

ห้องเรียนสร้างผู้นำ 360 องศา: กระบวนการสร้างทักษะ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษามหาวิทยาลัยกรุงเทพ



ศุภมณฑา สุภานันท์

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ อำเภอดอกลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12120

*ผู้เขียนหลัก อีเมลล์: supamonta@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษากการออกแบบการเรียนรู้ การจัดกระบวนการเรียนรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาจากโครงการ “การพัฒนาผู้นำการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ 360 องศา เพื่อการปฏิรูปสังคม รุ่นที่สอง ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ที่ใช้กระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action research) เพื่อศึกษากการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ การจัดกระบวนการเรียนรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษา มุ่งเน้นการทำความเข้าใจ การอธิบาย การตีความ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและทีมผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนที่สำคัญในการศึกษา ได้แก่ การวางแผน (Plan) การลงมือปฏิบัติ (Action) การสังเกต/การเก็บข้อมูล (Observation) และการสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) ผลการศึกษาพบว่ามีใช้กระบวนการและเครื่องมือที่หลากหลายเพื่อออกแบบการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม การจัดกระบวนการเรียนรู้ เริ่มต้นด้วยกิจกรรมค่ายละลายพฤติกรรม ให้ผู้เรียนได้ย้อนกลับมาทบทวนตนเอง รู้จักตนเอง รู้จักเพื่อน ตามด้วยการให้ผู้เรียนได้สัมผัสโจทย์การเรียนรู้จากพื้นที่จริง พบบุคคลต้นแบบ ผู้นำทางสังคม นักปราชญ์ของชุมชน เชื่อมต่อโลกในห้องเรียนเข้ากับพื้นที่ชุมชน เรียนรู้ประเด็นทางสังคม ประสบการณ์การเรียนรู้ที่นักศึกษาได้รับคือการพัฒนาความเป็นผู้นำร่วม (Collective leadership) การทำงานเป็นทีม รวมไปถึงการพัฒนาทักษะด้านการสื่อสารและเปิดโลกทางความคิดให้กับผู้เรียนคำนึงถึงประเด็นปัญหาทางสังคมผ่านการทำโครงการธุรกิจเพื่อสังคม

คำสำคัญ: ผู้นำ การเรียนรู้ ชุมชน

360 Degrees Leadership Development Classroom: The Learning Process of Bangkok University Students in the 21st Century



Supamonta Supanan

Faculty of Communication Arts, Bangkok University, Klong Luang, Pathumthani 12120

Corresponding author's E-mail: supamonta@gmail.com

Abstract

The qualitative research under the second installment of the “360 Degrees Creativity–Oriented Development of Communication Leaders for Social Reform” Project by Bangkok University is focused on the use of action research approach for learning design, learning process management and students’ learning experience. It attempts to understand, explain, interpret and create a joint learning experience between the learners and the learning process management team members. The key stages are planning, action, observation and reflection. It is discovered from the study that a diverse range of processes and tools are used in the learning design effort. This allows the learners to take part in the learning management process. It begins with ice-breaking activities to give the camp members the chance to reflect on themselves and to know their peers better. Subsequently, the learners are exposed to actual learning environments in the field. In the process, they meet model individuals, social leaders and local wise men; create a bridge between the classrooms and the communities; and, familiarize themselves with relevant social particularities. The experience gained enables the students to develop collective leadership, teamwork and communication skills, as well as to gain insights into those social issues through involvement in socially beneficial business programs.

Keywords: Leadership, Learning, Community

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

การเรียนการสอนที่เป็นภาพจำที่เราคุ้นชิน คือการเรียน ต้องเกิดขึ้นในห้องสี่เหลี่ยม มีนักเรียนนั่งเรียงกันอยู่บนเก้าอี้ ผู้สอนยืนบรรยายอยู่หน้าห้อง บทบาทของผู้สอนในห้องเรียนจึงมีค่อนข้างมาก ผู้สอนเป็นศูนย์กลางของห้องเรียน ยืนบรรยายอยู่หน้าชั้นเรียน มีอำนาจในการให้ความรู้ ควบคุม และตรวจสอบความรู้ที่ผู้เรียนได้รับว่าถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ การปรับเปลี่ยนวิธีการสอน ลดอำนาจการสอนตัดสินถูกผิดอย่างตายตัว มาสู่วิธีการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทมากขึ้นจึงเป็นความท้าทายอย่างมากในโลกยุคศตวรรษที่ 21 อีกทั้งรูปแบบการสอนแบบบรรยายในชั้นเรียนเพียงอย่างเดียวอาจไม่สามารถตอบโจทย์กับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของโลกที่คนรุ่นใหม่สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านโลกอินเทอร์เน็ตได้มากขึ้น การเรียนการสอนและบทบาทของครูผู้สอนจึงต้องปรับตัว

การตระหนักถึงการออกแบบ การจัดการกระบวนการเรียนรู้ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ท้าทายมีความสำคัญเป็นอย่างมากสำหรับการพัฒนาคนรุ่นใหม่ การเรียนรู้ในรูปแบบที่ให้อำนาจกับผู้สอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนมีอำนาจที่จะควบคุมการเรียนรู้ (Teacher-directed learning practice) และเป็นผู้กำหนดว่าผู้เรียนควรจะเรียนรู้เรื่องอะไร การเรียนรู้ที่เน้นผู้สอนเป็นศูนย์กลาง เป็นลักษณะการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้รูปแบบดั้งเดิม (Traditional learning theories) เช่น ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นเชิงพฤติกรรม (Behaviorist learning theory) ผู้สอนมีอำนาจที่จะกำหนดเนื้อหา พื้นที่การเรียนรู้ และตัดสินผู้เรียน (Guney & Al, 2012; Lerkkanen et al., 2016) การออกแบบการเรียนรู้โดยมีครูผู้สอนเป็นศูนย์กลางจึงเน้นการสื่อสารทางเดียว (One-way communication) ผู้สอนมักจะเป็นผู้ควบคุมและถ่ายทอดข้อมูลต่างๆ ไปสู่ผู้เรียน

การเปิดพื้นที่ทางความคิดเพื่อให้ผู้เรียนควบคุมและจัดการเรียนรู้ของตนเองจึงเป็นความท้าทายอย่างมาก โดยเราต้องมีความเชื่อโดยพื้นฐานว่าผู้เรียนมีความสามารถ มีอำนาจในการสร้างและออกแบบการเรียนรู้ของตนเองได้ ครูผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวก (Facilitator) ให้คำแนะนำ ช่วยจัดระบบระเบียบความคิดให้กับผู้เรียน (Organize idea) (Lerkkanen et al., 2016) ครูผู้สอนกับผู้เรียนจึงเปรียบเสมือนผู้ที่ทำงานร่วมกัน ผู้สอนจึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงบอกให้ผู้เรียนไปอ่านข้อมูลเพิ่มเติมเพียงอย่างเดียว แต่จะต้องทำหน้าที่กระตุ้น สะท้อน

ชี้แนะ การเรียนรู้จึงต้องมีการผสมผสานการเรียนรู้ในแบบเดิมที่คุ้นชิน กับการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่ทำลายกระบวนการคิดและการใช้ชีวิตของคนรุ่นใหม่ ห้องเรียนของคนรุ่นใหม่จึงไม่ได้จำกัดอยู่ในชั้นเรียน แต่เป็นโลกรอบตัวหรือ “พื้นที่ชุมชน” ที่ผู้เรียนได้มีโอกาสเข้าไปเรียนรู้ สัมผัสด้วยตนเอง เปิดมิติทางความคิดมากยิ่งขึ้น

ความท้าทายในการให้ผู้เรียนควบคุมการเรียนรู้ของตนเอง เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีพื้นที่ในการสื่อสารความคิด การตีความข้อมูลความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการคิดใคร่ครวญ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนและผู้สอน เน้นการเรียนรู้ที่ใช้การตีความ และการอธิบายเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้ การเรียนรู้ในรูปแบบนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบประกอบสร้างความรู้ (Constructivist learning theory) เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการค้นหาคำรู้ด้วยตนเอง และค้นหาคำรู้ผ่านการสนทนาหรือการพูดคุย การทำงานร่วมกับผู้อื่น การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction) มุ่งเน้นให้เกิดการสื่อสารสองทาง (Two-way communication) ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างมากในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง (Guney & Al, 2012)

รูปแบบการเรียนรู้จึงมีความหลากหลาย การเรียนรู้ต้องตอบสนองกับธรรมชาติของผู้เรียน เราเรียนรู้อยู่ตลอดเวลาในชีวิตประจำวัน เราเป็นผู้แสวงหาคำรู้ด้วยตนเอง แต่เมื่อเราเข้าสู่ระบบการศึกษา เข้าสู่ห้องเรียน เรากลับมอบอำนาจการเรียนรู้ของเราให้กับผู้สอน และเชื่อว่าผู้สอนมีอำนาจในการบอกว่าเราควรจะรู้เรื่องอะไร ผู้เรียนจึงอาจจะคุ้นชินกับการรับความรู้ด้วยการสั่งสอน มากกว่าที่จะแสวงหาคำรู้ด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้ให้กับคนรุ่นใหม่จึงมีความสำคัญ เพราะโลกในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ อย่างไม่หยุดนิ่ง การเรียนรู้จึงต้องมีการปรับให้ทันกับเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 (วิจารย์ พานิช, 2556) เพราะฉะนั้นผู้สอนรุ่นใหม่ต้องพยายามค้นหาวิธีการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม สร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้เผชิญหน้ากับความแตกต่างหลากหลายทางความคิด เพราะความรู้ในเชิงบูรณาการทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบที่ไม่ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้แบบบูรณาการจึงเปิดให้เห็นมิติที่หลากหลายในการได้มาซึ่งความรู้ ช่วยเติมเต็มประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษา เป็นการเรียนรู้ประเด็นปัญหาแบบองค์รวม มองสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจากหลากหลายมุม (Esler et al., 2016) และฝึกฝนการทำงานร่วมกับผู้อื่น

การออกแบบ การจัดการกระบวนการการเรียนรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้จึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก และเป็น

ประเด็นสนใจศึกษา การศึกษาครั้งนี้จึงได้เลือกใช้กรณีศึกษาจากโครงการพัฒนาผู้นำการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ 360 องศา เพื่อการปฏิรูปสังคม รุ่นที่สอง ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ความสำคัญและที่มาของโครงการ เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นเรียนรู้ประเด็นปัญหาทางสังคมเชิงบูรณาการ ให้ผู้เรียนได้ค้นหาหรือพัฒนาศักยภาพความเป็นผู้นำร่วม (Collective leadership) ทำงานร่วมกันเป็นทีม ประสานหรือบูรณาการเรียนรู้ในหลายสาขาวิชา ควบคู่ไปกับการเรียนรู้ประเด็นทางสังคม สามารถถ่ายทอด เล่าเรื่อง และสื่อสารสร้างสรรค์ได้ แนวคิดหลักของโครงการในรุ่นที่สองได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ธุรกิจเพื่อสังคม เรียนรู้การเป็นผู้นำที่สามารถประกอบกิจการเพื่อสังคม โดยทำงานร่วมกับชุมชนหรือบุคคลต้นแบบด้านเกษตรกรรมพร้อมทั้งมีความพยายามที่จะทำให้โครงการที่พัฒนาขึ้นมีความยั่งยืน (พริยา หาญพงศ์พันธุ์, 2558)

