การพัฒนานิสิตครูยุคดิจิทัลให้ก้าวทันโลกไร้พรมแดน โดยใช้รูปแบบ CoMeSe
Developing student teachers in the digital era to keep pace with a borderless world by using the CoMeSe model

วรรณิษา หาคูณ[1]
Vannisa Hakoon[1]

บทคัดย่อ

ในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วตลอดเวลา การเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมไม่มีพื้นที่จำกัดเพื่อการเรียนรู้อีกต่อไปอีกทั้งความต้องการเรียนรู้ที่ใช้ เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันของผู้เรียนมีมากขึ้น การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลนี้ เป็นการเรียนรู้ที่มีการติดต่อสื่อสารกันโดยใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายเข้ามาช่วยในการจัดการศึกษา ครูในยุคใหม่จึงต้องปรับตัวและพัฒนากระบวนการเรียนการสอนตามไปด้วย ซึ่งรูปแบบ CoMeSe เป็รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือครูได้เปลี่ยนบทบาทไปจากการสอนที่ยึดครูเป็นศูนย์กลางไปเป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีการพัฒนาทฤษฎีการเชื่อมโยงความรู้ขึ้น โดยมีแนวคิดการจัดการเรียน การสอนผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ตให้เลือกใช้งานผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ มีการโต้ตอบสื่อสารกัน ที่รวดเร็ว สะดวกสบายใช้งานได้ไม่ซับซ้อน สามารถบันทึกข้อมูลและกิจกรรมต่าง ๆ ไว้ได้ รวมไปถึง ผู้เรียนสามารถ เรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความสนใจ เพื่อให้นิสิตครูในยุคดิจิทัลนำความรู้ไปพัฒนา ตนเองในวิชาชีพต่อไป

คำสำคัญ: ทฤษฎีการเชื่อมโยงความรู้, CoMese โมเดล, การเรียนรู้ยุคดิจิทัล

Abstract

In the 21st century, technology is changing rapidly all the time. Learning has changed from the original, there is no longer a limited space for learning and learning needs that are used. Modern technology in doing various activities together among students has become more Learning in this digital age It is a learning that communicates with each other by using a variety of technologies to help manage education. Teachers in the new era must adapt and develop teaching-learning processes as well. The CoMeSe model, a collaborative learning model, has shifted its role from teacher-centered teaching to student-centered learning. centered A theory of knowledge linking has been developed. with the concept of learning management Teaching through the Internet to choose from using various platforms is fast communication. Convenience and uncomplicated use can record information and

[1] อาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
[1] Department of Educational Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Mahasarakham University

activities, including students can You can learn on your own according to your interests. To enable students and teachers in the digital era to use their knowledge to further develop themselves in their professions.

Keywords: connectivism theories, CoMese model, Digital age learning

บทนำ

การเรียนรู้ไม่ได้อยู่เพียงแค่ในห้องเรียนสี่เหลี่ยมอีกต่อไปและความรู้ไม่ได้อยู่กับ ครูเพียงคนใดคนหนึ่งอีกแล้ว แต่ความรู้อยู่ได้ ทั่วไปในสังคมออนไลน์ บนเครือข่าย อินเตอร์เน็ตที่เชื่อมทุกการเรียนรู้เข้าด้วยกัน เป็นโลกไร้พรมแดน สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ เปลี่ยนแปลงไป และเทคโนโลยีที่ทันสมัยใหม่ ที่มาช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างสะดวกสบาย และรวดเร็วมากยิ่งขึ้น แต่ในขณะเดียวกันข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นก็มีอายุสั้นลง เปลี่ยนแปลงไม่หยุดนิ่ง และมีความเป็น พลวัตสูง ส่งผลให้การเรียนรู้ในปัจจุบัน สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตได้ด้วยตนเอง

กระแสโลกในศตวรรษที่ 21 ที่มี การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองวัฒนธรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม สภาวะของ ข้อมูลข่าวสารที่ไร้พรมแดน กลไกของ การแข่งขันสูงทุกรูปแบบ ตลอดจนแนวโน้มของการเปิดเสรีทางการศึกษา ศักยภาพของ เทคโนโลยีการสื่อสารโทรคมนาคม และสังคมแห่งความรู้ ส่งผลต่อสถาบันอุดมศึกษา ทำให้เกิดกระแสการปฏิรูปอุดมศึกษาใน ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก

ในภาวะปัจจุบัน อุดมศึกษาไทยได้รับผลกระทบดังกล่าว นอกจากนี้ยังเผชิญกับ กระแสกดดันภายในประเทศอัน ได้แก่ การขยายตัวของปริมาณนักศึกษา ความคาดหวังของสังคมที่มีต่ออุดมศึกษา ปัญหาคุณภาพบัณฑิต การขาดแคลนอาจารย์ที่มีคุณภาพ หลักสูตรที่ขาดความ หลากหลายกระบวนการเรียนการสอนไม่เอื้อต่อการแสวงหาความรู้ สภาพความจำกัดด้าน กำลังคนและงบประมาณประสิทธิภาพของการบริหารจัดการและคุณภาพของการจัดการศึกษา เป็นต้น (กิตติ พงษ์ พุ่มพวง, 2558) การที่ มนุษย์จะมีชีวิตอยู่ในโลกปัจจุบันนั้น ย่อมต้องมีทักษะความสามารถที่จะสามารถศึกษาเรียนรู้ปฏิบัติงาน และประกอบอาชีพ ซึ่งต้องมีลักษณะพื้นฐานของมนุษย์ที่จะอยู่ในโลกดิจิทัล เป็นพลเมืองดิจิทัล 8 ประการ (อนุชา โสมาบุตร, 2560) ได้แก่

