

แนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยในยุคดิจิทัลโดยใช้แนวคิด CONNECTIVISM

A GUIDELINE FOR LEARNING THAI LITERATURE IN THE DIGITAL AGE USING THE CONNECTIVISM APPROACH

กิ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล¹ และพินพนธ์ คงวิจิตต์²
Kingskarn Buranasinwattanakul¹ and Pinpon Kongwijit²

^{1,2}ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
^{1,2}Department of Curriculum and Instruction, Teaching Thai Language, Faculty of Education,
Silpakorn University
E-mail: phinphoneduc@gmail.com

Received:	May 1, 2021
Revised:	August 25, 2021
Accepted:	September 1, 2021

บทคัดย่อ

วรรณคดีไทยเป็นสิ่งที่ไกลตัวผู้เรียนในยุคดิจิทัล ผู้สอนจึงควรปรับกระบวนการทัศน์ในการจัดการเรียนรู้ว่าวรรณคดีที่ไม่จำเป็นต้องยึดติดอยู่กับตัวบทวรรณคดีแบบฉบับ และควรใช้สื่อวรรณคดีที่ดัดแปลงให้เข้าสู่สมัยนิยมมาใช้เชื่อมโยงเข้ากับบทเรียนโดยใช้แนวคิด Connectivism ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 4 ขั้นตอนคือ 1) รวบรวมข้อมูล 2) ผสมผสาน 3) ประยุกต์ใช้ และ 4) แบ่งปัน โดยผู้สอนและผู้เรียนต้องปรับบทบาทเพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มที่จะมีการจัดการเรียนรู้ผ่านการเชื่อมต่อของเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ มากขึ้น การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้แนวคิด Connectivism นี้ นับได้ว่าเป็นการสืบทอดการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงในโลกดิจิทัลอีกด้วย

คำสำคัญ

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล แนวคิด Connectivism

ABSTRACT

Thai literature is something that is far away from learners in the digital age. Therefore, teachers should adjust the paradigm of learning that literature does not necessarily adhere to traditional literature, and should use literature which has been adapted to become up-to-date to use as a link with the lesson. Using Connectivism it consists of four step: 1) content accumulating, 2) remixing, 3) repurposing, and 4) sharing. Teachers and learners have to adjust their roles in order to be more in line with the tendency of organizing learning through the connection of various online networks. Therefore, the management of learning Thai literature using the concept of

Connectivism is regarded as a success of learning Thai literature amid the change in the digital world as well.

Keywords

Thai Literature Learning Management, Digital Age Learning Management, Connectivism Approach

บทนำ

“วรรณคดีไทยเป็นยาขมสำหรับผู้เรียน” เป็นคำกล่าวที่กล่าวขวัญกันโดยทั่วไป ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะเด็กรุ่นใหม่ไม่เข้าใจศัพทวิทยาที่ปรากฏในวรรณคดี หรือรูปแบบและเนื้อเรื่องของวรรณคดี ไม่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนทำให้เกิดเจตคติที่ทำทนายผู้สอนภาษาไทยว่าเราจะสอนวรรณคดีไทยอย่างไรให้ผู้เรียนสนใจโดยเฉพาะผู้เรียนที่เติบโตขึ้นมาท่ามกลางยุคดิจิทัล ยิ่งไปกว่านั้น การสอนวรรณคดีไทยผ่านระบบออนไลน์ในช่วงวิกฤตการณ์โรคระบาดให้นักเรียนสนใจจะทำอย่างไร ยิ่งเป็นเจตคติที่ทำทนายผู้สอนภาษาไทยยิ่งขึ้นไปอีก

แนวคิด Connectivism เป็นแนวคิดหนึ่งสำหรับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล (Darrow, 2009) ที่ผู้สอนภาษาไทยสามารถนำมาปรับใช้ในวรรณคดีได้เนื่องจากแนวคิดดังกล่าวได้ส่งเสริมให้ผู้สอนใช้ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับผู้เรียนในปัจจุบันที่เติบโตมาพร้อมความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และใช้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตมากกว่าคนในอดีต การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยแบบเดิมที่เน้นการบรรยายเนื้อหาและถอดคำประพันธ์เป็นหลัก จึงควรปรับเปลี่ยนไปสู่การใช้แนวคิด Connectivism คือ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียนในยุคนี้ ทั้งยังสอดคล้องกับสถานการณ์จำเป็นที่ทำให้ผู้สอนวรรณคดีไทยต้องสอนแบบออนไลน์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโรคอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของบทความนี้จึงมุ่งศึกษาแนวคิด Connectivism เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยซึ่งมีการปรับเนื้อหา บทบาทผู้สอน และบทบาทผู้เรียนเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล โดยได้ยกตัวอย่างกรณีศึกษาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ทั้งนี้เพื่อผู้สอนภาษาไทยได้เห็นแนวทางและนำไปปรับใช้กับวรรณคดีไทยในเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยด้วยรูปแบบออนไลน์ในยุคดิจิทัล

ด้วยเหตุที่ห้องเรียนมิใช่เพียงทางเลือกเดียวในการจัดการเรียนรู้ เป็นเหตุให้สถาบันการศึกษาแต่ละแห่งได้นำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการจัดการเรียนรู้มากขึ้น ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษา เรียนรู้ และปรับตัวโดยการนำเทคโนโลยีมาพัฒนากระบวนการสอนสื่อการเรียนรู้ออนไลน์และนวัตกรรม ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และความคงทนในการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การนำเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้เป็นแนวทางสำคัญในการเตรียมความพร้อมผู้เรียนให้เกิดทักษะการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 โดยผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้ได้หลากหลายวิธี ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้เรียนในยุคปัจจุบันสามารถเข้าถึงเทคโนโลยี และอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดาย ทั้งการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เป็นเครื่องมือในการอำนวยความสะดวกในห้องเรียน การเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ (Online Learning) ผ่านแอปพลิเคชันทางการศึกษาหรือระบบเว็บไซต์ การเรียนแบบผสมผสานวิธี (Blended Learning) เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ในสถานการณ์ปัจจุบัน การเรียนรู้แบบออนไลน์เป็นประเด็นที่มีการกล่าวถึงกันมาก โดยเฉพาะในยุคที่มีโรคระบาดรุนแรง

