

เรื่องเล่าจากห้องเรียน

“การที่ครูต้องมีทักษะในการหนุนให้การเรียนรู้ของเด็กเคลื่อนจาก
การเรียนรู้ระดับผิวไปสู่การเรียนรู้ระดับลึกในเวลาและโอกาสที่เหมาะสม
เพื่อสร้างนิสัยเป็นคนเรียนรู้ระดับลึก (และเป็นคนที่สนุกกับการเรียนรู้ระดับลึก)
ประเด็นสำคัญที่สุดในการบรรลุการเรียนรู้ในมิติที่ลึกคือ
ความเข้าใจว่า คำตอบต่อปัญหาหรือโจทย์ในเรื่องต่างๆ ไม่ได้มีคำตอบเดียว
และเมื่อเราเรียนรู้เพิ่มขึ้น คำตอบก็จะลึกซึ้งขึ้นและเชื่อมโยง
กว้างขวางยิ่งขึ้น มองอีกมุมหนึ่ง นี่คือการปลูกฝัง
“กระบวนทัศน์พัฒนา” (growth mindset) ให้แก่ผู้เรียนนั่นเอง”

ต้นเดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๒ คุณครูใหม่ - วิมลศรี ศุภีลวรรณ พบประกาศรับสมัคร
ของโครงการ Mitsubishi Asian Children's Eniki Festa 2019 - 2020 ที่เชิญชวนให้เด็ก
และเยาวชนอายุระหว่าง ๖ - ๑๒ ปี จากทั่วประเทศ ส่งภาพวาดประกอบคำบรรยาย
ในหัวข้อ “นี่คือชีวิตของฉัน” (Here is my life) จำนวนคนละ ๕ ภาพ โดยมีเป้าหมาย
เพื่อการส่งเสริมการสร้างสรรคผลงานศิลปะควบคู่ไปกับการอ่านและเขียน และเพื่อ
เสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่น รวมถึงประเทศอื่นๆ
ในอาเซียน จึงได้ส่งข้อความนี้ไปทางไลน์เพื่อเชิญให้คุณครูผู้สอนหน่วยวิชาภูมิปัญญา
ภาษาไทย และคุณครูผู้สอนในหน่วยวิชาแสนภาษา (หรือวิชาศิลปะ) ทั้ง ๖ ระดับชั้น
หาเวลาพูดคุยกับนักเรียนถึงความน่าสนใจของโครงการฯ และในขณะเดียวกันครูใหม่
ก็ได้พูดคุยกับหัวหน้าช่วงชั้นที่ ๑ และหัวหน้าช่วงชั้นที่ ๒ ถึงความสำคัญของโอกาสที่
นักเรียนจะได้รับจากการได้ลงมือทำชิ้นงานให้สุดศักยภาพ โดยไม่ต้องคำนึงถึงผลลัพธ์
ที่จะได้รับจากการประกวด แต่ให้อาศัยโจทย์ของโครงการฯ นี้ สร้างบรรยากาศ
ของการที่นักเรียนทุกคนจะได้นำการประมวลประสบการณ์เฉพาะตน มาตีความโจทย์
แล้วสร้างเป็นชิ้นงานของแต่ละคนที่มีลักษณะเฉพาะตัว ทั้งการวาดและการเขียนที่
แตกต่างกันออกไป

โจทย์ที่โครงการฯ ระบุเอาไว้กว้างๆ คือ "ให้ผู้สนใจส่งผลงานภาพวาดและเรียงความ บอกเล่าวิถีชีวิต เหตุการณ์ประทับใจ และวัฒนธรรมของน้องๆ ให้เพื่อนจากประเทศในเอเชียได้เรียนรู้"

โจทย์นี้เป็นโจทย์ที่เหมาะสมกับนักเรียนประถมศึกษาทุกระดับของโรงเรียนเพลินพัฒนา และสิ่งที่อยู่ในใจของครูก็คือ อยากรู้เหลือเกินว่าพวกเขาจะกลั่นประสบการณ์ออกมาในรูปแบบใด...

ในคาบเรียนของหน่วยวิชาภูมิปัญญาภาษาไทย คุณครูเกมส์ - สิริตา งามแก้ว เริ่มต้นด้วยการทำงานจากการชวนนักเรียนพูดคุยถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทยที่นักเรียนประทับใจ และอยากจะบอกเล่าให้เพื่อนๆ ในกลุ่มประเทศอาเซียนได้รับรู้ จากนั้นให้นักเรียนทดลองแบ่งเรื่องราวที่ต้องการจะสื่อสารออกเป็น ๕ ตอน แล้วจึงออกแบบภาพวาดที่สอดคล้องกับเรื่องราวที่ปรากฏขึ้นในใจ

ในคาบเรียนแสนภาษา คุณครูหนึ่ง - สันติสุข สุนัก ให้เวลานักเรียนวาดภาพตามที่ได้อธิบายไว้ในคาบภูมิปัญญาภาษาไทยให้สำเร็จสวยงาม โดยใช้เทคนิควิธีของการสร้างงานศิลปะที่ระบุไว้ในหลักสูตรของแต่ละระดับชั้น และใช้โจทย์ของโครงการฯ นำสู่การเรียนรู้ที่ครูสามารถประเมินคุณภาพชิ้นงาน และให้คะแนนนักเรียนได้ตามปกติ ก่อนจบคาบเรียนนักเรียนมีช่วงเวลาของการนำผลงานมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทั้งในด้านความคิดในการออกแบบ และด้านทักษะที่ใช้ในการทำชิ้นงาน ซึ่งเมื่อเหตุการณ์ดำเนินมาถึงตอนนี้ นักเรียนจะได้พบว่า คำตอบต่อปัญหาหรือโจทย์ในเรื่องต่างๆ ไม่ได้มีคำตอบเดียว และเมื่อได้เรียนรู้เพิ่มขึ้นจากรายการที่เพื่อนๆ นำเสนอก็จะยิ่งเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้นและเชื่อมโยงกว้างขวางยิ่งขึ้นไปอีก

ย้อนกลับไปเมื่อภาคต้นทศ นักเรียนชั้นประถมปีที่ ๖ ได้ฝึกฝนการเขียนเรียงความ และการสร้างงานศิลปะที่สะท้อนถึงความเข้าใจในความเป็นมาของความเป็นไทย ผ่านการศึกษาเรื่องราวของอาณาจักรสุโขทัย อยุธยา และรัตนโกสินทร์ และการทำงานเขียนสะท้อนความเข้าใจจากประสบการณ์ จนกระทั่งพวกเขาเกิดความภาคภูมิใจในถิ่นฐานของตนมาแล้ว

ต่อมาในภาควิริยะนักเรียนได้เรียนรู้วรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ผ่านการแสดงโขนในภาคจิตตะได้ไปภาคสนามที่วัดชนอน อ.โพธาราม จ.ราชบุรี เพื่อเรียนรู้การทำหนังใหญ่ และรับชมการแสดงหนังใหญ่ที่ปลุกจิตใจให้เรงริน ซึ่งในภาคจิตตะนี้นักเรียนยังได้ไปภาคสนามเพื่อศึกษาเรียนรู้ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ที่ อ.อัมพวา จ.สมุทรสงคราม ในประเด็น “เมือง ๓ น้ำ ๓ นา ๓ ศาสนา” เพื่อจะนำความรู้และประสบการณ์ทางด้าน ภูมิสังคม - วัฒนธรรม และการศึกษาถึงผลกระทบจากการท่องเที่ยวไปออกแบบโครงการ การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ เพื่อเป็นข้อมูลที่เชื่อมไปสู่การเรียนรู้จักประเทศต่างๆ ในอาเซียน ที่จะเกิดขึ้นในภาควิมังสา

หลังจากที่ครูออกแบบให้นักเรียนออกเดินทางข้ามยุคข้ามสมัยผ่านการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม วิถีชีวิต สังคม มุ่งสู่ภูมิหลัง สู่ภูมิปัญญาที่ยังลึกไปถึง รากเหง้าบรรพบุรุษของตนเองด้วยการแกะรอยหลักฐานสำคัญทางประวัติศาสตร์ในยุคสมัย ต่างๆ แล้ว พวกเขาก็ได้ก้าวเข้ามาสู่ยุคสมัยปัจจุบัน นั่นคือ “กรุงรัตนโกสินทร์” ที่นักเรียน ทุกคนต้องนำเสนอ “ภาพกรุงเทพฯ ในความทรงจำ” ผ่านการเขียนเล่าประสบการณ์ ความประทับใจของตนเองที่มีต่อเมืองที่พวกเขาอาศัยอยู่อย่างละเอียด ด้วยการเขียนบอก เล่าถึงฉากหนึ่งในชีวิตของพวกเขา โดยที่ทุกคนจะเขียนถึงฉากชีวิตของตนผ่านการบรรยาย รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัสที่ตนประทับใจออกมาให้แจ่มชัดที่สุด

ภาพห้องเรียนที่ยังตรึงตราอยู่ในใจของคุณครูเกมส์มาจนถึงวันนี้คือ ทันทีที่ได้รับ โจทย์งาน บรรยายภาคในชั้นเรียนก็เต็มไปด้วยคำถาม คำบรรยายที่พยายามสื่อให้ครู และเพื่อนร่วมห้องได้รู้ว่าตนเองมี “ภาพกรุงเทพฯ ในความทรงจำ” อยู่มากมายเพียงไร นักเรียนในห้องต่างพากันแลกเปลี่ยนเรื่องของพื้นที่ที่อยากจะพูดถึง ด้วยการอธิบายให้ เพื่อนๆ เข้าใจว่าชีวิตของตนเองนั้นเกี่ยวข้องกับผูกพันกับสถานที่ใดบ้าง ไม่ว่าจะเป็นพระที่นั่ง อนันตสมาคม สนามหลวง ป้อมพระเมรุ วัดพระแก้ว วัดโพธิ์ วัดแขก (วัดศรีมหาอุมาเทวี) คลองถมเซ็นเตอร์ สะพานเหล็ก (เม้าท์พลาซ่า) เสาชิงช้า ตลาดน้ำคลองลัดมะยม สำเพ็ง พาหุรัด สุขุมวิท ฯลฯ ความประทับใจแล้วฉากเล่าที่ได้เล่าสู่กันฟังในวันนั้นได้กลายรูป ไปเป็นการเขียนบรรยายในวันต่อมา

กิจกรรมนี้ทำให้ครูเกมส์พบว่าการสร้างการเรียนรู้ที่สำคัญ คือการสร้างแรงบันดาลใจ ที่ทำให้นักเรียนมีพลังที่อยากขับเคลื่อนการเรียนรู้ของตนเอง โดยอาศัยโจทย์ท้าทาย ที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมที่พวกเขามีมาแล้วอย่างเป็นลำดับ