การจัดโครงการในครั้งนี้มหาวิทยาลัยกรุงเทพได้รับความร่วมมือจากเครือข่ายพัฒนาศักยภาพผู้นำการสร้างสุขภาวะ (คศน.) เป็นเครือข่ายเน้นการพัฒนาผู้นำเชิงสังคม และโครงการคนกล้าคืนถิ่นที่เมืองคัลลิสันซึ่งเกษตรกรรมแบบสมัยใหม่ที่เข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ง่าย เข้ามาร่วมเป็นวิทยากร รวมถึงมีทีมคณาจารย์จากมหาวิทยาลัยกรุงเทพที่มาจากต่างสาขาวิชา เช่น นิเทศศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ บริหารธุรกิจ มนุษยศาสตร์และการจัดการท่องเที่ยว สถาปัตยกรรมศาสตร์ นิติศาสตร์ เข้าร่วมด้วย ภูมิหลังของทีมผู้จัดกระบวนการเรียนรู้จึงมีความหลากหลายจากแวดวงวิชาการและวิชาชีพ ซึ่งจะเชื่อมโยงกับนักศึกษาในโครงการที่ได้เรียนรู้จากทีมผู้สอนที่มาจากหลากหลายสาขา

พื้นที่การเรียนรู้หรือบุคคลต้นแบบที่เป็นประเด็นการเรียนรู้ของนักศึกษาประกอบด้วย พื้นที่ชุมชน 2 พื้นที่ ได้แก่ ชุมชนบางพูด และชุมชนศาลาแดงเหนือ จังหวัดปทุมธานี ขณะที่อีก 5 พื้นที่มาจากบุคคลต้นแบบ ของโครงการ “คนกล้าคืนถิ่น” แต่ละพื้นที่จะมีองค์ความรู้เชิงเกษตรกรรมที่นักศึกษาจะต้องเข้าไปเรียนรู้และพัฒนาโครงการธุรกิจเพื่อสังคม การเรียนรู้จากพื้นที่ชุมชน จึงเป็นโจทย์สำคัญเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และพัฒนาชุมชน มีความมุ่งหวังในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ เสนอแนะแนวทางแก้ไข ขับเคลื่อนประเด็นปัญหาทางสังคม สร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในสังคม และทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงประเด็นปัญหาทางสังคมผ่าน “การทำธุรกิจเพื่อสังคม” ร่วมมือกันสร้างผลผลิตในรูปแบบต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชน เป็นการขยายขอบเขตของการเรียนรู้เชื่อมต่อกับแนวคิดและทฤษฎีสู่การปฏิบัติจริง ได้ลงพื้นที่สัมผัสประสบการณ์จริง และสามารถสร้างองค์ความรู้

จากการลงมือทำจริง

การศึกษาการออกแบบการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ภายใต้โครงการผู้นำ 360 องศา มีความมุ่งหวังว่านักศึกษาจะได้พัฒนาศักยภาพความเป็นผู้นำ มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ค้นหาความรู้ด้วยตนเอง และพร้อมที่จะเผชิญกับปัญหาหรือความไม่แน่นอนทางสังคมที่เกิดขึ้น นักศึกษาจะกลายเป็นกำลังสำคัญของประเทศ เมื่อจบจากสถาบันการศึกษาอย่างเป็นทางการ พวกเขาต้องกลับสู่พื้นที่ชุมชนแห่งใดแห่งหนึ่งในพื้นที่เมือง ชนบท การทำงานบริษัท หรือแม้กระทั่งการริเริ่มต่อยอดธุรกิจของตนเอง พร้อมด้วยวิธีคิด (Mind set) ที่พร้อมจะเปิดรับความรู้ในรูปแบบที่แตกต่างหลากหลายได้ ให้ความหมายในสิ่งที่ตนเองเรียนรู้ และสามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของโครงการพัฒนาผู้นำการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ 360 องศา เพื่อการปฏิรูปสังคม รุ่นที่สอง ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- 2) เพื่อศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้ของโครงการพัฒนาผู้นำการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ 360 องศา เพื่อการปฏิรูปสังคม รุ่นที่สอง ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- 3) เพื่อศึกษาประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาจากโครงการพัฒนาผู้นำการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ 360 องศา เพื่อการปฏิรูปสังคม รุ่นที่สอง ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) การศึกษาการออกแบบกระบวนการเรียนรู้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตร และนโยบายในการจัดการศึกษา
- 2) การศึกษากระบวนการเรียนรู้สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักศึกษาหรือบุคคลในองค์กรต่างๆ ได้
- 3) ประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นข้อมูลสำคัญสำหรับผู้กำหนดนโยบายด้านการศึกษาในการปรับปรุงรายวิชาหรือหลักสูตรการเรียนรู้
- 4) เปิดมุมมองทางด้านการเรียนรู้และการจัดการศึกษาให้กับบุคคลในแวดวงการศึกษา การจัดการเรียนรู้ควรให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้ และสร้างสรรค์รูปแบบการเรียนรู้ของตนเอง ยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์กับชุมชนและ

วิทยากรจากภายนอก

นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

การออกแบบเรียนรู้ หมายถึง การวางแผนการเรียนรู้ของ ทีมผู้จัดการเรียนรู้ว่าผู้เรียนควรจะเรียนรู้เรื่องอะไร และเรียนรู้ อย่างไร การศึกษาการออกแบบการเรียนรู้ในครั้งนี้วางอยู่บน กรอบคิดของการเรียนรู้แบบมีโครงงานเป็นฐาน โดยให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้ประเด็นปัญหาทางสังคมของบุคคลต้นแบบที่ทำงานด้าน เกษตรกรรม และชุมชน ใช้โจทย์ปัญหาการเรียนรู้จากสถานการณ์ จริง โดยมุ่งเน้นใช้กรอบแนวคิดการประกอบสร้างความรู้ และการ เชื่อมโยงความรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ลำดับหรือขั้นตอน การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ ที่ได้ร่วม ออกแบบกับทีมผู้สอนตั้งแต่ลำดับแรกไปจนถึงลำดับสุดท้าย กระบวนการจัดการเรียนรู้ให้กับนักศึกษาจะช่วยให้ในการตั้ง คัญภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์ และสามารถเชื่อมโยงสถานการณ์การเรียนรู้ในแต่ละลำดับขั้นเพื่อ พัฒนาผลงานที่สะท้อนถึงความรู้ความเข้าใจ ความสามารถในการ ทำงานร่วมกันเป็นทีม ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญและเป้าหมาย หลักของโครงการที่จะสร้างทักษะผู้นำร่วม (Collective leadership) ที่สามารถสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ดำเนินบริบททางสังคมและ สิ่งแวดล้อม ผ่านการทำธุรกิจเพื่อสังคม

ประสบการณ์การเรียนรู้ หมายถึง ความคิดเห็น อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด รวมถึงพฤติกรรมที่แสดงออก ให้เห็นถึงความ เปลี่ยนแปลงหรือแสดงให้เห็นถึงความรู้ การเรียนรู้ที่ได้รับจาก การเข้าร่วมโครงการ โดยมุ่งเน้นการอธิบายประสบการณ์การ เรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความเป็นผู้นำ การสื่อสาร การ เรียนรู้ประเด็นทางสังคมหรือการพัฒนาโครงการธุรกิจเพื่อสังคม ของนักศึกษา

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดที่ใช้เป็นฐานคิดในการออกแบบการเรียนรู้ ได้แก่ ทฤษฎีการประกอบสร้างความรู้และการเชื่อมโยงความรู้ ขณะที่ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ทีมผู้สอนมุ่งหวังทั้งด้านเนื้อหาและ ทักษะที่จำเป็นสำหรับคนรุ่นใหม่ โดยใช้ฐานแนวคิดทักษะการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 แนวคิดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (Active learning) และแนวคิดกิจการเพื่อสังคมและผู้ประกอบการเพื่อ สังคม (Social enterprise) องค์ประกอบสุดท้ายคือการถอดองค์

ความรู้ด้านประสบการณ์ที่นักศึกษาได้รับ แนวคิดหรือทฤษฎีดัง ที่กล่าวมามีความเชื่อมโยงและเกี่ยวเนื่องกัน เป็นกรอบแนวคิดที่ สำคัญในการศึกษาและการวางแผนการเรียนรู้ในโครงการ

1) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบประกอบสร้างความรู้ (Constructivism) และเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism)

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบประกอบสร้างความรู้ (Constructivism) มุ่งเน้นการออกแบบการเรียนรู้ที่สร้าง ประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสัมผัสและประกอบสร้าง ความรู้ของตนเอง สร้างความเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของ ตนเอง เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้หรือชุดความ คิดดังที่กล่าวไปข้างต้นได้มีพัฒนาการเกี่ยวเนื่องถึงทฤษฎีการ เรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Connectivism) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้ต้อง สามารถสร้างผู้เรียนให้เชื่อมโยงความรู้ ความคิด ทำความเข้าใจ ปรากฏการณ์ทางสังคมจากหลากหลายมิติ ซึ่งมีความสำคัญเพื่อ รองรับและทำความเข้าใจสังคมรอบตัวที่มีความเปลี่ยนแปลงอยู่ ตลอดเวลา เป็นการเรียนรู้ในยุคที่สื่อสมัยใหม่มีบทบาทสำคัญ ในกระบวนการเรียนรู้ (Teachthought we grow teachers, 2013; อนุชา โสมาบุตร, 2558)

การศึกษาในครั้งนี้ เป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นการใช้กรอบ แนวคิดหรือทฤษฎีการเรียนรู้ในเชิงการประกอบสร้างความรู้ (Constructivism) และเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) ซึ่งพยายาม ที่จะให้นักศึกษาเปลี่ยนแปลงทั้งเชิงพฤติกรรมและความคิด โดย เฉพาะอย่างยิ่งมีความพยายามที่จะให้ผู้เรียนสร้างการเรียนรู้ของ ตนเอง ผ่านการทำกิจกรรมและสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย มุ่งเน้นการพัฒนาความเป็นผู้นำ การสื่อสาร การตระหนัก ถึงประเด็นทางสังคม

2) แนวคิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย ทักษะ 3 ประการแรก คือ การอ่านออก (Reading) การเขียนได้ (Writing) และการคิดเลขเป็น (Arithmetic) รวมไปถึงทักษะในเชิงความ คิดและเชิงปฏิบัติ 8 ประเภท ได้แก่ ทักษะด้านการคิดอย่างมี วิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา ทักษะด้านการคิดอย่าง สร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงาน เป็นทีมและภาวะผู้นำ ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่าง กระบวนทัศน์ ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศและรู้เท่าทัน สื่อ ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสาร ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้ และสุดท้ายคือทักษะ การเปลี่ยนแปลง ทักษะแต่ละด้านมีความสำคัญสำหรับการ พัฒนาการตนเอง และการเติบโตในสังคมโลก (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข, 2558; วิจารณ์ พานิช, 2556)

จากทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กระบวนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาในโครงการต้องมีการพัฒนาและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ มุ่งเน้นใน 3 ด้านหลัก ได้แก่ ความเป็นผู้นำ การสื่อสาร และการปฏิรูประบบสังคมหรือการเปลี่ยนแปลงสังคม ซึ่งเป็นทักษะที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3) แนวคิดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (Active learning)

การสร้างให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เป็นแนวคิดเน้นการฝึกคิด ตั้งคำถาม และพัฒนาไปสู่การคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้ในรูปแบบนี้ใช้วิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้แบบการค้นพบ การเรียนรู้จากกรณีปัญหา การเรียนรู้จากการทำกิจกรรม และการเรียนรู้แบบสืบค้น กิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นต้องผสมผสานวิธีการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตนเอง และยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และสามารถนำวิธีการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้สถานการณ์หรือชีวิตประจำวันของตนเอง (กับตันนิโม, 2559) การสร้างการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นหรือสร้างผู้เรียนที่มีความกระตือรือร้นจึงต้องเกี่ยวเนื่องกับการวางแผนหรือออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมด้วยเช่นกัน

4) แนวคิดกิจการเพื่อสังคมและผู้ประกอบการเพื่อสังคม (Social enterprise)

การนำแนวคิดกิจการเพื่อสังคมและผู้ประกอบการเพื่อสังคมมาเป็นแนวคิดหลักในการเรียนรู้ของโครงการเป็นความพยายามที่จะเปิดมิติการเรียนรู้ของนักศึกษาไปสู่พื้นที่เชิงสังคมและสิ่งแวดล้อม คุณลักษณะของกิจการเพื่อสังคมมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ผู้สร้างกิจการเพื่อสังคมควรกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อสังคมและสิ่งแวดล้อมเป็นหลัก เน้นการพึ่งพาตนเอง มีการหารายได้จากสินค้าหรือบริการด้านสังคมที่ตนเองเป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้น กระบวนการสร้างสินค้าหรือบริการ ต้องคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม สังคม และเปิดพื้นที่ให้กับความแตกต่างหลากหลาย ผลกำไรที่ได้จากการประกอบกิจการเพื่อสังคมต้องมีการบริหารจัดการที่เหมาะสม คำนึงกำไรให้กับชุมชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง พร้อมทั้งทำให้การดำเนินกิจการเพื่อสังคมมีความยั่งยืน ประการสุดท้าย การดำเนินกิจการเพื่อสังคมต้องทำอย่างเป็นระบบ เปิดเผย และตรวจสอบได้ (กิจการเพื่อสังคมคืออะไร, 2557) กระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษาจึงไม่ได้มุ่งเน้นการหารายได้เพียงอย่างเดียว เป็นการทำความเข้าใจสังคมไทย โดยใช้ฐานความคิดเรื่องเศรษฐกิจพอเพียง เรียนรู้สังคมไทยผ่านการทำเกษตรกรรมของคนรุ่นใหม่ การลงพื้นที่ไปเรียนรู้ในชุมชนทำให้ได้เรียนรู้มิติด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมในชุมชนที่นักศึกษาต้องร่วม

กันคิดและพัฒนาโครงการเพื่อช่วยให้ชุมชนแก้ปัญหาเกิดขึ้นได้

5) แนวคิดประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning experience)

ประสบการณ์การเรียนรู้ เกี่ยวข้องกับมิติที่หลากหลาย ไม่ได้มองเพียงผลการเรียนรู้ที่ประเมินมาในรูปแบบเกรดเพียงอย่างเดียว ประสบการณ์การเรียนรู้ หมายถึง ปฏิกริยาที่เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด ความคิดเห็น อารมณ์ความรู้สึก พฤติกรรมที่แสดงออก ที่เกิดขึ้นภายในและภายนอกห้องเรียน มีทั้งที่สังเกตเห็นได้ และไม่สามารถสังเกตเห็นได้ (Gallagher, 2011; Study.com, 2016; The Glossary of Education Reform, 2014)

จากแนวคิดที่กล่าวไปข้างต้นที่นำมาเป็นกรอบการศึกษา ทำให้เห็นความเชื่อมโยงว่ากระบวนการพัฒนานักศึกษา และการออกแบบการเรียนรู้มีความสำคัญอย่างมาก ผู้จัดการเรียนการสอนต้องมีการวางแผนที่ดีว่าจะมีการวางรูปแบบการเรียนรู้ อย่างไร มีลำดับขั้นตอนอย่างไรในการจัดการเรียนรู้ เพื่อต้องการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักศึกษาในลักษณะใด การศึกษาในครั้งนี้จึงเลือกใช้กรณีศึกษาของนักศึกษาในโครงการ “การพัฒนาผู้นำการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ 360 องศา เพื่อการปฏิรูประบบสังคม” รุ่นที่สอง ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาการออกแบบการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษา จากโครงการพัฒนาผู้นำการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ 360 องศา เพื่อการปฏิรูประบบสังคม รุ่นที่สอง ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ผู้วิจัยได้ออกแบบการวิจัยเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) และใช้กระบวนการในรูปแบบของงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action research) ซึ่งมีขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ การวางแผน (Plan) การลงมือปฏิบัติ (Action) การสังเกต/เก็บข้อมูล (Observation) และการสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) ที่มุ่งเน้นการอธิบาย การตีความ การทำความเข้าใจ กระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างผู้นำผ่านการทำโครงการ เพื่อเรียนรู้การประกอบธุรกิจเพื่อสังคม (Social enterprise) และประเด็นปัญหาทางสังคม กรอบแนวคิดการวิจัยเป็นดังแสดงในตารางที่ 1

กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล จึงประกอบไปด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง เก็บข้อมูลจากนักศึกษา ทีมคณาจารย์ผู้สอน และทีมวิทยากร ผ่านการประชุมเตรียมงาน พูดคุยอย่างไม่เป็นทางการระหว่างการทำกิจกรรม มีการจัดการสัมมนาเชิงปฏิบัติการที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาเข้าร่วมออกแบบ

ตารางที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วัตถุประสงค์ การวิจัย	การวิจัยเชิงปฏิบัติการ/ กระบวนการ	แนวคิด/ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	เครื่องมือเก็บข้อมูล/ ผู้เข้าร่วม
เพื่อศึกษาการออกแบบ การจัดการเรียนรู้ของ โครงการการพัฒนา ผู้นำการสื่อสารเชิง สร้างสรรค์ 360 องศา เพื่อการปฏิรูปสังคม รุ่น ที่สองของมหาวิทยาลัย กรุงเทพ	การวางแผน (Plan) ระยะ เวลา 5 เดือน สิงหาคม - ธันวาคม 2558 (1) สัมมนาเชิงปฏิบัติการ (2) การสนทนากลุ่มย่อย (3) ประชุมระดมความคิด (4) After action review (5) Social lab	(1) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบ ประกอบสร้างความรู้ (Constructivism) (2) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบ เชื่อมโยง (Connectivism) (3) แนวคิดการเรียนรู้แบบ กระตือรือร้น (Active learning) (4) แนวคิดทักษะการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 (5) แนวคิดกิจการเพื่อสังคม และผู้ประกอบการเพื่อสังคม (Social enterprise)	นักศึกษา/คณาจารย์/วิทยากร (1) คำถามปลายเปิด (2) Mind map (3) Timeline (4) การจดบันทึก (5) การสังเกต (6) บันทึกคลิปวิดีโอ (7) กล้องถ่ายรูป
เพื่อศึกษากระบวนการ จัดการเรียนรู้ของ โครงการการพัฒนา ผู้นำการสื่อสารเชิง สร้างสรรค์ 360 องศา เพื่อการปฏิรูปสังคม รุ่น ที่สอง ของมหาวิทยาลัย กรุงเทพ	การลงมือปฏิบัติ (Action) การสังเกต/เก็บข้อมูล (Observe) ระยะเวลา 3 เดือน มกราคม - มีนาคม 2559 (1) บรรยาย (Mini lecture) (2) กิจกรรมค่าย (Camp) (3) อภิปรายกลุ่ม (Discussion) (4) บทบาทสมมติ (Role play) (5) การลงพื้นที่ (Field study) (6) การนำเสนอ (Presentation) (7) After action review	(1) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบ ประกอบสร้างความรู้ (Constructivism) (2) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบ เชื่อมโยง (Connectivism) (3) แนวคิดการเรียนรู้แบบ กระตือรือร้น (Active learning) (4) แนวคิดทักษะการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 (5) แนวคิดกิจการเพื่อสังคม และผู้ประกอบการเพื่อสังคม (Social enterprise)	นักศึกษา/คณาจารย์/วิทยากร (1) คำถามปลายเปิด (2) Mind map (3) Timeline (4) การจดบันทึก (5) การสังเกต (6) บันทึกคลิปวิดีโอ (7) กล้องถ่ายรูป
เพื่อศึกษาประสบการณ์ การเรียนรู้ของนักศึกษา จากโครงการการพัฒนา ผู้นำการสื่อสารเชิง สร้างสรรค์ 360 องศา เพื่อการปฏิรูปสังคม รุ่น ที่สอง ของมหาวิทยาลัย กรุงเทพ	การสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect) ระยะเวลา 2 เดือน เมษายน-พฤษภาคม 2559 (1) การประชุม (2) อภิปรายกลุ่ม (3) After action review	(1) แนวคิดทักษะการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 (2) แนวคิดกิจการเพื่อสังคม และผู้ประกอบการเพื่อสังคม (Social enterprise) (3) แนวคิดประสบการณ์การ เรียนรู้	นักศึกษา/คณาจารย์/วิทยากร (1) คำถามปลายเปิด (2) การจดบันทึก (3) กล้องถ่ายรูป

กระบวนการเรียนรู้ ใช้การจดบันทึก การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์กลุ่ม การทำกระบวนการสร้างการเปลี่ยนแปลงร่วมอย่างเป็นรูปธรรม (Social lab) การไตร่ตรองบททวนกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน (After action review) โดยมีการบันทึกเสียง บันทึกภาพการทำงาน รวมทั้งเก็บข้อมูลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ มีการนำนักศึกษาไปลงพื้นที่เรียนรู้ในชุมชน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยกรุงเทพ นักศึกษาหญิง 31 คน นักศึกษาชาย 23 คน รวมจำนวน 54 คน มาจาก 10 คณะวิชา ได้แก่ คณะบริหารธุรกิจ จำนวน 17 คน คณะบัญชี จำนวน 9 คน คณะนิเทศศาสตร์ จำนวน 6 คน คณะมนุษยศาสตร์และการจัดการท่องเที่ยว จำนวน 6 คน คณะเศรษฐศาสตร์ จำนวน 6 คน คณะการสร้างเจ้าของธุรกิจและการบริหารกิจการ จำนวน 6 คน คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะ ภาพยนตร์ จำนวน 1 คน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 1 คน คณะนิติศาสตร์ 1 คน วิทยาลัยนานาชาติ 1 คน อาจารย์ที่ปรึกษาจำนวน 25 ท่าน การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มนักศึกษา มีทั้งกลุ่มนักศึกษากิจกรรมของคณะหรือภาควิชา และกลุ่มนักศึกษาที่สนใจในการทำธุรกิจเพื่อสังคม คัดเลือกมาจากหลากหลายคณะ เพื่อเป้าหมายในการบูรณาการเรียนรู้

สำหรับวิทยากรจากเครือข่ายพัฒนาศักยภาพผู้นำการสร้างสุขภาวะจำนวน 9 ท่าน และวิทยากรจากโครงการคนกล้าคืนถิ่น จำนวน 15 ท่าน เป็นกลุ่มวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านสังคมที่มาจากหลากหลายแวดวง เช่น ผู้เชี่ยวชาญด้านสังคม ด้านสื่อสารมวลชน ด้านการแพทย์ ด้านการเกษตร ซึ่งเป็นกลุ่มที่สนใจจะทำงานร่วมกับนักศึกษา เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่แปลกใหม่ และตอบโจทย์กับความต้องการของสังคมหรือพื้นที่ชุมชน

เกณฑ์การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยรวบรวมข้อมูล จัดกลุ่มประเด็นที่สำคัญ (Theme) ได้แก่ การออกแบบการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย จากการรวบรวมข้อมูลทั้งหมด ผู้วิจัยจะได้อ่านบททวนข้อมูลซ้ำแล้วซ้ำอีก ซึ่งทำการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลไปพร้อมๆ กัน

ผลการวิจัย

1) การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของโครงการเป็นส่วนสำคัญในการปรับปรุงเนื้อหา วิธีการเรียนรู้ การวัดผล และการ

