

วิธีการสอนในศตวรรษที่ ๒๑

“การอภิปราย”

อาจารย์วิรพจน์ รัตนवार

อ้างอิงจาก วิจารณ์ พานิช. (2559). สอนอย่างมืออาชีพ. นครปฐม : โครงการผู้นำแห่งอนาคต คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สอนด้วยการอภิปราย

LEADING EFFECTIVE DISCUSSION

การเรียนรู้แบบอภิปราย

- มีคุณค่าต่อผู้เรียนมาก
- ช่วยให้เกิดการเรียนรู้แบบตื่นตัว หรือ Active Learning
- ที่สำคัญที่สุด คือ บทบาทของผู้สอนในการอำนวยความสะดวกให้เกิดการอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนโดยที่ผู้สอนไม่เป็นศูนย์กลาง แต่ทำหน้าที่ช่วยอำนวยความสะดวกตื่นตัวและผลสำเร็จของการเรียนรู้

- **การอภิปราย** หมายถึง การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นเป็นการร่วมกันแสวงหาความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ ผู้สอนจึงต้องมีทักษะและศิลปะในการนำอภิปรายให้มีกรอบแนวทางที่เหมาะสม และขณะเดียวกันการอภิปรายก็ดำเนินไปอย่างสลับไหลไม่ถูกจำกัดโดยกรอบ

หลักการในการเลือกให้ผู้เรียนโดยการอภิปราย

- การสอนโดยการอภิปรายช่วยแก้จุดอ่อนของการบรรยายในส่วนของทักษะ เจตคติและทักษะในการเรียนรู้ซึ่งการบรรยายบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ได้ยาก
- การเลือกจัดการเรียนรู้แบบอภิปรายเพื่อเป้าหมาย ต่อไปนี้
 - เพื่อตรวจสอบและเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ความเชื่อ คุณค่าและพฤติกรรม
 - เสาะหาแนวคิดที่แปลกแตกต่างอย่างเปิดใจ
 - การเรียนรู้ในมิติที่ลึก

- การคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- การแก้ปัญหา
- การสื่อสารทางวาจา
- การเชื่อมโยงความรู้สู่สถานการณ์ใหม่
- การจดจำความรู้นั้น
- การเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาวิชานั้น

- การอภิปราย (Discussion) แตกต่างจากการท่องจำ (Recitation) กรณีที่ใช้การตั้งคำถามให้ผู้เรียนตอบเพื่อตรวจสอบความจำหรือความเข้าใจไม่นับเป็นการอภิปราย
- คำถามที่ใช้ในการอภิปรายเป็นคำถามที่ต้องการการคิดระดับสูงนำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับสูง

การสร้างบรรยากาศ

- หัวใจสำคัญของการสอนแบบให้ผู้เรียนอภิปราย คือ
- ต้องให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม โดยมีส่วนร่วมอย่างตั้งใจและเปิดใจ
- ประเด็นสำคัญ คือ ผู้เรียนต้องเข้าห้องเรียนด้วยจิตใจที่สบาย มีการเตรียมตัวล่วงหน้าและพร้อมที่จะแบ่งปัน

เตรียมผู้เรียนตั้งแต่วันแรก

- ต้องมีการเตรียมผู้เรียน เริ่มจากการแจ้งตั้งแต่วันแรกว่า ชั้นเรียนนี้จะมีการเรียนโดยการอภิปรายด้วยและกติกาของการเรียนโดยการอภิปราย คือ ทุกคนต้องมีส่วนร่วมหรือ “ร่วมกันพายเรือ” ไม่อนุญาตให้คนใดคนหนึ่งเป็นแค่ “ผู้โดยสาร”
- แจ้งให้ผู้เรียนทราบว่า การเรียนโดยการอภิปรายร่วมกันจะก่อผลดีต่อการเรียนรู้ในลักษณะที่ก่อให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับสูงและผู้ที่นั่งฟังเฉยๆ ไม่เข้าร่วมวงอภิปรายจะไม่ได้เรียนรู้ตามเป้าหมายที่ต้องการ

- แจ้งผู้เรียนว่า สาระในการอภิปรายสัมพันธ์กับภาพใหญ่ของวิชาและสัมพันธ์กับบทเรียนก่อนหรือบทเรียนต่อไปของการบรรยายอย่างไร รวมทั้งมีการเตรียมการบ้าน ข้อสอบย่อย และข้อสอบรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการอภิปรายไว้ด้วย

- อธิบายให้ผู้เรียนทราบว่า คุณค่าของการอภิปรายอยู่ที่การออกความเห็นที่แตกต่างกัน โดยมีข้อมูลหลักฐานสนับสนุนความเห็นที่แตกต่าง ช่วยให้การเรียนรู้กว้างขวางขึ้นและที่จริงแล้วหน้าที่ของห้องเรียนเป็นสถานที่ที่เอื้อให้มีการรับฟัง การทดลองนำเสนอและการตรวจสอบมุมมองที่แตกต่างหลากหลายผู้เรียนจะได้ฝึกฟังอย่างตั้งใจและเคารพในทุกความเห็นที่นำเสนอ โดยร่วมกันประเมินหลักฐานที่สนับสนุนหรือแย้งข้อเสนอ นั้น รวมทั้งต้องเตรียมหลักฐานมาปกป้องหรือสนับสนุนความเห็นของตน

- ควรมีการฝึกซ้อมการอภิปรายในวันแรกของการเรียน โดยอาจให้อภิปรายเรื่อง เอกสารรายวิชาหรือเรื่องพื้นความรู้เดิมของผู้เรียน
- ผู้สอนใช้วิธีตั้งคำถามและต้องการให้ผู้เรียนทุกคนในชั้นได้พูด โดยในวันแรกอาจเป็นการตอบคำถามของผู้สอนโดยผู้เรียนอาจเรียกชื่อผู้เรียนและตั้งคำถามให้แต่ละคน โดยใช้ช่วงเวลานี้เป็นการละลายพฤติกรรมและสร้างความคุ้นเคย โดยผู้สอนต้องมีวิธีดำเนินการอภิปรายที่สร้างบรรยากาศที่ให้ทุกคนสบายใจที่จะมีส่วนร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคนิคการสบสายตา

การให้คะแนน

- การให้คะแนนการเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมจะมีผลให้ผู้เรียนเข้าชั้นเรียนมากขึ้น
- ดังนั้นแล้วหากผู้สอนกำหนดให้มีการให้คะแนน ทั้งคะแนนเข้าเรียน คะแนนร่วมอภิปราย และคะแนนคุณภาพของการอภิปราย จึงต้องแจ้งให้ผู้เรียนทราบตั้งแต่วันแรกโดยระบุให้ชัดเจนว่า คะแนนส่วนนี้ คิดเป็นร้อยละเท่าไรของคะแนนทั้งหมด

สร้างกติกา

- กติกาแรกของการอภิปรายในชั้นเรียน คือ ผู้สอนจะใช้ระบบแบบไหนในการเรียกให้ผู้เรียนคนใดตอบคำถามหรือให้ความเห็นก่อนและหลัง มีทางเลือก ๓ แบบ ซึ่งแต่ละแบบมีข้อดีข้อเสียต่างกัน คือ
 - (๑) มีระบบที่ชัดเจน เช่น ตามลำดับตัวอักษรของชื่อ ตามที่นั่งหรือตามลำดับทะเบียน
 - (๒) ตามการยกมือ
 - (๓) เรียกแบบสุ่มตามวิจารณ์ญาณของผู้สอน

- หลักการที่สำคัญ คือ ผู้สอนต้องสร้างบรรยากาศสบายๆ หรือบรรยากาศอิสระเพื่อการเรียนรู้ ไม่ให้ผู้เรียนคนใดรู้สึกว่ ตนถูกสถานการณ์ใดทำให้เสียหน้า เมื่อผู้สอนชี้ให้ผู้เรียนคนใดตอบ แต่ผู้เรียนยังไม่พร้อม ผู้สอนไม่ควรตำหนิแต่ควรพลบโยนว่า ไม่เป็นไร เธอยังไม่พร้อมตอนนี้ก็รอโอกาสหน้าได้และผู้สอนก็ต้องจัดกระบวนการให้ผู้เรียนร่วมกันกำหนดกติกาว่า พฤติกรรมใดบ้างเป็นสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ในชั้นเรียน เช่น จงใจอภิปรายนอกเรื่อง ทำให้การอภิปรายกลายเป็นเรื่องตลกขบขัน ไม่เป็นสาระ โจมติเพื่อนเป็นการส่วนตัว แสดงกิริยาวาจาเหยียดหยาม แสดงอารมณ์โกรธเกรี้ยว โต้แย้งไม่ลดละ เป็นต้น