เช่นเดียวกับคุณครูหนึ่ง ครูผู้สอนหน่วยวิชาแสนภาษาที่เมื่อได้ไปพูดคุยกับนักเรียน เรื่องการวาดภาพประกอบคำบรรยายในหัวข้อ “นี่คือชีวิตของฉัน” (Here is my life) จำนวน คนละ ๕ ภาพ แล้วก็ได้พบว่า ไม่เพียงแต่นักเรียนเท่านั้นที่เกิดความกระตือรือร้น ตัวครูเอง ก็สนุกกับงานนี้เช่นกัน เพราะผลงานทุกชิ้นที่นักเรียนสร้างขึ้น ล้วนต้องประกอบขึ้นมา จากเส้น สี รูปทรง ซึ่งเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการสร้างงานศิลปะอยู่แล้ว ทั้งครู และนักเรียนจึงเพลิดเพลินกับงานชิ้นนี้ได้ไม่รู้เบื่อ ในสัปดาห์นี้นักเรียนกลุ่มที่นึกสนุก อยากส่งงานเข้าประกวด เป็นกลุ่มที่มีฉันทะมากเป็นพิเศษ และต้องการเวลาในการทำงาน มากขึ้น คุณครูก็เปิดห้องศิลปะให้นักเรียนเข้าไปทำงานเพิ่มเติมในช่วงเช้าก่อนเข้าเรียน และช่วงเย็นหลังเลิกเรียนได้ด้วย

โจทย์อิสระของโครงการฯ ทำให้นักเรียนตีความประสบการณ์ออกมาได้อย่างได้อ่าง น่าทึ่ง ทั้งภาพและคำล้นพาให้ผู้ได้รับชมเข้าถึงคำว่า “ความงดงามในความหลากหลาย” ได้เป็นอย่างดี

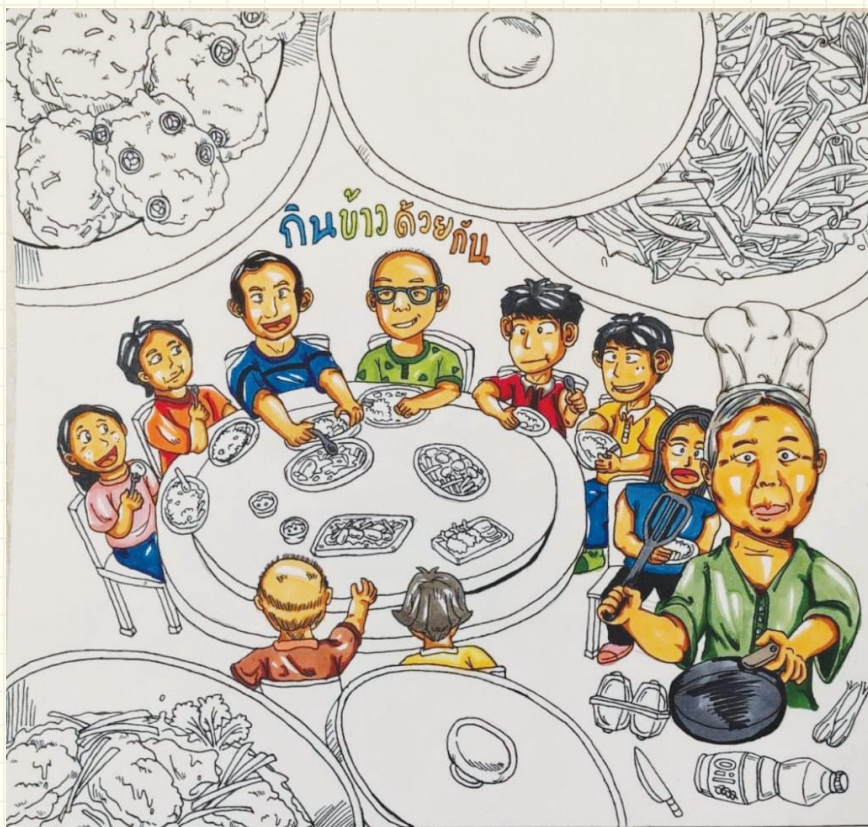


เด็กชายมีพอ นนทลีรักษ์ เริ่มต้นการทำงานด้วยการนำชิ้นงาน “ความสุขของพอ” ที่เคยเขียนไว้ในภาคเรียนฉันทะ มาปรับปรุงให้เป็นผลงาน “ร้านพ่อดี” แล้ววาดภาพของเมก้าพลาซ่าในสไตล์การ์ตูนที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองประกอบ สะท้อนให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงที่ก้าวเข้ามา พร้อมๆ กับการมีสิ่งก่อสร้างใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นมาเพื่อทดแทนสิ่งเดิม จากการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของย่านคลองถมและย่านสะพานเหล็กในเขตเมืองเก่าของกรุงเทพฯ



ทุกๆ ปีเดือนพฤษภาคมฉันจะติดรถมอเตอร์ไซด์ไปทำงานด้วยเป็นประจำก็เพื่อจะไปสะพานเหล็กไปเลือกซื้อของเล่นที่ถูกใจมานานี่ฉันคิดถึงไปต่อเล่นที่บ้าน ฉันกับสะพานเหล็กเราไม่มาหาซื้อกันอยู่หลายครั้ง จนวันหนึ่งที่ความเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวเข้ามา สะพานเหล็กโดนรื้อและจะถูกทุบทิ้งตอนนั้นฉันคิดถึงวันมาก จะไม่มีที่ขายของเล่นอีกต่อไปแล้วหรอเนี่ย! แต่ทว่าความเปลี่ยนแปลง กลับกลายเป็นโชคดีในโชคดียี่สิบ สะพานเหล็กถูกย้ายเข้ามาอยู่ในห้าง สีส้มที่ชื่อว่า “Mega Plaza” ทั้งดีดเดอร์และก้าวร้าวมากขึ้น มันทำให้ฉันรักก็ดีขึ้น และในปัจจุบันคลอวี่อาจได้สะพานเหล็ก ก็ถูกทำความสะอาด และเปลี่ยนเป็นสถานที่ ลอยกระทง ในปีที่ผ่านมา Mega Plaza สะพานเหล็ก ถือเป็นสถานที่ที่ทุกคนพากันมาเที่ยวเล่นกับเด็กๆ ด้วยสิ่งที่เรียกว่า “บ๊องเล่น”

หลังจากนั้นจึงเริ่มทำชิ้นงาน “กินข้าวด้วยกัน” ที่สะท้อนของวิถีชีวิตของพ่อที่เชื่อมโยงไปถึงสมาชิกทุกคนในบ้านที่มารวมตัวกันนับเป็นการ “รวมญาติ” อย่างพร้อมหน้าในมือเย็นด้วยการรับประทานอาหารฝีมืออาม่าอย่างเอร็ดอร่อย ซึ่งพ่อไม่ได้ฉายแค่ภาพบรรยากาศที่อบอุ่นภายในครอบครัวที่บ้านหลังเก่าของอาม่าเท่านั้น แต่พ่อยังสามารถบรรยายให้ผู้ชมรับรู้ถึงความอร่อยของอาหารในแต่ละเมนูจากฝีมืออาม่าได้อย่างออกกรสออกชาติอีกด้วย



ทุกครั้นเมื่อกลับบ้านจากโรงเรียน ปะป๊าจะขับรถ เลี้ยวเข้าถนนสวนผัก เพื่อ ไปรับ กับข้าว ที่อาม่าทำไว้ใส่ปิ่นโต กลับมากินที่บ้านเป็นประจำและบ่อยครั้งที่จะได้ รวมญาติมากินข้าวด้วยกัน อย่างพร้อมหน้า ในมือเย็น อาม่าของน้า เป็นคนชอบทำอาหาร และทำอาหารเก่งมาก ความสุขของอาม่าคือการได้ ทำอาหารอร่อยๆ ในหลานๆ ทาน ส่วนความสุขของการกินข้าวที่แท้จริงคือการได้กินข้าวฝีมือคนที่บ้านอย่างพร้อมหน้า พร้อมตา ทั้งครอบครัว อาหารของอาม่าที่น้าชอบกินถ้านึกถึง เนื้อปลานุ่มละมุนลิ้นกับความเผ็ดนิดๆ ต้องปลาผัดขิง ถ้านึกถึงความกรุบกรอบของผักกัณฑ์ ต้องผัดขูดมะระเหม็น หรือ ถ้านึกถึง เนื้อปลากระป๋องที่กรุบไปกับถั่วฝักยาว ต้องทอดมันด้วยอาหารที่มีประโยชน์เหล่านี้ จึงทำให้ทุกคน เติบโตแข็งแรง

ชิ้นงาน “งานกาชาด ปี ๖๑” เป็นความประทับใจของพ่อที่ได้ไปเที่ยวงานนี้เมื่อ ๒ ปีที่แล้ว แต่ความสนุกในวันนั้นยังไม่เลือนไปจากใจ เช่นเดียวกับคนไทยอีกนับหมื่นคนที่ได้ไปเที่ยวงาน



งานกาชาด เป็นงานรื่นเริงเพื่อการกุศลที่ฉันชอบมาตั้งแต่เด็ก ฉันติดตามร่วมงานมาตั้งแต่ตอนที่ยังจำได้อยู่ที่สวนอัมพรจนมาจัดอยู่ที่สวนลุมพินี ในวันนั้นพวกเราพากันไปจับสลากตามซุ้มต่างๆ และหาซื้อของกินจากร้านค้ามากมาย แต่โชคดีที่วันนั้นเป็นวันสุดท้ายของงาน ทำให้ของเหลือน้อย พอไปที่ซุ้มจับไขว่โถงในเสาร์ จึงจับได้หัวปลีกลม เตารีด และกระเป๋าดูหนัง การไปเที่ยวงานกาชาดในปีนั้น ถือเป็นวันที่โชคดี เพราะได้ทั้งของรางวัลติดไม้ติดมือมามากกว่าทุกปีรวม ทั้ง ได้ทำบุญมากมาย จึงทำให้ฉันกลับบ้านได้อย่างอิ่มอกอิ่มใจ

ชิ้นงาน “หนังใหญ่” เป็นประสบการณ์ความภาคภูมิใจของเด็กไทยคนหนึ่งที่ได้มีโอกาสสัมผัสกับสุนทรียภาพอย่างไทยจากการแสดงหนังใหญ่ที่เปี่ยมไปด้วยมนต์ขลังร่วมกันกับเพื่อนๆ ที่โรงเรียน ที่วัดขนอน อ.โพธาราม จ.ราชบุรี



