลจึงเป็นสิ่งที่ห่างไกลผู้เรียนอย่างมาก ดังนั้น การออกแบบการเรียนการสอนภาษาสำหรับเด็กไทยก็ควรที่จะเน้นบริบทที่เป็นเมืองไทย การพูดถึงประเพณีสงกรานต์เข้าพรรษา ออกพรรษา ที่ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานเดิมและมีความผูกพันอยู่กับเรื่องราวเหล่านั้นอย่างลึกซึ้ง ผู้ออกแบบเพียงแคใส่ตัวของภาษาเข้าไป และออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาเพื่อค้นหาภาษาที่เกี่ยวกับเรื่องราวนั้น ๆ ออกมา โดยในแง่การเรียนรู้อาจเกิดขึ้นจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิดเห็น และทักษะที่หลากหลายจากผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่าย ทั้งผู้สอน ผู้เรียน และชุมชน ซึ่งจะสามารถนำไปสู่การสังเคราะห์เพื่อให้ได้สิ่งที่ดีที่สุดสำหรับผู้เรียน ในบริบทหนึ่ง ๆ ดังนั้นการออกแบบการเรียนการสอนจึงเน้นที่บริบทของท้องถิ่นหรือชุมชนเป็นสิ่งแวดล้อมเพื่อสร้างรูปแบบการเรียนการสอน

ธรรมชาติของการเรียนรู้ที่ไม่ได้มีลำดับเส้นตรง

กระบวนการออกแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างความรู้มีธรรมชาติที่ไม่เป็นไป ตามลำดับเส้นตรง (nonlinear) แต่มีลักษณะเป็นวัฏจักร เป็นการดำเนินงานที่ต้องย้อนกลับมาตรวจสอบและดำเนินงานซ้ำ(recursive) ตลอดกระบวนการ กว่าที่จะได้ผลผลิตขององค์ประกอบการเรียนการสอน เช่น จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งจะค่อย ๆ เกิดขึ้นจากกระบวนการดำเนินการ มิได้เกิดขึ้นจากการกำหนดไว้ตั้งแต่แรกดังเช่นการออกแบบการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบที่เป็นการดำเนินงานที่เป็นลำดับ (linear) โดยในการประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ผู้สอนสามารถที่จะสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ตั้งคำถามกับเรื่องที่ต้องการเรียน แทนที่การกำหนดเป้าหมายของการเรียนเอาไว้ชัดเจน เหมือนกับการออกแบบการเรียนในเชิงระบบ ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนเป็นผู้หาความสนใจกับสิ่งที่อยากเรียน เช่น การศึกษาภาษาจาก วิถีชีวิต วัฒนธรรม ของชุมชนและท้องถิ่นของผู้เรียนเอง โดยที่ผู้เรียนคอยเป็นผู้ที่ให้คำปรึกษาและช่วยเหลือ ในด้านของวิธีการตั้งคำถามและกระบวนการในการแสวงหาคำตอบ ซึ่งกระบวนการเรียนการสอนแนวนี้จะไม่มีความลำดับหนึ่งสองสาม หากแต่จะเป็นกระบวนการที่สามารถย้อนกลับไปกลับมาได้ ตามแต่ความต้องการของผู้เรียน

ใช้กระบวนการสะท้อนประสบการณ์

กระบวนการสะท้อนประสบการณ์ (reflective) หรือว่าการ “ถอดบทเรียน” (reflection) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ หลังปฏิบัติการทำให้ได้ความรู้ใหม่หรือบทสรุปที่ได้จากประสบการณ์และการลงมือปฏิบัติจริงทั้งด้านผลงาน และกระบวนการทำงานซึ่งนำมาใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงการออกแบบการเรียนการสอนให้ดีขึ้น จากเดิม กระบวนการนี้เป็นที่คุ้นเคยดีสำหรับผู้สอนภาษาที่ผ่านการฝึกฝน ประสบการณ์การสอนจากสถาบันผลิตบัณฑิตด้านการสอนภาษา เพราะขั้นตอนของการสะท้อนประสบการณ์ทำให้ผู้เรียนภาษาที่มีความหลากหลาย ทั้งทางด้านทักษะภาษา ความรู้เดิมกับเรื่องที่เรียน ความพร้อมและแรงจูงใจในการเรียนที่ต่างกัน เมื่อได้เรียนในบทเรียน หรือลงมือทำในกิจกรรมการเรียน