- เมื่อเวลาในชั้นเรียนผ่านไปและผู้เรียนผ่านประสบการณ์การอภิปรายในชั้นเรียนไปบ้างแล้ว ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนช่วยกันทบทวนว่า ประสบการณ์ดีๆ ในช่วงอภิปรายในชั้นเรียนมีอะไรบ้าง เช่น พฤติกรรมของเพื่อน การแสดงความเคารพซึ่งกันและกันและให้ทบทวนประสบการณ์ที่ไม่ดี เช่น ชั้นเรียนเงียบเป็นเวลานาน อารมณ์โกรธ รู้สึกกลัวว่า ตนจะตอบไม่ถูก เป็นต้น แล้วจึงร่วมกันกำหนดกติกาให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
- ผู้สอนควรย้ำกับผู้เรียนว่า คำถามที่ผู้เรียนถามมีประโยชน์ทั้งสิ้นและคำถามโง่ๆ มีอยู่อย่างเดียว คือ “คำถามที่ยังไม่ได้ถาม”

เรียนรู้จากความแตกต่างหลากหลาย

- ทุกสิ่งทุกอย่างในชั้นเรียนเป็นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ทั้งสิ้นและชั้นเรียนแบบอภิปรายแลกเปลี่ยนกัน หากมีผู้เรียนที่แตกต่างกันมากด้านเชื้อชาติ ศาสนา ความเชื่อ ซึ่งมองในมุมหนึ่งเป็นเรื่องละเอียดอ่อนที่ผู้สอนต้องระมัดระวัง
- ตรงกันข้าม คือ “โอกาสในการเรียนรู้” เพื่อพัฒนาทักษะที่มีความสำคัญยิ่งสำหรับชีวิตข้างหน้า คือ ทักษะในการสมาคมกับคนที่แตกต่างจากตัวเอง

- การฝึกการให้เกียรติความแตกต่าง
- เกมชื่อ “Naming Ourselves” ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดว่า ตนเองอยู่ในกลุ่มประชากรใดในด้านวัฒนธรรม เชื้อชาติ สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม แล้วจึงบอกเพื่อนๆ ในชั้นเรียน รวมทั้งบอกให้รู้ว่า ตนอยากให้เพื่อนๆ พูดยถึงกลุ่มสถานภาพที่ตนเป็นสมาชิกว่าอย่างไร รวมทั้งบอกเพื่อนๆ ว่า การที่ตนอยู่ในกลุ่มคนกลุ่มนี้มีความหมายต่อตนอย่างไรในด้านคุณค่า ความเชื่อ ภาษา พฤติกรรมและอื่นๆ

- อีกเกมหนึ่ง คือ “Expressing Anger and Grief” โดยให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มคุยกันว่า แต่ละคนเคยมีประสบการณ์ไม่ดีเกี่ยวกับเชื้อชาติ ชาติพันธุ์หรือฐานะในสังคมอย่างไรบ้าง แล้วสมาชิกกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์เรื่องราวเหล่านั้นเพื่อทำความเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของคนเราที่เกิดจากอคติต่อความแตกต่างเหล่านั้น
- อีกเรื่องหนึ่งที่ฟังระมัดระวัง คือ “ความเท่าเทียมกันระหว่างเพศ”

ให้มีการมีส่วนร่วมมากที่สุด

- ผู้สอนต้องทำหน้าที่ “คุณอำนวย” (Facilitator) ของการอภิปรายแลกเปลี่ยน คือ ทำให้เป็น
การง่ายที่ผู้เรียนจะออกความเห็นโดยผู้สอนอาจต้องเตรียมตัวก่อนเริ่มเวลาเรียน มาถึง
ห้องเรียนก่อนเวลาและเดินไปพูดคุยให้ความเป็นกันเองกับผู้เรียน เพื่อสร้างบรรยากาศ
สบายๆ ไม่เคร่งเครียด หน้าที่นี้ผู้สอนต้องแสดงหลายบทบาท ได้แก่ เป็นโค้ช ผู้ดำเนินการ
อภิปราย พิธีกร ผู้ฟัง ผู้สังเกตการณ์ ผู้ให้ข้อมูลหรือสารสนเทศ ผู้นำเสนอ ผู้ให้คำแนะนำ
ผู้บันทึก ผู้ตรวจตรา ผู้ยุยง ผู้ชี้ทิศ ผู้แปลความ ผู้รักษาความสงบและผู้สรุป
- ผู้สอนประสบความสำเร็จเมื่อผู้เรียนอภิปรายต่อกัน ไม่ใช่การอภิปรายผ่านผู้สอนไปยังเพื่อน

ส่งเสริมให้นักศึกษาเตรียมตัว

- มีวิธีส่งเสริมให้ผู้เรียนเตรียมตัวร่วมการอภิปรายในชั้น เช่น การมอบหมายให้อ่านบทเรียนล่วงหน้า บอกผู้เรียนให้เขียนบันทึกลงในเอกสารทั้งที่เป็นบทความย่อ ข้อคิดคำนึง คำถามและคำตอบของตนเอง
- อนุญาตให้ผู้เรียนใช้การจดบันทึกในห้องเรียนเพื่อประกอบการอภิปรายได้ อาจให้ผู้เรียนเขียนบันทึกประกอบการอ่านเอกสารเตรียมตัวและผู้สอนเก็บมาตรวจให้คะแนนอย่างสม่ำเสมอ

สร้างความพร้อมของชั้นเรียน

- ผู้สอนควรมีวิธีนำเข้าสู่บทเรียน เช่น ชวนผู้เรียนทบทวนว่า คราวที่แล้วเรียนเรื่องอะไรโดยให้ผู้เรียนเปิดสมุดจดได้และบอกว่าคราวนี้จะเป็นเรื่องต่อเนื้อเรื่องอย่างไร แล้วเข้าสู่โครงสร้างของเรื่องที่จะอภิปรายกัน โดยอาจเขียนบนกระดานหรือฉายสไลด์ว่า วันนี้ผู้เรียนจะได้เรียนอะไร (ผลลัพธ์ของการเรียนรู้) รวมทั้งกระบวนการที่ผู้สอนจะอำนวยความสะดวกต่อการเรียนรู้
ครั้งนี้ อาจตั้งคำถามทบทวนความจำของเอกสารบทเรียน เพื่อช่วยให้จิตใจของผู้เรียนจดจ่ออยู่ที่บทเรียนนี้

จุดชนวนการแลกเปลี่ยน

- **วิธีแรก** เช่น ให้อู่วิดิทัศน์ เล่น Role Play หรือสาธิตเรื่องราวในชีวิตจริงที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน
- **วิธีที่สอง** ให้ผู้เรียนระดมความคิดว่า ตนรู้อะไรบ้างแล้วเกี่ยวกับบทเรียนนี้
- **วิธีที่สาม** ผู้สอนโยนคำถามที่มีข้อโต้แย้งได้มากให้ผู้เรียนโต้ว่าที่กันมาล่วงหน้าหรือผู้สอนเองแสดงบท “ทนายของปีศาจ” (Devils’s Advocate) ดังนั้นวิธีตั้งคำถามมีความสำคัญมาก