ในช่วงเวลาว่างโรงเรียนของน้องจิราภรณ์ เดินทางไปชมหนังใหญ่ ที่วัดขนอน จังหวัดราชบุรี ระหว่างทางครูเล่าว่า การแสดง “หนังใหญ่” นั้นหาดูยากในประเทศไทยซึ่งที่ๆยัง รุดแสดงอยู่ เหลือเพียง 3 ที่เท่านั้น มอธจอดถึงที่ เด็กๆ ก็รู้กันเดินเข้าโรงละคร และ เมื่อการแสดงกำลังจะเริ่มขึ้น ทุกคน ตัวตารออย่างใจจดใจจ่อ ไม่ไรวละครบิดเรี่ยข เสียงดนตรีดังขึ้น นักแสดงเชิดหนังตามจังหวะ เพลงและเสียงพากย์ที่จะมาได้อรรถาธิบาย ทำให้ ทุกคนเพลินไปตามดูกัน มอธจอดช่วยน้องได้ไปทอดลวงตอกหนังด้วยมือของตนเอง ทำให้เรา ได้รู้ว่าการตอกหนังนั้นต้องใช้ สติ ความอดทน และความเพียรพยายามมาก กว่าที่จะให้เสร็จ ได้หนังหนังตัว และในที่สุดเมื่อครบเวลาขรนาทื ตามกำหนด มันก็...ยังไม่สามารถ ตอกได้เสร็จเหมือนๆ เมื่ออื่นๆ แต่อย่างน้องๆก็ภูมิใจที่ได้ทำด้วยมือของตนเอง

ชิ้นงาน “ตลาดน้ำบางคล้า” เป็นประสบการณ์ล่าสุดที่ได้ไปเที่ยวกับครอบครัวในเดือนพฤศจิกายน ๒๒ ซึ่งปิดท้ายด้วยประสบการณ์ที่ไม่เคยพบเจอในชีวิตมาก่อน ด้วยความตกตะลึงสะพรึงกลัว จากการได้นั่งเรือไปพบกับค้างคาวแม่ไก่บนพันตัวที่วัดโพธิ์บางคล้า อ.บางคล้า จ.ฉะเชิงเทรา



ในช่วงเช้าของเดือนพฤศจิกายนที่อากาศเย็นสบาย ผมเราได้ออกเรือไปเที่ยวน้ำพุร้อนฉะเชิงเทรา ด้วยความเจ้ากี้เจ้าการของหมะม๊า นอถึงตลาดน้ำบางคล้า ผมเราก็พากันเดินตลาดด้วยความสนใจ ตื่นใจ และพ่อของนินก็เหลือบไปเห็น ว่า มีบริการนั่งเรือด้วย นอนันจิ๋ว เหมมาเรือเดียวให้ได้นั่งกันทั้งครอบครัว โดยมีคุณลุงรู้ เป็นคนพาเที่ยว รอบเกาะ “วัด” ในที่ลัดเรือก็เล่นมาถึงที่หมาย เราก็นั่งเรือลัดน้ำพุร้อนหรือวัดปากน้ำโจ๊วได้ ผมเรา 3 พี่น้องชวนกัน เล่นเก็บจาน สลัดบายศรี สลัดทองอร่าม ทั้งหัวโบสถ์ ต่อมา เราก็นั่งเรือไปต่อที่วัดโพธิ์บางคล้า วัดที่เป็นที่อยู่อาศัยของ ค้างคาวแม่ไก่ นบนพันตัว ตรงทางเข้ามีรูปปั้นค้างคาวตัวใหญ่ แต่กลับไม่ เห็นค้างคาวซักตัว นันจิ๋วแอบคิดว่าคงจะมี แต่รูปปั้น อะละมั้ง แล้วจู่ๆ ก็มีเสียงร้องดังมาจากทางลัด วัด นงกเราจึ๊วรับวิ่งตามเสียงไป และต้องตกตะลึง กับค้างคาวแม่ไก่ ตัวใหญ่ นานะพริ้ว เกาะอยู่หัวเดิมต้นไม้ไปหมด นันแทบไม่เชื่อสายตา กับประสบการณ์ที่ไม่เคยพบเจอในชีวิตมาก่อน และนั่นทำให้การท่องเที่ยวนี้เป็นหนึ่งในการท่องเที่ยวที่มันประทับใจมากที่สุด

เดือนมกราคม ๒๕๖๓ คณะกรรมการคัดเลือกและตัดสินผลงาน มีมติให้ผลงานของ เด็กชายมีพอน นนทสิริรักษ์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ของโรงเรียนเพลินพัฒนา ได้รับรางวัลยอดเยี่ยม

ประสบการณ์ครั้งนี้ ได้สร้างการเรียนรู้ให้กับทั้งนักเรียนและครูที่ได้เข้าร่วมกระบวนการอย่างกว้างขวาง ที่สำคัญคือ พวกเขาได้เข้าสู่การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งผ่านการตีความประสบการณ์ของตัวเองออกมาเป็นภาพและคำ เพื่อนำสู่การรู้จักตัวเอง และเพื่อให้ความรู้จักนี้ถ่ายทอดไปสู่เพื่อนๆ เด็กและเยาวชนในประเทศเพื่อนบ้าน ในแบบที่พวกเขาแต่ละคนสร้างสรรค์ขึ้นเอง

พอได้เล่าถึงการฝึกฝนตนเองเอาไว้ที่น่าสนใจในงานเขียนชิ้นแรกที่ทำส่งครูในภาควิม้งสาวว่า

สวัสดีครับ ผมชื่อเด็กชายมีพอ นนทสิริรักษ์ เรียนอยู่ชั้น ป.๖ โรงเรียนเพลินพัฒนา หากใครไม่รู้จักผมมีแปดชื่อ พร้อม และมีบ้านที่แซนซาย ตั้งแต่เล็กจนโตในห้วงเวลาของการฝึกฝนเรียนรู้ในโรงเรียนมาอย่างยาวนาน ผมก็ได้พบว่าผมมีความถนัดเรื่องการวาดรูป และได้รับแรงบันดาลใจมาจากหลายๆ อย่าง ซึ่งจุดเริ่มต้นก็เริ่มขึ้นตอน ป.๓ ตอนนั้นผมเห็นพร้อมนั่งวาดการ์ตูนตากลมๆ อยู่บนโต๊ะ พอได้อ่านก็รู้สึกสนุกและอยากวาดขึ้นมาบ้าง ผมจึงแต่งเรื่องและลงวาดอย่างจริงจังจนตอน ป.๔ ยิ่งวาดยิ่งสนุก ยิ่งวาดยิ่งอยากวาดต่อ และในตอนนั้นเองผมจึงใช้ฝีมือที่มีอยู่บ้างประยุกต์ใช้เข้ากับการทำการบ้านเชิงโครงการในข้อต่างๆ ให้งานน่าสนใจมากขึ้น การได้ลงวาดภาพในการบ้านเชิงโครงการนั้นทำให้ผมได้รู้ว่ายังมีอีกหลายอย่างที่ยังวาดไม่ได้ และนั่นเองเพื่อที่จะก้าวข้ามฝีมือขึ้นไปอีกระดับ ผมจึงใช้ข้อดีจากการติดการ์ตูนมังงะญี่ปุ่นที่ติดตามซื้ออ่านอยู่บ่อยๆ ในการศึกษาลายเส้นจากนักวาดการ์ตูนชื่อดัง และฝึกวาดตาม ผมเปิดหน้าเดิมซ้ำแล้วซ้ำเล่า วาดภาพเดิมซ้ำแล้วซ้ำอีก จนสามารถวาดมือ วาดคน วาดฉาก และวาดท่าต่างๆ ได้ จนกระทั่งเข้าสู่ ป.๕ ผมก็เริ่มเบื่อกับรูปแบบการทำโครงการซ้ำๆ เดิมๆ ป๊อปอัพ เปิดปิด แผ่นพับ ภาพประกอบ รูปแบบอันแสนน่าเบื่อที่ฉันทำมาโดยตลอด ไม่มีอย่างอื่นอีกเหลือ ฉันคิดและอยู่มาวันหนึ่งผมพบกับการ์ตูนเรื่อง Rockman มันเป็นจุดเปลี่ยนผลันให้ผมพบกับการทำโครงการแนวใหม่ที่อาจไม่มีใครรู้มาก่อน สำหรับใครที่ยังคาใจว่า Rockman มันอะไรเนี่ย? Rockman คือ VDO Game สมัยก่อนที่หุ่นยนต์ชื่อ Rock ต้องเข้าปราบหุ่นยนต์ Boss ในด้านต่างๆ ซึ่ง Boss แต่ละตัวก็มาจากสิ่งของต่างๆ เช่น Cutman คือ หุ่นยนต์มนุษย์กรรไกรที่ใช้กรรไกรเป็นอาวุธ โดยผมเห็นว่าการฝ่าฟันในด้านต่างๆ ของเกมช่างคล้ายกับเราที่ต้องฝ่าฟันการทำโครงการ ด้วยเหตุผลนี้ฉันจึงแต่งการ์ตูนประกอบ การทำการบ้านขึ้น โดยคิดตัวละครจากหัวข้อของโครงการในภาคเรียนที่ผ่านๆ มา เช่น ชันแมน ซึ่งเป็นหุ่นยนต์พระอาทิตย์ หลังจากนั้นเมื่อเข้าสู่เทอมจิตตะของ ป.๕ ซึ่งต้องเผยแพร่ด้วย โปรเจกต์ของตนเอง ตอนนั้นไม่รู้ว่าคิดยังไง แต่มันเกิดแรงผลักดันในตัวให้อยากนำเสนอออกมาให้น่าสนใจที่สุด คราวนั้นผมจึงเลือกที่จะทำเป็น Power point ที่ไม่เคยได้ลองทำมาก่อนซักครั้ง แต่ถ้าวาดคิดๆ ดู Power point ของพวกมือใหม่มันจะไปสู้ของคนที่ชำนาญคอมพิวเตอร์ได้ยังไงกัน ผมเลยตัดสินใจจะทำแอนิเมชันเล็กๆ