ที่เหมือนกันแล้วนั้นย่อมจะได้ ความรู้ ทักษะ และเจตคติที่แตกต่างกันออกไป โดยส่วนสุดท้ายนั้นสำคัญมาก เพราะตามหลักการและทฤษฎีของการสร้างองค์ความรู้นั้นการศึกษาอย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งสำคัญ หากจบการศึกษาในกิจกรรมใด ๆ แล้ว ผู้เรียนไม่มีความชอบหรือไม่เห็นประโยชน์กับกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ๆ เลยย่อมทำให้ผู้เรียนไม่ประโยชน์ใดเลยในระยะยาว ดังนั้นแล้วการจัดการเรียนการสอนทางด้านภาษาจึงจำเป็นจะต้องคำนึงถึง ผลประโยชน์ระยะยาวที่จะเกิดกับผู้เรียนที่จะสามารถต่อยอดความรู้ ทักษะ และความรู้สึที่ดีต่อการเรียนนั้น ๆ เองในอนาคตด้วย แน่แน่นอนว่าผู้ออกแบบจะไม่มีทางทราบได้เลยว่า ผู้เรียนนั้นจะมีความรู้ไปต่อยอดหรือไม่ ถ้าหากไม่มีกระบวนการของการสะท้อนประสบการณ์ หรือการถอดบทเรียน ซึ่งการสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ในส่วนของภาษานั้น ทำได้ง่าย ๆ ตั้งแต่ระดับของคำศัพท์ ประโยค วิธีการใช้ภาษาในบริบทต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้สอนว่าจะให้ผู้เรียนนั้นสะท้อนออกมาในรูปแบบไหน เช่น รูปแบบของการเขียนบรรยาย การอัดคลิปวิดีโอส่งไปทางกลุ่มเฟซบุ๊ก กลุ่มไลน์ หรือการรายงานหน้าชั้น ก็สามารถทำได้ตามที่ความเหมาะสมของบริบทการเรียนการสอน

มีธรรมชาติของการเรียนรู้แบบการมีส่วนร่วม

โดยธรรมชาติของการออกแบบการเรียนการสอนเป็นการทำงานแบบมีส่วนร่วม (participatory design) โดยผู้ออกแบบการเรียนการสอนจะเป็นผู้ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้กับ ผู้เรียน หรือหากเป็นกิจกรรมใหญ่ ก็จะมี ผู้ร่วม โดยใช้การทำงานเป็นทีมโดยผู้มีส่วนร่วม คือ ผู้สอน ผู้เรียน ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา ผู้มีส่วนได้รับผลได้ผลเสียของการออกแบบ เช่น ผู้ปกครอง ชุมชน เป็นต้น การออกแบบการเรียนการสอนทางด้านภาษา ที่ให้มีกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่ หากแต่การมีส่วนร่วมในการออกแบบการจัดการเรียนการสอนของผู้ที่เกี่ยวข้องนั้นยังมีไม่มากนัก ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการออกแบบโดยผู้สอนเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นเพื่อประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้เข้าใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดทิศทางของการออกแบบการเรียนการสอน ซึ่งอาจทำได้หลายวิธีเช่น การสำรวจหาความต้องการของผู้เรียน การวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียนแล้วนำไปสร้างรูปแบบการเรียนรู้หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้เลือก หรือแม้แต่การที่ให้ ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดบทบาทของ ผู้เรียนเอง กิจกรรมโครงการภาษาอังกฤษ ฐานกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้เรียนกำหนด เนื้อหา รายละเอียดต่าง ๆ หรือแม้แต่วิธีการเลือกหัวข้อการอ่าน การเขียนเรียงความ โดยผู้เรียนหรือการร่วมกันกำหนดหัวข้อประกวดเรียงความประจำเดือน เป็นต้น

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบการเรียนการสอนภาษาออนไลน์

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มีเทคโนโลยีเป็นหัวใจสำคัญในการจัดการเรียนการสอน โดยการเรียนรู้ที่ผู้เรียนนั้นสามารถที่จะเข้าถึงการเรียนการสอนด้วยตนเอง ทุกที่ ทุกเวลา ตามแต่ความต้องการ และความเหมาะสมของผู้เรียนแต่ละคน โดยเฉพาะการออกแบบการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อการฝึกอบรมในภาคธุรกิจ



นั้นจะเน้นการบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงานควบคู่กันไป ดังนั้นรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนต้องสามารถยืดหยุ่นต่อสถานการณ์ ทั้งในด้านของเวลา สถานที่ และอุปกรณ์ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม และรายบุคคล ซึ่งปัจจุบัน อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ที่ได้รับการพัฒนาให้ทันสมัยมากขึ้น มีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้น จากคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะสำนักงาน มาเป็นคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กส่วนตัว และเทคโนโลยีใหม่ล่าสุด 5 ปีย้อนหลังมานี้ระบบการปฏิบัติการทั้งหลายที่คอมพิวเตอร์ได้ถูกพัฒนาให้มาอยู่ในโทรศัพท์มือถือสมาร์ตโฟน ที่ทุกคนสามารถเป็นเจ้าของได้ในราคาที่ไม่แพง ซึ่งคุณสมบัติของสมาร์ตโฟนในปัจจุบันสามารถที่จะเข้าถึงเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันต่างๆ ได้เหมือนกับคอมพิวเตอร์ทุกประการ จากการที่เทคโนโลยีได้พัฒนาก้าวล้ำอย่างต่อเนื่อง การออกแบบการจัดการเรียนการสอนด้านภาษามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องก้าวให้ทันความเปลี่ยนแปลงที่ทันสมัยนี้ให้ได้เพื่อประโยชน์แก่การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันและอนาคต

จากการศึกษารูปแบบของการออกแบบการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ เมื่อผู้สอนต้องการสร้างการเรียนรู้ออนไลน์สามารถกระทำได้ใน 2 ลักษณะ คือ การสร้างสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ และการสร้างเครือข่ายทางสังคมที่เป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ ซึ่งเป็นหลักการของการเรียนรู้ตามแนวคิด ทฤษฎีการสร้างความรู้ที่ได้กล่าวมาในตอนต้น คือ 1) การสร้างสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ 2) การสร้างเครือข่ายทางสังคมที่เป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้

การสร้างสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

รูปแบบการสร้างสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ประยุกต์มาจากทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้นี้อาจมีมากมายในปัจจุบันแต่ในที่นี้ผู้เขียนขอยกตัวอย่างมา 2 รูปแบบที่กำลังเป็นที่นิยมและได้รับการนำไปประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลาย นั่นก็คือ รูปแบบการจัดการเรียนแบบห้องเรียนอัจฉริยะ “Smart Classroom” และ รูปแบบการจัดการเรียนแบบห้องเรียนเสมือนจริง หรือว่าห้องเรียนกลับด้าน “Flip Classroom”

ห้องเรียนอัจฉริยะ “Smart Classroom” อนุสร หงษ์ขุนทด (2557) ได้อธิบายองค์ประกอบของ Smart Classroom ในบริบทการศึกษาของไทย โดยมี 3 องค์ประกอบหลัก คือ ผู้สอน (Teacher) ผู้เรียน (Learner) และสื่อ (Media) โดยส่วนที่สำคัญที่เพิ่มเข้ามานั้นก็คือส่วนของสื่อ ที่เปลี่ยนไปในรูปแบบของเทคโนโลยี ทั้งในด้านของสารสนเทศ และอุปกรณ์ ที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่นเครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) โน้ตบุ๊ก (Notebook) แท็บเล็ต (Tablet) สมาร์ตโฟน (Smart Phone) สมาร์ทบอร์ด (Smart Board) เครื่องฉายโปรเจกเตอร์ (Projector) อินเทอร์เน็ต (Internet) ระบบเครือข่ายไร้สาย (WiFi)

นอกจากนั้นการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment) ให้เหมาะสม ทั้งสถานที่และการเข้าร่วมกิจกรรมในการเรียน ในห้องเรียน ก็มีความสำคัญไม่แพ้กัน ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมกลุ่มย่อย (Small Group) การบรรยาย (Lecture) โครงการงาน (Project Work) การนำเสนอ หน้าชั้นเรียน (Presentation) เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ (Learning Skill) และ



ทักษะ การเรียนรู้จากการสืบค้น (Research Skill) ได้ด้วยตนเอง เพื่อตอบสนองความต้องการที่จะเรียนรู้เป็นรายบุคคล และ การมีส่วนร่วม (Collaborative Learning) ของผู้เรียนและผู้สอนได้อย่างเต็มศักยภาพ นอกจากนี้ การนำเทคโนโลยีเช่นสมาร์ตโฟนเข้ามาช่วยสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ ก็เป็นอีกหนึ่งรูปแบบของ Smart Classroom ดังเช่นในประเทศอินเดียที่มีการนำสมาร์ตโฟนมาช่วยจัดการห้องเรียน เนื่องจากรูปแบบห้องเรียนแบบเดิมนั้นผู้สอนมักไม่อนุญาตให้ผู้เรียนใช้อุปกรณ์สมาร์ตโฟนของตนเองระหว่างที่มีการเรียน เพราะผู้เรียนอาจนำมาเล่นเกม รับส่งข้อความถึงผู้อื่น หรือใช้แอปพลิเคชันอื่น ๆ และเมื่อมีสายเรียกเข้าหรือเสียงเครื่องสั่นจากการใช้งานก็จะรบกวนการเรียนการสอน ทำให้สมาร์ตโฟนนั้นถือเป็นสิ่งที่ไร้ประโยชน์ในการเรียนการสอนแบบเดิม ถือเป็นสิ่งรบกวนสมาธิของผู้เรียนและคนรอบข้าง ดังนั้นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนอัจฉริยะ จึงมีได้มีแนวคิดที่จะให้ผู้เรียนทุกคนได้ใช้สมาร์ตโฟนของตนเองอย่างเต็มประสิทธิภาพ โดยบรรจุโปรแกรมที่ช่วยจัดการห้องเรียน เช่น บันทึกการเข้าเรียน กำหนดการใช้งานโทรศัพท์ เมื่ออยู่ในห้องเรียน เช่นนี้ Smart Classroom จึงเป็นรูปแบบที่ซึ่งมีรูปแบบเป็นห้องเรียนที่ผนวกเข้ากับเทคโนโลยีที่มีอยู่หรือที่สามารถจัดหามาได้จะมีประโยชน์ต่อการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ โดยมีทั้งรูปแบบห้องเรียนในอาคารเรียนปกติ ที่ผู้เรียนและผู้สอนสามารถสื่อสารกันได้โดยตรง (Face to Face) หรือรูปแบบห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom) ซึ่งเป็นพื้นที่ให้ผู้เรียนสามารถสนทนา แลกเปลี่ยน ถามตอบกับผู้สอนได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม สามารถแบ่งปัน (Share) ข้อมูลกับผู้อื่นได้ตลอดเวลา (นิรมิข เพียรประเสริฐ, 2560)

