

บันทึกชุด “ [สอนอย่างมืออาชีพครู](#) ” ๓๔ ตอน ชุดนี้ตีความจากหนังสือ [Teaching at Its Best : A Research-Based Resource for College Instructors](#) เขียนโดย Linda B.

[ta](#)
gs/Nilson">Nilsonซึ่งเป็นฉบับพิมพ์ปรับปรุงครั้งที่ ๓ผมขอเสนอให้อาจารย์ในสถาบันการศึกษาไทยทุกคน
หาหนังสือเล่มนี้อ่านเองเพื่อนำไปใช้ประโยชน์เพราะหากติดตามอ่านจากบันทึกใน บล็อก ของผมซึ่งลงสัปดาห์ละตอน จะใช้เวลามากกว่าครึ่งปี
และการอ่านบันทึกของผมจะแตกต่างจากการอ่านฉบับแปล หรืออ่านจากต้นฉบับโดยตรงเพราะบันทึกของผมเขียนแบบตีความไม่ได้ครอบคลุมสาระทั้งหมดในหนังสือ

ตอนที่ ๑๖ นี้ ตีความจาก Part Three : Choosing and Using the Right Tools for Teaching and Learning มี ๗ บทตอนที่ ๑๖ ตีความจากบทที่ 15.
Experiential Learning Activities

สรุปได้ว่า การ [เรียนจากการปฏิบัติ](#) นั้น มีรูปแบบที่หลากหลายและใช้ความสร้างสรรค์ของอาจารย์
ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างไม่จำกัดโดยที่อาจารย์และทีมงานของมหาวิทยาลัยต้องออกแบบ
และดำเนินการอย่างรอบคอบและในตอนท้ายต้องมีกิจกรรม debriefing / reflection / AAR / ไคร์ครวญทบทวน การเรียนรู้ ด้วยเสมอ

กิจกรรมเรียนโดยการปฏิบัติเป็น “ยาใหญ่” ของการจัดการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบเพื่อให้นักศึกษา
ได้ค้นพบและสร้างความรู้จากประสบการณ์ตรงทั้งที่เป็นประสบการณ์จำลอง และประสบการณ์จริง

การเรียนรู้แบบนี้ ก่อความผูกพัน (engagement) ของนักศึกษาต่อกิจกรรมการเรียน แตกต่างกันตั้งแต่ ปานกลางไปจนถึงรุนแรงสุดสุดก่อประสบการณ์ทางอารมณ์
ที่จะทำให้จารึกจดจำไปนานหรือตลอดชีวิตและเหมาะสมต่อ นักศึกษาที่มี [สไตล์การเรียนรู้](#) แตกต่างหลากหลาย ทำให้เกิดการเรียนรู้ในระดับสูงและเกิดความสนใจ
หรือฉันทะต่อวิชาความรู้เหล่านั้น ทำให้จดจำความรู้ได้ยาวนานกว่าการเรียนรู้แบบที่ นักศึกษาตื่นตัวน้อยกว่า

การนำเสนอของนักศึกษา

การเรียนรู้โดยนำเสนอ นอกจากนักศึกษาจะได้เรียนรู้สาระวิชาแล้วยังได้ฝึกทักษะการสื่อสาร ซึ่งนายจ้างแห่งศตวรรษที่ ๒๑

ต้องการมารวมทั้งการสื่อสารในที่สาธารณะ

การนำเสนอด้วยจามีหลากหลายแบบ ดังตัวอย่าง

การโต้วาทีแนวแปลก

การโต้วาทีตามปกติที่มีฝ่ายเสนอฝ่ายค้านนำเสนอข้อดีเชิงบวก หรือเชิงลบ และคัดค้านโต้แย้ง ก็ใช้ในชั้นเรียนได้แต่การดัดแปลงเพื่อใช้ประโยชน์ในชั้นเรียน จะมีพลังมากกว่า เช่น

- การโต้วาทีเพื่อโน้มน้าวให้เปลี่ยนใจ(change-your-mind debate)แบ่งนักศึกษาเป็น ๓ กลุ่มคือกลุ่มเห็นด้วยกับข้อเสนอกลุ่มไม่เห็นด้วยกับกลุ่มยังไม่ตัดสินใจให้แยกไปนั่ง กลุ่มละมุมห้องระหว่างการโต้วาที อนุญาตให้นักศึกษาเปลี่ยนกลุ่มได้เมื่อจบ จดกระบวนการ debriefing / reflection / AARนั้นที่คนเปลี่ยนใจว่าทำไมจึงเปลี่ยนใจข้อมูลหลักฐานชิ้นไหนที่มีพลังเปลี่ยนใจนักศึกษาที่ยังคงไม่ตัดสินใจเข้ากลุ่มเป็นอีก กลุ่มหนึ่งที่จะช่วยให้ความเห็นเชิงวิเคราะห์ต่อประเด็นวิชาการ และการโต้วาที
- โต้วาทีแบบประเด็น - ต้านประเด็น (point – counterpoint) ทำโดยแบ่งนักศึกษาออกเป็นกลุ่มจำนวนกลุ่มเท่ากับจำนวนความเห็นที่แตกต่างในเรื่อง (issue) ที่นำมาโต้วาทีแต่ละกลุ่ม เตรียมข้อมูลหลักฐานมานำเสนอเพื่อสนับสนุนจุดยืนของตนเลือกตัวแทนกลุ่มที่ ๑ นำเสนอจุดยืนของกลุ่ม พร้อมหลักฐานสนับสนุนแล้วให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอ จุดยืน ข้อโต้แย้ง และหลักฐานสนับสนุนเมื่อครบทุกกลุ่ม จัดการอภิปรายทั้งชั้น เพื่อสรุป ข้อเรียนรู้
- การโต้วาทีแบบ “ข้อโต้แย้งทางวิชาการ”(academic controversy) โดยทีมโต้วาทีทีละ ๒ คน แบ่งเป็นสองฝ่ายโต้กันในเรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้วสลับข้าง ให้ฝ่ายนำเสนอเป็นฝ่าย โต้แย้งเมื่อจบแล้ว ให้ทั้ง ๔ คนร่วมกันหาข้อยุติกิจกรรมนี้ต้องมีการค้นคว้ามาก่อน ล่วงหน้าเมื่อจบแล้วให้เขียนรายงาน

ตัวอย่างของการเรียนแนวนี้ในบริบทไทย อ่านได้ [ที่นี่](#)

ผู้เชี่ยวชาญ หรือทีมผู้เชี่ยวชาญ

แต่งตั้งนักศึกษา ๑, ๒, หรือ ๓ คนเป็นผู้เชี่ยวชาญหรือทีมผู้เชี่ยวชาญ เรื่องใดเรื่องหนึ่งในวิชาที่เรียนให้ไปค้นคว้าเรื่องนั้นมาล่วงหน้า และส่ง anno [ta](#) ted bibliography ของทีมต่ออาจารย์แล้วมานำเสนอใน ชั้นเรียนโดยอาจารย์ทำหน้าที่ซัก ให้ได้ข้อมูลที่ทันสมัยยิ่งขึ้นและได้ความเชื่อมโยงกับประเด็นการเรียนรู้ ในวันนั้น

การอภิปรายกลุ่ม

นักศึกษา ๔ - ๕ คนพลัดกันนำเสนอข้อมูลและมุมมองของตนในเรื่องนั้นโดยสมมติให้แต่ละคน
สวมบทบาทต่างกันเช่นเรื่องการจัดการลุ่มน้ำเพื่อป้องกันปัญหาน้ำท่วมลุ่มน้ำเจ้าพระยานักศึกษาแต่ละคน สวมบทหนึ่งบท เช่น
ชาวนาเกษตรกรนักงักข้าราชการกรมชลประทานนาย อบต.และข้าราชการกรมอุตุ นิยมวิทยาแต่ละคนต้องค้นข้อมูลเกี่ยวกับน้ำท่วม นำมาประกอบการอภิปราย
เพื่อบอกความทุกข์และ ความต้องการของตน