ควบคู่ไปกับการนำเสนอเลยดีกว่า ด้วยการตัดสินใจอันแน่วแน่ตั้งแต่ต้นเทอม ทำให้อะไรๆ ก็ไปอย่างมีเป้าหมาย จนถึงช่วงกลางเทอมจิตตะ ผมขอซื้อแผ่นเม้าส์ปากกาสำหรับวาดรูป ในคอมพิวเตอร์ ตอนแรกผมไม่แน่ใจว่าจะได้หรือไม่ แต่พอผมก็ตั้งใจที่จะซื้อให้โดยมี ข้อตกลงว่าจะต้องดูแลรักษาให้ดีและจะต้องใช้ให้คุ้ม พอกลับบ้านตอนเย็นไม่มีรีอริบฝีก ใช้ทันที ผมดู Youtube แล้วพยายามฝึกตามแทบทุกเย็น เมื่อกลับมาบ้านจะหาเวลาทำ อย่างสม่ำเสมอ ผมสนุกและเพลิดเพลินกับการวาดในชั้นตอนนี้นั้นจนถึงคืนวันก่อน นำเสนอ และในที่สุดอะไรมันก็ดีขึ้น คิดเสียว่าพูดไปพร้อมกับตัวการ์ตูนของผมที่ ขยับไปมาเมื่อเลื่อนสไลด์ พอหัวนิกถึงกลับไปที่เราความภูมิใจก็ยังขึ้นมาในความทรงจำ ทุกๆ ที่ ผมได้เรียนรู้ว่าการมีเป้าหมายที่ชัดเจนมันเป็นสิ่งสำคัญ แต่การทำตามเป้าหมาย ให้ได้นั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่งกว่า ฉะนั้น ถ้าเรามีความชอบอะไร เราก็ควรที่จะพัฒนาไป ในทางนั้นให้ดีที่สุด โดยอย่าลืมที่จะหมั่นซ้อม และทบทวนอย่างสม่ำเสมอ ถึงตอนนี้ พอคิดๆ ดูแล้ว เรายังจะทำแบบครวญนั้นได้อยู่ไหมนะ?

การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับพอ และเพื่อนๆ ได้บอกเล่าให้ครูได้เรียนรู้ว่าการสั่งสม สมรรถนะนั้นต้องใช้เวลา และความพากเพียรอย่างต่อเนื่อง หนทางระหว่างนั้นคือ การเรียนรู้ที่หอมหวาน ส่วนที่ออกงามให้เห็นคือบางส่วนเสียที่ปรากฏออกมาผ่านงาน เขียน ที่ทำให้ทั้งตัวเองในฐานะผู้เขียนและผู้อื่นในฐานะผู้อ่าน ได้ร่วมรับรู้ประสบการณ์ การเรียนรู้ที่ผ่านมานั้นยังลงลึกถึงตัวชีวิตได้มากน้อยเพียงใด

ดังเช่นบทสรุปที่ปรากฏในท้ายบันทึกบทที่ ๖ ว่า “เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ในระดับลึก การเรียนรู้ต้องเป็นสิ่งที่นักเรียน “เห็น” (visible) ได้ โดยเห็นว่าที่ทำมาแล้วดีไม่ดี เหมาะไม่เหมาะ เพียงไร จะปรับปรุงตนเองอย่างไร และรู้ว่าจะต้องอดทนฟันฝ่า เมื่อทเรียนยาก และเมื่อการเรียนเดินไปในทางที่ผิดพลาดก็แก้ไขได้ ที่เรียกว่ามีความยืดหยุ่น (resiliency)” นั่นเอง

“ความชอบของฉัน”

สัปดาห์ ๖/๕

สวัสดีครับผมชื่อ เด็กชายมินอ นพทสิริคุณ เรียนอยู่ชั้น ป.๖ โรงเรียนเนินฉิมพนา หากใครไม่รู้จักผมมี
แปดชื่อพร้อม และมีปณที่เขมซาบ ตัวเต้เล็กจนโตในหัวเวลาของการฝึกฝนเรียนรู้ในโรงเรียนผมอยากรู้อยากเห็น ผมก็ได้
พบว่าผม มีความถนัด เรื่องการวาดรูป และได้รับแรงบันดาลใจมาจากหลายอย่าง ซึ่งจุดเริ่มต้นก็เริ่มต้นขึ้น เมื่อตอน ป.๓
ตอนนั้นผมเห็นหนังสือหน้ากระดาษตาข่าย อยู่บนโต๊ะ ผมได้ลองไปอ่านก็รู้สึกสนุกและอยากวาดขึ้นมาบ้าง
ผมจึงได้เรื่องและเริ่มวาดอย่างจริงจังตอน ป.๔ ยาวัดวาดขึ้นสนุกยิ่งวาดก็ยิ่งอยากวาดต่อ และในเวลานั้นเองผมจึง
รู้สึกมีมือที่มีอยู่ข้างประยุกต์ใช้เกี่ยวกับการทำบ้านเชิงโครงสร้างในข้อต่างๆ ได้ว่าน่าสนใจมากยิ่งขึ้น การได้ลองวาดสาม
ในการบ้านเชิงโครงสร้างทำให้ผมได้รู้ว่ามีอีกหลายอย่างที่ยังวาดไม่ได้ และนั่นเองเพื่อที่จะก้าวข้ามขีดมือขึ้นไป
อีกระดับ ผมจึงใช้วิธีด้วยการติดการตุ้มตุ้ม ทุบทุบที่มือซึ่งอ่อนอยู่บ่อยๆ ในการฝึกหลายเส้น จนกว่าจะวาดการตุ้มตุ้ม
แล้วมีภาพตาม ผมเป็นนั่นเดิมนี่แล้ว ข้าเล่า วาดตามเดิมข้าแล้วข้าอีก จนสามารถวาด มี วาดคน วาดหมา และวาด
ท่าทางต่างๆได้ จนกระทั่งเข้าสู่ ป.๕ ผมก็เริ่มเลือกรูปแบบการทำโครงงาน ข้าๆ เดิมๆ ป้อป้อม แผ่นพับ เปิดปิด และ
กิจกรรมประกอบ รูปแบบนี้ผมเห็นว่าดีที่ผมทำมาโดยตลอด ไม่มีการอื่นอีกหรือ”ผมคิด และอยู่มาวันหนึ่งผมพบกับ
การตุ้มตุ้ม Rockman มันเป็นจุดเปลี่ยนเลย ให้ผมพบกับการทำโครงงานแนวใหม่ ที่ไม่อาจมีใครรู้มาก่อน สำหรับใครที่ยัง
ตาใจว่า Rockman มันอะไรนะ? Rockman คือ VBO เกมสมัยก่อนที่นั่นยนต์ชื่อ Rock ต้องเข้าประชัน หนึ่งยนต์ Boss ในด้าน
ต่างๆ ซึ่ง Boss แต่ละตัวก็มาจากสิ่งของต่างๆ เช่น Cuihah คือหุ่นยนต์มนุษย์กระโถน ที่ใช้กระโถนเป็นอาวุธ โดยผมเห็น
ว่าการ์ตูนมันในด้านต่างๆ ของเกมต่างคล้ายกับเราที่ต้องผ่านการทำโครงงาน ด้วยเหตุนี้ ผมจึงได้แรงบันดาลใจจากการทำ
ขึ้นโดยคิดตัวละครจากหนังของโครงงานในภาคเรียนต่างๆ ที่ผ่านๆมา เช่น Sunmah ซึ่งเขื่อนยนต์ประอาทิตย์ ... นัลังจากนั้น
เมื่อเข้าสู่ (เทอม จิตตะ ของ ป.๕) ซึ่งต้องเขียนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตอนนั้นไม่รู้ว่ามีผมยังไว้ แต่มันเกิดแรงบันดาลใจในตัวเอง
ให้อยากนำเสนอก่อนหน้าในหน้าสไลด์ที่สุด ตราบนั้นผมจึงเลือกที่จะทำเป็น power point ทั้งที่ไม่เคยได้ลองทำมาก่อนซักครั้งในชีวิต
แต่ก็ลองคิดๆดู power point ของผมมีใหม่มันจะใส่อะไรคนที่เข้ามาชมคือได้ช่วยกัน ผมจึงตัดสินใจจะทำ แอนิเมชัน
เล็กๆ ดนตรีไปกับการนำเสนอ เลยดีกว่า ด้วยการใช้จินตนาการอันแรงแต่เริ่มต้น (เทอมทำโน้ตอะไรก็ได้ไปอย่างมีเป้าหมาย ... จนกระทั่ง
กลางเทอมจิตตะ ผมขอพ่อซื้อแผ่นเกมสื่อกา ลานรบด้วยรูปในคอมพิวเตอร์ ตอนแรกผมไม่แน่ใจว่าจะได้หรือไม่ แต่กลับ
กัน พ่อผมกลับเต็มใจที่จะซื้อให้โดยมีข้อตกลงว่าจะต้องดูแลรักษาให้ดี และจะต้องใช้ให้คุ้ม นอกนั้นก็ขานไปตอนเย็นไม่มี
รีรอรับฝึกใช้ทันที ผมดู youtube แล้วพยายามฝึกตามแทบทุกเป็น เมื่อกลับมายังบ้านจะหาเวลาทำอย่างไรดี ผมสนใจ
และเพลิดเพลินกับการวาดในขั้นตอน นั้น นั้น จนกว่าถึงวันก่อนหน้าเสนอ และในที่สุดก็ได้รับรางวัลชนะเลิศ แสดงหน้าบท
ป้อมพร้อมกับ ตัวการ์ตูนของผม ที่ชอบไปมาเมื่อเลื่อน สไลด์ ผมภูมิใจกับรางวัลที่ได้รับ ความภูมิใจก็ถึงขั้นผมในในความทรงจำทุก
ที่ ผมได้เรียนรู้ว่า การมีเป้าหมายที่ชัดเจนนั้นมันเป็นสิ่งที่สำคัญ แต่การทำตามเป้าหมายให้ได้มันเป็นเรื่องที่สำคัญยิ่งกว่า
ซะอีก ฉะนั้น ถ้าเรามีความชอบอะไรเราก็ควรที่จะพัฒนาไปในการนั้นให้ได้ที่สุด โดยอย่าลืมที่จะหมั่นซ้อม และทบทวน
อย่างสม่ำเสมอ ... ถึงตอนนั้นคิดๆดูแล้ว เรายังจะทำแบบคราวนั้นได้อยู่ไหมนะ?