ดึงความสนใจของผู้เรียน

- เป้าหมายของการอภิปราย คือ ให้ผู้เรียนทั้งชั้นร่วมวงและฟังอย่างตั้งใจ เพื่อส่งเสริมการฟัง บอกผู้เรียนจุดบันทึกและสอนวิธีบันทึก เช่น เมื่อเพื่อนเสนอประเด็นใหม่หรือน่าสนใจให้จดไว้ ผู้สอนอาจช่วยเขียนประเด็นสำคัญที่ผู้เรียนอภิปรายลงบนกระดาน
- หากจัดการอภิปรายโดยแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ควรสุ่มเรียกตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลการอภิปรายแก่ชั้นเรียน ขั้นตอนการจบชั้นเรียน สามารถออกแบบให้ดึงความสนใจของผู้เรียนได้มาก เช่น ให้ผู้เรียนออกมาทำหน้าที่สรุปประเด็นการเรียนรู้ให้เพื่อนๆ หรือเทคนิคการประเมินชั้นเรียน เช่น ให้เขียนบทความ ๑ นาที บอกประเด็นเรียนรู้ที่สำคัญที่สุด

รอการตอบสนองเพื่อให้มีส่วนร่วมมากขึ้น

- ตั้งคำถามทีละคำถามเพื่อไม่ให้ผู้เรียนสับสน แต่ละคำถามใช้เวลาพอสมควรสำหรับคิดหาคำตอบ เช่น ๕ - ๑๕ วินาที โดยพึงตระหนักว่า ผู้เรียนต้องการเวลาคิด (ทบทวนและเลือกเพ้นความรู้) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคิดด้วยภาษาที่ใหม่สำหรับเขา คือ ภาษาวិชาการในรายวิชาที่กำลังเรียน แนะนำให้นักศึกษาร่างความคิดในกระดาษ โดยผู้สอนพึงสังเกตสีหน้าและท่าทางของผู้เรียนที่แสดงความพร้อมต่อการอภิปราย

แบ่งกลุ่มย่อย

- ในชั้นเรียนขนาดใหญ่ จำเป็นต้องแบ่งเป็นกลุ่มย่อยเพื่อให้อภิปรายกันได้ทั่วถึงทุกๆ คน
- การแบ่งกลุ่มมี ๒ แบบ คือ
- การแบ่งกลุ่มชั่วคราว เฉพาะในช่วงการอภิปรายสั้นๆ หรือในคาบเรียนนั้น
- การแบ่งกลุ่มระยะยาว เพื่อทำงานร่วมกันหรือโครงการต่อเนื่องร่วมกัน

หาวิธีดึงดูดคนที่ไม่ร่วม

- การดึงดูดให้ผู้เรียนเข้าร่วมอภิปราย คือ ให้ผู้เรียนจดประเด็นอภิปรายไว้ล่วงหน้า ให้เวลาคิด และแบ่งกลุ่มย่อยในการอภิปราย ผู้สอนต้องสังเกตหาคน/กลุ่มที่ไม่เข้าร่วมและหาทางส่งเสริม เช่น บอกว่า “มุมมองนี้เจ๋งจัง” แล้วตั้งคำถามให้ตอบโดยที่ต้องมีวิธีตั้งคำถามให้ตอบได้
- วิธีให้ผู้เรียนที่เป็นคนเงียบเข้ามามีส่วนร่วม คือ ให้อ่านประโยคหรือตอนหนึ่งของข้อความในเอกสารและอาจตามด้วยการให้อธิบายความหมาย

- ผู้สอนต้องหาทางช่วยผู้เรียนที่ไม่เข้าร่วมอภิปรายต่อเนื่องในหลายคาบเรียนด้วยการเชิญมาคุย โดยอาจให้คำถามสำหรับชั้นเรียนอภิปรายล่วงหน้าและให้มาซักซ้อมคำอภิปรายกับผู้สอนล่วงหน้า ซึ่งมักจะนึกถึงเฉพาะคนที่ไม่ร่วมเพราะไม่มั่นใจตนเอง
- แต่ในความเป็นจริงอาจมีผู้เรียนที่ไม่ร่วมเพราะกิจกรรมมันง่ายเกินไปสำหรับตนหรือเพราะไม่สนใจเรียนวิชานั้น ผู้สอนต้องมีวิธีการจัดการผู้เรียนทั้งสองกลุ่มนี้

ตอบสนองผู้เรียนที่อภิปราย

- ผู้สอนต้องตอบสนองต่อทุกคำอภิปราย (ทั้งด้วยวาจาและสีหน้าท่าทาง) และมีวิธีตอบสนองต่อคำอภิปรายของผู้เรียนที่แตกต่างกันตามคุณภาพของคำอภิปราย ต้องสะท้อนให้เห็นว่าทุกคำอภิปรายมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของชั้นเรียน รวมทั้งคำอภิปรายที่ผิด เพราะมาจากความเข้าใจผิดก็เป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ที่ดี เพราะเป้าหมายของการอภิปราย คือ การเรียนรู้ ไม่ใช่การแสดงฝีมือของผู้เรียนแต่ละคน
- ผู้สอนอาจให้คำชมเชยต่อคำอภิปรายที่ถูกต้อง อาจตั้งคำถามเพิ่มเติมต่อคำอภิปรายที่ยังไม่ชัดเจนหรือยังไม่ครบถ้วน อาจขอให้ผู้เรียนอธิบายต่อหรือให้ข้อมูลหลักฐาน (Evidence) เพิ่ม

การกำกับการจราจร

- “คุณอำนวย” ที่ดีที่สุด เป็นคนที่พูดน้อยที่สุด แต่คอยทำหน้าที่ “กำกับการจราจร” ของการอภิปราย คือ ทำให้เข้าใจร่วมกันว่าจะดำเนินไปทางใด แล้วคอยช่วยเหลือให้เกิด “การจราจร” ที่ดีโดยถือหลักว่า เข้าไปรบกวนวงพูดน้อยที่สุดเท่าที่จำเป็น
- เป้าหมาย คือ ผู้สอนต้องไม่ใช่ศูนย์กลางของวงการอภิปราย ผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกอยู่ข้างๆ วงเท่านั้น
- ทางเลือก : ผู้สอนอาจจะทดลองหาผู้เรียนอาสาสมัครทำหน้าที่ “ผู้กำกับการจราจร” โดยผู้สอนช่วยโค้ชมาล่วงหน้า

- ก่อนจะสรุปต้องมั่นใจว่า ผู้เรียนทุกคนไม่มีเรื่องค้างคาใจ โดยถามชั้นเรียนเสียก่อนว่า มีใครยังสงสัยหรือมีคำถามในส่วนใดบ้างหรือไม่ ก่อนจะมอบหมายให้นักศึกษาคนหนึ่งทำหน้าที่สรุปและสร้างรอยต่อเพื่อเชื่อมสู่บทเรียนคาบต่อไปซึ่งหมายความว่า ผู้สอนต้องมีทักษะในการจัดการเวลาอย่างดีให้มีเวลาสำหรับช่วงสุดท้าย ๔ - ๕ นาที สำหรับการสรุป
- การตั้งคำถามที่ดี และการจัดการบทเรียนแบบอภิปรายที่ดี จะนำไปสู่การอภิปรายในหมู่ผู้เรียนต่อเนื่องไป หมายความว่า เป็นวิธีการเรียนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีใจจดจ่ออยู่กับบทเรียนได้ ไม่ใช่เฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น

เทคนิคการตั้งคำถามเพื่อการ อภิปราย และประเมิน

QUESTIONING TECHNIQUES FOR DISCUSSION AND ASSESSMENT

- การสอนโดยการตั้งคำถาม ผู้สอนต้องมีทั้งทฤษฎี ทักษะและศิลปะในการตั้งคำถามเพื่อชวนผู้เรียนฝึกได้บันไดความคิดจากชั้นที่ง่ายไปสู่ชั้นที่ยากให้น่าสนใจในการร่วมกิจกรรมและให้เกิดการฝึกฝนการคิดในระดับสูง
- การตั้งคำถามนำเป็นทักษะการสอนมายาวนาน ปราชญ์ที่มีชื่อเสียงในการสอนด้วยคำถามคือ **โซกราตีส** จนเรียกวิธีนี้ว่า วิธีของโซกราตีส เป็นเทคนิคการสอนแบบผู้เรียนตื่นตัว (Student Active) ทำให้ผู้เรียนฝึกใช้คำศัพท์ทางวิชาการ หลักการ ขั้นตอนวิธี (Algorithm) และจารีตประเพณีของวิชานั้น นอกจากนั้นยังกระตุ้นการค้นคว้า การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