ห้องเรียนเสมือนจริงหรือห้องเรียนกลับด้าน “Flip Classroom”

การเรียนแบบพลิกคลาสรูม (Flipped Classroom) คือ การเรียนที่เน้น การเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนทั้งในและนอกห้องเรียน เพื่อพัฒนาทักษะให้มีการลงมือปฏิบัติตาม โครงการที่ผู้เรียนสนใจ ซึ่งมีเพื่อนร่วมกลุ่มเป็นผู้จุดประกายทางความคิด และมีผู้นำประจำกลุ่มคอย กำกับดูแลและมีเลขานุการคอยบันทึก โดยที่ผู้สอนทำหน้าที่ผู้แนะนำให้คำปรึกษาและคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนเพื่อช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาด้านการเรียน ไพร์ซี และ ฟ็อกซ์ (Pierce and Fox 2012) ได้อธิบายถึงแนวคิดการเรียนแบบพลิกคลาสรูม ว่าเป็นรูปแบบของการสอนโดยที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากที่บ้านผ่านการศึกษารู้อยู่ด้วยตนเองจากสื่อพวก วิดีทัศน์ (Video) นอกชั้นเรียนหรือที่บ้าน ส่วนการเรียนในชั้นเรียน ปกตินั้น จะเป็นการเรียนรู้แบบสืบค้นหาความรู้ที่ได้รับร่วมกันกับกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นด้วยกัน โดยมีผู้สอนเป็นผู้ที่คอยให้ความช่วยเหลือชี้แนะ เช่นเดียวกับกับ ดอยน์ (Doayne. 2013) กล่าวไว้ว่า ห้องเรียนกลับด้านเป็นการเรียนการสอนที่ไม่เน้นเนื้อหาที่มาก แต่เน้นการพัฒนาทักษะและการลงมือปฏิบัติในโครงการที่ผู้เรียนสนใจและชื่นชอบ โดยหน้าที่ของผู้สอนคือการ เป็นที่ปรึกษา และเพื่อนร่วมงาน ซึ่งสอดคล้องกันกับ วิจารณ์ พานิช (2558) ได้กล่าวไว้ว่า ห้องเรียนกลับด้าน เป็นการเรียนที่ผู้สอนจะเน้นช่วยให้ ผู้เรียนเข้าใจหลักการ ไม่ใช่ท่องจำหัวใจคือผู้สอนเน้นการทำหน้าที่ช่วยแนะนำการเรียนของเด็ก ไม่ใช่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ครูเปลี่ยนจากบทบาทปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนทั้งชั้น เป็นมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียน เป็นรายคน นอกจากนั้น เบอร์กมันน์ และแซมส์ (Bergmann and Sams. 2012: 13-14)



ได้ชี้ให้เห็นบทบาทหน้าที่ของผู้สอนที่เปลี่ยนไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง จากเดิมที่เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ หรือเป็นตัวเตอร มาเป็นที่ปรึกษาให้ความช่วยเหลือเปรียบเสมือนโค้ช หรือเป็นผู้จุดประกายทางความคิด โดยการตั้งคำถามเพื่อตั้งประเด็นให้ผู้เรียนได้คิด สร้างความสนุกสนานในการเรียน และเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน

ดังนั้น จึงพอสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบ Flipped Classroom นั้น มุ่งให้ครูผู้สอนมีความเชื่อว่า ผู้เรียนทุกคนมีความรู้เป็น Fact ก่อนเข้าชั้นเรียน กล่าวคือ ผู้เรียนสามารถที่จะค้นหาความรู้ในโลกปัจจุบันผ่านช่องทางต่าง ๆ โดยเฉพาะข้อมูลที่อยู่ในสังคมโลกออนไลน์ ที่สามารถสืบค้นได้ง่าย ดังนั้นจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนจึงไม่ใช่เนื้อหาสาระที่ผู้เรียนจะได้รับ หากแต่เป็นทักษะการศึกษา Learning Skills ที่เป็นทักษะที่สำคัญที่ผู้เรียนจะต้องมีความเชี่ยวชาญและชำนาญในการสืบค้น ซึ่งเช่นเดียวกันผู้ที่ไม่ใช่ผู้ที่เป็นผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้อีกต่อไปหากแต่เปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้และจุดประกายการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ให้ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ผู้เรียน เมื่อถึงเวลาเรียน ผู้สอนก็จะทำหน้าที่เป็น ผู้ช่วยเหลือและอำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบไว้ ผู้เรียนทำการค้นคว้าหาความหมายด้วยตัวเองเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบองค์รวม (Holistic thinking) สามารถที่จะสร้างองค์ความรู้และสรุปความคิดรวบยอดได้โดยการอำนวยความสะดวกและช่วยเหลือจากผู้สอน พร้อมกันนั้นผู้เรียนที่เรียนในรูปแบบการเรียนนี้ยังสามารถที่จะนำความรู้ไปปรับใช้ให้เป็นประโยชน์แก่ตนเองในบริบทต่าง ๆ ชนิดภา สายทอง (2560)