1. Digital citizen identity:

ความสามารถในการสร้างและจัดการในการระบุตัวตนด้วยความซื่อสัตย์ทั้งในโลกออนไลน์และ ออฟไลน์

2. Screen time

management: ความสามารถในการจัดการเวลาในโลกออนไลน์ การจัดการเวลาเพื่อภารกิจที่หลากหลาย และการจัดการเวลาและกำกับตัวเองในการทำกิจกรรมในสื่อสังคมออนไลน์

3. Cyberbullying management:

ความสามารถในการตรวจจับสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตและจัดการกับสถานการณ์อย่างชาญฉลาด

4. Cybersecurity management:

ความสามารถในการปกป้องข้อมูลโดยการสร้างความปลอดภัยของรหัสผ่านและการจัดการการคุกคามทางไซเบอร์ที่มีความหลากหลาย

(**ที่มา**: อนุชา โสมาบุตร, 2560)

5. Privacy management:

ความสามารถในการจัดการข้อมูลส่วนบุคคล ที่เผยแพร่ในโลกออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัวของทั้งของตนเองและของผู้อื่น

6. Critical thinking:

ความสามารถในการจำแนกข้อมูลที่เป็นจริงและข้อมูลที่เป็นเท็จ เนื้อหาที่ดีและเนื้อหาที่เป็น อันตราย และการติดต่อออนไลน์ที่น่าเชื่อถือและน่าสงสัย

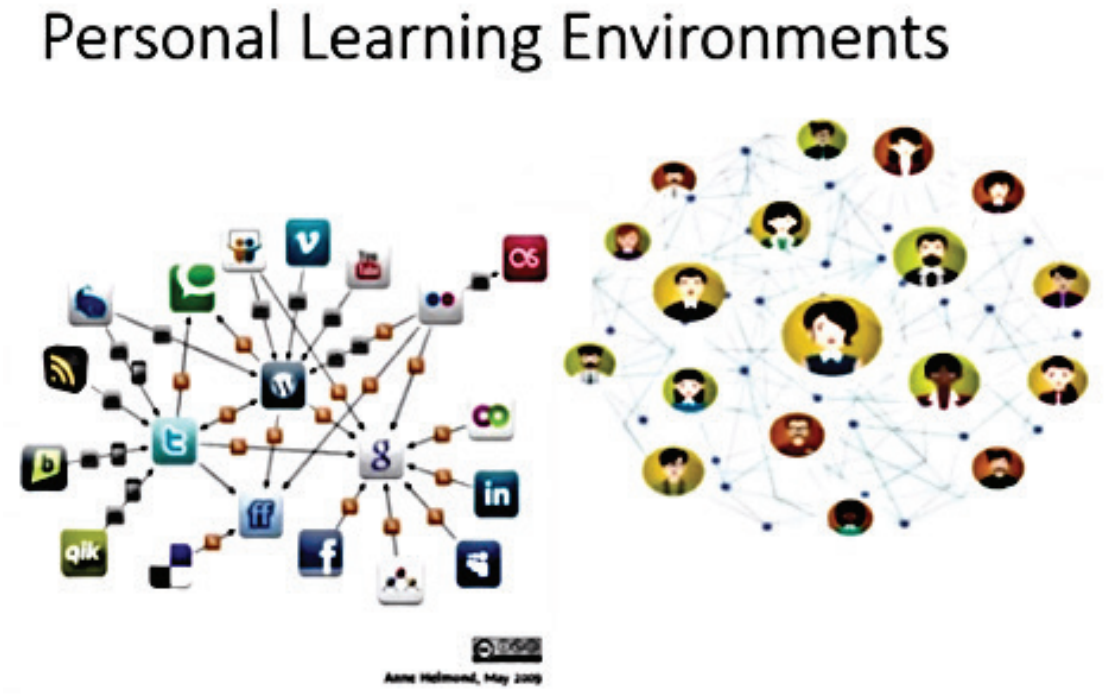
7. Digital footprints:

ความสามารถในการทำความเข้าใจธรรมชาติของร่องรอยทางดิจิทัลผลกระทบของร่องรอยทางดิจิทัลที่มีต่อชีวิตจริง และจัดการร่องรอย ทางดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ

8. Digital empathy:

ความสามารถในการแสดงออกถึงความใส่ใจ ในความรู้สึกและความต้องการในโลกออนไลน์ทั้งของตนเองและของผู้อื่น

การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลตามแนวคิดของทฤษฎีเชื่อมโยงการเรียนรู้ (Connectivism) ผู้เรียนจะมีพื้นที่ของตนเองโดยใช้แอปพิเคชัน ต่าง ๆ เช่น ทวิตเตอร์ (twitter) ยูทูป (Youtube) เป็นต้น เพื่อบันทึกข้อมูลต่าง ๆ บนพื้นที่ ของตนเอง สามารถออกแบบ และคิด สร้างสรรค์เนื้อหาต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง แล้วมีการเผยแพร่ด้วยการแชร์ข้อมูลออกไปยังผู้อื่น ที่เรียกว่า โหนด (Node) ผ่าน แอปพลิเคชันต่าง ๆ เหล่านั้น ทำให้ตนเอง และผู้อื่นเกิดการเรียนรู้และสร้างความรู้ ได้ด้วยตนเอง จากการคอมเม้นและการ โต้ตอบกันนั่นเอง (Downes, 2012)



(ที่มา: Downes, 2021)

ซีเมนส์ (Siemens, 2004) ผู้คิดค้น แนวคิดของทฤษฎีการเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) ได้อธิบายว่า ทฤษฎีนี้ มีพื้นฐานการคิดมาจาก 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ทฤษฎีพุทธิปัญญา (Cognitivism) และทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Costructivism) ซึ่งเป็นทฤษฎีการ เรียนรู้ในยุคดิจิตทัล ความรู้ที่มีอยู่นั้นอายุสั้นลง ความรู้ที่ทันสมัยในปัจจุบันกลายเป็นความรู้ ที่ล้าสมัยในเวลาอันรวดเร็ว อันเนื่องมาจาก เทคโนโลยีมีการพัฒนาและได้มีการเปลี่ยนไป อย่างรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา จากการค้นพบสิ่งใหม่ๆ ข้อมูลข่าวสารมีจำนวนมมาก ทำให้ไม่สามารถเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียน ได้ตลอดไป จึงจำเป็นต้องมีการเชื่อมโยงถึงกัน รวมไปถึงสามารถค้นหาความรู้ จากแหล่งของ ข้อมูลได้อย่างรวดเร็วโดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่บนเครือข่าวอินเตอร์เน็ต การเปลี่ยนแปลง ของสภาพแวดล้อม เทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่ทันสมัย เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้คนเปลี่ยนไปจากเดิม ซึ่งผู้เรียนจะเรียนรู้สิ่งใหม่ด้วยการใช้เทคโนโลยีภายใต้สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป โดยมีหลักการ ดังนี้

1. ให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการ และการเชื่อมโยง ชุดข้อมูลแต่ละชุดเข้าด้วยกัน เพื่อทำให้บุคคลเลือก ตัดสินใจที่จะรับข้อมูลเหล่านั้น หรือไม่ อันจะทำให้เกิด การเปลี่ยนแปลง ของความรู้ และเกิดการเรียนรู้ขึ้น ในตัวบุคคล

2. ความรู้มีอยู่ทั่วไป ในเครือข่ายอินเตอร์เน็ตที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ในทุกที่ทุกเวลาด้วยการเชื่อมต่อผ่านเว็บไซต์หรือช่องทางอื่นๆ ที่ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ในปัจจุบัน

3. ทุกคนมีพื้นที่ของตนเองที่จะได้แชร์ความรู้สึก ความรู้ และข้อมูลข่าวสาร

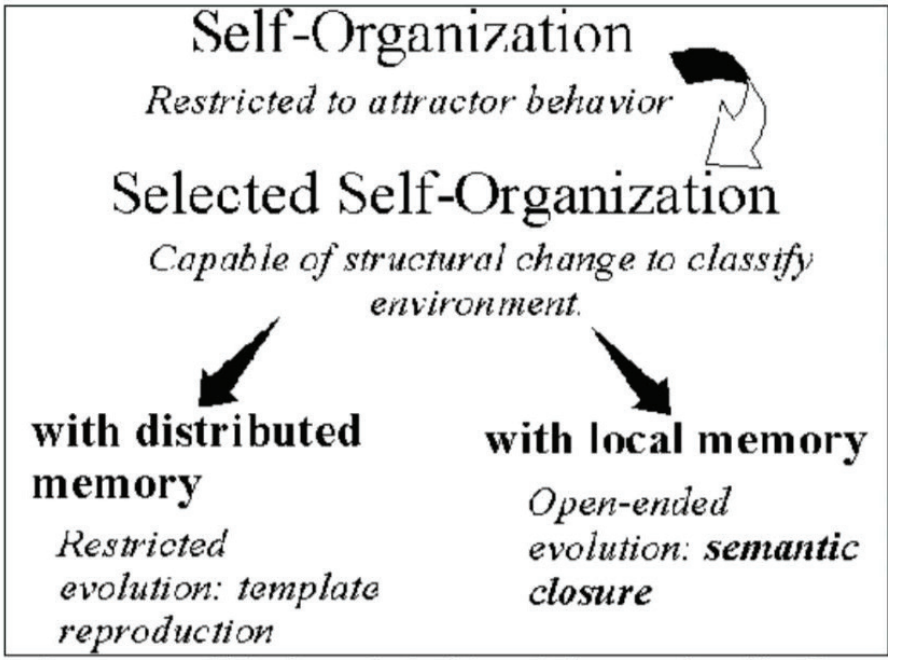
4. ความเป็นโลกที่ไร้พรมแดน สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