Khlaisang & Koraneeekit (2016) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบออนไลน์จัดเป็นการศึกษาทางไกลรูปแบบหนึ่ง สามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนอยู่ต่างสถานที่ และเข้าเรียนต่างเวลา การจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้มีไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) และกระดานสนทนา (Webboard) เป็นเครื่องมือหลักที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร

2. การจัดการเรียนรู้ที่การติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียน และผู้สอนเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน (Synchronous Communication) แต่ต่างสถานที่ เช่น การเรียนผ่านทางระบบการประชุมทางไกล (Teleconference) จึงใช้แชต (Chat) เพื่อการสนทนาโต้ตอบ

3. การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนและผู้สอนอยู่สถานที่เดียวกัน แต่เข้าร่วมการเรียนต่างเวลากัน จึงใช้การติดต่อสื่อสารแบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous) แต่สามารถช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนได้ เช่น การเรียนรู้ผ่านอิเล็กทรอนิกส์หรืออีเลิร์นนิง (E-learning) หรือวิดีโอ (Video) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา

จะเห็นได้ว่า การเรียนรู้ด้วยแบบออนไลน์สามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา และเหมาะสมกับการเรียนรู้ในสถานการณ์ปัจจุบัน ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบออนไลน์สามารถทำได้ง่าย สะดวกรวดเร็ว และประหยัดเวลา (Malitong, 2005; Sanyal, 2001)

แม้การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบออนไลน์จะมีข้อดีใหม่ที่เกิดขึ้นในระบบการศึกษา หากแต่ผู้สอนและผู้เรียนหลายคนก็มักคุ้นชินกับการเรียนรู้ด้วยรูปแบบดังกล่าว ทำให้เกิดปัญหาหลายประการ ตามมาจากการเก็บรวบรวมข้อมูลกับครูผู้สอนวรรณคดีไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 15 คน ด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) พบว่า ปัญหาการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยด้วยรูปแบบออนไลน์แบบผสมผสานเวลาในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (โควิด-19) สามารถสรุปเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบออนไลน์ ผู้สอนไม่สามารถจัดกิจกรรมบางอย่างได้เหมือนการเรียนในชั้นเรียน หรือใกล้เคียงแต่ไม่ได้ประสิทธิภาพเท่า เช่น การแบ่งกลุ่มทำงาน แม้จะสามารถจัดกลุ่มย่อยในชั้นเรียนได้ แต่หากผู้สอนจะเข้าไปสังเกตการณ์ต้องเข้าไปสังเกตที่ละกลุ่ม บางครั้งเมื่อเข้าไปสังเกตการณ์ผู้เรียนมีอาการเกร็ง เพราะรู้ตัวว่าผู้สอนเข้ามาฟัง แตกต่างกับการเรียนในชั้นที่ผู้สอนสามารถยืนสังเกตการณ์หน้าชั้นเรียนได้ และสามารถประเมินได้ว่า ผู้เรียนคนใดตั้งใจทำกิจกรรมหรือผู้เรียนคนใดไม่ให้ความร่วมมือ

2. การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบออนไลน์ ผู้เรียนมักขาดการตอบสนองในชั้นเรียน กล่าวคือผู้เรียนไม่เปิดกล้องขณะเรียน แม้ผู้สอนจะมีข้อกำหนดให้เปิดกล้อง แต่ผู้เรียนส่วนใหญ่เลือกที่จะไม่

เปิด โดยให้เหตุผลว่าไม่อยู่ในสถานที่ที่เหมาะสมบ้าง อุปกรณ์มีปัญหาบ้าง ทำให้ไม่ทราบได้ว่าผู้เรียนยังมีสมาธิกับการเรียนการสอนหรือไม่ หรือเมื่อผู้สอนพยายามพูดคุย หรือสอบถามนักเรียนในชั้นเรียน นักเรียนมักจะเงิบหรือไม่สามารถตอบคำถามของผู้สอนได้ ทั้งนี้เนื่องมาจากนักเรียนไม่ให้ความสนใจต่อวรรณคดีที่เรียน โดยเฉพาะวรรณคดีที่มีศัพทยากจำนวนมาก ผู้สอนส่วนใหญ่จึงแก้ปัญหาโดยการบรรยายทั้งที่ทราบดีว่าไม่ใช่วิธีการที่ถูกต้อง ในประเด็นนี้ เห็นได้ชัดเจนว่าเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนออนไลน์แบบผสมเวลา มีผู้เรียนจำนวนหนึ่งไม่กดออกจากระบบ แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนเปิดระบบทิ้งไว้ และขาดการเรียนรู้ในชั่วโมงดังกล่าว ส่งผลให้ผู้เรียนไม่เกิดมโนทัศน์ในการเรียนรู้ในชั่วโมงนั้น อันทำให้ผู้เรียนไม่สามารถต่อยอดในการเรียนรู้เรื่องอื่น ๆ ได้

ผลจากการสำรวจสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยด้วยรูปแบบออนไลน์ แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยด้วยรูปแบบออนไลน์ยังคงเป็นปัญหาที่ผู้สอนต้องหาทางแก้ไข เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และเข้าใจตัวบทวรรณคดี ผู้สอนต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักการ แนวคิด เทคนิควิธีต่าง ๆ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสนใจในตัวบทให้ได้โดยสิ่งที่ผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึง คือ ผู้สอนต้องเป็นผู้สร้างมโนทัศน์และคงเนื้อหาในบทเรียนด้วยการบูรณาการเชื่อมโยงเนื้อหาในวรรณคดีกับเทคโนโลยีให้เหมาะสมในการเรียนรู้ด้วยรูปแบบออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำคุณค่าที่เกิดจากวิเคราะห์ วิจัยวรรณคดีมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบออนไลน์เป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องเข้าใจและให้ความสำคัญถึงลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างไปจากห้องเรียนในชั้นเรียน (Salmon, 2004) ผู้สอนจำเป็นต้องอย่างยั้งที่จะต้องศึกษา และเตรียมความพร้อมในการปรับปรุง พัฒนา เปลี่ยนแปลงเทคนิค วิธีการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้ทันสมัย แตกต่าง และน่าสนใจว่าการจัดการเรียนรู้เดิมที่มีอยู่เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ฉะนั้นผู้สอนจำเป็นต้องขยายความรู้ความสามารถทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Technological System) ให้มากขึ้น (Suwannathachote, 2018) ทั้งนี้เพื่อให้ผู้สอนสามารถใช้กลยุทธ์ที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องประสบการณ์ที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตร

วรรณคดีไทยในยุคดิจิทัล

แม้วรรณคดีไทยเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อคนไทยมาก แต่ต้องยอมรับว่าในปัจจุบันวรรณคดีไทยเป็นยาขมสำหรับผู้เรียน เพราะทั้งการใช้ภาษาที่งดงาม ฉันทลักษณ์ที่เป็นแบบแผน ล้วนเป็นสิ่งที่ไกลจากประสบการณ์ของคนไทยโดยทั่วไป ด้วยเหตุนี้วรรณคดีไทยในยุคดิจิทัล จึงควรปรับบทบาทเพื่อให้เข้าถึงผู้เรียนในปัจจุบันได้มากขึ้น โดยวิธีการหนึ่งที่สำคัญคือการดัดแปลงวรรณคดีไปสู่ศิลปะแขนงอื่นซึ่งเกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย นับเป็นการปรับตัวเพื่อจรรโลงวรรณคดีให้คงอยู่เป็นมรดกของชาติที่นำภาคภูมิใจท่ามกลางสังคมที่เปลี่ยนไป

การดัดแปลงวรรณคดีไม่ใช่เรื่องใหม่ ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ล้วนแสดงให้เห็นว่าคนไทยมีการดัดแปลงวรรณกรรมมาอย่างต่อเนื่อง เช่น พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ ทรงพระนิพนธ์บทละครเรื่องพระลอโดยนำเรื่องราวมาจากลิลิตพระลอ สวัสดิ์ จุฑะรพ (Cited in Sounsamut, 2004) ได้สร้างการ์ตูนภาพเรื่องยาวเผยแพร่ทางหนังสือพิมพ์สยามราษฎร์ เป็นต้น

Sounsamut (2004) ได้แสดงตัวอย่างการดัดแปลงวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีไปสู่การผลิตภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณีซึ่งฉายครั้งแรกเมื่อธันวาคม พ.ศ.2545 โดยบริษัทซอฟต์แวร์ ซัพพลาย อินเทอร์เน็ตออนไลน์ จำกัด ในที่นี้ยกตัวอย่างตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร ซึ่งมีรายละเอียดการดัดแปลงวรรณคดีดังนี้

ตารางที่ 1 ตัวอย่างการดัดแปลงวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีไปสู่การผลิตภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี

เหตุการณ์/ตอน	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	ภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี
พระอภัยมณีขึ้นไปบนเกาะแก้วพิสดาร	พระอภัยมณี สิ้นสมุทรและนางเงือกขึ้นไปบนเกาะแก้วพิสดารอย่างปลอดภัย	พระอภัยมณี สิ้นสมุทรและนางเงือกได้รับบาดเจ็บก่อนขึ้นไปบนเกาะแก้วพิสดาร
ฤๅษีพบพระอภัยมณี	ฤๅษีเกาะแก้วมีแผนว่าจะมีคนมาขอความช่วยเหลือ จึงชวนลูกศิษย์ตามตนมารอรับพระอภัยมณีที่หาดทราย	ฤๅษีเกาะแก้วปรากฏตัวที่หาดทรายเพียงคนเดียว หลังจากที่ศรีสุวรรณถูกทำร้าย
กำจัดนางผีเสื้อสมุทร	นางผีเสื้อสมุทรไม่เชื่อคำเทศนา ฤๅษีจึงหยาบทรายเสกโรยไปที่น้ำ ทำให้ผีเสื้อสมุทรได้รับความทรมานและหนีไป	นางผีเสื้อสมุทรสังหารพ่อเงือก แม่เงือก ทำให้พระอภัยมณีเห็นความโหดร้ายของนาง จึงเป่าปี่สังหารด้วยความเศร้า ส่วนฤๅษีก็ร้ายมนตร์เป็นเกราะกำบังมนุษย์คนอื่น ๆ บนเกาะ

การดัดแปลงหรือตีความวรรณกรรมใหม่แล้วเสนอมุมมองที่ต่างไปจากเดิมนั้น เป็นจุดสนใจของงานเขียนเพราะทำให้วรรณคดีหรือวรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ มีมุมมองใหม่เพิ่มขึ้น ซึ่งการตอบสนองต่อวรรณคดีเช่นนี้เป็นเครื่องชี้ให้เห็นคุณค่าของงานวรรณคดีหรือวรรณกรรมนั้นเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นการเสพวรรณกรรมผ่านสื่อรูปแบบต่าง ๆ จึงเป็นประตูที่นำไปสู่การสร้างแรงบันดาลใจซึ่งส่งเสริมให้คนในยุคดิจิทัลไปอ่านวรรณคดีที่เป็นต้นฉบับต่อไป

ข้อสังเกตในการดัดแปลงวรรณคดีไปสู่สื่อประเภทต่าง ๆ เห็นได้ว่าผู้เสพไม่ได้สัมผัสกับความงามทางภาษาซึ่งเป็นคุณสมบัติเฉพาะของวรรณคดี แต่ผู้เสพยังคงได้รับรู้เนื้อหาแก่นเรื่อง ลักษณะตัวละครหลักซึ่งมีเค้าโครงมาจากวรรณคดีเรื่องนั้น ๆ อีกทั้งผู้เสพยังคงได้รับข้อคิดที่เป็นประโยชน์ในการดำรงชีวิต ซึ่งมีคุณค่าต่อชีวิตไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าคุณค่าทางวรรณศิลป์ สอดคล้องกับที่ Wongtip (2015) กล่าวว่า การดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครของวรรณคดีในเรื่องขนบการแต่ง คุณค่าด้านวรรณศิลป์ และคุณค่าด้านความสัมพันธ์กับศาสตร์แขนงอื่นอาจหย่อนลงไป ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของผู้สอนภาษาไทยที่ต้องอธิบายประเด็นที่ขาดหายไปเพิ่มเติม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนหันมาสนใจอ่านวรรณคดีแบบฉบับและตระหนักในคุณค่าของวรรณคดีมากขึ้น

คำว่า “วรรณคดีไทยในยุคดิจิทัล” จึงไม่ใช่เพียงตัวบทที่ตีพิมพ์เป็นเล่มให้ศึกษาเท่านั้น แต่หมายรวมถึงผลงานที่เกิดขึ้นจากการดัดแปลงวรรณคดีเพื่อให้เข้าถึงได้ง่าย เช่น ละคร ภาพยนตร์ การ์ตูน ฯลฯ อนาคตภาพของการสอนวรรณคดีไทยในยุคดิจิทัลจึงเป็นโจทย์ที่ท้าทายครูภาษาไทยมือ

อาชีพมาก เพราะผู้สอนต้องปรับแนวคิดเกี่ยวกับวรรณคดี ตลอดจนใช้สื่อและเทคโนโลยีที่หลากหลายในการสอนวรรณคดี เพื่อเป็นการขยายช่องทางการเข้าถึงวรรณคดีและส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจว่าวรรณคดีไม่ใช่เรื่องที่ยากต่อการเรียนรู้

Connectivism: แนวคิดสำคัญในยุคดิจิทัล

ผู้เรียนในยุคปัจจุบันเป็นผู้ที่เกิดมาท่ามกลางความเติบโตทางดิจิทัล (Digital natives) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้แบบเดิมจึงไม่ตอบสนองกับผู้เรียนในยุคนี้ได้ Siemens (2005) จึงได้เสนอแนวคิด Connectivism ขึ้น เพื่อเป็นแนวคิดที่อธิบายแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

แนวคิด Connectivism มีความเชื่อพื้นฐานว่าความรู้ในปัจจุบันเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ความรู้ที่ทันสมัยในปัจจุบัน กลายเป็นความรู้ที่ล้าสมัยในไม่ช้า ดังนั้น แนวคิดจึงเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการเชื่อมโยงกับเครือข่ายต่าง ๆ ที่ทันสมัยเป็นหลัก โดยผู้เรียนต้องเป็นผู้สร้างความรู้ผ่านพื้นที่ส่วนตัว (Personal learning environment) จากนั้นเชื่อมโยงความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่ไปยังองค์ความรู้อื่นที่กระจายอยู่ในโลกออนไลน์ตามความสนใจ

Khlaisang (2017) อธิบายว่า ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ตามแนวคิด Connectivism นั้น ผู้เรียนต้องเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ หรือเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยอาศัยเทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงความรู้ของแต่ละบุคคลด้วยเหตุนี้ ผู้เรียนต้องเป็นผู้มีความสามารถในการเลือกแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่น่าเชื่อถือ ในขณะที่ผู้สอนต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ที่คอยพิจารณาแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและเป็นผู้ส่งเสริมให้นักเรียนรู้แบ่งปันความรู้ต่าง ๆ ในชั้นเรียน

Siemens (2005) ได้กล่าวถึงหลักสำคัญของแนวคิด Connectivism ไว้ 8 ประการ ดังนี้

1. การเรียนรู้และความรู้เกิดจากการแสดงความคิดเห็นอย่างหลากหลาย
2. การเรียนรู้เป็นกระบวนการเชื่อมต่อของเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรือแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ
3. การเรียนรู้อาจเกิดจากสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์
4. การรับรู้ข้อมูลจำนวนมากสำคัญกว่าความรู้ที่มีอยู่เดิม
5. การเชื่อมต่อเครือข่าย (Network) เป็นสิ่งจำเป็นในการอำนวยความสะดวกการเรียนรู้
6. ความสามารถในการมองเห็นความเชื่อมต่อระหว่างแนวคิดหรือโมโนทัศน์ต่าง ๆ เป็นทักษะหลัก
7. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องใช้ข้อมูลที่ถูกต้องและทันสมัย
8. การตัดสินใจเลือกข้อมูลที่ดีที่สุดเป็นกระบวนการเรียนรู้ อย่างหนึ่ง

หลักของแนวคิด Connectivism ข้างต้น นับได้ว่าเป็นกระบวนการที่มียุทธศาสตร์ต่อการจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันมาก ดังที่ Darrow (2009) ได้ดำเนินการวิจัยและพบว่า การนำแนวคิดนี้มาใช้ในการเรียนรู้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและต้องมีความพร้อมในด้านของเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา แนวคิดของ Connectivism จึงเป็นแนวคิดที่เข้ามามีบทบาทและสอดคล้องกับยุคดิจิทัล เนื่องจากเทคโนโลยีสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงข้อมูลระบบสารสนเทศ และระบบการสื่อสารได้ง่ายขึ้นเพียงแค่มืออินเทอร์เน็ต (Internet) ก็สามารถเข้าถึงความรู้และแลกเปลี่ยนความรู้กันได้ทุกที่ทุกเวลา

การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด Connectivism เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพ ทั้งนี้เพราะการจัดการ

เรียนรู้ดังกล่าว เป็นกระบวนการที่ให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ขึ้นด้วยการบูรณาการความรู้ ความคิด และทักษะการสื่อสาร จากการเรียนรู้หรือใช้ข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิด และเรียนรู้ในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันผ่านแอปพลิเคชันทางการศึกษาที่ผู้สอนจัดเตรียมหรืออำนวยความสะดวกไว้ให้เสมือนหนึ่งผู้เรียนอยู่ในห้องเรียน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ และสะสมความรู้ที่ตนสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด Connectivism จึงเป็นแนวคิดหนึ่งที่น่าสนใจเนื่องจากแนวคิดดังกล่าวอยู่บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ ทุกที่และตลอดเวลาในโลกแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และการตีความที่หลากหลายอันเกิดจากวัยและประสบการณ์ของผู้เรียนเอง (Siemens, 2005) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบออนไลน์ ผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดสภาวะแวดล้อมให้เกิดได้เกิดการสนทนาและอภิปรายในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะ (Coaching) ให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ หรือเป้าหมายที่กำหนดก็จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดมโนทัศน์ที่สอนอย่างลึกซึ้ง และถูกต้อง เกิดความคงทนในการเรียนรู้ และการถ่ายโยงความรู้ได้ดี เนื่องจากความรู้เป็นเรื่องเกิดใหม่ทุกวัน ดังนั้นผู้สอนจำเป็นจะต้องฝึกให้ผู้เรียนยุคใหม่รู้จักแสวงหาความรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ทั้งการหาข้อมูล และคัดกรองข้อมูลในเว็บไซต์ การแลกเปลี่ยนและแสดงความคิดเห็นผ่านชุมชนการเรียนรู้บนโลกออนไลน์ทั้งกลุ่มปิดและกลุ่มเปิดสาธารณะ อันนำไปสู่การเชื่อมโยงในชีวิตประจำวันทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย และเห็นประโยชน์ในการเรียนรู้นั้น