ซึ่งต่อมา เบอร์กมันน์ และแซมส์ Bergmann and Sams. 2012) ก็ได้ทำการศึกษาค้นคว้า และได้สรุป วิธีดำเนินการห้องเรียนกลับด้าน ไว้อยู่ 4 ขั้นตอนหลัก ๆ ดังนี้ คือ 1) การสร้างสื่อวีดิทัศน์ จากจอคอมพิวเตอร์ โดยที่คอมพิวเตอร์ต้องมีกล้องวิดีโอ (เว็บแคม) และไมโครโฟน และเครื่องมือ ที่จำเป็นอีกตัวหนึ่งคือ USB pen tablet สำหรับเขียนที่จอคอมพิวเตอร์ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้สอน ในขณะที่ทำการบรรยายสอน 2) ในขณะที่ผู้สอนทำการสอนนั้นจะต้องทำการสอนตามแผนที่ได้กำหนดไว้ และทำการแก้ไข ตกแต่งในส่วนที่ ขาดหายหรือว่าไม่จำเป็นออกไป แล้วจึงนำออกเผยแพร่ โดยการอัป ขึ้นบนเว็บ YouTube (ปัจจุบันคือการทำการ โหลดผ่านเฟสบุ๊คไลฟ์ ซึ่งจะขาดขั้นตอนของการปรับปรุงแก้ไขไป แต่ก็ตอบสนองแก่ความต้องการของผู้เรียนและความสะดวกของผู้สอนด้วย) ให้ผู้เรียนได้เข้าไป ดู และเรียนตามกำหนดเวลา หรือตามความสะดวกของแต่ละบุคคล 3) เพื่อตอบสนองแก่ผู้เรียนที่ไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้หรือมีความต้องการที่จะได้ สื่อเป็น วิดีทัศน์ ก็ให้ผู้สอนทำการ burn DVD แจกให้กับผู้เรียน วิดีทัศน์ หรืออาจต้อง burn DVD แจกนักเรียนที่มีปัญหาในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตไม่ได้ หรือมีความเร็วของอินเทอร์เน็ตไม่พอสำหรับการชมวิดีโอการสอน 4) วิดีทัศน์ที่ดีควรมีความยาวเพียง 10 - 15 นาทีเท่านั้น ซึ่งในบริบทนี้สามารถเข้าใจได้ว่า การทำวีดิทัศน์ในทัศนะของ เบิร์กมันน์ และ แซมส์ นั้นมองว่า การจัดการเรียนการสอนที่ดีบทเรียนจะต้องไม่ยาวเกินไป เพราะผู้เรียนอาจลดความสนใจและเสียเวลามากต่อการเรียน ซึ่งขั้นตอนของการปรับปรุงสื่อวีดิทัศน์จึงสำคัญและจำเป็นมาก เพราะจะเป็นตัวกำหนดคุณภาพของสื่อที่ผู้สอนส่งต่อไปยังผู้เรียน



การสร้างเครือข่ายทางสังคมที่เป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้

การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นที่การศึกษา โดยเป็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญในการพัฒนาชุมชนและสังคมไทยสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ซึ่งเป็น โดยรัฐบาลมุ่งให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมให้คนไทยได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ทางด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน จึงมุ่งพัฒนารูปแบบและหลักสูตรการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สอดคล้องกับสภาพ ของเมืองและชุมชนโดยเปิดพื้นที่ชุมชนให้เป็นสถานที่เรียนรู้ของคนในชุมชนพัฒนากระบวนการ เรียนรู้ที่สอดคล้องกับ ของผู้คนในชุมชนและท้องถิ่นนั้น ๆ การเรียนรู้ของชุมชนนั้น มีธรรมชาติของวิถีที่เอาชีวิตและปัญหาเป็นพื้นฐาน ซึ่งเป็นกระบวนการของการเรียนรู้ที่มีลักษณะการร่วมคิดร่วมมือกันปฏิบัติ มีการสื่อสารแลกเปลี่ยนระหว่างบุคคลที่แตกต่างหลากหลายลดความขัดแย้งที่เกิดขึ้นอยู่ หรืออาจจะเกิดขึ้น

ทฤษฎีและหลักการของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน พัฒนามาจากรากฐานของ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget และทฤษฎี วัฒนธรรมเชิงสังคมของ Vygotsky เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้กระทำ (Active) และสร้างความรู้ มีแนวคิดมาจากทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism Learning Theory) โดยนักศึกษานิยมแบ่งทฤษฎีการสร้างความรู้ออกเป็น Cognitive Constructivism ของ Piaget และ Social Constructivism ของ Vygotsky ยึดหลักการตามวัยของเด็ก มีการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อ ต่อการเรียนรู้ เปิดโอกาสและให้อิสระแก่เด็กในการปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ด้วยการ ใช้ ประสบการณ์เดิมที่เด็กคุ้นเคยมาเป็นพื้นฐานและเพิ่มพูนประสบการณ์โดยให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับ สิ่งแวดล้อม เพื่อให้มีประสบการณ์ที่สะสมมากขึ้นสำหรับการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนตามแนวการสร้างความรู้ของ Piaget จะหมายถึง การสร้างสถานการณ์ที่ ทำให้ ผู้เรียนเกิดโครงสร้างความรู้ความคิดใหม่ จากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม รอบตัวจะช่วยทำให้ผู้เรียนมีโอกาสนำข้อมูลและสารสนเทศที่ได้รับนั้นมาเชื่อมโยงกับความรู้เดิม และประสบการณ์เดิมทำให้เกิดการซึมซับข้อมูลและสารสนเทศที่ได้รับใหม่เข้ากับความรู้เดิมและมี การปรับเปลี่ยนโครงสร้างความรู้ความคิดเดิม เกิดเป็นโครงสร้างความรู้ความคิดใหม่ขึ้น ที่ เรียกว่าผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้เอง (Vygotsky, 1978: 84-91)

กระบวนการและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน กระบวนการนี้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชน นั้นมุ่งส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในด้านของการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 4 ด้านที่ต้องคำนึง คือ ชุมชน (Community), การจัดการเรียนรู้ (Learning), เทคโนโลยี (Technology) และการประเมินผล (Evaluation) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ตามขั้นตอนของ “PSRA” ซึ่งผู้เรียนจะต้องลงมือปฏิบัติจริงและแก้ปัญหาที่พบในชุมชน ด้วยการเรียนรู้ที่หลากหลายและได้ทำงานที่สร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เพื่อช่วยให้เข้าใจปรากฏการณ์ ประเด็นปัญหา แนวทางแก้ไขและเกณฑ์ในการพิสูจน์ข้อสันนิษฐานต่าง ๆ กระบวนการนี้ ประกอบด้วยทฤษฎีและวิธีการ เครื่องมือ ซึ่งเป็นที่ยอมรับของผู้ทำได้ (วิโรจน์ สารรัตน์, 2556: 101)



ศรียรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ และ มาเรียม นิลพันธุ์ (2557) ได้สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานไว้ โดยมีการดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามขั้นตอน “PSRA” ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นเตรียมความพร้อม (Preparing: P) 2) ขั้นกลยุทธ์การเรียนรู้ (Strategies: S) 3) ขั้นสู่ผลสะท้อนความคิด (Reflection: R) และ 4) ขั้นประเมินประสิทธิผล (Assessing: A) พร้อมกันนั้น

ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อม (Preparing: P) เป็นการเตรียมผู้เรียนให้มีความรู้และข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับชุมชนโดยการวางแผนร่วมกับตัวแทนชุมชน กำหนดแผนผังการดำเนินการ ปฏิทิน การปฏิบัติงานในการลงพื้นที่ กำหนดวัตถุประสงค์ แผนการดำเนินงาน พัฒนาเครื่องมือในการเก็บข้อมูล เช่น แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม ให้มีความถูกต้องเหมาะสมชัดเจน รวมทั้งการจัดเตรียมสื่อหรือเทคโนโลยีเพื่อใช้ในการศึกษา สำรวจและการเก็บรวบรวมข้อมูลในชุมชน รวมทั้งการสร้างควมตระหนักและชี้ให้เห็นถึงความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนรู้ร่วมกับ ชุมชน

ขั้นที่ 2 กลยุทธ์การเรียนรู้ (Strategies: S) เลือกใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ มีการบูรณาการสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ เข้าด้วยกันและเลือกใช้ เทคโนโลยีที่หลากหลายและมีความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เทคนิคการเรียนรู้ต่าง ๆ ประกอบด้วย การใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้แบบร่วมมือ การสืบเสาะหาความรู้ กระบวนการ เทคโนโลยีการทำโครงการ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยการเรียนรู้ทั้งหมดใช้ชุมชนเป็น ฐานการเรียนรู้ มีการถ่ายทอดความรู้จากภูมิปัญญาชาวบ้าน ด้วยการแก้ปัญหาและความต้องการ จากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่พบในชุมชน