5. การจัดการกับการเชื่อมโยงความรู้เข้าด้วยกันเป็นกระบวนการ ที่สำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ในยุคดิจิทัล

6. การเรียนรู้ของผู้เรียน ไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์ตรงเองแต่สามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ของผู้อื่น

7. สร้างการเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัลที่เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต (long life learning)

8. ให้ความสำคัญกับการติดต่อสื่อสารกันและการได้ทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เป็นการ เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม



(ที่มา: Siemens, 2004)

การเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบันใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสื่อสารและเชื่อมโยงการเรียนรู้ของตนเอง การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ โดยไม่จำเป็นต้องไปปฏิบัติเองแต่สามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ของผู้อื่น และได้มีการแลกเปลี่ยนกันบนสังคมออนไลน์ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา จึงเป็นสิ่งที่ผู้สอนจะต้องปรับตัว ปรับเปลี่ยน และทำความเข้าใจ เพื่อจะได้นำไปออกแบบ การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จากความเชื่อของทฤษฎี การเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) ผู้เขียนจึงได้นำไปทดลองออกแบบและจัดการ สังคมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่าง ผู้สอนและผู้เรียน ในการพัฒนาสมรรถนะ ครูปฐมวัยของนิสิตฝึกปฏิบัติการสอนในสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย เป็นนิสิตหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 5 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เพศหญิง จำนวน 6 คน ที่กำลังฝึกปฏิบัติการสอนอยู่ ซึ่งประสบปัญหา การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ในวงกว้าง รวดเร็ว และยังไม่มี แนวโน้มที่ดีขึ้นของ

ประเทศไทยเป็นปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนการสอนหลัก ในปัจจุบัน การเรียนการสอนด้วยรูปแบบเดิม ไม่สามารถนำมาใช้ได้อีกต่อไป ด้วยข้อจำกัด ของสภาวการณ์ดังกล่าวที่ต้องรักษาระยะห่าง ทางสังคม และไม่ให้เดินทางมาพบกับผู้อื่นโดย ไม่จำเป็น อีกทั้งความเสี่ยงต่อการติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ได้ ส่งผลให้ นิสิตและผู้สอนไม่สามารถเดินทางมาเพื่อปรึกษาปัญหาในการจัดการเรียนการสอน รวมไปถึง การเขียนแผนการจัดประสบการณ์และการจัดทำวิจัย ในชั้นเรียนของนิสิตด้วย ผู้เขียนจึงได้พัฒนา CoMeSe model โดยใช้แนวคิดทฤษฎีการเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) เพื่อใช้ในการจัดการเรียน การสอนและดูแลนิสิตในปรึกษาขึ้น

ในการใช้ CoMeSe model ในการพัฒนานิสิตนี้ได้มีการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งมีข้อมูลในการสอบถามเกี่ยวกับ ความพร้อมในการเรียนออนไลน์ (อุปกรณ์และสัญญาณอินเตอร์เน็ต) ของนิสิตและผู้ปกครอง เด็กปฐมวัยที่บ้าน สภาพแวดล้อม บริบทของ เด็กที่บ้านโดยภาพรวม สภาพแวดล้อมและ บริบทของโรงเรียนโดยภาพรวม สภาพแวดล้อม และบริบทของห้องเรียนรวมถึงครูพี่เลี้ยงโดยภาพรวม ปัญหาที่พบจากประสบการณ์ฝึกสอน ที่ผ่านมา (ข้อดี ข้อเสีย) สิ่งที่อยาก พัฒนาเพิ่มเติม การจัดการเรียนการสอน ในปัจจุบันตามนโยบายของโรงเรียน/ระดับชั้น และแนวโน้มการจัดการเรียนการสอนตามนโยบายของโรงเรียน/ระดับชั้น แล้วนำไปใช้ใน การพัฒนานิสิต โดยมีระบบการดูแลนิสิต ดังนี้

1. การดูแลนิสิตในการให้คำปรึกษา ในวันศุกร์ เวลา 13.00 น. 2 สัปดาห์ 1 ครั้ง ผ่านการประชุมออนไลน์ Google Meet ซึ่งเป็นนโยบายของทางสาขาที่ได้รับอนุมัติจากคณะให้นิสิตที่ฝึกปฏิบัติการสอนสาขาการศึกษาปฐมวัยไม่ไปปฏิบัติงานที่โรงเรียนในวันศุกร์ แต่จะเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาในประเด็นที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนการสอนและการค้นคว้างานวิจัย ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1.1 ให้นิสิตสะท้อนผลการฝึกปฏิบัติงานของตนเองทีละคน เพื่อน และผู้สอน ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หาแนวทาง แก้ไข และแสดงความคิดเห็น