ประเมินผล ข้อมูลการออกแบบการเรียนรู้ในรุ่นที่สองมีที่มาจาก การจัดโครงการรุ่นแรก ทีมผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย นักวิชาการและนักวิชาชีพ มีเป้าหมายเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงรูปแบบวิธีการเรียนการสอนในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้หรือประกอบสร้างการเรียนรู้ของตนเอง ใช้แนวคิดหรือทฤษฎีการเรียนรู้แบบประกอบสร้างความรู้ (Constructivism) ในการทำความเข้าใจการออกแบบการเรียนรู้ และแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นฐานในการออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างคุณลักษณะสำคัญให้กับนักศึกษาที่พัฒนาความเป็นผู้นำ

ผลการศึกษากระบวนการการออกแบบการเรียนรู้ จึงมาจากมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) ในระบบการเรียนรู้ ได้แก่ นักศึกษา ครู อาจารย์ และนักวิชาชีพ พบประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

1.1) เนื้อหาการเรียนรู้ต้องก่อให้เกิดการคิดวิเคราะห์

กลุ่มนักศึกษามีมุมมองว่า การเปิดโอกาสให้เนื้อหาการเรียนรู้ไม่หยุดนิ่งหรือตายตัวจากตำราเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์หัวข้อหรือเนื้อหาการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนร่วมกำหนดเนื้อหาที่จะเรียนรู้ เพื่อตอบสนองกับเป้าหมายของโครงการที่ตั้งไว้ นำเสนอเนื้อหาที่ทันต่อเหตุการณ์ โดยเริ่มจากส่วนน้อยๆ ก่อน ประกอบกับกระตุ้นให้เกิดการค้นคว้าหาข้อมูล และนำเนื้อหาที่เป็นสถานการณ์ทางสังคมมาพูดคุย อภิปรายในชั้นเรียน ก่อนออกไปลงพื้นที่จริง อย่างไรก็ตามการทำความเข้าใจเนื้อหาหรือรู้ว่าจะต้องเรียนอะไร ยังคงต้องการความช่วยเหลือหรือพึ่งพาครูผู้สอน เพื่อช่วยกำหนดทิศทางในการเรียนรู้ร่วมกัน

1.2) รูปแบบการเรียนรู้ต้องสนุกสนาน

กลุ่มนักศึกษาที่เข้ามามีส่วนร่วมออกแบบการเรียนรู้แสดงความคิดเห็นว่าการศึกษาในห้องเรียนอย่างเดียวไม่เพียงพอ กระบวนการเรียนรู้ต้องเปิดมุมมองให้นักศึกษามองโลกได้กว้างไกลมากยิ่งขึ้น ผู้สอนต้องมีการปรับตัวให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงของโลก

การเรียนรู้ต้องสามารถสร้างความสนุกสนาน และมีความท้าทาย ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อผู้สอนต้องสื่อสารได้น่าสนใจ ใช้ภาษาเดียวกับคนรุ่นใหม่ เข้าใจง่าย ข้อมูลต่างๆ ต้องมีความทันสมัย ต้องมีความเข้าใจในตัวตนของคนรุ่นใหม่ พร้อมทั้งจะให้คำปรึกษา ต้องเน้นการมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน กระบวนการเรียนรู้ต้องไม่สร้างความกดดันให้ผู้เรียนมากนัก เมื่อเกิดข้อผิดพลาดในการเรียนรู้ ไม่ตอกย้ำซ้ำเติมข้อผิดพลาดและให้นำข้อผิดพลาดมาเป็นบทเรียนในการเรียนรู้

1.3) เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ความรู้ต้องสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

นักศึกษาต้องได้ลงมือปฏิบัติจริง ไม่ได้เน้นทฤษฎีเพียงอย่างเดียว ต้องมีความแปลกใหม่ สนุกสนาน น่าสนใจ ควรมีการพำนักรักศึกษาออกนอกห้องเรียนหรือสามารถจำลองสถานการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจให้เกิดขึ้นในห้องเรียน ควรมีการเปิดโอกาสให้มีการรับฟังซึ่งกันและกันในห้องเรียน การทำกิจกรรมค่ายที่มีการพักค้างคืนร่วมกันควรให้ระยะเวลาในการทำควารู้จักกัน ช่วยสร้างความสัมพันธ์ และพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมร่วมกัน เพราะฉะนั้นบทบาทของครูผู้สอนหรือผู้จัดกระบวนการเรียนรู้จึงมีความสำคัญที่จะช่วยขับเคลื่อน อำนวยความสะดวกให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนค้นหาความรู้ใหม่ ขณะเดียวกันสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ต้องสร้างประสบการณ์ให้นักศึกษาได้สัมผัสกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย

1.4) บทบาทของครูคือโค้ช

การออกแบบการเรียนรู้สัมพันธ์กับบทบาทของครูผู้สอน บทบาทของครูที่เป็นศูนย์กลางของความรู้ ควบคุมความรู้ ควบคุมการสื่อสารในห้องเรียนอาจจะต้องปรับให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน ข้อมูลจากการทำการสัมมนาเชิงปฏิบัติการของคณาจารย์พบว่า บทบาทของคุณครูควรเปลี่ยนเป็นบทบาทของ “โค้ช” ที่ไม่ได้เป็นผู้ชี้แนะถูกผิดหรือตัดสินในทันที แต่ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน พร้อมทั้งจะเป็นที่ปรึกษา เปิดใจรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลาย ขณะเดียวกันยังคงบทบาทของการให้ความรู้ไว้ แต่เป็นความรู้ที่พร้อมจะก่อให้เกิดการโต้แย้ง ถกเถียงจากการเรียนรู้ร่วมกัน

วิทยาการจากเครือข่ายพัฒนาศักยภาพผู้นำการสร้างสุขภาวะ (คศน.) กล่าวว่า การออกแบบการเรียนรู้ควรเริ่มต้นตั้งแต่การกระตุ้นข้อมูลเดิมที่นักศึกษาที่มีอยู่ ก่อนที่จะนำพาเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ใหม่ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้จึงเป็นต้นทางที่หล่อหลอมวิธีคิด ตัวตน การจัดการกับข้อมูล รวมถึงการแก้ไขปัญหาต่างๆ ให้กับนักศึกษา (สันติพงษ์ ช้างเผือก และ ปิยะรัตน์ นิมพิทักษ์พงศ์, 2558)

การติดตั้งวิธีคิดเรื่องการแสวงหาความรู้ การจัดระบบระเบียบการเรียนรู้ การจัดการข้อมูลของตนเอง จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยพัฒนาความเป็นผู้นำของนักศึกษา การออกแบบการเรียนรู้ทำให้ผู้สอนมองเห็นมิติและรูปแบบที่หลากหลาย จากความคิดเห็นของนักศึกษาและทีมผู้สอนข้างต้น จึงได้มีการออกแบบหรือวางแผนการเรียนรู้ (Design) ของ

โครงการสรุปได้ดังนี้

เริ่มต้นด้วยการละลายพฤติกรรมทำความรู้จักกัน โดยใช้กิจกรรมค่าย (Camp) เป็นเครื่องมือเริ่มต้น ประกอบกับการบรรยายขนาดสั้น (Mini-lecture) เพื่อให้ข้อมูลระหว่างทางในการเรียนรู้ ในสัปดาห์ของการเรียนแต่ละครั้งเน้นการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย (Group study) การสนทนากลุ่ม (Conversation/Dialogue) การอภิปราย (Discussion) รวมทั้งได้มีการวางแผนใช้การแสดงบทบาทสมมติ/การจัดสถานการณ์จำลอง (Role play) เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่ ให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทสมมติเพื่อสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ เป็นความพยายามที่สร้างให้เกิดความเข้าใจในการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ การลงพื้นที่จริง (Field study) เป็นอีกขั้นตอนหนึ่งที่เป็นส่วนสำคัญในการทำให้นักศึกษาได้สัมผัสประสบการณ์จริง นำข้อมูล ความคิดที่ได้มาพัฒนาเป็นโครงการผ่านการนำเสนอ (Presentation) ในพื้นที่สาธารณะ

การออกแบบการเรียนรู้ในโครงการเป็นการมุ่งเน้นกระบวนการสื่อสารสองทาง สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนค่อนข้างมาก เป็นกระบวนการสื่อสารที่เน้นการร่วมกันตีความ อธิบายทำความเข้าใจเจตนาหรือเนื้อหาการเรียนรู้ร่วมกัน การมีส่วนร่วม การแสดงออก การเรียนการสอนในโครงการครั้งนี้ จึงพยายามจะกระจายอำนาจการสื่อสารในห้องเรียนและนอกห้องเรียนไปสู่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ของตนเอง ไม่ได้เป็นฝ่ายผู้รับความรู้จากผู้สอนเพียงอย่างเดียว กระบวนการหรือสถานการณ์ที่ทีมผู้สอนของโครงการได้วางแผนไว้จึงเป็นการฝึกฝนและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ นักศึกษาได้คิด ตั้งคำถาม วิพากษ์ วิวิจารณ์ มีส่วนร่วม แสดงความคิดเห็น (ดังภาพที่ 1) อำนาจการสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนจึงไม่ได้ตกอยู่ที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง โดยเฉพาะนักศึกษาหรือผู้เรียนมีบทบาทและมีตัวตนในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น

2) การจัดกระบวนการเรียนรู้

จากวิธีคิดที่มีต่อการออกแบบการเรียนรู้ของทีมผู้สอนหรือโค้ชที่นำเสนอไปข้างต้น การวางแผนการเรียนรู้ นำมาสู่การลงมือปฏิบัติ การจัดกระบวนการเรียนมีลำดับขั้นตอนที่ผู้สอนและผู้เรียนได้ใช้ระยะเวลาเรียนรู้ร่วมกัน ประมาณ 3 เดือน เริ่มต้นเดือนมกราคม ถึง เดือนมีนาคม 2559 โดยมีขั้นตอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้ดังนี้

2.1) กิจกรรมค่ายผู้นำ 360 องศา (360 Leadership camp)

การจัดค่ายผู้นำ 360 องศา ใช้ระยะเวลา 3 วัน



ภาพที่ 1 บรรยายภาคกิจกรรมกระบวนการ “การออกแบบการเรียนรู้” ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน เปิดพื้นที่ให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นและสะท้อนถึงการจัดการเรียนการสอน



ภาพที่ 2 บรรยายภาคกิจกรรมค่ายผู้นำ 360 องศา รุ่นที่สอง กล้าคิด กล้าฝัน กล้าลงมือทำ กล้าเปลี่ยนแปลง



เป้าหมายของการจัดกิจกรรมค่ายเพื่อเป็นการแนะนำกระบวนการเรียนรู้ตลอดทั้งโครงการ ละลายพฤติกรรม สร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาและทีมผู้สอนหรือทีมโค้ช เน้นกระบวนการทำงานกลุ่ม ใช้เกม กิจกรรมอภิปรายกลุ่มย่อย การแสดงบทบาทสมมติ การนำเสนอความคิดเห็นหน้าชั้นเรียน (ดังภาพที่ 2) เพื่อสร้างศักยภาพการเป็นผู้เรียนแบบกระตือรือร้น (Active learner) เรียนรู้การเป็น “ผู้นำ” ผ่านการทำกิจกรรมกลุ่ม กระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นผู้เริ่มต้นคิดวางแผนการเรียนรู้ เพื่อสร้างโครงการเพื่อสังคมของตนเอง รวมถึงการวางแผนการลงพื้นที่ และการเก็บข้อมูล โดยมีทีมโค้ชคอยให้คำแนะนำปรึกษา เน้นการสื่อสารสองทางระหว่างนักศึกษา ทีมผู้สอน และระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบค่าย

ผู้เรียนได้ใช้เวลา 24 ชั่วโมง ทำกิจกรรมร่วมกัน เป็นการพัฒนาทักษะเชิงสังคม (Social skill หรือ Soft skill) ให้กับนักศึกษาค่อนข้างมาก ทักษะเชิงสังคมเป็นทักษะที่จะช่วยพัฒนาภาวะผู้นำร่วม (Collective leadership) เน้นการเรียนรู้ การอยู่ร่วมกัน การทำงานเป็นทีม เรียนรู้นิสัยใจคอ เป็นจุดเริ่มต้นของปรับตัวเข้าหากัน ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นมากสำหรับการเข้าไปทำงานในพื้นที่ชุมชน รวมไปถึงการทำงานในอนาคตข้างหน้า

2.2) การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย (Group study)

หลังจากผ่านกระบวนการเรียนรู้จากค่าย ซึ่งนักศึกษาได้ผ่านกระบวนการแบ่งทีมการเรียนรู้ ออกเป็น 7 ทีม เพื่อลงไปเรียนรู้ในพื้นที่ของบุคคลต้นแบบหรือชุมชนที่ตนเองเลือกก่อนการเดินทาง แต่ละทีมได้พบอาจารย์ที่ปรึกษาหรือโค้ชประจำ

ทีม เพื่อศึกษาเครื่องมือการเก็บข้อมูล วางแผนเพิ่มเติม การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย ทำให้นักศึกษาพัฒนาความกล้าในการแสดงความคิดเห็น พัฒนาความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมทีม

2.3) การสนทนากลุ่ม (Conversation/Dialogue) และการอภิปราย (Discussion)

การพูดคุยและการอภิปรายเป็นกิจกรรมกลุ่มที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องอยู่ตลอดตั้งแต่เริ่มต้นการเรียนรู้ กระบวนการสนทนากลุ่มในระยะเริ่มแรกทีมได้จะเป็นผู้อำนวยความสะดวกและกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดการพูดคุยแสดงความคิดเห็น อภิปรายประเด็นปัญหา วางแผนร่วมกัน เมื่อกิจกรรมกลุ่มลักษณะนี้เกิดขึ้นซ้ำๆ ในชั้นเรียนและนอกห้องเรียน นักศึกษาจะค่อยๆ พัฒนาตัวตนของการเป็นผู้เรียนรู้ที่มีความกระตือรือร้น (Active learner) สามารถจัดการการเรียนรู้ของตนเอง การเรียนรู้ในรูปแบบนี้สำคัญมากกับการทำงานกับชุมชนหรือพื้นที่ที่นักศึกษา การพูดคุย ฟังคิด ตั้งคำถาม เป็นเครื่องมือสำคัญทำให้นักศึกษาได้ความรู้จากสถานการณ์จริง

2.4) การแสดงบทบาทสมมติ/การจัดสถานการณ์จำลอง (Role play)

การเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง นักศึกษาจะได้ทดลองสวมบทบาทเป็นบุคคลแตกต่างจากตนเอง และได้เข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้น การจำลองสถานการณ์เป็นผู้สัมภาษณ์ และผู้ให้สัมภาษณ์ เป็นสถานการณ์ที่นักศึกษาจะได้ฝึกฝน เรียนรู้การสื่อสาร การฝึกตั้งคำถาม การคิดวิเคราะห์ การจัดระเบียบข้อมูล สถานการณ์จำลองจะมีอาจารย์คอยช่วยแนะนำ เพิ่มเติมประเด็นสำคัญ และสรุปบทเรียนที่เกิดขึ้น เชื่อมโยงการเรียนรู้สู่สถานการณ์จริงที่นักศึกษาจะได้เผชิญเมื่อลงพื้นที่เก็บข้อมูลจริง

2.5) การลงพื้นที่ (Field study)

จากห้องเรียนสู่การเรียนรู้จากพื้นที่จริง เป็นสถานการณ์ที่นักศึกษาจะต้องแสวงหาข้อมูล ตั้งคำถาม คิดวิเคราะห์ และช่างสังเกตกับสภาพแวดล้อมต่างๆ รอบตัว นักศึกษาได้ลงไปเรียนรู้ในพื้นที่ของบุคคลต้นแบบจากโครงการคนกล้าคืนถิ่น จำนวน 5 พื้นที่ (ดังภาพที่ 3) พื้นที่การเรียนรู้ของ “โครงการคนกล้าคืนถิ่น” เป็นพื้นที่เชิงเกษตรกรรมที่คนกล้าคืนถิ่น ได้กลับไปทำเกษตรกรรมในพื้นที่บ้านเกิดของตนเอง ประกอบด้วย 5 พื้นที่ ดังนี้

(1) จังหวัดสระบุรี พื้นที่บ้านคุณกาหลง สุมาลี พะลิ้ม คุณกาหลง ทำเกษตรกรรมด้วยวิถีแบบสมัยใหม่ สร้างสินค้าเชิงเกษตร เช่น ไข่เค็ม และใช้สื่อสังคมออนไลน์ช่วยในการประชาสัมพันธ์สินค้าเชิงเกษตรของตนเอง

(2) จังหวัดสุพรรณบุรี พื้นที่บ้านคุณประเทือง และคุณธาวินทร์ ลีลาคุณลักษณ์ ทั้งสองเป็นเกษตรกรที่เปลี่ยนพื้นที่แห้งแล้งโดยการทำวนเกษตร เป็นเกษตรรูปแบบที่เน้นการปลูกไม้ใหญ่หรือไม้ยืนต้น ประกอบกับต้นไม้ขนาดเล็ก

(3) จังหวัดนครสวรรค์ พื้นที่บ้านคุณเอ้ พิจาณี รักศรี เกษตรกรรุ่นใหม่ไฟแรง จบการศึกษาระดับปริญญาตรี เจ้าของฉายาชาวนาชนต่างอนที่กลับไปช่วยทางบ้านทำนาในพื้นที่บ้านเกิดของตนเองจนประสบความสำเร็จ ได้รับรางวัล Young Smart Farmer Award พร้อมกับใช้สื่อใหม่เพื่อบอกเล่าเรื่องราวของตนเอง เรื่องราวของคุณเอ้ เป็นแรงบันดาลใจและอาจจะเรียกได้ว่าเปลี่ยนมุมมองใหม่ๆ ในการทำอาชีพชาวนาให้กับเยาวชนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี

(4) จังหวัดนครปฐม พื้นที่บ้านคุณจินต์ สมจินต์ สืบสุข อดีตวิศวกรโยธา จากชีวิตคนเมืองที่กลับไปทำเกษตรกรรมปลูกข้าวลิ้นเหล็ก และทำไร่นาจินตนาการ สร้างสรรค์และพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงเกษตรอย่างเข้มแข็ง

(5) จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พื้นที่บ้านคุณน้ำฝน เขี่ยมสะอาด ทำเกษตรกรรม ปลูกพืชด้วยวิถีธรรมชาติ ควบคู่กับการสร้างโฮมสเตย์ จุดดึงดูดสำคัญของพื้นที่ภูมูรีในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ คือช่างป่าที่ให้นักศึกษากระตือรือร้นในการเดินทางมาเรียนรู้

จากพื้นที่เชิงเกษตรกรรม 5 พื้นที่ที่ได้นำเสนอไปข้างต้น แต่ละพื้นที่มีองค์ความรู้เชิงเกษตรกรรมที่น่าสนใจ นักศึกษา 5 ทีมได้ลงพื้นที่เข้าไปเรียนรู้ ใช้เวลาลงพื้นที่ 2 ครั้ง ครั้งละประมาณ 2-3 วัน พักค้างคืนในพื้นที่จริง รวมทั้งมีทีมได้เข้าร่วมเดินทาง เพื่อให้คำแนะนำระหว่างลงพื้นที่เก็บข้อมูล

ขณะที่อีก 2 พื้นที่ชุมชนที่นักศึกษาอีก 2 ทีม ได้เข้าไปเรียนรู้ เป็นพื้นที่ชุมชนเมืองที่มีเอกลักษณ์ และยังคงสามารถรักษาวิถีชีวิต ความเก่าแก่ด้านวัฒนธรรมของตนเองไว้ได้ ซึ่งยังคงต้องการกำลังสำคัญของเยาวชนในการสืบทอดวัฒนธรรมหรือประเพณีของชุมชน ประกอบด้วย

(1) ชุมชนบางพูด จังหวัดปทุมธานี ชุมชนเก่าแก่ริมคลองน้ำอ้อม ชาวบ้านบางส่วนยังคงทำเกษตรกรรม ปลูกผักทำสวน รวมไปถึงการมีประเพณี วัฒนธรรมที่เก่าแก่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนริมน้ำแบบไทยๆ เช่น การปลูกบ้านแบบยกพื้นสูง มีเรือพายริมน้ำ มีประเพณีสำคัญของชุมชน ได้แก่ การตักบาตรพระร้อย ประเพณีรำพาข้าวสาร รวมไปถึงความงามของวัดและบ้านเก่าแก่ริมคลองที่เป็นจุดเด่นในการเรียนรู้



ภาพที่ 3 บรรยากาศการลงพื้นที่เรียนรู้ (Field study) ของนักศึกษาโครงการผู้นำ 360 องศา

(2) **ชุมชนศาลาแดงเหนือ จังหวัดปทุมธานี** ชุมชนมอญเก่าแก่ที่ยังคงรักษาเอกลักษณ์แบบคนมอญ เป็นชุมชนมอญที่อึดเน้นการค้าขาย มีวัดศาลาแดงเหนือที่เป็นศูนย์กลางในการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน ภูมิปัญญาและวิถีชีวิตแบบคนมอญ ยังคงต้องการการสืบทอด

ทั้งสองชุมชนที่กล่าวไป เป็นพื้นที่การเรียนรู้ของนักศึกษาอีก 2 ทีม ถือเป็นโจทย์การเรียนรู้ที่นักศึกษาต้องสร้างสรรค์โครงการเพื่อสังคมหรือกิจการเพื่อสังคมที่ต้องทำให้คนในชุมชนได้มีส่วนร่วม และบริหารโครงการนั้นๆ ให้มีรายได้และมีความยั่งยืน ด้วยระยะเวลาอันสั้นภายในโครงการ นักศึกษาแต่ละทีมจึงได้นำเสนอแผนโครงการสำหรับพื้นที่ทั้ง 7 แห่ง ซึ่งอาจจะสามารถนำไปพัฒนา ปรับปรุงให้จริงได้ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้ การใช้ระยะเวลาดค่อนข้างสั้นอยู่ในพื้นที่ชุมชน อาจจะ

ไม่สามารถเข้าใจพื้นที่ได้อย่างลึกซึ้ง การใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลต่างๆ เช่น การตั้งคำถาม การสัมภาษณ์ กระบวนการคิดวิเคราะห์ ยังต้องใช้การเรียนรู้และฝึกฝนอีกระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งทีมอาจารย์คอยให้ความช่วยเหลือ ชี้แนะ ปรับปรุงแก้ไขอย่างสม่ำเสมอ มีการติดตามงาน การประชุมกลุ่มย่อย รวมทั้งการลงไปในพื้นที่เพิ่มเติม เพื่อรวบรวมข้อมูล

2.6) การนำเสนอผลงาน (Presentation)