- การตั้งคำถามเพื่อประเมินการเรียนรู้ของชั้นเรียนจะช่วยให้ผู้สอนตัดสินใจว่า จะทบทวนบทเรียนเสียก่อนหรือจะเคลื่อนเข้าสู่บทเรียนต่อไป
- คำถามเป็นวิธีการที่นำไปสู่การให้เกรดแก่ผู้เรียน ยิ่งเป็นคำถามที่สะท้อนผลลัพธ์ของการเรียนรู้ที่ตั้งไว้เพียงใด ก็จะเป็นการให้เกรดที่แม่นยำและยุติธรรมเพียงนั้น
- ตำราด้านการเรียนการสอน จัดประเภทคำถามออกเป็น ๒ ประเภท หรือ ๒ เป้าหมาย คือ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้กับการประเมิน

การตั้งคำถามในฐานะเป็นกระบวนการสืบค้น

- การตั้งคำถามที่ดีต้องถามเป็นชุดที่มีความต่อเนื่อง และนำผู้เรียนสู่การคิดที่ลึกขึ้นเรื่อยๆ
- วิธีของโซกราตีส เป็นวิธีสุนทรียสนทนา (Dialogue) เริ่มจากคำถามที่วางแผนไว้ล่วงหน้า หลังจากนั้นตั้งคำถามสืบต่อจากคำตอบของผู้เรียน คือ มีกรอบใหญ่ของชุดคำถาม แต่ถามให้ต่อเนื่องจากคำตอบของผู้เรียน
- ผู้เรียนตอบคำถามแรก ด้วยการแสดงจุดยืนหรือแนวความคิดอย่างหนึ่ง ผู้สอนถามต่อด้วยการบอกจุดอ่อนหรือข้อยกเว้นต่อแนวความคิดนั้นให้นักศึกษาให้ความเห็นตอบโต้ผู้เรียนอาจเลือกตอบเป็นสองทาง

- **ทางแรก** ให้เหตุผลและข้อมูลหลักฐานยืนยันจุดยืนเดิม
- **ทางที่สอง** เสนอจุดยืนใหม่ จากนั้นผู้สอนก็ถามในแนวเดิม คือ บอกจุดอ่อน หรือข้อยกเว้นของแนวความคิดนั้นๆ แล้วให้ผู้เรียนให้ความเห็นตอบโต้ ดำเนินการไประยะหนึ่ง

- การตั้งคำถามแบบโซกราตีสนี้ ช่วยฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล ความยืดหยุ่นและการเรียนรู้แบบแผน (Pattern Recognition) ปรัชญาการณหรือเรื่องราว ผู้สอนที่จะใช้เทคนิคนี้ต้องฝึกภาษาท่าทางของการตั้งคำถามที่แสดงความอ่อนโยน เป็นมิตร ไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าถูกรุกให้จนมุมหรือทำให้ดูเป็นคนด้อยปัญญา ผู้สอนต้องคอยย้ำบ่อยๆ ว่าเป็นการฝึกเพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้ อีกวิธีหนึ่งคือ ให้ผู้เรียนทั้งกลุ่มเป็นฝ่ายตอบคำถามของผู้สอน ผู้สอนที่ใช้เทคนิค “**พุดแทนปีศาจ**” (Devil’s Advocate) คือ มองด้านลบหรือมองแย้งเป็นการใช้วิธีของโซกราตีส

วางแผนถอยหลัง จากผลลัพธ์การเรียนรู้

- เป็นวิธีมาตรฐานของการออกแบบการเรียนรู้ ที่เรียกว่า “ออกแบบถอยหลัง” (Backward Design) โดยใช้ผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นตัวตั้งต้น
- เริ่มด้วยผู้สอนเขียนผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนเมื่อจบชั้นเรียน โดยเขียนเป็นข้อๆ ต่อผลลัพธ์แต่ละข้อ เขียนคำถามเพื่อตรวจสอบผลลัพธ์นั้น ๑ – ๒ คำถาม แล้วเขียนอีกหนึ่งชุดคำถามสำหรับแต่ละผลลัพธ์ ประกอบด้วย ๒ - ๓ คำถามที่จะนำผู้เรียนไปสู่ความสามารถในการตอบคำถามชุดแรกได้ในชั้นเรียน ผู้สอนถามด้วยคำถามที่เตรียมมาชุดหลังสุดไปหาชุดหน้า โดยอาจเรียงคำถามเสียใหม่ขึ้นต้นด้วยคำถามชุดหลัง ตามด้วยคำถามชุดหน้า พิมพ์แล้วฉายขึ้นจอ สำหรับเป็นโครงสร้างของการอภิปราย