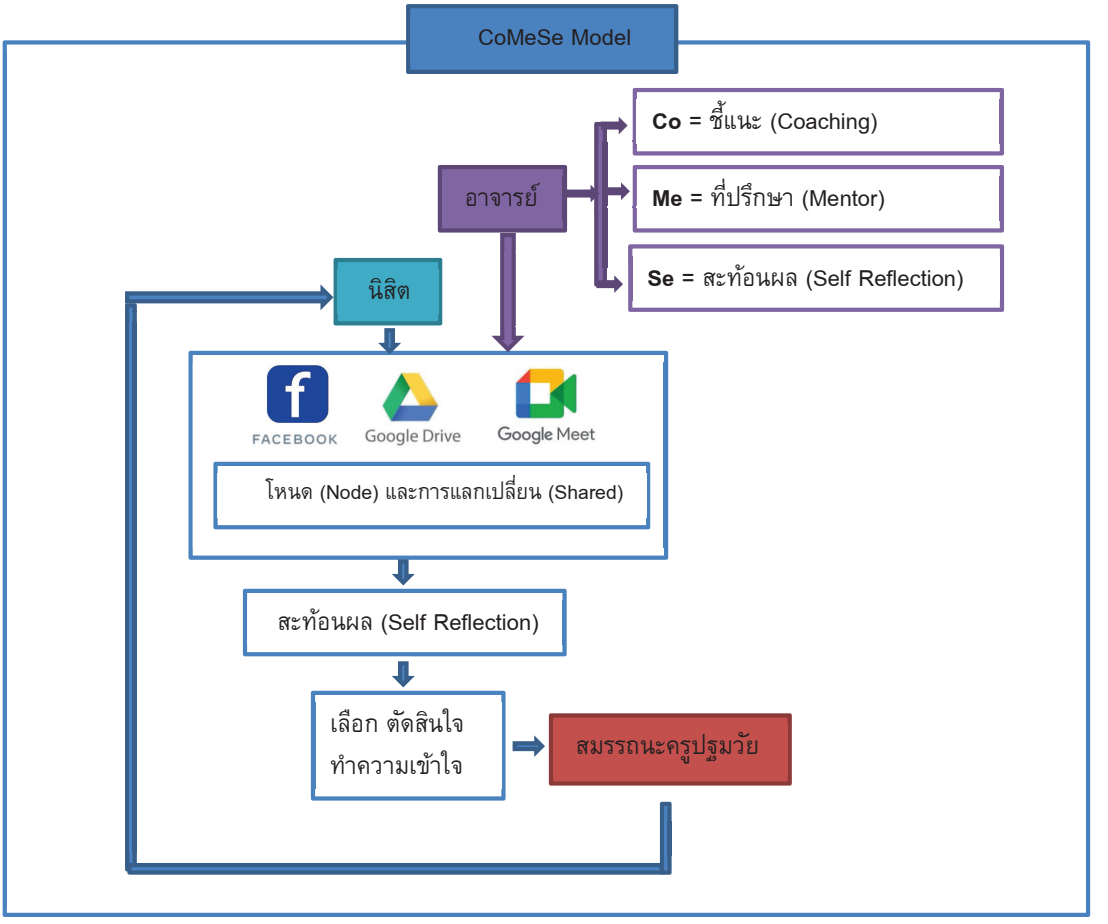
1.2 ผู้สอนสะท้อนผลการตรวจแผนการจัดประสบการณ์รายสัปดาห์ บันทึกหลังการสอนและวิดีโอการสอน ประจำเดือนของนิสิตในภาพรวม รับฟัง ข้อเสนอแนะ การแสดงความคิดเห็นอื่นๆ เพิ่มเติม

2. การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์รายสัปดาห์ บันทึกหลังการสอนภายในวันอาทิตย์ และวิดีโอการสอนประจำเดือนทุกๆ สิ้นเดือน ซึ่งนิสิตจะเก็บข้อมูลใน Google Drive และส่งลิงก์ให้ผู้สอนในกลุ่มของเฟซบุ๊ก (Facebook)

3. การดำเนินการทำวิจัยในชั้นเรียนโดยส่งงานใน Google Drive และส่งลิงก์ ให้ผู้สอนในกลุ่มของเฟซบุ๊ก (Facebook)

3.1 รับข้อเสนอแนะ แก้ไขงานโดยการส่งงานกลับให้นิสิตภายใน 3 วัน ใน Google Driveการนัดหมาย แจ้งกำหนดการ หรือแจ้งเตือนการส่งงาน รวมไปถึงการ ตรวจงานของผู้สอนใช้การส่งข้อความในกลุ่ม ของเฟซบุ๊ก (Messenger Facebook)

จากการทดลองใช้รูปแบบ CoMeSe ในการพัฒนานิสิต สามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้



จากแผนภาพในการศึกษาเรื่องนี้ ผู้สอนเลือกใช้เทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการดำเนินการดังนี้

1. กลุ่มของเฟซบุ๊ก (Facebook) ข้อความในกลุ่มของเฟซบุ๊ก (Messenger Facebook) เนื่องจากนิสิตเข้าถึงได้ง่าย ใช้อยู่แล้วในชีวิตประจำวัน และเมื่อมีความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับกลุ่มจะมีการแจ้งเตือน สามารถส่งข้อมูล ข่าวสาร และการ นัดหมายต่าง ๆ ถึงนิสิตและผู้สอนได้ง่ายขึ้น