ขั้นที่ 3 สู่ผลสะท้อนความคิด (Reflection: R) เป็นกระบวนการช่วยให้เกิดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการคิดผ่านประสบการณ์ที่มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึก ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และการ ค้นพบตนเองเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์นำไปสู่การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ อาจหา โดยวิธีการเขียน บันทึกการสะท้อนความคิด การสอบถาม การสัมภาษณ์ ประเมินผลการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องโดย การวิเคราะห์ ข้อมูลที่ได้ในการดำเนินการ เพื่อปรับปรุงแก้ไขปัญหาที่พบขณะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสม แล้วนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการทัศน์การจัดการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด โดยมีผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายเป็นส่วนสำคัญของการสะท้อนคิด

ขั้นที่ 4 ประเมินประสิทธิผล (Assessing: A) การประเมินผลการจัดกิจกรรมของกระบวนการทัศน์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการประเมินนั้นคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยมีการประเมินก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน ประเมินจากการปฏิบัติงาน การสังเกตพฤติกรรม การสอบถาม การสัมภาษณ์ ภาระงานที่ได้รับมอบหมาย ชิ้นงานและแบบทดสอบโดยทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการประเมินประกอบด้วย ครู นักเรียน ผู้ปกครองชุมชน ภูมิปัญญาชาวบ้าน

นอกจากนั้นการดำเนินการจัดเรียนการสอนตามขั้นตอนทั้งสี่ แล้วนั้นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน ยังมีเงื่อนไขในการนำกระบวนการทัศน์ไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จได้แก่ 1) ได้รับการส่งเสริมสนับสนุนและมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนจากชุมชน (2) ผู้เรียนลงพื้นที่ในชุมชนเพื่อเก็บข้อมูลด้วยตนเอง ซึ่งผู้เรียนจะได้ทำการฝึกการคิด และการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริงที่พบในชุมชน และ 3) การยึดหยุ่น



เวลาในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกิจกรรม เพราะว่าเมื่อการลงพื้นที่จริงนั้นไม่สามารถที่คาดเดาได้ถึงสภาพปัญหาจริง หรือสถานการณ์ในการเรียนรู้นั้นจะต้องใช้เวลาอย่างน้อยเพียงใดในการเก็บข้อมูล และขั้นตอนอื่นๆ ต่อไป ซึ่งการจัดการเรียนการสอนนั้นจะต้องคำนึงถึงความยืดหยุ่นในเรื่องเงื่อนไขของเวลาด้วย

บทสรุป

โดยสรุป นวัตกรรมการออกแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 นั้นผู้สอนควรให้ความสำคัญกับการ การศึกษารูปแบบของการจัดการเรียนการสอนที่มีอยู่หรือที่กำลังดำเนินการอยู่ว่ามีคุณภาพและประสิทธิภาพอย่างน้อยเพียงใดในการจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน และสามารถที่พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้ดีขึ้นได้ในรูปแบบใดบ้าง อย่างเช่น การศึกษารูปแบบของการจัดการเรียนการสอนแบบย้อนกลับที่มีทฤษฎีและหลักการที่ให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์เป้าหมายชัดเจน อันจะนำไปสู่การวัดผลประเมินผลที่เป็นรูปธรรม โดยกำหนดหลักฐานที่แสดงผลการเรียนรู้ รวมถึงการจัดให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ของการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะตามกรอบของหลักหลักสูตรที่ได้วางไว้อย่างรัดกุม นอกจากนี้ผู้สอนควรที่จะมองหารูปแบบนวัตกรรมการออกแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ ที่จะมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนของตนเอง อย่างเช่น การออกแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้

ตามทฤษฎีและหลักการของการออกแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ ที่มีกระบวนการออกแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ของตนเอง จากการได้สัมผัสกับประสบการณ์ในการเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ ด้วยตนเอง โดยลักษณะและรูปแบบของการเรียนการสอนสามารถที่จะจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนั้น ๆ ซึ่งถ้าในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษก็คือ จัดให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษากับเจ้าของภาษา หรือใช้ภาษากับผู้ที่สื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้สอนสามารถสร้างรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning) หรือ PBL ช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในการเรียนรู้มากขึ้นผ่านประสบการณ์ที่ใช้ทักษะในการแก้ปัญหา โดยผู้เรียนสามารถที่จะเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นโดยเรียนแบบการร่วมมือ (collaboration Learning) อันเป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่จะเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันซึ่งการเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นระหว่างผ่านกระบวนการในการแก้ปัญหา และผู้สอนก็สามารถที่จะใช้เทคนิคการชี้แนะช่วยเหลือ (scaffolding) เข้ามาช่วยระหว่างการเรียนการสอน และในสุดท้ายการประเมินผลการเรียนรู้ที่สามารถจะกระทำโดยการประเมินที่อิสระจากเป้าหมาย ประเมินแบบปลายเปิด การประเมินแบบไม่อิงเกณฑ์ ซึ่งรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนแนวนี้ยังเป็นที่ยังไม่เป็นที่คุ้นเคยของผู้สอนที่คุ้นชินอยู่กับการเรียนการสอนในระบบ ที่มีกรอบเกณฑ์มาตรฐานการชี้วัดที่ชัดเจน

การประยุกต์ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้สู่การออกแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เป็นสิ่งที่ไม่ได้ใหม่สำหรับผู้สอนภาษาอังกฤษในต่างประเทศ หากแต่ในสังคมไทยนั้นยังเป็นอะไรที่ค่อนข้างใหม่ ซึ่งมีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากที่ผู้สอนภาษาอังกฤษควรให้ความสำคัญเพราะการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการ



สร้างความรู้ความสามารถสามารถทำได้ โดยการออกแบบการเรียนการสอนที่เน้นบริบทของท้องถิ่น (local context) การออกแบบการเรียนการสอนที่ไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว เพราะธรรมชาติของการเรียนรู้นั้นไม่ได้มีลำดับเส้นตรงตามกรอบมาตรฐานที่พยายามสร้างขึ้นมาเพื่อครอบคลุมการเรียนการสอน การใช้กระบวนการสะท้อนประสบการณ์ การเรียนรู้แบบการมีส่วนร่วม การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบการเรียนการสอนภาษาออนไลน์ การสร้างสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งทั้งหมดนั้นได้ถูกสังเคราะห์ออกมาเป็นนวัตกรรมของรูปแบบของการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ ห้องเรียนอัจฉริยะ “Smart Classroom” และห้องเรียนเสมือนจริงหรือห้องเรียนกลับด้าน “Flip Classroom” ซึ่งนวัตกรรมของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนนี้นั้น เป็นการสร้างเครือข่ายทางสังคมที่เป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่จะเชื่อมโยงผู้เรียนกับชุมชน สังคม และประชาคมโลก ซึ่งไม่ใช่แค่การเรียนการสอนในห้องสี่เหลี่ยมแบบเดิมอีกต่อไป

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- นิรมิข เพียรประเสริฐ. (2560). *Smart Classroom: ห้องเรียน ใน ยุค 4.0*. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2560 เข้าถึงได้จาก https://library.ipst.ac.th/bitstream/handle/ipst/6095/208_40-45.pdf?sequence=1.
- ชนิดาภา สายทอง (2559). แนวโน้ม การจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านในศตวรรษที่ 21 Learning Management Trends Of Flipped Classroom In 21st Century. *วารสารวิทยาลัยสงฆ์ นครลำปาง*, 4 (1).
- วิโรจน์ สารรัตน์. (2556). *กระบวนการทัศน์ใหม่ทางการศึกษา กรณีที่คณะต่อการศึกษา ศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: ทิพยวาสิณี.
- วิจารณ์ พานิช. (2558). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, Journal of Learning Innovations Walailak University*, 1(2), 3-14.
- สุเทพ อ่วมเจริญ. (2557). *SU Model: การประยุกต์การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้*. ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และศิลปะและฉบับ International Humanities, Social Sciences and arts, 7(3), 945-961.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). *ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.



- ศรีวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ และมาเรียม นิลพันธุ์. (2557). กระบวนทัศน์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย (Silpakorn Educational Research Journal)*, 8(1), 183-197.
- อนุสร หงษ์นุทต. (2557). *ห้องเรียนอัจฉริยะ (Smart Classroom)*. สืบค้นเมื่อ สิงหาคม 2560, จาก http://pitcforteach.blogspot.com/2014_05_01_archive.html.
- อนุสร และ ไพฑูริย์. (2558). การพัฒนารูปแบบระบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านผ่าน สื่อ 3 แบบด้านทักษะดนตรีสำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 26 (2), 71-83.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.
- Doyne, S. H. A. N. N. O. N. (2013). Do you always have your phone or tablet at your side? *The New York Times Education*. Accessed November.
- Gagnon, G.W. & Collay, M. (2001). *Designing for learning. Six Elements in Constructivist Classrooms*. Thousands Oaks: Corwin Press Inc.
- Henriques, L. (1997). *A study to define and verify a model of interactive-constructive elementary school science teaching*.
- Murphy, E. (1997). *Constructivism: From Philosophy to Practice*.
- Wiggins, G. & McTighe, J. (1998). *Understanding by design*. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of child psychology and psychiatry*, 17(2), 89-100.
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Tracey, M. W. (2011). *The instructional design knowledge base*. New York: Taylor & Francis.
- Selly, N.J. (1999). *The Art of Constructivist Teaching in the Primary School: A Guide for Students and Teachers*. David Fulton Publishers, Ltd.
- Pierce, R., & Fox, J. (2012). Vodcasts and active-learning exercises in a “flipped classroom” model of a renal pharmacotherapy module. *American journal of pharmaceutical education*, 76(10), 196.



Vygotsky, L.S. (1978). "Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. In M. Cole." *In The Developmental of Higher Psychological Processes*, 84-91. Edited by V. John Steiner. S. Scribner and E. Suberman (Eds). London: Haward University Press.

Yelland, N. J. & Masters, J. E. (2007). "Rethinking scaffolding with technology." *Computers in Education*, 48 (3), 362-382.