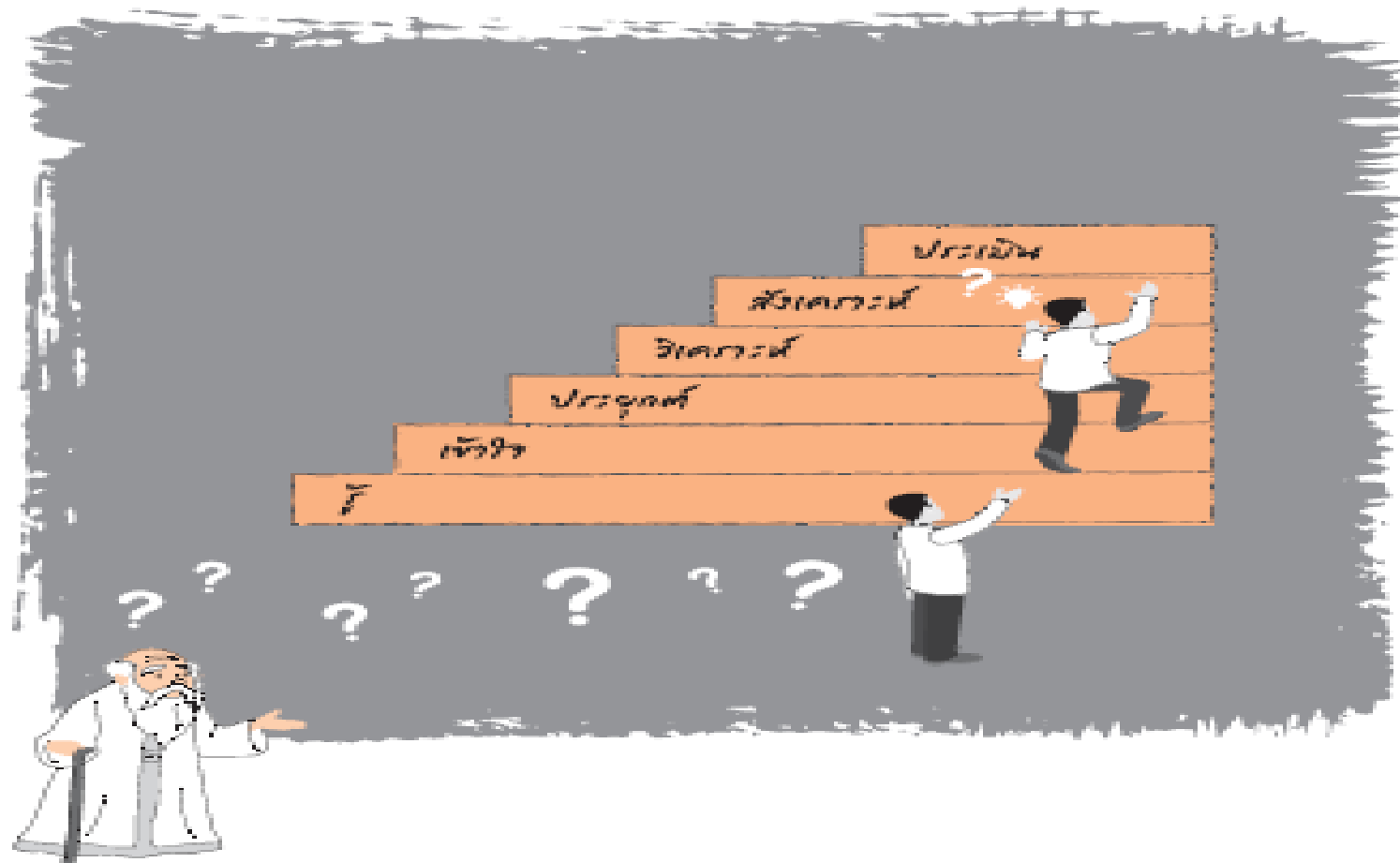
นำทางนักศึกษาไต่บันไดของ บลุ่ม

- บันไดของบลุ่ม หมายถึง ระดับการเรียนรู้ที่เสนอโดย บลุ่ม (Bloom's Taxonomy) ได้แก่
- รู้ เข้าใจ ใช้เป็น วิเคราะห์ได้ สังเคราะห์ได้และประเมินได้ ผู้สอนเริ่มด้วยคำถามในระดับความรู้เพียงสองสามคำถามเพื่อเป็นการ Warm Up และช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมต่อกับความรู้เดิม เข้ากับความรู้อื่นๆใหม่ที่จะเรียนรู้แล้วจึงพาผู้เรียน “ไต่บันได” ด้วยคำถามในระดับ “เข้าใจ” และระดับต่อ ๆ ไปตามลำดับ
- ตัวอย่างคำถาม

S=ระดับ Cognition	คำถาม
ความรู้	ใครทำ...เมื่อ...
	คุณสังเกตเห็นอะไรเกี่ยวกับ...
	คุณทำอะไรได้บ้าง เกี่ยวกับ ...
	คำ...หมายความว่าอย่างไร
	...เกิดขึ้นที่ไหนเมื่อไร
	วิธีการ...ทำงานอย่างไร
ความเข้าใจ	บอกความหมายของคำ...ด้วยถ้อยคำของคุณเอง
	จงอธิบายความหมายของคำ...ด้วยภาษาที่ไม่ใช่ภาษาวิชาการ
	กรุณาอธิบายความหมายของสิ่งที่คุณพูด
	คุณคิดว่าผู้เขียนเรื่องนี้หมายความว่าอย่างไร/ต้องการบอกอะไร
การประยุกต์	บอกตัวอย่างของ ...
	คุณจะแก้ปัญหานี้อย่างไร
	คุณจะใช้ดำเนินการอย่างไร
	คุณจะมีพฤติกรรม...ในสถานการณ์นี้อย่างไร
	...กับ...มีความเหมือน และความต่างกันอย่างไร
	...มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับ...อย่างไร
	...มีส่วนประกอบอะไรบ้าง
	สิ่งนี้เป็นชนิดใดหนึ่งของ ...คุณจะใช้จำแนกอย่างไร
	ผู้เขียนเสนอหลักฐาน (Evidence) อะไรบ้าง
	ผู้เขียนวางโครงสร้างของการนำเสนออย่างไร
	ข้อเสนอวางอยู่บนสมมติฐานอะไรบ้าง
	คุณสามารถหาข้อสรุปอะไรบ้าง ได้จาก...

S=ดับ Cognition	คำถาม
การสร้างเคราะห์	คุณสามารถให้ข้อสรุปอะไรบ้าง เกี่ยวกับ...
	คุณสามารถขยายความไปใช้ในกรณีอื่นๆ ได้อย่างไรบ้าง เกี่ยวกับ...
	คุณจะออกแบบ (โครงสร้าง ระบบงาน) ...ได้อย่างไร
	คุณจะปรับปรุงการออกแบบอย่างไรบ้าง เพื่อ...
	คุณจะตัดสินใจขัดแย้งได้อย่างไร
	จะหาโมเดลใหม่เพื่อแก้ปัญหาได้อย่างไร
การประเมิน	คุณจะเลือกอะไร ด้วยเหตุผลใด
	ข้อมูลที่ตรงประเด็นคืออะไร เพราะเหตุใด
	ทำไมคุณจึงเห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วย
	ทำไมคุณจึงเห็นว่าข้อสรุปถูกต้อง/ไม่ถูกต้อง
	คุณว่าอย่างไร ด้วยเหตุผลหลักฐานอะไรบ้าง
	คุณจะให้ความสำคัญเรื่องได้อย่างไร ด้วยเหตุผลใดบ้าง
	คุณประเมินเรื่องได้อย่างไร

- การตั้งคำถามตามลำดับความยากง่ายของการคิดเช่นนี้จะช่วยฝึกให้ผู้เรียนบรรลุขั้นสูงของการคิดได้ ปัญหาสำคัญของการศึกษาไทยคือ ผู้เรียนได้ฝึกอยู่เฉพาะการคิดระดับล่าง ๆ เท่านั้น ระบบการศึกษาไทยจึงถูกตำหนิว่า ทำให้คนไทยคิดไม่เป็น
- กระบวนการที่เรียกว่า Debriefing หรือ Reflection/AAR จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกตอบคำถามหลายระดับปนๆ กัน



คำถามที่ดีสำหรับการเรียนโดยการอภิปราย

- คำถามที่ดีเป็นคำถามปลายเปิดที่มีคำตอบถูกหลายคำตอบนำไปสู่การโต้แย้ง ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้มาก มีผู้จัดระบบหรือกลุ่มคำถามเพื่อให้เข้าใจว่าคำถามที่ดีที่กระตุ้นการคิด และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีพลังเป็นอย่างไร

การจัดกลุ่มโดย MCKEACHIE

- แบ่งคำถามที่ทำทายออกเป็น ๔ กลุ่ม มีความคล้ายกับความคิดระดับวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินของบลูม
 - คำถามเปรียบเทียบ
 - คำถามเชิงประเมิน เป็นการต่อยอดการเปรียบเทียบสู่การตัดสิน
 - คำถามเชื่อมโยง หรือหาสาเหตุ เป็นการฝึกเชื่อมโยงข้อเท็จจริง หลักการ
 - ความสัมพันธ์ ผู้เขียน และทฤษฎี เข้าหากัน โดยอาจให้เชื่อมโยงสู่ประสบการณ์ของผู้เรียนเองด้วย

- คำถามเจาะลึก (Critical) เช่น ให้ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อค้นพบหรือหลักฐาน (Evidence) ที่มีผู้เสนอหรือให้วิพากษ์ข้อคิดเห็นของผู้พูดคนก่อนหน้า

คำถามที่มีโมเมนตัม

แยกแยะคำถามออกเป็น ๗ ประเภท ได้แก่

- ขอลักษณะเพิ่ม
- ขอให้ทำให้คำถาม หรือประเด็นชัดเจนขึ้น
- คำถามเชิงเหตุ-ผล
- คำถามเชิงสมมติฐาน
- คำถามเปิด
- คำถามที่เชื่อมโยงกับเรื่องเดิม
- คำถามเชิงสังเคราะห์หรือสรุป

คำถามชนิด빈ไกล

- เป็นคำถามที่ก่อผลให้เกิดการเรียนรู้มาก ได้แก่ คำถามประเภทต่อไปนี้
 - คำถามเพื่อระดมความคิด
 - คำถามให้เลือกและปกป้องตัวเลือก เป็นคำถามที่ให้ตัวเลือกคำตอบหลายตัวเลือกให้ผู้เรียนเลือกคำตอบหนึ่งคำตอบพร้อมทั้งให้หลักฐาน (Evidence) เพื่อสนับสนุนและปกป้องตัวเลือกนั้น

- คำถามสนามทดลอง เป็นคำถามต่อข้อความในใบงาน ให้ผู้เรียนเลือกประเด็นเพื่อค้นคว้า วิเคราะห์ ตีความ ตามประเด็นที่ตนเลือก ตัวอย่างชุดคำถาม เช่น คุณคิดว่าผู้เขียนต้องการบอกอะไร ผู้เขียนใช้สมมติฐานอะไรเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ จะเกิดอะไรขึ้นหาก... (ระบุสิ่งที่เป็นไปไม่ได้)