2. การเก็บข้อมูลงานนิสิตใน Google Drive เนื่องจากสามารถจัดการ ข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ มีปริมาณไม่จำกัด ทั้งภาพและวิดีโอ และมีความสะดวกสบาย ในการเข้าถึงข้อมูลทั้งผู้สอนและนิสิต

3. เลือกใช้ Google Meet ในการประชุม เนื่องจากนิสิตมีความคุ้นเคย สามารถใช้งานได้ง่าย บันทึกวิดีโอ ขณะประชุมเพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์ผลได้

จากการทดลองใช้ CoMeSe model ในการพัฒนานิสิต สิ่งที่ต้องการพัฒนา คือ สมรถนะครูปฐมวัย 3 ด้าน ได้แก่ เจตคติ (Attitude) ความรู้ (Knowledge) และทักษะ (Skill) ดังนี้

1. เจตคติ (Attitude)

เมื่อต้องปรับตัวกับครูและ บุคลากรในโรงเรียน เด็กปฐมวัย และผู้ปกครอง เด็กปฐมวัยในสถานการณ์และสถานที่ใหม่ การดูแลนิสิตอย่างใกล้ชิดจะช่วยลดปัญหา ความเครียด และแรงกดดันของนิสิต ฝึกปฏิบัติการสอนได้ ส่งผลให้นิสิตเกิด เจตคติที่ดีต่อวิชาชีพครู

2. ความรู้ (Knowledge)

การลงไปปฏิบัติจริงกับความรู้ ที่ได้เรียนมาในห้องเรียนตลอดระยะเวลา 4 ปี ยังไม่เพียงพอเมื่อต้องไปแก้ไขปัญหาการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยภายใต้ข้อจำกัดของการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) โดยใช้วิธีการชี้แนะ (Coaching) การให้คำปรึกษา (Mentor) และการสะท้อน ตนเอง (Self reflection) จึงช่วยให้นิสิตสามารถ พัฒนาองค์ความรู้เพื่อนำไปสู่การเป็นครูปฐมวัยได้ ซึ่งจากสถานการณ์ดังกล่าว ผู้เขียน ได้แนะนำแนวทางการจัดประสบการณ์สำหรับ เด็กปฐมวัยตามความแตกต่างของแต่ละโรงเรียนที่ได้มาจากการสำรวจในแบบสอบถามแล้วนั้น จึงได้ 3 แนวทาง ดังนี้

แนวทางการสอนที่ 1

1. แบ่งเด็กเกลุ่มย่อย ไม่เกิน 10 คนต่อกลุ่ม

2. ครูสอนออนไลน์โดยใช้เวลากลุ่มละ 30 นาที

ขั้นนำ เพลง/คำคล้องจอง/เกม (5 นาที)

ขั้นสอน เล่านิทาน

ขั้นสรุป ทำกิจกรรมต่อจากนิทาน โดยบูรณาการกับงานวิจัยที่ทำอยู่ ครูปล่อยให้เด็กทำกิจกรรม แล้วออกจากห้องออนไลน์

3. ครูกลับเข้าไปสรุปบทเรียนในวันนี้หลังจากปล่อยให้เด็กทำ กิจกรรม 30 นาที

แนวทางการสอนที่ 1 แสดงดังตารางที่

ห้อง 1	ห้อง 2	ห้อง 3
สอน 30 นาที แล้วไปต่อห้อง 2	สอน 30 นาที แล้วไปต่อห้อง 3	สอน 30 นาที แล้วไปต่อห้อง 1
ผ่านไป 60 นาที ครูกลับมาออนไลน์ 10 นาที ไปต่อห้อง 2	ผ่านไป 40 นาที ครูกลับมาออนไลน์ 10 นาที ไปต่อห้อง 3	ผ่านไป 60 นาที ครูกลับมาออนไลน์ 10 นาที
ในห้องต้องมีครูผู้ช่วย 1 คน คุมเด็กระหว่างรอครูกลับมา		
ครูใช้เวลาออนไลน์ทั้งหมด 120 นาที (2 ชั่วโมง) x 2=240 นาที		

แนวทางการสอนที่ 2

1. แบ่งเด็กเกลุ่มย่อย ไม่เกิน 10 คนต่อกลุ่ม

2. ครูสอนออนไลน์โดยใช้เวลากลุ่มละ 30 นาที

ขั้นนำ เพลง/คำคล้องจอง/เกม (5 นาที)

ขั้นสอน เล่านิทาน

ขั้นสรุป ทำกิจกรรมต่อจากนิทาน โดยบูรณาการกับงานวิจัยที่ทำอยู่ ครูปล่อยให้เด็กทำกิจกรรม แล้วออกจาก ห้องออนไลน์

3. ครูให้เด็กนำผลงานมาส่งที่โรงเรียน หรือถ่ายภาพ หรือถ่ายวิดีโอ ส่งครูทางกลุ่มไลน์ (Line)

แนวทางการสอนที่ 2 แสดงดังตารางที่

ห้อง 1	ห้อง 2	ห้อง 3
สอน 30 นาที	สอน 30 นาที	สอน 30 นาที
ครูใช้เวลาออนไลน์ทั้งหมด 90 นาที (2 ชั่วโมง)x3=270 นาที		