การนำเสนอผลงานของนักศึกษา เป็นการนำเสนอแผนโครงการธุรกิจเพื่อสังคม เป็นผลงานสร้างสรรค์และบันทึกการเรียนรู้ (ดังภาพที่ 4) โดยได้จัดกลุ่มโครงการออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ประกอบด้วยโครงการที่เน้นการพัฒนาผลผลิตเชิงเกษตรให้เป็นสินค้า (Product) โครงการที่เน้นการสื่อสารเรื่องราวหรือวิถีชีวิตเชิงเกษตร (Story) โครงการที่เน้นการสร้างการมีส่วนร่วมหรือมีแนวโน้มจะพัฒนาเป็นกิจการเพื่อสังคม (Social enterprise)

ได้ในอนาคต แต่ละโครงการมีรายละเอียดสรุปโดยย่อดังนี้

- โครงการพัฒนาสินค้าเชิงเกษตร (Product)

(1) **ทีมสระบุรี** พื้นที่บ้านคุณกาหลง สุมาลี พะลิมนักศึกษาเน้นการพัฒนาสินค้าเชิงเกษตร (Product) กลุ่มนักศึกษาได้ช่วยกันพัฒนาผลิตภัณฑ์ เลือกแบบบรรจุภัณฑ์ใหม่ให้กับ “ไข่เค็ม” กระตุ้นยอดขายและลดต้นทุน ประกอบกับช่วยคิดผลิตภัณฑ์ใหม่ต่อยอดมาจากผลผลิตทางการเกษตร เพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าเชิงเกษตร เช่น ใช้เห็ด มาสร้างสรรค์เป็นขนมทานเล่น “เห็ดเขย่า” นำมะขามมาแปรรูปเป็น “มะขามสามรส” และทำ “น้ำสมุนไพรใบเตย” ผลผลิตทางการเกษตรเหล่านี้เป็นการต่อยอดจากพืชหรือผลไม้ที่คุณกาหลงปลูกอยู่ภายในบริเวณบ้าน การทำโครงการดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงทักษะการคิด วิเคราะห์ แก้ไขปัญหา และแสดงถึงความพยายามต่อยอด ปรับหรือพัฒนาสินค้าเชิงเกษตรในรูปแบบใหม่ ในวันนำเสนอผลงาน นักศึกษาได้จัดรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย ใช้คลิปวิดีโอเล่าเรื่อง ประกอบกับการแสดงบนเวทีนำเสนอที่ทำได้ที่น่าสนใจ แสดงถึงการเตรียมตัวและการทำงานเป็นทีมที่ดี

(2) **ทีมสุพรรณบุรี** พื้นที่บ้านคุณประเทือง และคุณธาวินทร์ สิลาคณาภรณ์ นักศึกษาได้เรียนรู้องค์ความรู้เชิงเกษตรเกี่ยวกับการทำวนเกษตร เป็นรูปแบบการเกษตรที่เน้นการปลูกพืชที่ให้ผลแบบยั่งยืน พัฒนาพื้นที่ระยะยาวต่อเนื่อง พัฒนาพื้นที่แห้งแล้งให้อุดมสมบูรณ์ นักศึกษาได้ค้นพบการทำผลผลิตจากการเกษตร ได้แก่ ฟักทอง ซึ่งนำมาแปรรูปเป็นฟักทองทอดกรอบ โดยต่อยอดจากผลผลิตที่คุณประเทืองทำอยู่แล้ว พร้อมกับค้นหามรรควัฒนคติใหม่ เพื่อลดต้นทุนในการผลิต การนำเสนอผลงานของนักศึกษาทีมสุพรรณบุรี ใช้การแสดงบทบาทสมมติ (Role play) เพื่อเล่าเรื่องราววิถีชีวิต ผลผลิตเชิงเกษตร และการ

เรียนรู้แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง

- โครงการที่เน้นการสื่อสารเรื่องราวหรือวิถีชีวิตเชิงเกษตร (Story)

(1) **ทีมนครสวรรค์** พื้นที่บ้านคุณเอื้อ พิจาริณี รักศรี เรื่องราวของคุณเอื้อ เจ้าของฉายาชาวนาชนตาอนที่เรียนจบระดับปริญญาตรีแล้วกลับไปทำนาที่บ้าน เป็นอีกเรื่องราวหนึ่งที่สร้างแรงบันดาลใจใหม่ๆ ให้คุณค่ากับอาชีพเกษตรกรรม นักศึกษาจึงเลือกนำเสนอเน้นการเล่าเรื่องราว (Story) ของคุณเอื้อในมุมมองที่ให้คุณค่ากับการทำอาชีพชาวนา นักศึกษาสร้างสรรค์เป็นคลิปวิดีโอความยาวประมาณ 7 นาที บอกเล่าเรื่องราวของคุณเอื้อ ชาวนารุ่นใหม่ที่ต้องผ่านความยากลำบาก จนประสบความสำเร็จ รวมทั้งความพยายามในการเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าที่เรียกว่า “ต้นกล้าซ่อม” นำมาแปรรูปหรือใช้ประโยชน์เพื่อที่จะเข้าถึงคนรุ่นใหม่มากยิ่งขึ้น ในวันนำเสนอผลงานนักศึกษานำเสนอผ่านการแสดงละครเพลง (Musical) ที่ทำให้เรื่องราวของคุณเอื้อ ชาวนารุ่นใหม่เป็นที่จดจำและบอกต่อได้ง่าย

- โครงการที่เน้นการสร้างการมีส่วนร่วมหรือมีแนวโน้มพัฒนาเป็นกิจการเพื่อสังคม (Social enterprise)

(1) **ทีมนครปฐม** พื้นที่บ้านคุณจินต์ สมจินต์ สืบสุข อดีตวิศวกรโยธาที่กลับบ้านมาทำไร่ สร้างผลผลิตจากเกษตรกรรม นักศึกษาพบว่าพื้นที่บ้านคุณจินต์อยู่ใกล้กับแหล่งท่องเที่ยวสำคัญๆ ของจังหวัดนครปฐม จึงคิดแผนการท่องเที่ยวในบริเวณใกล้เคียง พร้อมกับการนำเสนอผลผลิตทางการเกษตรจากไร่จินตนาการ คือ ข้าวลินเหล็ก นักศึกษาใช้การนำเสนอเป็นละครเวที มีการเล่าเรื่องราวที่มาที่ไป มีการสร้างตัวละครที่ร่วมดำเนินเรื่อง ทำให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะการสื่อสารและกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ



ภาพที่ 4 บรรยากาศการนำเสนอผลงาน (Presentation) ของนักศึกษาโครงการผู้นำ 360 องศา

(2) **ทีมจังหวัดประจวบคีรีขันธ์** พื้นที่บ้านคุณน้ำฝน เข้ามลลอบหา มุ่งเน้นการใช้ความได้เปรียบพื้นที่ทางธรรมชาติ พัฒนาพื้นที่เป็นโฮมสเตย์ และใช้ต้นทุนความงามของปารธรรมชาติเป็นจุดสำคัญ นักศึกษาได้เลือกพัฒนาโครงการเป็นการนำเสนอแผนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ มีแผนการพัฒนาพื้นที่บ้านและไร่ของคุณน้ำฝนเป็นแหล่งเรียนรู้หรือแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของพื้นที่กุยบุรี โดยในอนาคตมีการวางแผนให้บุคคลต้นแบบมีการทำงานร่วมกับชุมชนพื้นที่ในอนาคต นักศึกษานำเสนอด้วยการเล่าเรื่องถึงประสบการณ์การเรียนรู้ที่บ้านคุณน้ำฝนประกอบภาพและคลิปวิดีโอ

(3) **ทีมชุมชนบางพุท** พื้นที่ตำบลบางพุท จังหวัดปทุมธานี เป็นพื้นที่ชุมชนที่มีเรื่องราวประเพณี วัฒนธรรมของชุมชนริมน้ำที่เป็นเอกลักษณ์ นักศึกษาที่ลงไปเรียนรู้เก็บข้อมูลในพื้นที่ชุมชน เลือกนำเสนอแผนพัฒนาชุมชนเป็นแหล่งท่องเที่ยวเรียนรู้ที่อยู่ไม่ไกลจากชานเมืองกรุงเทพ โดยใช้ต้นทุนด้านวัฒนธรรม และเกษตรกรรมเป็นจุดดึงดูดสำคัญ ชาวชุมชนมีความพร้อมที่จะพัฒนาชุมชนเป็นแหล่งท่องเที่ยว โดยมีแนวคิดที่ต้องการทำ “ตลาดน้ำ” บริเวณวัด เพื่อเปิดพื้นที่สร้างการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน พร้อมๆ กับขับเคลื่อนการท่องเที่ยวพัฒนาบ้านเป็นโฮมสเตย์ในอนาคต แผนงานที่ทีมนักศึกษาช่วยกันออกแบบนำเสนออย่างต้องใช้เวลาปรับแก้ไขและรับฟังความคิดเห็นจากคนในชุมชน เพื่อช่วยกันขับเคลื่อนให้เป็นจริงในอนาคต ในวันนำเสนอผลงานนักศึกษาใช้วิธีการอธิบายเล่าเรื่องแผนการทำงาน และใช้เพลงประกอบในการสื่อสารเรื่องราวของชุมชนบางพุท

(4) **ทีมชุมชนศาลาแดงเหนือ** จังหวัดปทุมธานี การทำงานในพื้นที่ชุมชนชาวมอญ นักศึกษาได้เรียนรู้วัฒนธรรมประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน การนำเสนอแผนของนักศึกษาเลือกนำเสนอแผนเป็นแหล่งท่องเที่ยวหรือแหล่งเรียนรู้ เน้นกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาที่จะเข้าไปเรียนรู้ในชุมชนศาลาแดงเหนือ ต่อยอดสร้างรายได้ให้กับชุมชน และอาจจะนำไปเป็นทุนขับเคลื่อนให้เกิดพิพิธภัณฑสถาน ซึ่งสิ่งนี้ที่ชาวชุมชนต้องการ เพื่อบันทึกเรื่องราวหรือประวัติศาสตร์ของชุมชน เรียกได้ว่าเป็นต้นทุนวัฒนธรรมที่สำคัญของหมู่บ้าน แผนของนักศึกษาที่นำเสนอต้องผ่านการปรับแก้ไขและรับฟังความคิดเห็นจากชาวชุมชนเพิ่มเติม นักศึกษานำเสนอโดยใช้คลิปวิดีโอเล่าเรื่องชุมชนศาลาแดงเหนือผ่านสายตาแบบวัยรุ่น เน้นความแตกต่างที่ไม่เหมือนใคร

จากการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ได้นำเสนอไปข้างต้น จะเห็นได้ว่ากระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย กระตุ้นให้

ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ค่อนข้างมาก ทีมผู้สอนหรือทีมได้พยายามใช้กระบวนการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (Active learning) นักศึกษาได้ฝึกกระบวนการคิด การวางแผน การออกแบบงานที่น่าเสนอ ต้องกล้าคิด กล้าพูด กล้าสร้างสรรค์ กระตุ้นให้เกิดพื้นที่การสื่อสารระหว่างนักศึกษาและทีมโค้ชค่อนข้างมาก ผ่านกระบวนการสนทนากลุ่มและอภิปรายกลุ่มเป็นการเรียนรู้แบบประกอบสร้างความรู้ (Constructivism) และเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) ที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่จะจัดการความรู้ของตนเอง สามารถเชื่อมโยงข้อมูลความรู้ที่ได้กับสถานการณ์จริง นักศึกษาอาจจะยังไม่สามารถเข้าใจได้อย่างเต็มที่ แต่มีความพยายามในการทำความเข้าใจเจตนาของตนเองโดยประเมินจากการนำเสนอโครงการของนักศึกษาซึ่งเป็นความรู้ที่เกิดจากสถานการณ์จริง (Situational knowledge) รวมทั้งความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ (Practical knowledge)