คำถามที่เลว

- เพื่อให้เข้าใจคำถามที่ดีชัดเจนขึ้น ต้องทำความเข้าใจคำถามที่ไม่ดีด้วย คำถามที่เลวเป็นคำถามที่ไม่ชวนให้ผู้เรียนสนใจเข้าร่วมอภิปราย และไม่ทำให้เกิดการคิดในระดับสูง(Higher Order Thinking)
- **ถามเพื่อทวนความจำ** ในการอภิปรายจะมีคำถามเพื่อทวนความจำเกิดขึ้นเป็นครั้งคราวซึ่ง ณ จุดที่เหมาะสมก็เป็นคำถามที่มีประโยชน์ แต่จะเป็นโทษหากผู้สอนและผู้เรียนวนเวียนอยู่กับคำถามประเภทนี้เท่านั้น ตัวอย่างของคำถามประเภทนี้ ได้แก่

- คำถามที่มีคำตอบถูกคำตอบเดียว
- คำถามที่มีคำตอบคำเดียว หรือคำตอบสั้นๆ เช่น ชื่อคน สถานที่ วันที่
- **คำถามที่ไร้ประโยชน์**
 - คำถามที่ไร้ประโยชน์ คือ คำถามที่เป้าหมายไม่ชัดและตัวคำถามไม่ชัดหรือสับสนก่อความสับสนแก่ผู้เรียน เป็นโทษต่อการเรียนรู้มากกว่าก่อผลดี ตัวอย่างเช่น
 - คำถามที่ไม่ชัดเจน
 - คำถามที่เปลี่ยนไปเรื่อย ๆ อย่างไร้แบบแผนทิศทาง

- คำถามที่อาจารย์หวังได้คำตอบเดียว
- คำถามเพื่อใช้วัดผล (อัจฉริยะ) ของผู้ถามหรือของผู้ตอบ
- คำถามที่ต้องการคำตอบถูก - ผิด

กลับด้าน “คุณอำนวย”

- แทนที่ผู้สอนจะทำหน้าที่ออกแบบกระบวนการอภิปราย อาจจัดกลุ่มให้ผู้เรียนทำงานออกแบบกิจกรรมการอภิปราย รวมทั้งการออกข้อสอบเพื่อการทดสอบและการเลือกข้อเขียนให้ไปอ่านเป็นการบ้านก่อนมาเข้าชั้นอภิปราย แล้วเลือกผลงานที่ดีเอามาใช้ในชั้นเรียน

กิจกรรมเรียนโดยการปฏิบัติ

EXPERIENTIAL LEARNING ACTIVITIES

- การเรียนจากการปฏิบัตินั้นมีรูปแบบที่หลากหลาย และใช้ความคิดสร้างสรรค์ของผู้สอน
- ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างไม่จำกัด โดยที่ผู้สอนและทีมงานต้องออกแบบและดำเนินการอย่างรอบคอบและในตอนท้ายต้องมีกิจกรรม Debriefing / Reflection / AAR / ใคร่ครวญทบทวนการเรียนรู้ด้วยเสมอ

- กิจกรรมเรียนโดยการปฏิบัติเป็น “ยำใหญ่” ของการจัดการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบเพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นพบและสร้างความรู้จากประสบการณ์ตรง ทั้งที่เป็นประสบการณ์จำลองและประสบการณ์จริง
- การเรียนรู้แบบนี้ก่อความผูกพัน (Engagement) ของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้แตกต่างกัน ตั้งแต่ปานกลางไปจนถึงรุนแรงสุดๆ ก่อประสบการณ์ทางอารมณ์ที่จะทำให้จารึกจดจำไปนานหรือตลอดชีวิตและเหมาะสมต่อผู้เรียนที่มีสไตล์การเรียนรู้แตกต่างหลากหลาย

- ทำให้เกิดการเรียนรู้ในระดับสูงและเกิดความสนใจหรือฉันทะต่อวิชาความรู้เหล่านั้น ทำให้จดจำความรู้ได้ยาวนานกว่าการเรียนรู้แบบที่ผู้เรียนตื่นตัวน้อยกว่า

การนำเสนอของนักศึกษา

- การเรียนโดยการนำเสนอ นอกจากผู้เรียนจะได้เรียนรู้สาระวิชาแล้วยังได้ฝึกทักษะการสื่อสาร ซึ่งนายจ้างแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ต้องการมาก รวมทั้งการสื่อสารในที่สาธารณะ
- การนำเสนอด้วยวาจามีหลากหลายแบบ ดังตัวอย่าง