แนวทางการสอนที่ 3

1. ครูอัดคลิปการสอนประจำหน่วยการเรียนรู้ เป็นนิทานและแนะนำ การใช้อุปกรณ์ในถุงที่ครูแจกให้ จำนวน 4 คลิป ความยาวไม่เกิน 10 นาที ส่งทางกลุ่มไลน์ (Line)

2. ให้ทำใบงานจากโรงเรียน และให้ทำกิจกรรมที่นิสิตจัดให้ แพ็คใส่ซอง โดยทำเป็นงานวิจัย ในชั้นเรียนของตนเอง จำนวน 4 ห่อ/กิจกรรม หากิจกรรมที่สามารถ ใช้อุปกรณ์ร่วมกันได้ หรือหาอีกส่วนหนึ่งได้จาก ที่บ้าน เป็นอุปกรณ์ปลายเปิด เช่น ใบไม้ ก้านกล้วย ก้อนหิน เป็นต้น

3. นำผลงานกลับมาส่งสัปดาห์ถัดไป

3. ทักษะ (Skill) จากการดูแลและให้คำปรึกษานิสิตด้วย CoMeSe Model ทำให้นิสิตได้พัฒนา อย่างเป็นองค์รวม (holistic learning) เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายผ่านเนื้อหาความรู้ด้วยการพัฒนาผู้เรียนจากปัญญาภายในออกมาสู่การพัฒนาปัญญาภายนอก กล่าว คือ ปัญญาภายใน คือ ความรู้สึก นึกคิดของตนเอง ความเข้าใจต่อตนเอง ภาพลักษณ์ที่มีต่อตนเอง และปัญญาภายนอก คือ ความรู้ ความเข้าใจ ต่อโลกภายนอกที่ปรากฏเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นผู้คน เหตุการณ์ และสิ่งแวดล้อม โดยนิสิตจะนำวิธีการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับจากผู้เขียนไปใช้ในห้องเรียนปฐมวัยของตนเอง โดยปรับให้เหมาะสม ตามสภาพบริบทของโรงเรียนและรูปแบบการสอนทั้งในห้องเรียน (On site) และการ สอบแบบออนไลน์ (Online) มีขั้นตอนดังนี้

1. กิจกรรมปลุกปัญญาในตนให้รู้ตื่น (Warm up) เป็นกิจกรรมก่อน นำเข้าสู่บทเรียน โดยบูรณาการกิจกรรมที่สนุก น่าสนใจ เร้าความสนใจของผู้เรียน เช่น กิจกรรมการบริหารสมอง (Brain Gym) การเล่านิทานโดยใช้หนังสือนิทาน การเล่าไป วาดไป การเล่าไปพับกระดาษไปด้วย เพลง คำคล้องจอง เกมง่าย ๆ (ปริศนาคำทาย จับคู่คำศัพท์ จับผิดภาพ) โดยใช้สื่อประกอบ การสอนที่น่าสนใจ เช่น ภาพ 3 มิติ (Pop up) หุ่นมือ หุ่นนิ้วมือ เครื่องเคาะจังหวะ กระดิ่ง เป็นต้น

2. กิจกรรมเข้าใจไม่ต้องท่องจำ (Understanding) ให้เด็กได้เล่นผ่านสื่อ และกิจกรรมที่หลากหลายที่มีความหมาย ต่อตัวเด็ก

3. กิจกรรมสะท้อนผลที่ตนเองรู้สึก (Self reflection) ทั้งครูและผู้เรียน เป็นการสรุปกิจกรรมสุดท้าย ทบทวน ความเข้าใจของผู้เรียน โดยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและครูในบรรยากาศที่ ผ่อนคลาย เป็นกันเอง เป็นการสื่อสารเชิงบวก ต่อกันทั้งคำชมเชย และข้อเสนอแนะ ซึ่งในสถานการณ์ที่ได้จัดประสบการณ์ที่หลากหลายทั้งในห้องเรียน (On site) และการสอบ แบบออนไลน์ (Online) ให้ปรับให้เหมาะสม บางครั้งการสะท้อนผลที่จัดประสบการณ์อาจจะต้องสอบถามสัมภาษณ์จากเด็กปฐมวัย ผู้ปกครอง ครูประจำชั้น เพื่อให้ได้ข้อมูล ตามสภาพจริงและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา การออกแบบและจัดประสบการณ์ของตนเอง ต่อไป

4. กิจกรรมนำพัฒนา (Development) นำข้อค้นพบที่ได้จาก การสะท้อนความรู้สึก (Self reflection) และผลการจัดการเรียนการสอนในครั้งนั้น ๆ เพื่อนำผลที่เกิดขึ้นไปพัฒนาตนเองและการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยครั้งต่อไป

5. กิจกรรมการวัด (Measurement) และประเมินผล (Assessment) มีการวัดประเมินผล ทั้งตนเองที่เป็นครู และเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์ในขณะที่สอนแต่ละครั้ง และมีการบันทึกผลหลังการสอน ของตนเอง รวมไปถึงการประเมินผล ในภาพรวมของการกิจกรรมประจำวัน/สัปดาห์/ เดือน