เรื่องเล่าจากห้องเรียน

“หน้าที่สำคัญประการหนึ่งของครูในการนำผู้เรียนเข้าสู่การเรียนรู้ระดับลึก คือ ออกแบบกิจกรรมให้นักเรียนทำเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกคิด ฝึกแลกเปลี่ยนความคิด กับผู้อื่น ฝึกอยู่กับความคิดที่ไม่ตรงกับความคิดของตน ไม่ยึดมั่นถือมั่นกับความคิด ของตน และไม่ยึดมั่นถือมั่นอยู่กับการคิดถูก - ผิด ฝึกตั้งคำถาม ฝึกสนุกอยู่กับความไม่รู้ และฝึกแก้ปัญหา”

โรงเรียนลำปลายมาศพัฒนาจึงได้ออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นปัญหาเป็นฐาน ผ่านการ บูรณาการ PBL (Problem - based Learning) ฐานสมรรถนะ ที่เชื่อมโยงอยู่กับปัญหา กับชีวิตจริง ชวนให้นักเรียนได้ออกแบบนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหา พร้อมไปกับการสร้าง คุณลักษณะภายใน ที่เมื่อนักเรียนทำงานสำเร็จ เอาชนะปัญหานั้นได้ นักเรียนจะเกิด ความรู้สึกมีคุณค่ารู้สึกดีกับตนเอง เกิดเป็น self-concept self-value self-esteem self - actualization ตามมา และ PBL กระตุ้นความกระหายใคร่รู้ ความอยากรู้ ความใฝ่รู้ โดยออกแบบกิจกรรม active learning มีการกำหนดสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน ได้รับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเองและฝึกทำงานจนสำเร็จ

เมื่อปีการศึกษาที่ผ่านมาคุณครูยิ้ม - ศิริมา โพธิ์จักร ได้มีโอกาสเป็นครูประจำชั้น ร่วมเรียนรู้กับพี่ๆ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ใน “หน่วยบ้านนอก” ซึ่งเป็นหน่วยที่เรียนแล้ว มีความสุข ที่พาให้ทั้งครูและนักเรียนได้ลงมือทำร่วมกัน

จุดมุ่งหมายของหน่วยนี้คือ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและเห็นคุณค่าของวิถีชีวิตคนชนบท สามารถออกแบบจำลองการใช้ชีวิตแบบชนบท และถ่ายทอดวิถีวัฒนธรรมการดำเนินชีวิต ที่มีคุณค่าในชนบทได้อย่างประณีตและสร้างสรรค์ ที่สำคัญคือพี่ๆ ป.๔ ต้องสามารถที่จะ ถ่ายทอดออกมาเป็นสื่อสร้างสรรค์ง่ายๆ ให้คนอื่นเห็นและเข้าถึงสิ่งนั้นได้

ครูใช้เวลาในภาคบ่ายของทุกวันประมาณวันละ ๓ ชั่วโมง มาจัดกระบวนการเรียนรู้ แบบบูรณาการขึ้นที่โรงเรียน เป็นเวลา ๑๐ สัปดาห์ ปัญหาที่พบเจอคือ ปัจจุบันนี้เด็กๆ ในชนบท ไม่ได้สัมผัสกับวิถีชีวิตของคนในชุมชน พ่อกับแม่ยังมีความรีบเร่ง เราเลยมองว่า นี่คือประเด็นหลักที่จะฝึกฝนให้เด็กได้กลับมาอยู่กับตัวเอง ได้ฝึกการรู้ตัวรู้ตนผ่านกิจกรรม ที่เป็นวิถีชีวิต เพราะเด็กๆ และคนชนบททั่วไปมักใช้เกณฑ์มาตรฐานของคนเมืองมาเทียบ กับการดำรงชีวิตของตัวเอง ทำให้ไม่เห็นคุณค่าของวิถีชีวิตของตัวเอง ยังซื้อกิน ซื้อใช้ ฟังฟังเครื่องมืออำนวยความสะดวกต่างๆ ไม่ได้คิดถึงสิ่งที่ตัวเองมีอยู่ เนื่องจากทุกวันนี้

ทั้งการสื่อสาร ทั้งการซื้อของ ร้านสะดวกซื้อ ทุกอย่างมันเข้าถึงง่ายทำให้คนหันไปบริโภคแบบนั้น และความเชื่อคนชนบทที่มองว่าอยู่บ้านนอกกล้าสมัมนะ ถ้าจะกินอะไรก็ต้องเข้าเมือง

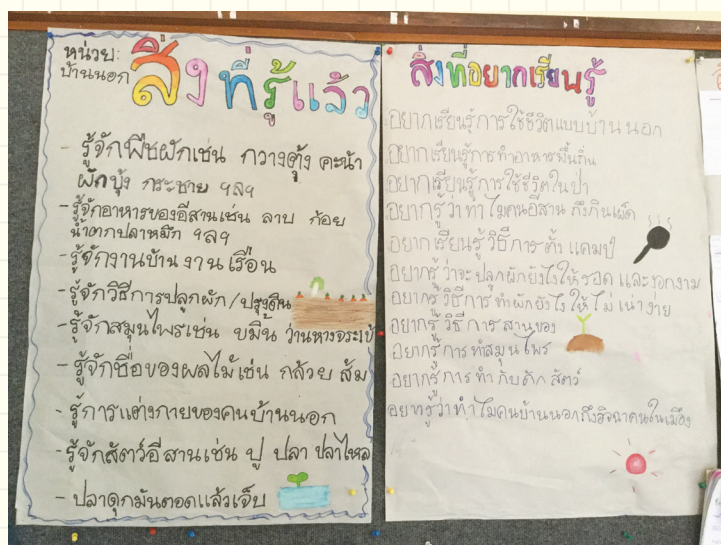
ครูจึงอยากให้เด็กเขามองเห็นความเรียบง่ายและสามารถถ่ายทอดวิถีชนบทว่ามีคุณค่าอยู่ในตัวอยู่แล้ว อยากให้พวกเขาใส่ใจเรื่องการพึ่งพาตนเอง เช่น ปลูกผักได้ เลี้ยงสัตว์ ทำอาหาร ใส่ใจสุขภาพตัวเองได้ และที่สำคัญคือไม่ได้เร่งรีบตามกระแสบริโภคนิยมต่างๆ ส่วนโครงสร้างเชิงระบบที่เราอยากให้เป็นและเราช่วยกันเปลี่ยนได้ คือ เราจะชวนผู้ปกครอง ชวนเด็กๆ ให้เขาฝึกทำงานบ้านง่ายๆ ก่อนมาโรงเรียน ทำอาหารง่ายๆ กินเอง ฝึกฝนอาชีพที่พ่อแม่ทำ คือพ่อแม่ทำอะไร ในวันหยุดลงไปทำกับพ่อแม่ ที่โรงเรียนสิ่งที่เราทำได้คือ เราจะฝึกฝนทักษะการเป็นผู้ผลิตอาหาร เช่น ปลูกผักเอง หามาอาหารเอง ประกอบอาหารที่ปลอดภัย และเราสามารถถ่ายทอดสิ่งที่ทำได้ และสุดท้ายเราเชื่อว่าพอเราทำกระบวนการนี้เสร็จแล้ว เด็กๆ จะเห็นคุณค่าและเข้าถึงสิ่งที่เป็นวิถีชนบทและมีทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต

หลังจากที่เด็กๆ และครูได้ร่วมกันออกแบบหน่วยครบทั้ง ๑๐ สัปดาห์แล้ว ก็ได้มาวางแผนปฏิทินร่วมกัน

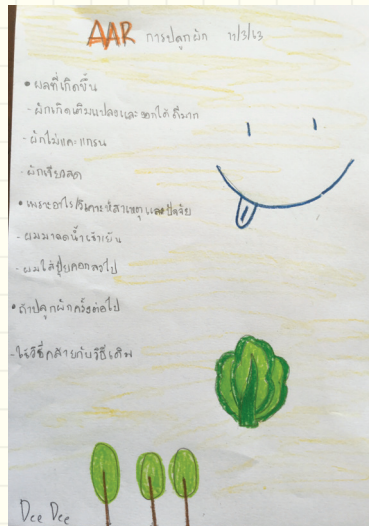
ปฏิทินการเรียนรู้หน่วยบ้านนอก Q4 [2562]			
Week	หัวข้อ	กิจกรรม	ชิ้นงาน
1	โจทย์: อาหารพื้นถิ่นไทยไม่ใช่วัตถุขาย / ปลูกผัก คำถาม: เราอยากกินผักอะไรบ้าง เป้าหมาย: นักเรียนได้ทำอะไร จะปลูกอะไรดี? ให้อะไร - ปลูกผัก - อื่นๆ	- ศึกษาพันธุ์ผัก - ปลูกผักสวนครัว - Reflection - สรุปหลังเรียนรู้อยู่	- ปลูกผักกินเอง - ทำโปสเตอร์ - สรุปสัปดาห์
2	หัวข้อ: การทำอาหาร (เมนู ทู) คำถาม: เราจะทำอะไรดี? สัปดาห์แรก นักเรียนทำอะไร	- ออกแบบ เมนูอาหาร ทำอาหาร จิบสัปดาห์ Reflection / ทำเสนอ สรุปหลังเรียนรู้อยู่	- ปลูกผักกินเอง - คลิปนำเสนอ - สรุป หลังเรียนรู้อยู่ - สรุปสัปดาห์
3	หัวข้อ: การทำอาหาร (เมนู ทู) คำถาม: เราจะทำอะไรดี? สัปดาห์แรก นักเรียนทำอะไร	- ออกแบบ เมนูอาหาร ทำอาหาร จิบสัปดาห์ Reflection / ทำเสนอ สรุปหลังเรียนรู้อยู่	- ปลูกผักกินเอง - คลิปนำเสนอ - สรุป หลังเรียนรู้อยู่ - สรุปสัปดาห์
4	โจทย์: พืชผักในสวนครัว คำถาม: เราจะทำอะไรดี? สัปดาห์แรก นักเรียนทำอะไร	- ศึกษาพันธุ์ผัก - ปลูกผักสวนครัว - Reflection / ทำเสนอ สรุปหลังเรียนรู้อยู่	- ปลูกผักกินเอง - คลิปนำเสนอ - สรุป หลังเรียนรู้อยู่ - สรุปสัปดาห์
5	โจทย์: พืชผักในสวนครัว คำถาม: เราจะทำอะไรดี? สัปดาห์แรก นักเรียนทำอะไร	- ศึกษาพันธุ์ผัก - ปลูกผักสวนครัว - Reflection / ทำเสนอ สรุปหลังเรียนรู้อยู่	- ปลูกผักกินเอง - คลิปนำเสนอ - สรุป หลังเรียนรู้อยู่ - สรุปสัปดาห์

ในเส้นทางของการศึกษาเรียนรู้ตลอดทั้ง ๑๐ สัปดาห์ ครูใช้เครื่องมือหลากหลาย ในการดำเนินการให้นักเรียนได้ถ่ายทอดความรู้ ความคิดออกมาในรูปแบบต่างๆ เช่น

สัปดาห์แรก ใช้คำถาม AAR (After Action Review) ในการสรุปกระบวนการที่สร้างแรงบันดาลใจด้วยการชมคลิปวิดีโอก่อน และควบคู่ไปกับการปลูกผัก เราจะออกแบบ ปฏิทินให้น่าสนใจ ครูให้โจทย์เลยว่าเราจะปลูกผักในแปลงหนึ่งที่แต่ละกลุ่มรับผิดชอบ จะต้องมีการปลูกที่สามารถปรุงอาหารหรือประกอบอาหารพื้นถิ่น คือ ไปที่แปลงผักแล้วเก็บ เอามาทำอาหารได้เลย เขาก็เริ่มที่จะออกแบบปรับปรุงดิน ทดลองหาเมล็ดพันธุ์



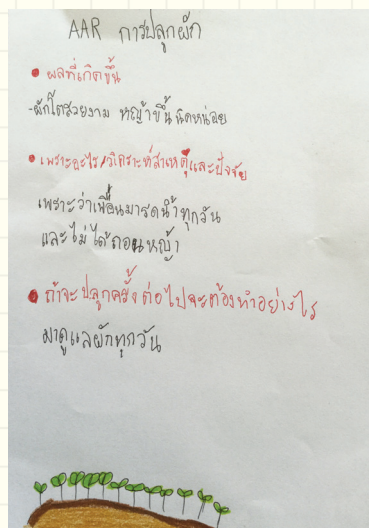
สัปดาห์ที่ ๒ เราจะเรียนรู้ที่จะให้เด็กเขาได้ลองดูว่าผักที่ตัวเองปลูกเป็นอย่างไรบ้าง ขณะเดียวกันให้หาผักพื้นถิ่นชนิดต่างๆ มาปลูก โดยกิจกรรมการปลูกผักจะเป็น PBL คู่ขนานไปตลอดโครงการ เพราะว่าจะมีการนำผักมาใช้ในการปรุงอาหารของหน่วยนี้ตลอด พอปลูกแล้วต้องทำให้ผักเราอดและเจริญเติบโตให้ได้ นี่เป็นโจทย์ใหญ่ของเด็กๆ พวกเขาต้องใช้ทุกกระบวนการ ทุกวิธีเพื่อปรับสภาพดิน หาเมล็ดพันธุ์มาปลูกผักหลายๆ ชนิด และเมื่อปลูกแล้วพบเจอกับปัญหาแมลงลงมากินใบผัก และปัญหาต่างๆ ก็ต้องหาวิธีการแก้ทุกสัปดาห์ โดยใช้คำถาม AAR ดังภาพ



ชิ้นงาน AAR การปลูกผัก

เจ้าของผลงาน : เด็กชายพชร ลบเมือง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔



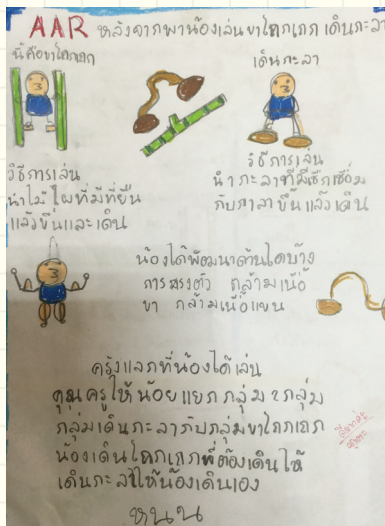
ชิ้นงาน AAR การปลูกผัก

เจ้าของผลงาน : เด็กชายบัญญัติ แทนนำ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

สัปดาห์ที่ ๓ เป็นเรื่องการทำกับดัก อุปกรณ์หาอาหาร ได้ลองไปसानแห สานสวิง ทำกับดัก กลไกต่างๆ ของคนพื้นถิ่น จะมีกลุ่มของผู้ปกครองอาสา คนในชุมชน มาช่วยให้ความรู้ คำแนะนำ และทดลองทำด้วยกัน หลังจากนั้นเด็กๆ ได้ทดลองใช้อุปกรณ์ กลไกไหนไม่ทำงาน เอาไปทดลองแล้วปลาไม่เข้า หรือเข้าแล้วไม่เกิดผลสำเร็จ ก็เอามาปรับจนใช้งานได้ จากนั้นจะเป็นเมนูอาหารของแต่ละชุมชนที่พี่ๆ ได้ออกแบบกันไว้

สัปดาห์ที่ ๔ เรียนรู้เรื่องของเล่นพื้นถิ่นในชนบท พี่ๆ ชวนน้องอนุบาลทำชาวกบกับเดินกะลา แบ่งปันให้น้องๆ ได้เล่นสนุก มีการทำกิจกรรมการทอเสื่อช้อนนานไปด้วย เป็นการออกแบบลวดลาย และทดลองสานในตะกร้าก่อน

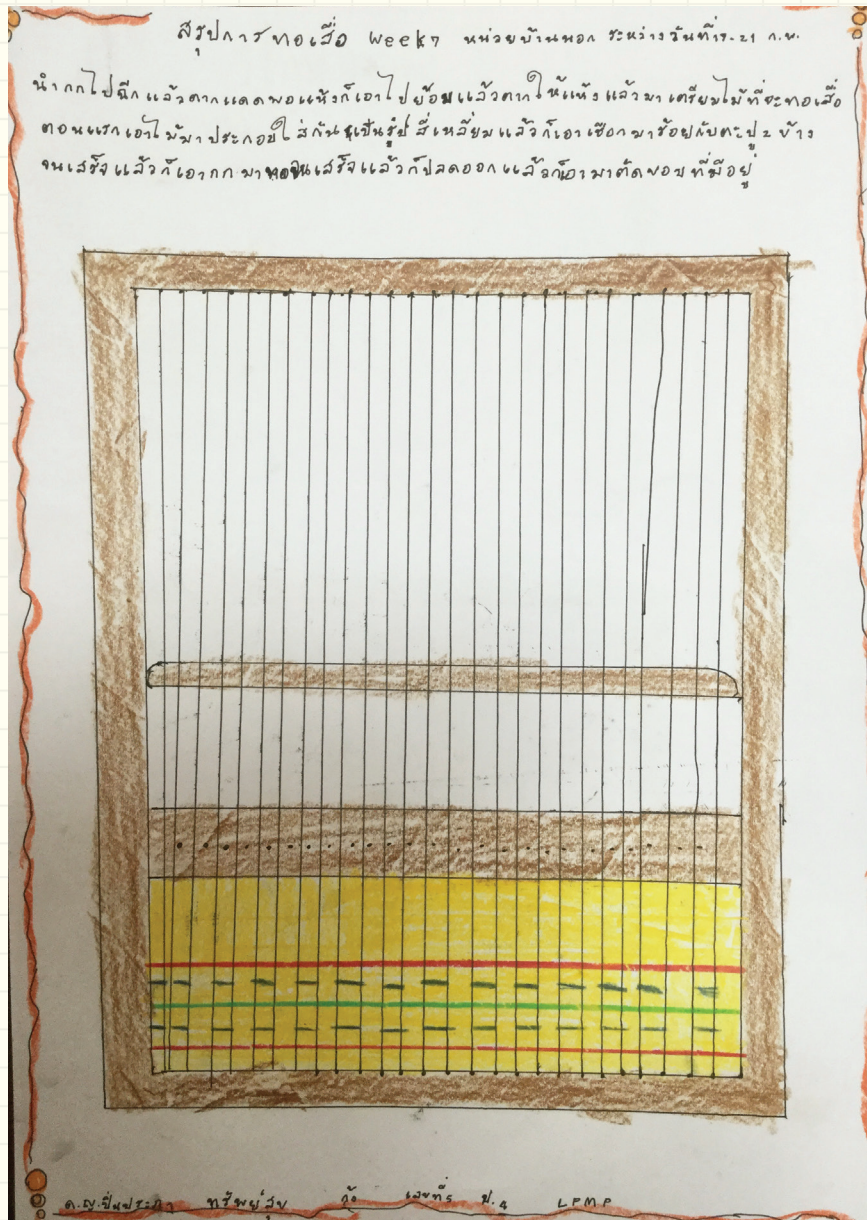


ชิ้นงาน AAR การทำของเล่น

เจ้าของผลงาน : เด็กชายสรล ไกรเกษมสุข

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ตั้งแต่สัปดาห์ที่ ๖ - ๑๐ พี่ๆ ช่วยกันทอเสื่อได้ประมาณ ๖ ผืน ในขณะที่ทำเจอปัญหาทุกสัปดาห์ เช่น ทอเสื่อไปแล้วหลุดลุ่ย หรือถ้าเราทอไม่สลับกัน ลายจะไม่เป็นไปตามที่เราวางแผนไว้ ก็ได้แก้ ได้ลองผิดลองถูก ตัดไหมแล้วเอามาตากไว้ ผนตกรเราไม่ได้เก็บ เมื่อเกิดปัญหาต่างๆ ขึ้นแล้ว จะแก้ไขอย่างไรก็น่ากลับมาคุยกันสะท้อนกัน



ชิ้นงานสรุปความรู้เรื่องการทอเสื่อ เจ้าของผลงาน : เด็กหญิงปิ่นประภา ทวีทรัพย์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

สัปดาห์ที่ ๗ - ๘ เริ่มออกแบบและจำลองการใช้ชีวิตแบบคนชนบท และได้ใช้ชีวิตอยู่ในโรงเรียน เด็ก ๑๐ ขวบ คือ ป.๔ ต้องกางเต็นท์เอง หาดอาหารเอง โดยครูมีโจทย์ให้แก้ว่า ครูอนุญาตให้เอาข้าวเหนียวมาได้ เครื่องปรุงจะมีแค่กระเทียม หัวหอม และน้ำปลากับปลาร้าแค่นั้น ที่เหลือพี่ๆ ต้องหาเอง ผักต้องเก็บเอง วัตถุดิบต่างๆ ต้องหาเอาเอง

พวกเขาได้ใช้ชีวิตจริงเลย ๒ วัน ๑ คืน วันศุกร์และวันเสาร์ เต็มวัน ไม่มีอาหาร ไม่มีนม ไม่มีผลไม้ให้ ทุกคนต้องลองใช้ชีวิตโดยไม่มีไฟฟ้า ไม่มีเครื่องมือสื่อสาร ต้องนั่งข้าว หวานแหหาปลา เมื่อได้ปลามาจะทำอย่างไร เพื่อนผู้หญิงบางคนไม่เคยจับปลาเลย กลัวมาก เห็นเพื่อนฆ่าปลาเพื่อทำอาหาร บอกว่าไม่กล้ากินแต่หัว หรือเพื่อนผู้ชายบางคนที่เขาหวานแหเป็นเขาก็แนะนำและช่วยสอนเพื่อน นี่คือการบวนการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง และหลังจากนั้นเราถอดบทเรียนการเข้าค่ายเขียนสะท้อนออกมาเป็นการ์ตูนช่อง

การเรียนรู้แบบร่วมมือกัน
นำไปสู่การที่นักเรียน
สอนกันเอง ES ๐.๕๕



ชิ้นงานถอดบทเรียนการเข้าค่าย เจ้าของผลงาน : เด็กชายบุญญกรินทร์ อาจเดช และเด็กชายพีรพล นิยมรัมย์

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔



ชิ้นงานเผยแพร่ความรู้จากหน่วยบ้านนอก เจ้าของผลงาน : เด็กหญิงปิ่นประภา ทรัพย์สุข นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔



ชิ้นงานเผยแพร่ความรู้จากหน่วยบ้านนอก เจ้าของผลงาน : เด็กหญิงชนินาถ พรพมา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

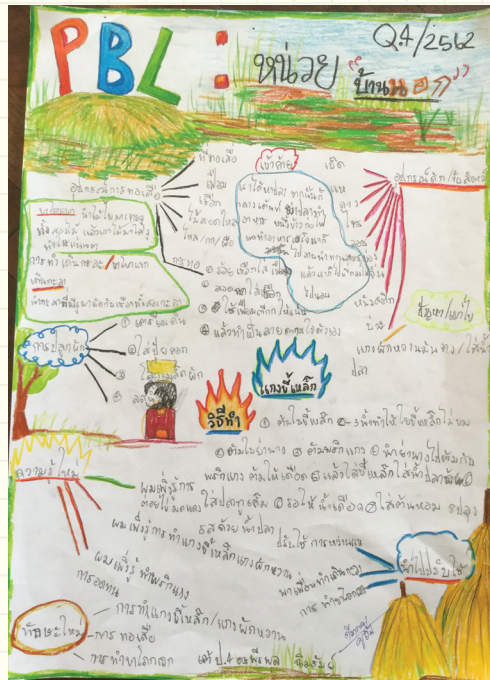
ผังมโนทัศน์มีผลต่อ
ผลลัพธ์การเรียนรู้
ES 0.60

ช่วงสุดท้ายของการเรียนรู้ ครูให้นักเรียนใช้เครื่องมือ คือผังมโนทัศน์มาเชื่อมโยงหลักการหรือความคิด และขยายความคิดสู่แนวที่แปลกใหม่ ที่เป็นความคิดของนักเรียนเอง ไม่ลอกเลียนใคร เพื่อช่วยกระตุ้นความรู้เดิมของนักเรียน เชื่อมออกไปสู่ความคิดใหม่ เพื่อช่วยให้ครู “มองเห็น” ความคิดของนักเรียน เพื่อให้นักเรียน “มองเห็น” ทั้งความคิดของตัวเอง และความคิดของเพื่อนคนอื่น ๆ

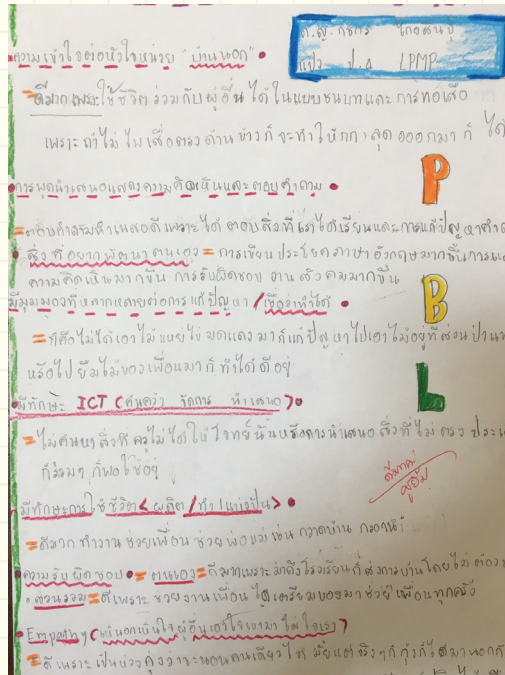
นอกจากนี้นักเรียนยังได้เขียนประเมินความเข้าใจของตนเอง ตลอดจนประเมินทักษะในด้านต่างๆ หลังจากที่ได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ครบทั้ง ๑๐ สัปดาห์แล้วอีกด้วย



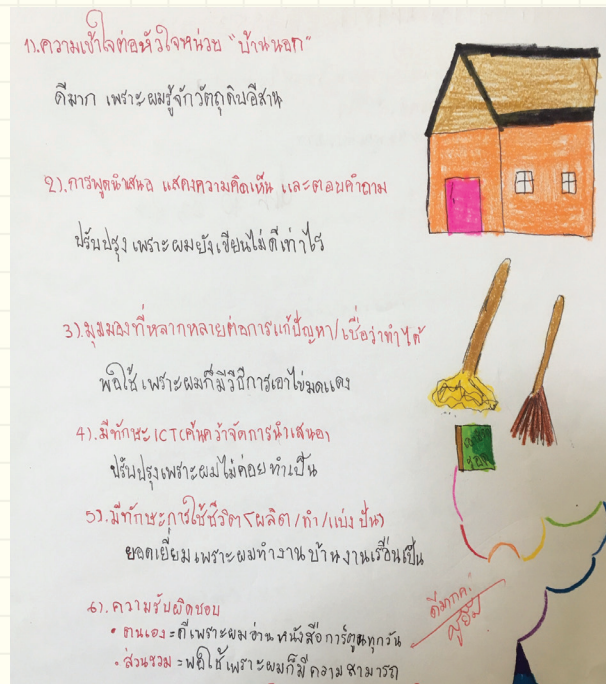
ชิ้นงานสรุปความรู้จากหน่วยบ้านนอก เจ้าของผลงาน : เด็กชายสรล ไกรเกษมสุข นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔



ชิ้นงานสรุปความรู้จากหน่วยบ้านนอก เจ้าของผลงาน : เด็กชายพีรพล นิยมรัมย์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔



ชิ้นงานการประเมินตนเอง เจ้าของผลงาน : เด็กหญิงกชกร ไกยสินธุ์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔



ชิ้นงานการประเมินตนเอง เจ้าของผลงาน : เด็กชายบุญญพนต์ แทนนำ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ข้อเสนอแนะสำคัญที่ครูผู้ได้รับจากชุมชนครูเพื่อศิษย์สร้างการเรียนรู้สู่ระดับเชื่อมโยงออนไลน์ เมื่อวันที่ ๓๐ มิถุนายน ๒๕๖๓ และวันที่ ๒๐ สิงหาคม ๒๕๖๓ คือ

อาจารย์หมอ - ศนพ.วิจารณ์ พานิช : ผมเองมีความเชื่อว่าการเรียนรู้ที่มีค่าที่สุดเป็นการเรียนรู้เชิงอารมณ์ เชิงความรู้สึก ตอนที่ครูใหญ่วิเชียรเล่าถึงตัวเองตอนเด็กๆ ว่าได้ไปปลูกผัก ผมว่าครูใหญ่ได้ความรู้เชิงอารมณ์ติดมาจนกระทั่งมาทำโรงเรียน ที่นี้ความรู้เชิงอารมณ์อันหนึ่งที่ผมคิดว่าสำคัญมาก คือความรู้สึกที่ฝรั่งเรียกว่า fascination หรือ fascinate เป็นความพิศวง หลงใหล มั่นติดฝังอยู่ในใจ อาจจะกลับไปฝันถึงอะไรแบบนี้ จะมีเด็กอยู่จำนวนหนึ่งที่จะเกิดอารมณ์แบบนี้ง่าย แต่จริงๆ แล้วความเป็นมนุษย์มันทำให้เกิดอารมณ์แบบนี้ได้เสมอทุกคน แต่ผมเข้าใจว่าความอ่อนไหว ความอ่อนไหวอาจจะไม่เท่ากันนะ ที่นี้ถ้าหากว่า fascination ซึ่งผมคิดว่าไม่ได้เกิดขึ้นโดยการสอนและไม่เกิดขึ้นโดยการเรียนตัววิชาความรู้เท่าไรนัก เรียนทฤษฎีบางคนก็ fascinate แต่ผมเชื่อว่า fascination ส่วนใหญ่เกิดจากการที่ได้ลงมือทำเหมือนในวิชานี้ ที่นี้พอเกิด fascinate แล้วมันจะเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กไปหาทางที่จะหาคำตอบ หาทางที่จะทำอะไรทั้งหลาย พูดง่าย ๆ ว่ามันเป็นการใส่พลังเข้าไปในตัวคน ตัวมนุษย์ เพื่อที่จะไปทำอะไรที่ดีๆ ทำอะไรที่อาจจะเรียกว่าเลยจากปกติธรรมดาไป อันนี้อยากจะฝากไว้ลองไปคิดต่อ คำว่า fascination ภาษาไทยผมไม่รู้จะหาคำอย่างไรนะ อาจจะเป็นคำวาพิศวง หลงใหลและติดตาติดใจติดอารมณ์เรื่อยไป ก็อยากฝากไว้ครับ

อีกเรื่องหนึ่งคือ การคิดเชื่อมโยงนะ คิดต่อไป แล้วก็อยากที่จะลอง คิดแล้วไปค้นคว้า อย่างที่ว่าเมื่อไหร่ที่มีอะไรเอามากินได้อีกนอกจากใบชีเหล็ก พอเด็กไปค้นคว้า มันอาจจะกลายเป็นโจทย์ซึ่งของเขามัน ๑๐ สัปดาห์ อาจจะไม่ทัน แต่อาจกลายเป็นโจทย์ที่เขาเอามาคุยกับนักเรียนรุ่นน้อง คือที่บอกว่าเด็กรู้เชื่อมโยงหรือคิดเชื่อมโยง ผมมองว่ามันโยงสู่การตั้งคำถามว่าเราทำอะไร ผ่านประสบการณ์อะไร มีการตั้งคำถาม ให้ครูเป็นผู้ไต่ถามการเรียนรู้ของเด็ก ไต่ถามด้วยการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่ดีและที่สำคัญที่สุดคือการไต่ถามด้วยคำถาม ซึ่งคำถามมี ๒ แบบ ด้วยกันคือ คำถามทางการ และคำถามแบบลูกติดพัน คือถามตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ณ ขณะนั้น ผมมีความเชื่อว่าคำถามแบบลูกติดพัน จะให้คุณค่าต่อเด็กสูงกว่า แต่ที่นี้ว่าสิ่งที่ยากสำหรับครูก็คือ ถ้าเราถามสิ่งที่ยากเกินไปมันจะบล็อกเด็ก เด็กจะหมดแรง และไม่กล้า