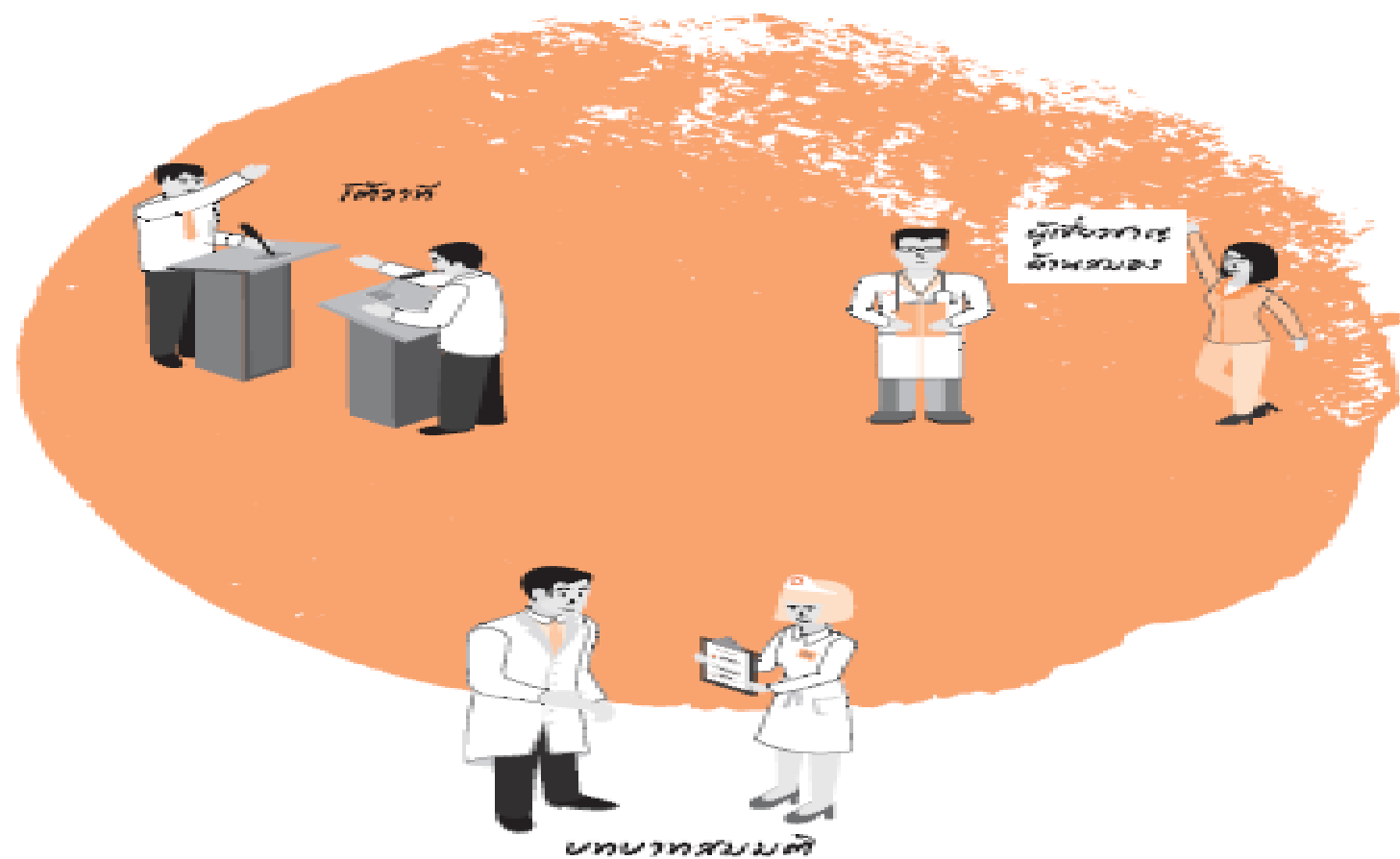
การโต้วาทีแนวแปลก

- การโต้วาทีตามปกติที่มีฝ่ายเสนอและฝ่ายค้าน นำเสนอญัตติเชิงบวกหรือเชิงลบและคัดค้านโต้แย้งก็ใช้ในชั้นเรียนได้ แต่การดัดแปลงเพื่อใช้ประโยชน์ในชั้นเรียนจะมีพลังมากกว่า เช่น การโต้วาทีเพื่อโน้มน้าวให้เปลี่ยนใจ (Change - Your - Mind Debate) แบ่งผู้เรียนเป็น ๓ กลุ่ม คือกลุ่มเห็นด้วยกับข้อเสนอก่อน กลุ่มไม่เห็นด้วยกับกลุ่มยังไม่ตัดสินใจให้แยกไปนั่งกลุ่มละมุมห้อง ระหว่างการโต้วาที อนุญาตให้ผู้เรียนเปลี่ยนกลุ่มได้ เมื่อจบจัดกระบวนการ Debriefing / Reflection / AAR เน้นที่คนเปลี่ยนใจว่า ทำไมจึงเปลี่ยนใจ ข้อมูลหลักฐานชิ้นไหนที่มีพลังเปลี่ยนใจผู้เรียนที่ยังคงไม่ตัดสินใจเข้ากลุ่มเป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่จะช่วยให้ความเห็นเชิงวิเคราะห์ต่อประเด็นวิชาการและการโต้วาที

- โต้วาทิแบบประเด็น-ต้านประเด็น (Point – Counterpoint) ทำโดยแบ่ง ผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม จำนวนกลุ่มเท่ากับจำนวนความเห็นที่แตกต่างในเรื่อง (Issue) ที่นำมาโต้วาทิแต่ละกลุ่มเตรียมข้อมูล หลักฐาน มานำเสนอเพื่อสนับสนุนจุดยืนของตน เลือกตัวแทนกลุ่มที่ ๑ ให้นำเสนอจุดยืนของกลุ่ม พร้อมหลักฐานสนับสนุน แล้วให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอ จุดยืนข้อโต้แย้งและหลักฐานสนับสนุน เมื่อครบทุกกลุ่ม ให้จัดการอภิปรายทั้งชั้นเพื่อสรุปข้อเรียนรู้

- การโต้วาทีแบบ “ข้อโต้แย้งทางวิชาการ” (Academic Controversy) โดยทีมโต้วาทีทีมละ ๒ คน แบ่งเป็นสองฝ่าย โต้กันในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แล้วสลับข้าง ให้ฝ่ายนำเสนอเป็นฝ่ายโต้แย้งเมื่อจบแล้ว ให้ทั้ง ๔ คนร่วมกันหาข้อยุติ กิจกรรมนี้ต้องมีการค้นคว้ามาก่อนล่วงหน้า เมื่อจบแล้วให้เขียนรายงาน

- ผู้เชี่ยวชาญ หรือทีมผู้เชี่ยวชาญ แต่งตั้งผู้เรียน ๑ - ๓ คน เป็นผู้เชี่ยวชาญหรือทีมผู้เชี่ยวชาญเรื่องใดเรื่องหนึ่งในวิชาที่เรียน ให้ไปค้นคว้าความรู้เรื่องนั้นมาล่วงหน้าและส่ง Annotated Bibliography ของทีมต่อผู้สอน แล้วมานำเสนอในชั้นเรียน โดยผู้สอนทำหน้าที่ซักให้ได้ข้อมูลที่ทันสมัยยิ่งขึ้นและได้ความเชื่อมโยงกับประเด็นการเรียนรู้



- **การอภิปรายกลุ่ม** ผู้เรียน ๔ - ๕ คน ผัดกันนำเสนอข้อมูลและมุมมองของตนในเรื่องนั้น โดยสมมติให้แต่ละคนสวมบทบาทต่างกัน เช่น เรื่องการจัดการลุ่มน้ำเจ้าพระยาเพื่อป้องกันปัญหาน้ำท่วม ผู้เรียนแต่ละคนสวมบทหนึ่งบท เช่น ชาวนา เกษตรกรนาทุ่ง ข้าราชการกรมชลประทาน นายก อบต. และข้าราชการกรมอุตุฯนิยมวิทยา แต่ละคนต้องค้นข้อมูลเกี่ยวกับน้ำท่วมนำมาประกอบการอภิปราย เพื่อบอกความทุกข์และความต้องการของตนอาจอให้ทั้งชั้นเป็นผู้อภิปรายโดย “เรียกประชุมลูกบ้านของ อบต.” เพื่อปรึกษาหารือปัญหาน้ำเสียในลำคลองของตำบลให้ลูกบ้านคนหนึ่งเริ่มอภิปราย แล้วเรียกลูกบ้านคนต่อไปให้อภิปรายต่อ

- **การแถลงข่าว** ผู้สอนหรือผู้เรียนคนหนึ่งแสดงบทบาทสมมติเป็นผู้ค้นพบความรู้ใหม่หรือเป็นผู้นำเสนอทางออกในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีมุมมองที่ได้แย้งกันในสังคม ให้ผู้เรียนกลุ่มหนึ่งแสดงบทนักข่าว อีกกลุ่มหนึ่งแสดงบทชาวบ้านในพื้นที่ อีกกลุ่มหนึ่งแสดงบทชาวบ้านในพื้นที่ห่างไกล ฯลฯ ให้นักข่าวถามคำถามที่ล้วงความจริงหรือเรียกหาหลักฐาน

- **การประชุมสัมมนา (Symposium)** ให้ผู้เรียนคนหนึ่งไปค้นคว้าเรื่องใดเรื่องหนึ่งนำมาเสนอต่อชั้นเรียน ผู้เรียนในชั้นเรียนทำหน้าที่ตั้งคำถาม ให้ความเห็นสนับสนุนหรือโต้แย้ง อาจมอบหมายให้ผู้เรียน ๒ คน ทำหน้าที่ผู้วิพากษ์ โดยให้โอกาสอ่านเอกสารข้อเสนอล่วงหน้า ๒ วัน หลังการนำเสนอและการวิพากษ์ผู้ฟังในชั้นถามและอภิปราย

- **การสวมบท** ให้ผู้เรียนเล่นละครในเรื่องที่มีความขัดแย้งในท้องเรื่อง มีบทละครคร่าวๆ ให้ตัวแสดงแต่ละคนและแต่ละคนมีบทที่เขียนรายละเอียดคำพูดชัดเจนให้ท้องส่วนหนึ่ง แต่ละคนไม่รู้รายละเอียดของบทแสดงและคำพูดของตัวแสดงอื่น หลังการแสดงให้มีการ Debriefing / Reflection / AAR เพื่อหาประเด็นเรียนรู้จากการแสดงนั้น

ตัวอย่างของเรื่องขัดแย้งที่นำมาเล่นละครได้

- คนในวงวิชาชีพ (อาชีพ แพทย์ ทนายความ ผู้รับเหมาก่อสร้าง) กับลูกค้าที่ไม่พอใจบริการ
- ผู้บริหารกับสหภาพ
- ตัวแทนลูกจ้างพยายามชักจูงผู้บริหารให้ไม่ปิดโรงงานที่ขาดทุน
- ผู้จัดการฝ่ายบริหารงานบุคคลกับความยากลำบากในการตัดสินใจจ้างผู้หญิง
- ผู้ชาย สมาชิกของกลุ่มชนส่วนน้อย ชนส่วนใหญ่ที่มีทักษะเด่นและด้อยแตกต่างกัน ให้เข้าสู่ตำแหน่งแตกต่างกัน
- นักการเมืองที่ต้องเลือกระหว่างผลประโยชน์ของพรรคพวกหรือผลประโยชน์ของบ้านเมือง
- คู่สามีภรรยาที่มีข้อโต้แย้งเรื่องเงิน การเลี้ยงดูอบรมลูก ฯลฯ