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Connectivism

แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Connectivism เกิดจากความเชื่อว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการเรียนรู้เชื่อมโยงเครือข่าย (Network) ทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งสอดคล้องกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้เพราะผู้เรียนหรือเยาวชนส่วนใหญ่ในยุคปัจจุบันมักใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตมากที่สุด (National Statistical Office, 2021) ดังนั้นการเรียนรู้ผ่านแนวคิดดังกล่าวจึงสอดคล้องกับวัยและประสบการณ์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี หากผู้สอนรู้จักเลือกสรรสื่อการเรียนรู้ที่มีความหมายสำหรับผู้เรียนมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ก็จะทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเรื่องที่เรียนเข้าสู่สังขมรอบตัวได้

Downes (2012) นักวิจัยจากสภาวิจัยแห่งชาติของแคนาดา ซึ่งเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและเป็นหนึ่งในผู้ริเริ่มแนวคิด Connectivism เพื่อการจัดการเรียนรู้ ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดดังกล่าวไว้ 4 ขั้นตอน มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 รวบรวมข้อมูล (Content Accumulating)

ขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะต้องศึกษาประเด็นความสนใจจากการอ่าน การฟัง หรือการดูจากแหล่งการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ จากนั้นรวบรวมและจัดเก็บข้อมูลที่ตนเองสนใจหรือศึกษานั้นให้ได้มากที่สุด เพื่อนำมาวางแผนและกำหนดประเด็นในการค้นคว้าต่อยอดความรู้ที่ผู้เรียนรวบรวม

ขั้นที่ 2 ผสมผสาน (Remixing)

ขั้นตอนนี้เป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาของบทเรียนกับสิ่งที่ผู้เรียนรวบรวมในขั้นที่ 1 เข้าด้วยกัน โดยผู้เรียนต้องเป็นผู้สังเกตและเชื่อมโยงการเรียนรู้ขึ้นด้วยตนเอง จากนั้นจึงนำความรู้ที่ได้รับจากการเชื่อมโยงถ่ายทอดผ่านสื่อสังคมดิจิทัลด้วยรูปแบบต่าง ๆ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ เว็บบล็อก เมื่อผู้เรียน

ถ่ายทอดข้อมูลดังกล่าวแล้ว ก็จะร่วมกันประเมิน หรือเสนอแนะข้อมูลร่วมกันในรูปแบบต่าง ๆ ตาม
สื่อที่นำเสนอ นั้น ๆ

ขั้นที่ 3 ประยุกต์ใช้ (Repurposing)

ขั้นตอนนี้เป็นการประยุกต์ใช้ความรู้ กล่าวคือ เป็นการนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาความรู้ใน
เรื่องนั้น ๆ มาสรุปเพื่อเตรียมนำเสนอต่อยอดหรือสร้างสรรค์ผลงานอันเกิดจากมโนทัศน์ที่ผู้เรียน
ศึกษา ทั้งนี้ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องนำเสนอสิ่งที่ตนเองค้นคว้ามาทั้งหมด หากแต่สามารถนำประเด็น
บางอย่างที่ศึกษาทั้งจากการค้นคว้าการฝึกปฏิบัติ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มาจัดระบบความคิด
ลำดับความสำคัญก่อนนำเสนอ

ขั้นที่ 4 แบ่งปัน (Sharing)

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการเรียนรู้ คือ การนำเสนอมโนทัศน์หรือผลงาน
ที่ผู้เรียนศึกษาให้เพื่อนร่วมชั้นและสังคมภายนอกได้รับรู้ โดยผู้เรียนสามารถเลือกและตัดสินใจได้ว่า
นำผลงานของตนเองออกเผยแพร่สู่สังคมหรือไม่ ทั้งนี้ในการเผยแพร่แต่ละครั้งผู้เรียนอาจได้รับ
การตอบสนองหรือเสริมแรงทางบวกหรือทางลบก็ได้ หากการเสริมแรงนั้นเป็นประโยชน์และ
สร้างสรรค์ก็จะช่วยผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองต่อไป

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Connectivism จึงมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิด
กระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาระบบการคิดขั้นสูง ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้เรียนต้องอาศัยกระบวนการ
คิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) ในการกลั่นกรอง ศึกษา เลือกระบบแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ
พร้อมทั้งจัดเก็บข้อมูลนั้นอย่างเป็นระบบในขั้นตอนของการรวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาสู่ขั้นตอน
ผสมผสานในการเชื่อมโยงความคิดซึ่งขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการคิดเชิงประยุกต์
(Applicative Thinking) ในการเชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากห้องเรียนไปใช้ในสถานการณ์ใหม่
ได้โดยอาศัยกระบวนการทางปัญญาในการเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์เดิมผสมผสานเข้ากับ
ความรู้และประสบการณ์ใหม่ได้กระบวนการดังกล่าวจึงทำให้เกิดการคิดต่อยอด (Design Thinking)
ของสิ่งที่ผู้เรียนกำลังศึกษาต่อไป ซึ่งนำไปสู่ขั้นตอนประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
และนำเสนอผลงานจากสิ่งที่ตนเองศึกษาค้นคว้า และการแบ่งปันในการเรียนรู้หรือศึกษาในเรื่องนั้น ๆ
ผ่านการคิดเชิงระบบ (System Thinking) ในการกลั่นกรองเพื่อเผยแพร่ผลงานความรู้ในสิ่งที่ผู้เรียน
ศึกษาด้วยช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ ผ่านระบบสังคมออนไลน์