อาจให้ทั้งชั้นเป็นผู้อภิปราย โดย “เรียกประชุมลูกบ้านของ อบต.” เพื่อปรึกษาหาหรือปัญหาน้ำเสีย
ในลำคลองของตำบลให้ลูกบ้านคนหนึ่งเริ่มอภิปรายแล้วเรียกลูกบ้านคนต่อไปให้อภิปรายต่อ

การแถลงข่าว

อาจารย์ หรือนักศึกษาคนหนึ่ง แสดงบทบาทสมมติเป็นผู้ค้นพบความรู้ใหม่หรือเป็นผู้นำเสนอทางออก
ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีมุมมองที่โต้แย้งกันในสังคมให้นักศึกษากลุ่มหนึ่งแสดงบทนักข่าวอีกกลุ่มหนึ่งแสดง
บทชาวบ้านในพื้นที่อีกกลุ่มหนึ่งแสดงบทชาวบ้านในพื้นที่ห่างไกลฯให้นักข่าวถามคำถามที่ล้วง ความจริงหรือเรียกหาหลักฐาน

การประชุมสัมมนา(symposium)

ให้นักศึกษาคนหนึ่งไปค้นคว้าเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นำมาเสนอต่อชั้นเรียนเพื่อนๆ ในชั้นเรียนทำหน้าที่ ตั้งคำถาม หรือให้ความเห็นสนับสนุน หรือโต้แย้ง

อาจมอบหมายให้นักศึกษา ๒ คน ทำหน้าที่ผู้วิพากษ์โดยให้อีกส่วนอ่านเอกสารข้อเสนอล่วงหน้า ๒ วันหลังการนำเสนอและการวิพากษ์ผู้ฟังในชั้นถามและอภิปราย

การสวมบท

ให้นักศึกษาเล่นละคร ในเรื่องที่มีความขัดแย้งในท้องเรื่องมีตัวละครราวๆ ให้ตัวแสดงแต่ละคนและแต่ละคนมีบทที่เขียนรายละเอียดคำพูดชัดเจนให้ท่องส่วนหนึ่งแต่ละคนไม่รู้รายละเอียดของบทแสดง และคำพูดของตัวแสดงอื่นหลังการแสดง ให้มีการ debriefing / reflection / AAR เพื่อหาประเด็นเรียนรู้ จากการแสดงนั้น

ตัวอย่างของเรื่องขัดแย้ง ที่นำมาเล่นละครได้

- คนในวงวิชาชีพ (แพทย์, หนายความ, ผู้รับเหมาก่อสร้าง, ฯลฯ) กับลูกค้า ที่ไม่พอใจบริการ
- ผู้บริหารกับสหภาพ
- ตัวแทนลูกจ้างพยายามชักจูงผู้บริหารให้ไม่ปิดโรงงานที่ขาดทุน
- ผู้จัดการฝ่ายบริหารงานบุคคล กับความยากลำบากในการตัดสินใจจ้างผู้หญิง ผู้ชาย สมาชิกของกลุ่มชนส่วนน้อย ชนส่วนใหญ่

ที่มีทักษะเด่นและด้อยแตกต่างกันให้เข้าสู่ตำแหน่งแตกต่างกัน

- นักการเมือง ที่มีความลำบากใจว่าจะเลือกผลประโยชน์ของพรรคพวก หรือผลประโยชน์ของบ้านเมือง
- คู่สามีภรรยา ที่มีข้อโต้แย้งเรื่องเงิน การเลี้ยงดูอบรมลูก ฯลฯ

มีกรณีศึกษามากมาย ที่นำมาเล่นละครได้

เป็นการเรียนที่ท้าทายเรามากที่สุดเพราะมีแพ้ชนะแต่ไม่ว่าจะแพ้หรือชนะในเกมแต่นักศึกษาจะชนะเสมอในการได้เรียนรู้

เกมวิชาการ

Academic game สามารถประยุกต์ใช้กับการเรียนได้ทุกสาขาผมไม่เคยตัวอย่างในหนังสือมาบอก