สถานการณ์จำลองและเกม

- เป็นการเรียนที่ท้าทายเร้าใจที่สุดเพราะมีแพ้ชนะ แต่ไม่ว่าจะแพ้หรือชนะในเกม ผู้เรียนชนะเสมอในการได้เรียนรู้
- เกมวิชาการ Academic Game สามารถประยุกต์ใช้กับการเรียนได้ทุกสาขา ผู้สอนน่าจะใช้ความคิดสร้างสรรค์เกมวิชาการสำหรับผู้เรียนของตน เมื่อใช้เกมวิชาการช่วยการเรียนรู้ น่าจะทำวิจัยตรวจสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ไปด้วย หากต้องการตัวอย่างประกอบการคิด ก็ สามารถค้นในอินเทอร์เน็ตด้วยคำว่า Academic Game ได้

- **สถานการณ์จำลอง (Simulation)** สถานการณ์จำลองเป็นกิจกรรมเสมือนจริง ให้อารมณ์ความรู้สึกเสมือนจริง ดังนั้นจึงเกิดการเรียนรู้มาก และเรียนหลากหลายด้านในมิติที่ลึกคล้ายเรียนจากของจริง
- เมื่อกว่า ๒๐ ปีมาแล้ว ผมเรียนรู้ “ผู้ป่วยจำลอง” ที่โรงเรียนแพทย์ในต่างประเทศฝึกเอาไว้ให้นักศึกษาแพทย์เรียน โดยที่นักศึกษาไม่ทราบว่าคนเหล่านี้เป็นผู้ป่วยจำลอง

- เขาจะมาโรงพยาบาล และผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาแพทย์ซักประวัติ ตรวจร่างกายแล้ว
ให้การวินิจฉัยแยกโรคผู้ป่วยจำลองของโรคไส้ติ่งอักเสบเฉียบพลันจะเล่าประวัติและอาการ
ป่วย และตอบคำถามของนักศึกษาแพทย์ได้ตรงกับอาการของโรค รวมทั้งแสดงท่าทาง
เจ็บปวด และเมื่อผู้ป่วยตรวจหน้าท้อง และกดตรงจุดสำคัญก็จะแสดงอาการสะดุ้งเพราะ
ปวดได้เหมือนผู้ป่วยจริง

- สถานการณ์จำลองในวิชาอื่นทำได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ตลาดจำลอง บริษัทจำลอง
- ชุมชนเมืองจำลอง ชุมชนชนบทจำลอง หน่วยราชการจำลอง เป็นต้น
- อาจใช้คอมพิวเตอร์จัดสถานการณ์จำลองเสมือน (Virtual Simulation) ให้ผู้เรียนซักซ้อมปฏิบัติการบางอย่าง เช่น CAI (Computer Assisted Instruction) ห้องปฏิบัติการเสมือนที่มีได้เป็นร้อย ๆ เรื่อง

- ผู้สอนอาจแสวงหาบทเรียนสถานการณ์จำลองได้จาก ๓ แหล่ง คือ
- (๑) ซื่อ มักซื้อได้จากสำนักพิมพ์ ในราคาสองสามร้อยเหรียญ
- (๒) หาของฟรีจากวารสาร หรือจากการประชุมวิชาการด้านการเรียนการสอน
- (๓) ผลิตขึ้นใช้เองตามคำแนะนำในหนังสือ Hertel, J & Millis BJ.Using simulations to promote learning in higher education, 2002.

- การดำเนินการสถานการณ์จำลองใช้เวลามาก อย่างสั้นที่สุดก็ ๑ ชั่วโมง และผู้สอนต้องให้คะแนนเพื่อให้นักศึกษาดึงใจทำเกณฑ์ให้คะแนนต้องไม่เน้นที่วาทศิลป์ แต่เน้นที่คุณภาพของกลยุทธ์ของการดำเนินการของนักศึกษา

- การเรียนโดยการปฏิบัติทุกแบบต้องตามด้วยการทำ Debriefing/Reflection/AAR/
ใคร่ครวญไตร่ตรอง เพื่อเรียนรู้ทฤษฎีจากการปฏิบัติผู้สอนจึงต้องฝึกทักษะ “คุณอำนวย”
ของกิจกรรม AAR

เรียนโดยให้บริการ

- เรียนโดยให้บริการ (Service Learning) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนจัดทีมไปทำงานให้บริการชุมชน มีเป้าหมายเพื่อการเรียนรู้ของตน โดยผู้สอนเป็นผู้ออกแบบไว้ใจแล้ว แต่ละทีมผู้เรียนแต่ละทีมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของตน ให้ทั้งเกิดการเรียนรู้ที่ดี (ทั้งด้านวิชาการ และการบ่มเพาะจิตอาสา ตรงตามเป้าหมายผลลัพธ์การเรียนรู้) และเกิดประโยชน์อย่างแท้จริงต่อชุมชน

- การเรียนโดยให้บริการนี้ก่อผลลัพธ์การเรียนรู้ทั้งแก่ผู้เรียนในหลากหลายด้านและต่อผู้สอน ด้วย รวมทั้งจะมีส่วนสร้างความใกล้ชิด (Engagement) ระหว่างโรงเรียนกับชุมชนด้วย หากจัดได้ดีจะก่อการเรียนรู้เชิงอารมณ์ให้แก่ผู้เกี่ยวข้อง เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาสังคมที่มีพลเมืองไม่นิ่งดูดาย (Concerned Citizen) ด้วย

- การจัดการเรียนโดยให้บริการที่ดี ต้องการเวลาเตรียมตัวของผู้สอนและระบบการจัดการ
- สนับสนุน โดยต้องคำนึงถึงประเด็นสำคัญต่อไปนี้
- (๑) เป้าหมายของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการ และความต้องการที่แท้จริงของชุมชนต้องตรงกัน ระวังกิจกรรมที่ทำแบบหละหละพอเป็นพิธี
- (๒) ระมัดระวังประเด็นเชิงจริยธรรม กิจกรรมนั้นเป็นการฝึใจผู้เรียนบางคนหรือไม่เพราะความเชื่อของเขาไม่ตรงกับคุณค่าในโครงการ

- (๓) ผู้สอนและทีมงานต้องไปเตรียมพื้นที่ และติดต่อทำความเข้าใจกับแหล่งงาน หรือชุมชน เป็นอย่างดี รวมทั้งตกลงกันเรื่องผู้ทำหน้าที่โค้ชในชุมชนด้วย คือต้องเป็นความร่วมมือ ระหว่าง สถาบัน กับชุมชน และอาจต้องร่วมกันออกแบบประสบการณ์
- การเรียนรู้ในการทำกิจกรรม อย่าเพียงบอกว่ให้ไปทำสิ่งนั้นสิ่งนี้ แล้วปล่อยให้ผู้เรียนไปหาที่ ฝึกเอาเอง
- (๔) มีการจัดระบบอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน เช่น การเดินทาง ระบบความปลอดภัย การ ประกันอุบัติเหตุ ฯลฯ

- อย่าลืมทำ Reflection ซึ่งอาจมีส่วน Auto - Reflection โดยการทำบันทึกประจำวัน หรือ ประจำครั้งที่ผู้เรียนออกไปทำกิจกรรม สะท้อนความรู้สึก และการเรียนรู้ของตน จะยิ่งดีหาก เขียนลงบล็อกในระบบของรายวิชา เปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมวิชาได้อ่าน และร่วมสนทนา สนทนาผ่านระบบไอซีทีที่จะเกิดการเรียนรู้ที่ลึก และเกิดการเรียนรู้ที่กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก ยิ่งขึ้น
- มีแหล่งค้นคว้าเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยให้บริการชุมชนอีกมากมาย เช่น *Michigan Journal of Community Service - Learning* และ *Journal of Public Service and Outreach* และ *Journal of Higher Education Outreach and Engagement* เป็นต้น

- ข้อเตือนใจว่า ในบริบทการศึกษาไทย การจัดการเรียนรู้แบบนี้เสี่ยงต่อการดำเนินการเล่นๆ เพียงแต่ทำให้ได้ทำ ไม่ได้เรียนรู้จริงตามเป้าหมายผลลัพธ์การเรียนรู้และมีผลร้าย คือ สร้างนิสัยไม่เอาจริงเอาจังให้แก่ผู้เรียน