ขณะเดียวกันพื้นที่ของบุคคลต้นแบบหรือพื้นที่ชุมชนสามารถต่อยอดหรือนำผลงานที่ได้ร่วมทำกับนักศึกษาไปใช้ได้จริง คุณกาหลงได้นำผลิตภัณฑ์ที่ร่วมคิดกับทีมนักศึกษาไปวางขายจริง คลิปวิดีโอออกเล่าเรื่องราวของคุณเอ๋ ได้รับการเผยแพร่ไปสู่สาธารณะ คุณเอ๋เป็นต้นแบบของเกษตรกรรุ่นใหม่ที่จะเข้าสู่กลุ่มวัยรุ่นและคนเมืองได้มากขึ้น เป็นอีกมิติหนึ่งที่ทำให้เราได้เห็นภาพลักษณ์ ตัวตน หรือมุมมองที่มีต่ออาชีพชาวนาหรือการเป็นเกษตรกรเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม มีความทันสมัย และก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลก อีกทั้งแผนการขับเคลื่อนตลาดน้ำของชุมชนบางพุท มีแนวโน้มว่าชุมชนจะร่วมกันผลักดันให้เกิดขึ้นในอนาคต กิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เชื่อมต่อกับพื้นที่ชุมชนจึงได้ประโยชน์ทั้งการพัฒนาการศึกษา และพัฒนาพื้นที่ชุมชน

3) ประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักศึกษา

จากการเข้าร่วมโครงการของนักศึกษา ประสิทธิภาพการเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ของนักศึกษา มุ่งเน้นการอธิบายประสบการณ์ที่ได้รับทั้งในด้านการคิดเห็น อารมณ์ ความรู้สึก พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยใช้กระบวนการการไตร่ตรองทบทวนกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน (After action review) เพื่อเก็บข้อมูล วิเคราะห์ และจัดกลุ่มประสบการณ์ของนักศึกษา โดยเทียบเคียงกับกรอบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นการอธิบายประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาใน 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ ความเป็นผู้นำ การสื่อสาร การเรียนรู้ประเด็นทางสังคม และเข้าใจความแตกต่างหลากหลายทางวัฒนธรรม

3.1) ความเป็นผู้นำ (Leadership)

นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการอธิบายถึงประเด็นประสบการณ์การฝึกฝนความเป็นผู้นำ ผ่านกระบวนการทำงาน

ในโครงการ ซึ่งเป็นวิธีการฝึกฝนผ่านการลงมือปฏิบัติ ความเป็นผู้นำที่ต้องการให้นักศึกษาเรียนรู้คือการเป็นผู้นำร่วม (Collective leadership) มีประเด็นที่น่าสนใจ (Theme) ที่นักศึกษากล่าวถึง ได้แก่ การเรียนรู้กระบวนการทำงาน การวางแผน มิตรภาพและความสัมพันธ์ที่จะช่วยขับเคลื่อนการทำงานให้สำเร็จตามเป้าหมาย อย่างไรก็ตามในอีกด้านหนึ่งนักศึกษาได้เรียนรู้ความขัดแย้ง ความแตกต่างทางความคิด ซึ่งเป็นอุปสรรคที่นักศึกษาได้เรียนรู้และแก้ปัญหาาร่วมกัน นอกจากนี้การเข้าไปในชุมชนและการเรียนรู้จากคนกล้าคิดถื่น นักศึกษาได้เห็นต้นแบบของความเป็นผู้นำ ที่กล้าลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงสังคม

3.2) การสื่อสาร (Communication)

การสร้างประสบการณ์เพื่อเรียนรู้ด้านการสื่อสารของนักศึกษาในโครงการ เป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากหลากหลายมิติ สามารถจัดกลุ่มประสบการณ์ (Theme) ด้านการสื่อสารดังนี้

- **ประสบการณ์การเป็นผู้ส่งสาร (Sender) หรือเป็นนักเล่าเรื่อง (Story teller)** การสื่อสารที่เกิดขึ้นในโครงการเป็นความพยายามที่จะให้อำนาจ (Empower) กับผู้เรียนในการเป็นผู้ส่งสาร มีบทบาทในการสื่อสารมากขึ้น ประกอบการทำโครงการ นักศึกษาต้องมีการประชุมกลุ่มย่อย อภิปรายประเด็นที่ต้องการศึกษาในกลุ่มย่อยอยู่เสมอ รวมไปถึงนักศึกษาต้องผ่านกระบวนการนำเสนองาน (Presentation) ซึ่งเป็นการฝึกฝนทักษะการสื่อสารในหลากหลายมิติ

- **ประสบการณ์ในฐานะที่นักศึกษาเป็นผู้ออกแบบเนื้อหาหรือประเด็นที่จะนำเสนอ (Content)** การนำเสนอประเด็นที่ศึกษาหรือเนื้อหาการเรียนรู้ นักศึกษาเรียนรู้จากสถานการณ์ที่เผชิญด้วยตนเอง ร่วมวางแผนและออกแบบเนื้อหาการเรียนรู้ของตนเอง “ชุมชนและคนกล้าคิดถื่น” เป็นเนื้อหาการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่นักศึกษาต้องเลือกหยิบจับประเด็นที่ตนเองสนใจ แล้วนำมาพัฒนาเป็นโครงการ ซึ่งต้องอาศัยระยะเวลาในการทำความเข้าใจและเรียนรู้ฝึกฝนอีกพอสมควร

- **ประสบการณ์จากการเรียนรู้กระบวนการผลิตสื่อ (Media/Channel & Media production)** การสื่อสารประเด็นทางสังคมหรือโครงการเพื่อสังคม แต่ละทีมเลือกนำเสนอผ่านสื่อที่แตกต่างกัน การใช้คลิปวิดีโอในการเล่าเรื่อง การนำเสนอโดยใช้ภาพอินโฟกราฟฟิค การเขียนรายงาน เป็นต้น ประสบการณ์การเรียนรู้เหล่านี้ผ่านการลงมือทำ ลงมือปฏิบัติ รวมไปถึงสื่ออื่นๆ เช่น ในวันนำเสนอนักศึกษาเลือกนำเสนอผ่านการแสดงละครเพลง (Musical) การใช้เพลง และการแสดงบทบาทสมมติ (Role play) กระบวนการเหล่านี้ทำให้นักศึกษาก้าวเข้าไป

เรียนรู้วิถีคิดของบุคคลต้นแบบ เรียนรู้วิถีคิดที่ต่างจากตนเอง สวมบทบาทเพื่อที่จะเข้าใจเรื่องราวของชุมชนให้มากยิ่งขึ้น

3.3) การเรียนรู้ประเด็นทางสังคม เข้าใจความแตกต่างหลากหลายทางวัฒนธรรม (Social issues and cultural diversity) กระบวนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาโครงการธุรกิจเพื่อสังคมทำให้นักศึกษาต้องเรียนรู้ประเด็นปัญหาทางสังคม เรียนรู้มิติเชิงเกษตรกรรม ซึ่งถือว่าเป็นรากฐานของอุตสาหกรรมที่สำคัญสำหรับสังคมไทย มิติเชิงเกษตรเป็นมิติการเรียนรู้ที่ทำทนาย เพราะการให้คุณค่าหรือความหมายเชิงเกษตรกรรมของคนรุ่นใหม่อาจจะยังไม่เข้มข้นเท่ากับคนรุ่นพ่อแม่หรือปู่ย่าตายายที่เติบโตมากับวิถีชีวิตแบบเกษตรกรรม ขณะเดียวกันสำหรับบางคนอาจจะรู้สึกต่อต้านในตอนแรก แต่เมื่อได้เรียนรู้ทำความเข้าใจ มองเห็นช่องทางในการช่วยพัฒนาการทำเกษตรกรรมโดยใช้แนวคิดธุรกิจเพื่อสังคม ประกอบกับสื่อหรือช่องทางใหม่ๆ เข้ามาเชื่อมต่อ และทำให้ตระหนักถึงมิติเชิงสังคมมากยิ่งขึ้น ไม่ได้มุ่งเน้นการทำธุรกิจเพื่อให้ได้กำไรเพียงอย่างเดียว

ประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาในโครงการทั้ง 3 มิติ ด้านความเป็นผู้นำ การสื่อสาร และการเรียนรู้ธุรกิจเพื่อสังคม ประเด็นปัญหาลังคม เป็นการเรียนรู้เชิงบูรณาการ (Interdisciplinary) นักศึกษาจากต่างคณะที่ทำงานร่วมกันต้องใช้องค์ความรู้จากทุกสาขาเข้ามาช่วยกันพัฒนาโครงการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และต่อยอดซึ่งกันและกัน รวมทั้งการเผชิญหน้ากับปัญหาและอุปสรรคร่วมกัน ปัญหาของความไม่เข้าใจกันในการทำงาน นักศึกษาบางส่วนยังไม่สามารถปรับตัวได้ โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมทีมที่ต้องอาศัยระยะเวลาในการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ปัญหาจากการลงพื้นที่ กระบวนการคิด การตั้งคำถาม การใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูล ซึ่งต้องมีทีมโค้ชหรืออาจารย์ที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำ รวมไปถึงการทำความเข้าใจวิถีชีวิตของบุคคลต้นแบบ “คนกล้าคิดถื่น” และชุมชน ยังต้องใช้ระยะเวลาที่ต่อเนื่องในการทำโครงการให้ประสบความสำเร็จ ประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้ยังถือว่าเป็นประสบการณ์ขั้นต้นที่ยังสามารถพัฒนาให้ต่อเนื่องได้ในอนาคต

สำหรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอนหรือทีมโค้ชคือ การได้ตระหนักถึงรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายสามารถนำวิธีการหรือรูปแบบการเรียนการสอนไปปรับใช้กับชั้นเรียนของตนเองได้ และยังเป็นการสร้างพลังในการเรียนรู้ให้กับทีมโค้ชหรือครูผู้สอนมากยิ่งขึ้น ก้าวออกนอกห้องเรียนในรูปแบบเดิม ปรับเปลี่ยนวิถีคิดที่มีต่อการเรียนรู้ ให้อำนาจกับผู้เรียนและสร้างความเชื่อมั่นในตัวผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

1) การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Interdisciplinary) และการเรียนรู้แบบมีโครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) โดยใช้โจทย์การเรียนรู้จากพื้นที่จริง เป็นความท้าทายในการเรียนรู้อย่างมาก เพราะนักศึกษาต้องออกไปเผชิญกับประเด็นปัญหาในสถานการณ์จริง ซึ่งอาจจะไม่สามารถหาคำตอบที่ถูกต้องหรือคิดได้อย่างชัดเจนหรือแน่นอน สถานการณ์การเรียนรู้มีความเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะการทำงานกับชุมชนที่มีความแตกต่างหลากหลายด้านประชากร ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ การทลายกำแพงทางการเรียนรู้ต้องเกิดขึ้น นักศึกษาเข้าไปเรียนรู้กับปราชญ์เชิงเกษตรและเรียนรู้จากชุมชน เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน สืบพหุองค์ความรู้ที่ชุมชนมี ความรู้ที่เกิดขึ้นในชุมชนผ่านกระบวนการจัดระบบระเบียบความรู้เข้ามาสู่สถาบันการศึกษา อีกทั้งสถาบันการศึกษายังเป็นการให้บริการวิชาการแก่ชุมชน (Service learning)

การออกแบบการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดแบบประกอบสร้างความรู้ (Constructivism) และการเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) เป็นการเรียนรู้ที่ต้องการให้อำนาจกับผู้เรียน เชื่อว่าผู้เรียนหรือนักศึกษามีต้นทุนความรู้ที่สะสมมา รูปแบบกระบวนการเรียนรู้ในโครงการจึงเป็นการกระตุ้นความรู้เดิมเพิ่มเติมความรู้ใหม่ที่นักศึกษาประกอบสร้างหรือค้นหาความหมายด้วยตนเอง ลดการบรรยายที่เป็นการสื่อสารทางเดียวจากครูผู้สอน มาให้อำนาจกับผู้เรียนในการอภิปรายร่วมกัน (Discussion) ซึ่งเป็นความท้าทายกับระบบการศึกษาไทย เพราะวัฒนธรรมการเรียนการสอนแบบไทยที่นักศึกษาได้รับการปลูกฝังว่าครูผู้สอนจะเป็นผู้ให้ความรู้ เน้นการท่องจำ ดัดลีนถูกผิดชัดเจน ต่างจากการเรียนรู้ในโครงการที่มีการต่อรอง การออกแบบการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างทีมโค้ชและนักศึกษา ซึ่งถือเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างความเป็นผู้นำให้กับคนรุ่นใหม่ มองประเด็นปัญหาจากหลากหลายแง่มุม ผ่านการเรียนรู้หลายรูปแบบ

2) การเรียนรู้จากบุคคลต้นแบบ “คนกล้าคิดถื่น” และเรียนรู้จาก “ชุมชน” เป็นการขยายพื้นที่การเรียนรู้ เปิดมิติการเรียนรู้นอกห้องเรียน เปิดมิติเชิงกายภาพและเชิงความคิด ทำลายตัวตนคนรุ่นใหม่ให้ย้อนกลับมามองหรือตระหนักในคุณค่าต้นทุนที่สำคัญของสังคมไทยนั่นคือ “ต้นทุนด้านเกษตรกรรม” ที่ยังต้องการองค์ความรู้และใช้ช่องทางการสื่อสารของคนรุ่นใหม่มาเชื่อมต่อ เพื่อสร้างความได้เปรียบให้กับอุตสาหกรรมด้านเกษตร ซึ่งไม่ได้หมายความว่านักศึกษาจะต้องเป็นเกษตรกร แต่เป็นการใช้ความรู้ด้านการบริหาร ด้านการ

สื่อสาร ด้านเศรษฐศาสตร์ ด้านกฎหมาย หรือด้านบัญชีมาช่วยสนับสนุนการทำธุรกิจด้านเกษตรกรรมให้เข้าถึงคนหมู่มากมากขึ้น ใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาต่อยอด ปรับวิธีคิดและเพิ่มคุณค่าให้กับอุตสาหกรรมเกษตร สร้างและสื่อสารอัตลักษณ์ใหม่ให้กับเกษตรกรรุ่นใหม่ การทำนา ทำสวน หรือวิถีชีวิตเชิงเกษตรกรรมไม่ได้น่ากลัวอย่างที่คิด ความยากลำบากที่คนรุ่นพ่อแม่เผชิญมาสู่การสร้างความหมายใหม่ให้เป็นความท้าทายนำค้นหา

การที่นักศึกษานำเสนอโครงการแผนการธุรกิจ จะเป็นเครื่องมือช่วยขับเคลื่อน เปิดพื้นที่การเรียนรู้ และสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน ชุมชนได้ประโยชน์จากการวางแผนของนักศึกษา และนักศึกษาได้เรียนรู้จากชุมชน เช่น การวางแผนการท่องเที่ยวชุมชน การสร้างตลาดน้ำของชุมชน การต่อยอดการผลิตสินค้าเชิงเกษตร (Product) จากบุคคลต้นแบบของโครงการคนกล้าคิดถื่น ทำให้มองเห็นว่าชุมชนหรือท้องถิ่นยังมีต้นทุนอีกมากมายที่สามารถนำมาสร้างรายได้ได้อย่างยั่งยืน กระบวนการต่างๆ ในการเรียนรู้ชุมชนทำให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และได้รับความรู้ในการทำธุรกิจเพื่อสังคม ที่คำนึงถึงประโยชน์ของชุมชนหรือผู้ประกอบการที่เป็นเจ้าของพื้นที่

3) การสร้างชุมชนการเรียนรู้ของทีมคณาจารย์และนักศึกษา การจัดกระบวนการเรียนรู้ของโครงการมีทีมคณาจารย์ทีมวิทยากร และนักศึกษาจากหลากหลายศาสตร์สาขาวิชามาทำงานร่วมกัน ทำให้เราเห็นได้ว่าความรู้ไม่ได้ถูกแบ่งแยกแบบแยกส่วน ความรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องเกิดจากการสนทนา ต่อยอด แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รูปแบบการเรียนรู้ในโครงการ คณาจารย์สามารถนำวิธีการเรียนรู้ไปปรับใช้ในการสอนรายวิชาของตนเอง โดยต้องมีการเลือกใช้วิธีการเรียนรู้ให้เหมาะสม การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานอาจจะไม่ได้เหมาะสมกับทุกรายวิชา รวมไปถึงพื้นฐานของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ผู้เรียนที่เรียนรู้ช้า อาจจะไม่เหมาะกับกระบวนการเรียนรู้แบบมีโครงงานเป็นฐานหรือการเรียนรู้แบบมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมากนัก

จากการศึกษาของ Lerkkanen et al. (2016) พบว่าผู้เรียนที่เรียนอ่อนเหมาะสมกับการเรียนรู้แบบมีครูเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ ขณะที่ผู้เรียนที่มีความสามารถในการเรียนรู้ค่อนข้างดี จะเหมาะสมกับการเรียนรู้แบบมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางหรือการเรียนรู้ที่เน้นการอภิปราย อย่างไรก็ตามกระบวนการฝึกฝนให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน (Active learner) เป็นสิ่งที่สามารถสร้างได้ จากห้องเรียนผู้สอน 360 องศา ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญคือการกระตุ้นให้นักศึกษา “มีความกล้าคิด กล้าพูด และกล้าแสดงความคิดเห็นมากยิ่งขึ้น” ซึ่งเป็นการกระตุ้นที่มาจากทีมโค้ชและเพื่อนร่วมชั้นเรียน และการเรียนรู้ที่มีชุมชน

การเรียนรู้ ความสัมพันธ์ของเพื่อน ครูผู้สอน มีส่วนสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

การออกแบบการเรียนรู้และการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันของทีมนคณาจารย์ทำให้ค้นพบวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน ชุมชนการเรียนรู้ของทีมนคณาจารย์และนักศึกษาที่เกิดขึ้นจากโครงการ เป็นชุมชนการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เชื่อมต่อกับองค์ความรู้ทุกศาสตร์ ซึ่งเป็นแนวโน้มการเรียนรู้ในโลกใหม่ พื้นที่การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่ในห้องเรียนเสมอไป การเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในระบบการศึกษา เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นตลอดชีวิต เพราะรูปแบบการเรียนรู้ในอนาคตไม่ได้มุ่งเน้นการเรียนรู้เนื้อหาหรือองค์ความรู้ ต้องมุ่งเน้นการเรียนรู้เพื่อแสวงหาความรู้ และการมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับเหตุการณ์หรือบุคคลที่เกี่ยวข้องรอบตัวที่ก่อให้เกิดความรู้ (Siemens, 2013) ส่งเสริมให้นักศึกษาค้นหาความหมายและตีความ (Interpretation) การเรียนรู้ของตนเอง เป็นการเชื่อมต่อการเรียนรู้กับพื้นที่ชุมชนและสังคมมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการศึกษาที่ค้นพบกระบวนการสร้างผู้นำรุ่นใหม่ จำเป็นที่จะต้องให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติและเผชิญหน้ากับ “พื้นที่ชุมชน” ที่มีคุณูปการต่อสังคมไทยคือการเป็นห้องเรียนแห่งความหลากหลายที่นักศึกษาจะได้เรียนรู้ในทุกมิติ การศึกษาในครั้งนี้ ช่วยเปิดมุมมองในการทำความเข้าใจพื้นที่และบุคคลในชุมชน สถาบันการศึกษาและชุมชนต้องทำงานร่วมกัน ซึ่งจะให้ประโยชน์กับคนรุ่นใหม่และเป็นการพัฒนาพื้นที่ด้วยเช่นกัน การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาการเรียนรู้เฉพาะในโครงการ “การพัฒนาผู้นำการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ 360 องศา เพื่อการปฏิรูปสังคม รุ่นที่สอง” จึงควรศึกษาการเรียนรู้ในโครงการอื่นๆ เพิ่มเติม เพื่อจะได้เห็นมุมมองที่หลากหลายมากขึ้นในการจัดกระบวนการเรียนรู้

บรรณานุกรม

- กัณฑ์มีโม. 2559. **Active learning: ดาบสองคม**. จาก https://kapitaennem0.wordpress.com/oldposts/active_learning/.
- กิจการเพื่อสังคมคืออะไร. 2557. สำนักงานกิจการเพื่อสังคมแห่งชาติ. จาก <http://www.tseo.or.th/news/228576>.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และพะเยาว์ ยินดีสุข. 2558. **รู้เนื้อหาก่อนสอนเก่ง การเปลี่ยนวัฒนธรรมคุณภาพในศตวรรษที่ 21**. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.
- พริยา หาญพงศ์พันธุ์. 2558. **การพัฒนาสู่ความเป็นมหาวิทยาลัยสร้างสรรค์ 360 องศา ผ่านแนวคิด Creative convergence**. *EnT Digest*. 2.
- วิจารณ์ พานิช. 2556. **การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างไร**. บริษัท เอส.อาร์.พรินติ้ง แมสโปรดักส์ จำกัด. กรุงเทพฯ.
- สันติพงษ์ ช้างเผือก และปิยะรัตน์ นิ้มพิทักษ์พงศ์. 2558. **มาออกแบบ “การเรียนรู้” ด้วยกัน**. เอกสารประกอบการจัดสัมมนา Workshop ผู้นำ 360 องศา ชวนวัยรุ่นมาคุยเรื่องสอบ. วันเสาร์ที่ 26 กันยายน 2558.
- อนุชา โสมาบุตร. 2558. **นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้**. เอกสารประกอบการสอน สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 151 น.
- Esler, K. et al. 2016. **Interdisciplinary and multi-institutional higher learning: reflecting on a South African case study investigating complex and dynamic environmental challenges**. *Current Opinion in Environmental Sustainability*, 19; 76–86. Doi:10.1016/j.cosust.2015.12.002.
- Gallagher, S. 2011. **What is a learning experience?**. Retrieved from <https://sites.google.com/a/adlnet.gov/future-learning-experience-project/project-updates/whatisalearningexperience>.
- Guney, A. & Al, S. 2012. **Effective learning environments in relation to different learning theories**. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. 46; 2334–2338. Doi:10.1016/j.sbspro.2012.05.480.

- Lerikkanen, M.-K. et al. 2016. **Child-centered versus teacher-directed teaching practices: Associations with the development of academic skills in the first grade at school.** *Early Childhood Research Quarterly.* 36; 145-156. Doi:10.1016/j.ecresq.2015.12.023.
- Siemens, G. 2013. **Connectivism: A learning theory for the digital age.** Retrieved from http://www.itdl.org/journal/jan_05/article01.htm.
- Study.com. 2016. **Including learning experiences in curriculum.** Retrieved from <http://study.com/academy/lesson/including-learning-experiences-in-curriculum.html>.
- Teachthought we grow teachers. 2013. **A visual primer on learning theory.** Retrieved from <http://www.teachthought.com/uncategorized/a-visual-primer-o-learning-theory>.
- The Glossary of Education Reform. 2014. **Learning experience.** Retrieved from <http://edglossary.org/learning-experience/>.