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Connectivism จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เข้ากับผู้เรียน
ในยุคความปรกติใหม่โดยอาศัยอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ในการเชื่อมต่อห้องเรียน
ออนไลน์ (Online Classrooms) สื่อสังคมออนไลน์ (Social Networks) และชุมชนเสมือน
(Simulated Communities) เพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นที่ในการแลกเปลี่ยน แบ่งปันความรู้ และผลงาน
ที่ตนเองได้ศึกษาค้นคว้าให้ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนเข้าถึงได้ภายในระยะเวลาอันสั้นและรวดเร็ว
อันช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้มากขึ้นขณะเดียวกันก็ ช่วยสร้างบรรยากาศในการ
เรียนรู้ที่น่าสนใจมากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ แลกเปลี่ยนความรู้ และแสดงความคิดเห็น
ในเรื่องนั้น ๆ มากกว่าที่จะฟังผู้สอนบรรยายอย่างเดียว ส่งผลให้ผู้เรียนให้เข้าใจความรู้และเกิดความ
คงทนในการเรียนรู้เนื่องจากผู้เรียนได้สร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง แม้ผู้เรียนจะเรียนกันคนละสถานที่กัน
แต่ก็สามารถเรียนรู้ร่วมกันได้

ตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Connectivism

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Connectivism ที่มีประสิทธิภาพ ครูภาษาไทยต้องทำความเข้าใจลักษณะของวรรณคดีที่ไม่จำเป็นต้องเป็นตัวแทนเท่านั้น ตลอดจนต้องเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยตามแนวคิด Connectivism จึงสามารถใช้รูปแบบการสอนของ Downes (2012) ได้ ดังตัวอย่างการจัดการเรียนรู้เรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกา ซึ่งใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประมาณ 5 คาบ ดังนี้

ขั้นที่ 1 รวบรวมข้อมูล (Aggregation)

1. ผู้สอนเปิดเพลงขุนช้างฮ้างฮักของศิลปินบอย พนมไพร ผ่านแอปพลิเคชันที่กำหนดให้เป็นพื้นที่เรียนรู้ออนไลน์ร่วมกัน แล้วสอบถามนักเรียนโดยใช้คำถามพัฒนาการคิดต่อไปนี้

- 1) ลักษณะทั่วไปของขุนช้างเป็นอย่างไร
- 2) สาเหตุที่ทำให้ขุนช้างต้องร้างความรักคืออะไร
- 3) อะไรน่าจะเป็นสาเหตุที่ทำให้ขุนช้างต้องถวายฎีกา

2. แบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละ 6 คน แล้วให้ไปศึกษาเนื้อเรื่องเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกาจากละครเรื่องวันทองย้อนหลังจากแอปพลิเคชัน iQiyi หรือ iQ.com

3. ผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลการศึกษากายในกลุ่มของตนเอง โดยผู้สอนเป็นผู้ตั้งคำถามเพื่อสอบถามความรู้สึกที่เกิดขึ้นหลังการดูละคร และแสดงความคิดเห็นในประเด็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง เช่น พฤติกรรมของตัวละคร การตัดสินใจของนางวันทอง ฯลฯ

ขั้นที่ 2 ผสมผสาน (Remixing)

4. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มศึกษาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา จากวิกิซอร์ซร่วมกับสื่อโมชันกราฟิกที่ครูพัฒนาขึ้นและมีเนื้อหาเป็นไปตามตัวบทวรรณคดี

5. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนอภิปรายว่าคุณค่าด้านวรรณศิลป์ในเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกามีอะไรบ้าง โดยการแบ่งกลุ่มย่อยในระบบออนไลน์ และกลับมาพูดนำเสนอในห้องรวมออนไลน์อีกครั้ง

6. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มเปรียบเทียบเรื่องขุนช้างขุนแผนที่ปรากฏในละครกับวิกิซอร์ซว่าเหมือนหรือต่างกันอย่างไร แล้วนำเสนอในรูปแบบของแผนผังเวนน์-ออยเลอร์ในเฟซบุ๊กกลุ่มปิดของรายวิชา โดยมีผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความถูกต้องของข้อมูล

7. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์ว่าอะไรคือสาเหตุที่ทำให้ละครมีส่วนแตกต่างไปจากตัวบทวรรณคดี รวมถึงประเด็นใดบ้างเป็นประเด็นที่ละครยังคงรักษาเนื้อหาในส่วนนั้นไว้

ขั้นที่ 3 ประยุกต์ใช้ (Repurposing)

8. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนขุนช้างถวายฎีกาในรูปแบบที่กลุ่มสนใจ เช่น การทำคลิปละครสั้น การทำอินโฟกราฟิก ฯลฯ โดยกำหนดให้มีการตีความใหม่

9. ผู้เรียนนำเสนอผลงานในขั้นที่ 8 ซึ่งเป็นผลงานตามความสนใจกลุ่มละประมาณ 20 นาที โดยมีผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นประเมินผลงาน

ชั้นที่ 4 แบ่งปัน (Sharing)

10. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานที่ผ่านการปรับแก้แล้ว เผยแพร่ต่อสาธารณะด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การเผยแพร่ผ่าน Blog เว็บไซต์ของโรงเรียน หรือ YouTube เป็นต้น

ตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ข้างต้นเห็นได้ว่า วรรณคดีเป็นสิ่งที่ผู้เรียนเข้าถึงได้มากขึ้น เพราะวรรณคดีไม่ได้นำเสนอผ่านกระดาษ แต่กลับนำเสนอผ่านสื่อเทคโนโลยีที่เข้าใจง่าย ซึ่งสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนในยุคสมัยนี้ หากครูภาษาไทยปรับใช้แนวคิด Connectivism ซึ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ นอกจากเป็นการตอบสนองต่อการสอนแบบออนไลน์แล้วยังทำให้นักเรียนสนใจเรียนวรรณคดีไทยมากขึ้น จึงนับได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Connectivism นี้เป็นแนวทางการเข้าถึงวรรณคดีในเชิงลึกต่อไป อย่างไรก็ตาม ผู้สอนควรเสริมบทเรียนเรื่องคุณค่าวรรณศิลป์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยเช่นกัน โดยอาจนำไปเป็นส่วนหนึ่งของชั้นที่ 2 ผสมผสานก็ได้

Autthawuttikul and Chantaranamchoo (2019) ระบุว่าครูมีอาชีพจำเป็นต้องพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยี ดังนั้น ผู้สอนภาษาไทยมีอาชีพจึงต้องยอมรับการเปลี่ยนแปลง และปรับปรุงการสอนให้สอดคล้องกับความแปรเปลี่ยนทางเทคโนโลยีที่พัฒนาอยู่เป็นนิจ ดังที่ ทั้งนี้ เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านสิ่งที่ผู้เรียนสนใจ และเป็นการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีทั้งของตนเองและผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญยิ่งสำหรับมนุษย์ในยุคนี้

บทบาทของผู้สอนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Connectivism

บทบาทของผู้สอนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Connectivism ผู้สอนจำเป็นต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้บอกวิชาความรู้ไปสู่ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) อย่างเป็นทางการ กล่าวคือ ผู้สอนมีหน้าที่คอยสนับสนุน ให้คำปรึกษา และให้แนวทางในการค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียนนั้น ๆ โดยบทบาทของผู้สอนวรรณคดีมีดังต่อไปนี้

1. ผู้สอนควรให้ความรู้พื้นฐานกับผู้เรียนเกี่ยวกับการประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อสารสนเทศออนไลน์ เนื่องจากข้อมูลออนไลน์จำนวนมาก มีทั้งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือ หากผู้เรียนเข้าไปศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่ผิดพลาดย่อมทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่ถูกต้อง ดังนั้น ผู้สอนจึงควรชี้และแสดงตัวอย่างให้ผู้เรียนเข้าใจว่าข้อมูลแบบใดที่ควรค่าแก่การนำมาศึกษา โดยอาจฝึกให้ผู้เรียนวิเคราะห์ไปยังนามสกุลของเว็บไซต์ ลักษณะการใช้ภาษา ประวัติผู้แต่ง ฯลฯ

2. สืบหาฐานข้อมูลวรรณคดีออนไลน์ เนื่องจากผู้สอนต้องตรวจสอบก่อนว่าฐานข้อมูลออนไลน์วรรณคดีมีเพียงพอต่อการสืบค้นหรือไม่ ในกรณีที่ผู้เรียนยังอ่อนประสบการณ์เรื่องการสืบค้นข้อมูล ครูควรกำหนดขอบข่ายของฐานข้อมูลแก่ผู้เรียน

3. ในกรณีที่วรรณคดีบางเรื่อง มีฐานข้อมูลอย่างจำกัด ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างฐานข้อมูลขึ้นมาด้วยตนเอง ดังนั้น ผู้สอนจึงควรมีความรู้ความสามารถและพัฒนาตนเองด้านเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา อยู่เสมอ สอดคล้องกับที่ (Suwannatthachote, 2018) อธิบายว่าการมีความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นสมรรถนะสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์

4. ใช้คำถามพัฒนาการคิดขั้นสูง (High-order thinking questions) อยู่เสมอ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดนี้ ผู้เรียนจะได้ศึกษาข้อมูลออนไลน์อย่างหลากหลาย ผู้สอนจึงต้องใช้คำถามเพื่อตรวจสอบและพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงต้องใช้คำถามในการถามสมาชิกในชั้นเรียนให้แสดงความคิดเห็นทั้งวิธีการเขียนและการพูด

5. แทรกองค์ความรู้ทางวรรณคดีที่ผู้เรียนอาจศึกษาค้นคว้ามาไม่ครอบคลุม เช่น การที่ผู้เรียนไปศึกษาความรู้เรื่องขุนช้างขุนแผนจากละคร ก็อาจมีเนื้อหาที่มีการตีความใหม่ บางประเด็นเพิ่มเข้ามา บางประเด็นตัดทอนไป ครูจึงต้องเพิ่มเติมองค์ความรู้ที่ขาดหายและชี้ให้เห็นประเด็นที่แทรกเข้ามา

6. ตรวจสอบผลงานนักเรียนให้ถูกต้องก่อนแบ่งปันข้อมูลสู่สาธารณะ กล่าวคือ ผู้สอนต้องตระหนักในความถูกต้องเชิงวิชาการและลิขสิทธิ์ก่อนจะเผยแพร่ผลงานผู้เรียน เพื่อป้องกันไม่ให้นานของผู้เรียน กลายเป็นข้อมูลที่ผิดพลาดบนโลกออนไลน์

7. คำนี้ถึงหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดี คือ ควรมีการเชื่อมโยงวรรณคดีเข้ากับชีวิตจริงของมนุษย์

บทบาทของผู้เรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Connectivism

บทบาทของผู้เรียนวรรณคดีไทยตามแนวคิด Connectivism มีดังต่อไปนี้

1. กำกับตนเอง เนื่องจากการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ มีโอกาสที่ผู้เรียนจะเสียสมาธิในการเรียนได้ง่ายดังงานวิจัยของ Jumnian and Jumnian (2018) ที่พบว่านักเรียนมักแอบเล่นเกมโทรศัพท์ในขณะที่เรียนไปด้วย ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด connectivism ซึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านการเชื่อมต่อทางเทคโนโลยีนี้ ผู้เรียนจึงต้องกำกับตนเองให้สามารถมีใจจดจ่อต่อการเรียนให้ได้มากที่สุด

2. มีทักษะการคิดขั้นสูง กล่าวคือ การเรียนรู้โดยใช้แนวคิด Connectivism นี้ เป็นแนวการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนใช้เครือข่ายข้อมูลต่าง ๆ ในการแสวงหาความรู้ ด้วยเหตุที่ความรู้ในโลกออนไลน์ประกอบด้วยข้อมูลที่น่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือ ผู้เรียนจึงต้องใช้การคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเลือกสรรข้อมูล นอกจากนี้ แนวคิดนี้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความรู้ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์เป็นผลงานหรือองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่ตอบสนองแบ่งปันกลับสู่สังคม ผู้เรียนจึงต้องมีทักษะการคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์สิ่งที่เป็นประโยชน์ด้วย

3. แสดงส่วนร่วมในชั้นเรียน แม้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด Connectivism จะเน้นการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายและระบบออนไลน์ แต่ผู้เรียนก็ควรแสดงส่วนร่วมในชั้นเรียนให้มากที่สุด เพราะการเรียนรู้แบบออนไลน์ไม่ทำให้เห็นพฤติกรรมระหว่างเรียน ผู้เรียนจึงควรมีส่วนร่วมโดยการตอบคำถามหรือร่วมอภิปราย เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าผู้เรียนเข้าใจบทเรียนหรือไม่ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้

สรุป

“ยุคดิจิทัล” เป็นคำที่ทุกคนให้ความสำคัญมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะสถานการณ์ การแพร่ระบาดของโรคระบาด ยิ่งทำให้คำว่ายุคดิจิทัล และเทคโนโลยีทวีความสำคัญจำเป็นอย่างมากยิ่งขึ้นการจัดการ

เรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านเครื่องมือเทคโนโลยีต่าง ๆ ทำให้เกิดปัญหาตามมาจำนวนหนึ่ง ผู้สอนจึงควรปรับกระบวนการที่ตนในการจัดการเรียนรู้ว่าวรรณคดีในยุคดิจิทัลที่ไม่จำเป็นต้องยึดติดอยู่กับตัวบทวรรณคดีแบบฉบับ ซึ่งเป็นเรื่องไกลตัวของผู้เรียนในปัจจุบันนี้ ผู้สอนวรรณคดีจึงควรใช้สื่อหรือฐานข้อมูลต่าง ๆ มาใช้เชื่อมโยงกับบทเรียน โดยใช้แนวคิด Connectivism ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 4 ขั้นคือ รวบรวมข้อมูล ผสมผสาน ประยุกต์ใช้ และแบ่งปัน การจัดการเรียนรู้วรรณคดีโดยใช้แนวคิดนี้จะทำให้วรรณคดีเป็นเรื่องใกล้ตัวมากขึ้น ไม่ใช่เรื่องน่าเบื่อหน่าย ขณะเดียวกันแนวการจัดการเรียนรู้เช่นนี้ ยังสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนซึ่งเป็นบุคคลในโลกดิจิทัลอีกด้วย

References

- Autthawuttikul, S. & Chantaranamchoo, N. (2019). gaan pát-tá-naa kroo meu aa-chéep pèuua sòng sĕrm gaan cháí ngaan ICT yàang sàang sǎn nai chán riian [Development of professional teachers to promote creative use of information and communication technology in classrooms]. **Veridian E-Journal, Silpakorn University**. 12(1), 1 – 13.
- Dorrow, S. (2009). **Connectivism learning theory: instructional tools for college courses**. Master's thesis, Western Connecticut State University.
- Downes, S. (2012). Connectivism and connective knowledge: essays meaning and learning networks. **National Research Council Canada**. Retrieved from: http://www.downes.ca/files/books/Connective_Knowledge-19May2012.pdf
- Jumnian, M. and Korrakot, J. (2018). bprà-yòht · bpan-hǎa láe naew taang gâe kǎi gaan cháí sèu on-lai nai gaan riian yàang mee bprà-sit-tí-pâap kǒng rohng riian [Benefit, problems and solutions of using online media in studies with efficiency in schools, Nakhon Si Thammarat Province]. **Ratchaphruek Journal** 16(3), 113-121.
- Khlaisang, J. (2017). gaan pà-lit láe cháí sèu yàang bpen rá-bòp pèuua gaan riian róo nai sà-dtà-wát tēe yēe-sip-èt [Systematical creating and using media for educaion in 21 century]. Bangkok: Chulalongkorn University Printery.
- Khlaisang, J. and Koraneekit, P. (2016). gaan òk bàep wép pèuua gaan riian gaan sǒn naew taang gaan bprà-yúk cháí sǎm-ràp gaan riian bàep pà- sǒm pà-sǎan ee lern-ning láe on-lai lern-ning [Web design for education and application for e-learning and online learning mix-method education]. Bangkok: Chulalongkorn University Printery.
- Malitong, K. (2005). **ték-noh-loh-yeē gaan sèuk-sǎa láe ná-wát-dtà-gam** [Educational technology and innovation]. Bangkok: Arun Printing.

- National Statistical Office. (2021). **wai rûn · in-têr-nét-gem on-lai** [Teenagers: internet: online game]. Retrieved from http://service.nso.go.th/nso/web/article/article_47.html
- Salmon, G. (2004). **E-Moderating the Key to Online Teaching and Learning**. 2nd Edition. London: Routledge.
- Sanyal, B. C. (2001), 'New functions of higher education and ICT to achieve education for all', Paper prepared for the Expert Roundtable on University and Technology-for- Literacy and Education Partnership in Developing Countries, International Institute for Educational Planning, UNESCO, September 10 to 12, Paris.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: a learning theory for digital age. **International Journal of Instructional Technology and Distance Learning**. 2(1), 3-10.
- Sounsamut, P. (2004). **pôo sèp gáp gaan dàt bplaeng néuua hăa lăe dtuua lá-kon rêuuang prá à-pai má-nee nai wát-tá-ná-tam bprà-chaa ní-yom nai chûuang bpee pút sàk-gà-ràat · sǒng-pan-hăa-rói-sèe-síp-hăa · sǒng-pan-hăa-rói-sèe-síp-hòk** [Audience and the adaptation of content and characters of 'Phra Aphai Mani' in Thai popular culture during 2002-2003]. Degree of Master of Arts in Thai. Chulalongkorn University.
- Suwannatthachote, P. (2018). **sà-mát-tà-ná lăe bôt bàat pôo sǒn on-lai gaan sà-daeng dton lăe sà-nàp-sà-nũn pôo riian** [Online instructor competencies and Roles: Instructor presence and Learner support]. **Journal of Graduate Studies Valaya Alongkron Rajabhat University**. 12(2), 244 – 256.
- Wongtip, K. (2015). **gaan dàt bplaeng néuua hăa lăe dtuua lá-kon kǒng wan-ná-ká-dee chà-bàp gaa-dtoon pǒn grà-tóp dtòr kun-kăa dăan kwaam ngaam kǒng wan-ná-ká-dee bàep chà-bàp lăe bôt bàat kǒng kroo pôo sǒn wan-ná-ká-dee** [The modifications of the content and Character in cartoon literature version: The hazardous impacts onto the fine values of the clas]. **Srinakharinwirot Research and Development (Journal of Humanities and Social Sciences)**. 7(13), 226-237.