เราจะทำอย่างไรที่ครูจะเริ่มด้วยคำถามที่ตรวจสอบความรู้ระดับผิว หรือว่าชวนคิดระดับผิว แล้วก็โยงไปหาระดับลึก แล้วก็โยงไปหาระดับเชื่อมโยง

ผมเชื่อว่าการคิดที่让孩子ต้องเริ่มจากผิวไปก่อน เพราะฉะนั้นการเรียนรู้ระดับผิวไม่ใช่ของไม่ดี แต่มันเป็นขั้นแล้วโยงไปสู่ลึก แล้วก็ไปสู่เชื่อมโยง แต่ถ้าหากเราไม่ระวังก็จะมีสถานการณ์ที่ว่าเด็กย่ำเท้าอยู่กับที่ แล้วไม่ไปไหน

อีกเรื่องหนึ่งที่สำคัญก็คือ การสนทนาระหว่างครูกับเด็กเรื่องการประเมินตัวเอง การตอบสนองของครูต่อเด็กแต่ละคนน่าจะไม่เหมือนกัน ถ้าหากครูพบเด็กที่มีความมั่นใจในตัวเองมากเกินไป ครูควรจะตอบสนองแบบหนึ่ง และเมื่อพบเด็กที่ขาดความมั่นใจในตัวเอง ครูควรตอบสนองอีกแบบหนึ่ง

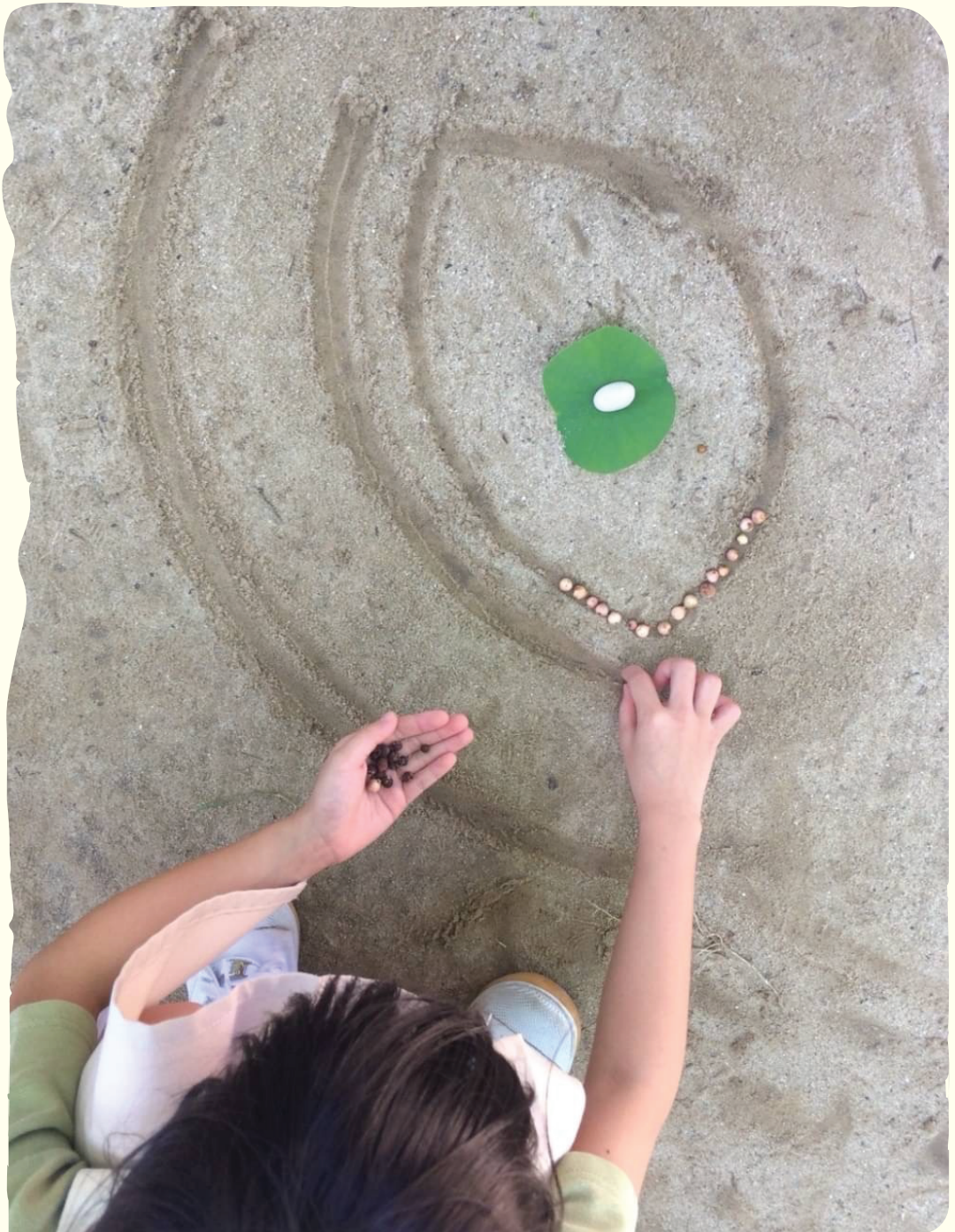
ผมคิดว่าน่าจะชวนให้เด็กได้คิดว่า เขาจะทำได้ดีกว่าเดิมได้อย่างไร ที่ว่าดีแล้ว ดีเลิศ ดีอย่างไม่น่าเชื่อ แต่คิดสักนิดได้ไหมว่าถ้าทำให้ดีกว่านี้ เขาเห็นประเด็นใหม่ ถ้าหากเด็กตอบว่า “ผมทำได้ดีมาก” จบ แล้วความคิดเขาเป็นแบบนี้เรื่อยๆ ในที่สุดเขาจะมี fixed mindset คิดว่าตัวเก่ง แต่ถ้าครูพยายามชี้ให้เห็นว่าที่ทำได้ดี พอใจแน่นอน แต่ผลงานอันนี้ถ้าปรับอะไรนิดหน่อย มันดีกว่านี้ แต่ผมคิดว่าครูไม่ควรจะวิพากษ์วิจารณ์ แต่ควรพยายามที่จะหาทาง ให้เขาคิดเอง ให้เขาพยายามคิดว่าถ้าจะให้ดีกว่าเดิมตรงไหนที่ควรปรับปรุง ทั้งหมดนี้เพื่อให้เด็กได้มี growth mindset

ผมขอแนะนำให้ครูแต่ละโรงเรียนเวลาทำวง PLC ที่โรงเรียน ลองช่วยกันคิดว่า ในสถานการณ์หนึ่ง คำถามแบบไหนที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ระดับต้น ระดับผิว แล้วก็แบบไหนที่โยงไปสู่การเรียนรู้ระดับลึก แล้วคำถามแบบที่โยงไปสู่การเรียนรู้ระดับเชื่อมโยง

คุณครูปาด - ศิวัต ศุภิสวรรณ์ : เสริมเรื่องการตั้งคำถามเพื่อใช้ขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ว่า ชุดคำถาม AAR หลายๆ คำถามหากนำมาใช้ระหว่างที่กระบวนการเรียนรู้กำลังดำเนินไปและจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการเรียนรู้ของตนเอง แทนที่จะเก็บไว้ถามเมื่อสิ้นสุดกิจกรรม เช่น กลุ่มคำถามว่า มีความรู้อะไรบ้างที่เราเข้าใจผิด มักเข้าใจผิด และความรู้ที่ถูกคืออะไร นักเรียนเจอปัญหาอะไร และมีวิธีแก้ปัญหาอย่างไร และกลุ่มคำถามที่สามารถสร้างการเรียนรู้เชิงลึกได้ เช่น จะดีกว่านี้ถ้า..... อะไรที่เราทำสำเร็จในวันนี้ สำเร็จอย่างไร บรรลุเป้าหมายหรือไม่ อย่างไร สิ่งนั้นมีหลักการ หรือวิธีการอย่างไร

อีกเรื่องหนึ่งที่ครูปาดได้เสนอแนะไว้ เพื่อให้กระบวนการสร้างความรู้มีความชัดเจนยิ่งขึ้นคือ ให้นักเรียนทำการวิเคราะห์ว่า กลุ่มของตนทำการสร้างความรู้เพื่อแก้ปัญหาที่พบด้วยวิธีใด เช่น หลายคนช่วยกันสังเกตปัญหา และมีบางคนในกลุ่มเคยมีประสบการณ์ และประสบการณ์นำมาแก้ปัญหาได้นั้นได้ หรือหลายคนช่วยกันสังเกตปัญหา แต่ไม่มีใครเคยมีประสบการณ์ในการแก้ปัญหาได้นั้น จึงช่วยกันลองผิดลองถูก จนกระทั่งสามารถแก้ไขปัญหานั้นได้สำเร็จ หรือหลายคนช่วยกันสังเกตปัญหา แต่ไม่มีใครเคยมีประสบการณ์ในการแก้ปัญหาได้นั้น จึงช่วยกันตั้งสมมติฐานของการแก้ปัญหา และทดลองทำตามสมมติฐานนั้นจนกระทั่งสามารถแก้ไขปัญหานั้นได้สำเร็จ ซึ่งก็คือกระบวนการวิจัยนั่นเอง

หากทุกกลุ่มทำการสรุปกระบวนการสร้างความรู้ร่วมกันออกมาเป็นข้อค้นพบใหม่ ก็จะเป็นการสังเคราะห์ความรู้ และหากมีการนำเอาความรู้ที่สังเคราะห์เอาไว้นี้ไปใช้ในการแก้ปัญหานั้นๆ ที่ยากขึ้นไปอีก ก็จะเป็นการเชื่อมโยงความรู้ในระดับที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ซึ่งเมื่อทดลองใช้ดูแล้วก็ทำการประเมินความรู้ว่า กระบวนการสร้างความรู้ที่เป็นข้อค้นพบใหม่นี้ใช้ได้ดีในสถานการณ์ใด และใช้ได้ไม่ดีหากอยู่ในสถานการณ์ใด เมื่อฝึกเช่นนี้ไปเรื่อยๆ วงจรของการเรียนรู้ตลอดชีวิตก็จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนได้อย่างไม่ต้องสงสัย



ดวงตา หมายเลข ๗

เจ้าของผลงาน : เด็กหญิงณลิตา พลธนะวิสิทธิ์