เพราะคิดว่าเป็นบริบทอเมริกันอาจารย์ไทยน่าจะใช้ความคิดสร้างสรรค์คิดเกมวิชาการสำหรับนักศึกษาของตนเมื่อใช้เกมวิชาการช่วยการเรียนรู้ น่าจะทำวิจัยตรวจสอบ

[ผลลัพธ์การเรียนรู้](#)

ไปด้วย หากต้องการตัวอย่าง ประกอบการคิด ก็สามารถค้นในกูเกิ้ล ด้วยคำว่า Academic game ได้

สถานการณ์จำลอง(simulation)

สถานการณ์จำลองเป็นกิจกรรมเสมือนจริงให้อารมณ์ความรู้สึกเสมือนจริงจึงเกิดการเรียนรู้มาก และเรียนหลากหลายด้าน ในมิติที่ลึกคล้ายเรียนจากของจริง

เมื่อกว่า ๒๐ ปีมาแล้ว ผมได้เรียนรู้ “ผู้ป่วยจำลอง” ที่โรงเรียนแพทย์ในต่างประเทศฝึกเอาไว้ให้นักศึกษา

แพทย์เรียนโดยที่นักศึกษาไม่ทราบว่าคนเหล่านี้เป็นผู้ป่วยจำลองเขาจะมาโรงพยาบาล และอาจารย์มอบหมาย ให้นักศึกษาแพทย์ซักประวัติ

ตรวจร่างกายแล้วให้การวินิจฉัยแยกโรคผู้ป่วยจำลองของโรคได้ตั้งอีกเสบ เฝียบพลันจะเล่า ประวัติและอาการป่วย

และตอบคำถามของนักศึกษาแพทย์ได้ตรงกับอาการของโรครวมทั้ง แสดงท่าทางเจ็บปวดและเมื่อนักศึกษาตรวจหน้าท้อง

และกดตรงจุดสำคัญก็จะแสดงอาการสตุ้งเพราะปวด ได้เหมือนผู้ป่วยจริง

สถานการณ์จำลองในวิชาอื่นทำได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ตลาดจำลองบริษัทจำลองชุมชนเมืองจำลองชุมชนชนบทจำลองหน่วยราชการจำลอง เป็นต้น

อาจใช้คอมพิวเตอร์ จัดสถานการณ์จำลองเสมือน (virtual simulation) ให้นักศึกษาได้ซักซ้อม ปฏิบัติการบางอย่างเช่น CAI (Computer Assisted Instruction)ห้องปฏิบัติการเสมือน ที่มีได้เป็นร้อยละ เรื่อง

อาจแสวงหาบทเรียนสถานการณ์จำลองได้จาก ๓ แหล่ง คือ(๑) ซ้อมักซื้อได้จากสำนักพิมพ์ในราคาสองสามร้อยเหรียญ(๒) หาของฟรี จากวารสาร หรือจากการประชุมวิชาการด้านการเรียนการสอนและ (๓) ผลิตขึ้นใช้เอง ตามคำแนะนำในหนังสือ Hertel, J & Millis BJ. Using simulations to promote learning in higher education, 2002.

การดำเนินการสถานการณ์จำลองใช้เวลาอย่างมากอย่างสันที่สุดก็ ๑ ชั่วโมงและอาจารย์ต้องให้คะแนน เพื่อให้นักศึกษาตั้งใจทำเกณฑ์ให้คะแนนต้องไม่เน้นที่วาทีศิลป์ แต่เน้นที่คุณภาพของกลยุทธ์ของการ ดำเนินการของนักศึกษา

การเรียนโดยการปฏิบัติทุกแบบต้องตามด้วยการทำ debriefing / reflection / AAR / ใคร่ครวญไตร่ตรอง เพื่อเรียนรู้ทฤษฎีจากการปฏิบัติอาจารย์จึงต้องฝึกทักษะ “คุณอำนวย” ของกิจกรรม AAR

เรียนโดยให้บริการ

เรียนโดยให้บริการ (Service Learning) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาจัดทีมไปทำงานให้บริการ ชุมชนโดยมีเป้าหมายเพื่อการเรียนรู้ของตนโดยอาจารย์เป็นผู้ออกแบบไว้ใจแล้วจะปล่อยให้ทีมนักศึกษา แต่ละทีม ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของตนให้ทั้งเกิดการเรียนรู้ที่ดี (ทั้งด้านวิชาการ และการบำเพ็ญ จิตอาสาตรงตามเป้าหมายผลลัพธ์การเรียนรู้)และเกิดประโยชน์อย่างแท้จริงต่อชุมชน

การเรียนโดยให้บริการนี้ ก่อนผลลัพธ์การเรียนรู้ทั้งแก่นักศึกษาในหลากหลายด้าน และต่ออาจารย์ด้วยรวมทั้งจะมีส่วนสร้างความใกล้ชิด (engagement) ระหว่างมหาวิทยาลัยกับชุมชนด้วยหากจัดได้ดี จะก่อ การเรียนรู้เชิงอารมณ์ให้แก่ผู้เกี่ยวข้องเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาสังคมที่มีพลเมืองที่ไม่นิ่งดูดาย (concerned citizen)

การจัดการเรียนโดยให้บริการที่ดีต้องการเวลาเตรียมตัวของอาจารย์ และระบบการจัดการสนับสนุนโดยต้องคำนึงถึงประเด็นสำคัญต่อไปนี้(๑) เป้าหมายของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการและความต้องการ ที่แท้จริงของชุมชนต้องตรงกันระบวงกิจกรรมที่ทำแบบเหลาะแหละพอเป็นพิธี(๒) รมั้ดระวังประเด็น เชิงจริยธรรมกิจกรรมนั้นเป็นการฝึ้นใจนักศึกษาบางคนหรือเปล่าเพราะความเชื่อของเขาไม่ตรงกับคุณค่า ในโครงการ(๓) อาจารย์และทีมงานต้องไปเตรียมพื้นที่และติดต่อทำความเข้าใจกับแหล่งงาน หรือชุมชน เป็นอย่างดีรวมทั้งตกลงกันเรื่องผู้ทำหน้าที่ โค้ช ในชุมชนด้วยคือต้องเป็นความร่วมมือระหว่าง สถาบัน กับชุมชนและอาจต้องร่วมกันออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ในการทำกิจกรรมอย่าเพียงบอกว่าให้ไป ทำสิ่งนั้นสิ่งนี้ แล้วปล่อยให้นักศึกษาไปหาที่ฝึกเอาเอง(๔) มีการจัดระบบอำนวยความสะดวกแก่นักศึกษา เช่น การเดินทางระบบความปลอดภัยการประกันอุบัติเหตุ ฯลฯ

อย่าลืมทำ reflection ซึ่งอาจมีส่วน auto-reflection โดยการทำบันทึกประจำวัน หรือประจำครั้ง
ที่นักศึกษาออกไปทำกิจกรรมสะท้อนความรู้สึกและการเรียนรู้ของตนจะยิ่งดี หากเขียนลง บล็อก ในระบบของรายวิชา
เปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมวิชาได้อ่านและร่วมสนทนาผ่านระบบไอซีที จะเกิดการเรียนรู้ที่ลึกและเกิดการเรียนรู้ที่กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกยิ่งขึ้น

หนังสือแนะนำแหล่งความรู้ Michigan Journal of Community Service-Learning และ Journal of Public Service and Outreach และผมยังพบ Journal of
Higher Education Outreach and Engagement อีกด้วยน่าจะมีแหล่งค้นคว้าเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยให้บริการชุมชนอีกมากมาย

ผมมีข้อเตือนใจว่า ในบริบทไทย
การจัดการเรียนรู้แบบนี้เสี่ยงต่อการดำเนินการเล่นๆ เหลาะแหละสักแต่ว่าได้ทำไม่ได้เรียนรู้จริงตามเป้าหมายผลลัพธ์การเรียนรู้และมีผลร้าย
คือสร้างนิสัยเหลาะแหละ ให้แก่นักศึกษา

วิจารย์ พานิช

๑๙ ส.ค. ๕๗