การใช้ CoMeSe Model โดยบูรณาการแนวคิดของทฤษฎีเชื่อมโยง ความรู้ (Connectivism) ในการดูแลและ ให้คำปรึกษานิสิตในสถานการณ์ภายใต้ข้อจำกัดของการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส

โคโรนา 2019 (Covid-19) นี้ ทำให้เห็นว่านิสิตได้รับ การพัฒนาและดูแลอย่างใกล้ชิด การใช้เทคโนโลยีสามารถลดเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทาง รวมไปถึงสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งนอกจากการเรียนรู้ ที่ได้จากผู้สอนแล้วยังสามารถมีแหล่งเรียนรู้และช่องทางในการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมในเรื่องที่ ตนเองสนใจเป็นพิเศษ และสามารถนำสิ่งที่ได้ เรียนรู้ทั้งจากประสบการณ์เดิม จากการอ่าน จากการลงมือปฏิบัติของตนเองนั้นมา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนได้เป็นอย่างดี ทำให้บรรยากาศแห่งการเรียนรู้เป็นการเรียน แบบร่วมมือ มากกว่าการรอรับข้อมูลข่าวสาร จากผู้สอน และผู้สอนเอกนอกจากจะได้เป็น ผู้ให้ความรู้ที่ตนเองมีความเชี่ยวชาญแล้ว ยังได้รับความรู้ใหม่ ๆ จากผู้เรียนได้ ถือได้ว่า เป็นการเรียนรู้ทั้งผู้เรียนและผู้สอน ความรู้ไม่ได้ มีเพียงคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว อีกต่อไป แต่ความรู้นั้นมีหลากหลายตอบสนองให้ได้ค้นหาทุกแง่ทุกมุม จากทุกสถานที่ไม่ว่า จะเป็นในหรือต่างประเทศ ก็ตาม เกิดเป็นการ เรียนรู้ได้ตลอดชีวิต บนโลกไร้พรมแดน ได้อย่างยั่งยืน

บทสรุป

หากแต่ว่าข้อมูลที่หลากหลายบนโลกไร้พรมแดน สามารถเข้าถึงได้ง่ายบนเครือข่ายอินเตอร์เน็ตนั้น ผู้เรียนจำเป็นจะต้อง คิดวิเคราะห์ก่อนที่จะเชื่อหรือนำสิ่งที่ได้อ่าน ได้ฟังได้ดูไป เป็นความเชื่อแล้ว ต้องรู้เท่าทันสื่อ ในสถานการณ์ที่ทุกคนสามารถเป็นได้ทั้งผู้ให้และผู้รับข้อมูล ข่าวสารและความรู้ หากแต่ว่า การรู้เท่าทันมีน้อยเกินไปก็อาจจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่คลาดเคลื่อนและนำไปสู่การเข้าใจ รู้สึก มีทัศนคติที่ผิดไป นำไปสู่การนำไปปฏิบัติที่ ไม่ถูกตองและเหมาะสมในบริบทที่ตนเองอาศัยอยู่นั่นเอง

ในทั่วทุกมุม ในทุกทิศทางที่มีข้อดี และประโยชน์มหาศาลย่อมมีข้อเสียที่เป็นจุดบกพร่องอยู่เสมอ เราผู้เป็นทั้งผู้ให้และผู้รับข้อมูล ข่าวสารความรู้ต่าง ๆ จึงต้องตะหนักถึง ข้อนี้ด้วย การที่จะนำวิธีการใดมาใช้ในบริบท ที่มีความแตกต่างกันทั้งเวลา สถานที่ บุคคล สังคม วัฒนธรรมและความเป็นเอกลักษณ์ เฉพาะถิ่นนั้น จะต้องอาศัยการนำมาปรับ นำมาประยุกต์ เพื่อใช้อย่างบูรณาการให้เกิด ประโยชน์สูงสุด

“ในทุกส่วนดี ย่อมมีส่วยเสียซ่อนเร้นอยู่ เราผู้เป็นคนที่ต้องรู้และตามหาให้เจอแล้วจะสามารถนำทุกแนวคิด ทฤษฎีใหม่ ๆ มาใช้ในการสร้างองค์ความรู้ได้อย่างคุ้มค่าต่อการเรียนรู้โลกไร้พรมแดนตลอดชีวิตของการเป็นมนุษยชาติ”

เอกสารอ้างอิง

กิตติพงษ์ พุ่มพวง. (2558). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์. *วารสารศิลปะศาสตร์ปริทัศน์, 10*(19). 1-13.

อนุชา โสมาบุตร. (2560). *8 Digital Citizenship: 8 คุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดิจิทัล*. สืบค้นเมื่อวันที่ 19 ตุลาคม 2564.จาก https://teacherweekly.wordpress.com.

Downes, S. (2021). *Stephen Downes Knoeledge, learning, community*. from https://downes.ca/presentation/545

Downes, S. (2012). *Connectivism and Connective Knowledge*. from Code: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/legalcode

Siemens, G. (2004). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. from http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm