

● บริบท

ปรากฏการณ์เกี่ยวกับเยาวชน วัยรุ่นในสังคมร่วมสมัยเป็นปัญหาสำคัญที่หลายฝ่ายให้ความสนใจ โดยเฉพาะนักศึกษาในภาคเมืองอย่างกรุงเทพฯ ซึ่งมีแหล่งบันเทิงและสิ่งยั่วยุทางอารมณ์และสังคมอย่างมากที่เชิญชวนให้นักศึกษาในรั้วมหาวิทยาลัยหันเหออกจากห้องเรียน แต่ใช้เพียงการกล่าวโทษสภาพแวดล้อมรอบตัววัยรุ่นเป็นปัจจัยกระตุ้นเท่านั้น หากระบบการจัดการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา โดยเฉพาะในกลุ่มสาขาทางสังคมศาสตร์อันมีโครงสร้าง เนื้อหา รายวิชา (course description / outline / syllabus) ที่กำหนดอย่างค่อนข้างตายตัว ไม่เปิดพื้นที่หรือปรับกระบวนการไปตามความสนใจใคร่รู้ของนักศึกษาที่ลงทะเลเบียดเท่าที่ควรจะเป็น นอกจากนั้นการสอนที่เน้นการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบที่เน้นให้ผู้เรียนบันทึกคำสอน (lecture based) ก่อให้เกิดฝักฝายระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เป็นผู้ให้- ผู้รับ (active -passive) กระบวนวิชาใดไม่มีการตรวจเช็คครายชื่อศึกษาก็มักหลบหลีกจากห้องเรียน สภาพห้องเรียนปราศจากบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ใดใดไม่ต่างไปจากนักบวชสวดมนต์ในสุสาน เมื่อการประเมินผลมาถึงก็นำต้นฉบับคำบรรยายของเพื่อนบางคนดังกล่าวไปอัดสำเนา(copy) มีเครื่องถ่ายเอกสารเป็นเครื่องมือสำคัญเพื่อท่องจำและสามารถทำข้อสอบให้ผ่าน ไม่อาจสังสรรค์ความรู้อย่างแท้จริงได้ บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจึงลดคุณภาพลงเรื่อย ๆ

ผู้วิจัยในฐานะของผู้รับผิดชอบมีหน้าที่โดยตรงในการจัดกระบวนการศึกษาภายใต้ระบบการเรียนการสอนแบบเดิม จึงพยายามแสวงหาแนวทางการจัดการศึกษาที่ไม่ใช่เป็นเพียงผู้ให้คำบรรยายหรือสร้างให้นักศึกษาเป็นเครื่องบันทึกข้อมูลหรืออุปกรณ์ท่องจำเท่านั้น คณะวิจัยจาก 3 สถาบันอุดมศึกษาได้แลกเปลี่ยนสภาพปัญหาของการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวที่ล้วนเผชิญสภาวะเดียวกัน กอปรกับการเข้าปรึกษาผู้รู้ นักการศึกษา นักประสาทวิทยาศาสตร์(neuroscientist) จึงนำมาซึ่งแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้บนฐานสมอง(Brain –based learning / Brain compatible learning หรือ BBL) ซึ่งพัฒนาจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ทางสมองเป็นสำคัญ หลักการนี้ให้ค่าการอธิบายการเรียนรู้ในสมองของมนุษย์แต่ละคนมีรายละเอียดมากกว่ากายภาพภายนอก แนวคิด BBL ได้ถูกนำเข้ามาสู่แวดวงการศึกษาไทยไม่นาน นับเป็นกระบวนการอันท้าทายต่อการจัดการศึกษาแบบเดิมอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในระดับอุดมศึกษาของไทยแล้วนับว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้เยี่ยงนี้เป็นนวัตกรรมในระยะค้นคว้าทดลองและประยุกต์ใช้ ประสบการณ์ในระยะเริ่มต้นทดลองประยุกต์ใช้กระบวนการเรียนรู้บนฐานสมองของคณะวิจัยจากวิทยาลัยการ

จัดการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง จึงนำมาซึ่งความพยายามของผู้วิจัยที่ต้องการสร้างแนวทางประยุกต์ใช้หลักการ BBL มาใช้ด้วยตนเอง เพื่อก้าวพ้นไปจากการเรียนรู้แบบบรรยายหรือให้ผู้เรียนเป็นเพียง passive learner เพียงถ่ายเดียว

การประยุกต์การจัดการเรียนรู้บนฐานสมรรถนะเริ่มขึ้นในมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตวังท่าพระ กรุงเทพฯ ภายใต้หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต ของคณะโบราณคดี ในปีการศึกษา 2548 เป็น 2 กระบวนวิชาของภาคต้น¹ คือ วิชา 320 360 Anthropological Mass Communication (สื่อสารมวลชนเพื่องานทางมานุษยวิทยา) และวิชา 320 231 Ethnic Groups (กลุ่มชาติพันธุ์) และอีก 2 กระบวนวิชาของภาคปลาย คือ วิชา 320 305 Anthropological Research Methodology (ระเบียบวิธีวิจัยทางมานุษยวิทยา) และวิชา 320 361 Media Production Technology for Ethnographic Research (เทคโนโลยีการผลิตสื่อเพื่อการวิจัยทางชาติพันธุ์)

ภาคต้น

● ก้าวแห่งการเปลี่ยนแปลง

สองรายวิชาในภาคต้นได้แก่ วิชา Mass Comm² และวิชา Ethnic Groups³ ทั้งสองเป็นวิชาเลือกของภาควิชามานุษยวิทยา คณะโบราณคดี ในระดับปริญญาตรี สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3-4 ด้วยปีการศึกษาที่ผ่านมาผู้วิจัยเผชิญกับภาวะที่ประสบกับตนเองว่า ไม่อาจนำพาให้นักศึกษาที่เคยลงเรียนเชื่อมโยงหรือผนวกใช้องค์ความรู้ไปกับบริบทแวดล้อมไม่ว่าจะเป็นในสถาบันการศึกษาหรือนอกห้องเรียนได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ หรือบางรายไม่อาจแม้กระทั่งนำความรู้เดิมมาประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควรจะเป็น ดังคำอธิบายรายวิชาที่ว่า

“ศึกษาเพื่อสร้างความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับหลักการเผยแพร่สาระทางสื่อมวลชน ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์และผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อบุคคล และสื่อพหุติกรรมต่าง ๆ งานทางด้านมานุษยวิทยา ในรูปแบบของสื่อต่าง ๆ และเพื่อนำความรู้ทางมานุษยวิทยา มาประยุกต์ใช้กับงานทางด้านสื่อสารมวลชน ” (Anthropological Mass Communication)

¹ ในแต่ละมหาวิทยาลัยมีคำเรียกภาคเรียนในปีการศึกษาต่างกัน อย่างไรก็ตามในระบบการเรียนการสอนแบบทวิภาคแล้ว คำว่า “ภาคต้น” และ “ภาคปลาย” ของมหาวิทยาลัยศิลปากร แล้วหมายถึง ภาคเรียนที่ 1 และ 2 ตามลำดับ

² “แมสส คอม” เป็นคำเรียกขานของนักศึกษาที่ลงเรียนวิชา 320 360 Anthropological Mass Communication (สื่อสารมวลชนเพื่องานทางมานุษยวิทยา)

³ “เอ็ทนิค กรุป” เป็นคำเรียกขานของนักศึกษาที่ลงเรียนวิชา 320 231 Ethnic Groups (กลุ่มชาติพันธุ์)

และ “ศึกษาแนวคิดทางทฤษฎีที่สำคัญด้านกลุ่มชาติพันธุ์ รวมทั้งศึกษาแบบแผนทางสังคมและวัฒนธรรมของกลุ่มคนต่าง ๆ ในพื้นที่ทุกภาคของประเทศไทย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจต่อสภาพของความเป็นอยู่และภาวะปัญหาที่กลุ่มชาติพันธุ์เหล่านี้เผชิญอยู่ ขณะเดียวกันต้องการชี้ให้เห็นถึงผลกระทบของการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงที่มีต่อสังคมและวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์” (Ethnic Groups)

จากหลักการที่กำหนดขึ้นนั้นจะเห็นได้ว่า ทั้งสองรายวิชาตั้งอยู่บนหลักการที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ศาสตร์ทางมานุษยวิทยาไปใช้กับสภาพสังคมแวดล้อมตัวผู้เรียนทั้งในด้านสื่อสารมวลชนและความเข้าใจต่อปัญหาและการเปลี่ยนแปลงของกลุ่มชาติพันธุ์ กอปรกับทั้งสองรายวิชาที่มีการศึกษานอกสถานที่ผู้วิจัยจึงสังเกตเห็นว่า พื้นฐานของทั้งสองรายวิชาจึงเป็นช่องทางที่สามารถประยุกต์การจัดการเรียนรู้บนฐานสมมองขึ้นได้

แนวทางและการดำเนินงาน

ด้วยวัตถุประสงค์ของทั้งสองรายวิชาที่มีความมุ่งหมายที่มีทั้งส่วนต่างและส่วนเหมือน ในแง่ของส่วนต่างก็คือวัตถุประสงค์ของรายวิชาที่มุ่งหมายที่แตกต่างกันทั้งในระดับวิธีวิทยาและแนวคิดทฤษฎี วิชาหนึ่งเน้นที่สื่อสารมวลชน ขณะที่อีกวิชาเน้นที่แนวคิดทฤษฎีที่ปรับใช้กับสถานการณ์ และจำนวนของผู้เรียนหรือกลุ่มเป้าหมายก็ต่างกลุ่มกัน ไม่มีนักศึกษารายใดลงเรียนทั้งสองวิชาพร้อมกัน ขณะที่ส่วนคล้ายก็คือทั้งสองรายวิชามุ่งให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในกระบวนการเรียนรู้นี้บนฐานสมมองในสองรายวิชาในแนวทางต่างกัน

ในรายวิชา สื่อสารมวลชนเพื่องานทางมานุษยวิทยา จะเน้นการปฏิบัติทั้งในและนอกห้องเรียนที่เชื่อมโยงเข้าหาระบบการสื่อสารมวลชนที่รายล้อมตัวผู้เรียนเป็นฐานเดิม อีกทั้งนำหลักความรู้ความเข้าใจไปปฏิบัติ และประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดีเป็นรูปธรรมดังวัตถุประสงค์ของรายวิชาว่า “ศึกษาพื้นฐานของหลักการว่าด้วย “สื่อ” และ “วัฒนธรรม” เข้าใจแนวคิดการศึกษาและวิเคราะห์สื่อ และสามารถนำหลักความรู้ความเข้าใจไปปฏิบัติและประยุกต์ใช้ได้”

ส่วนรายวิชา กลุ่มชาติพันธุ์ นั้นจะใช้การศึกษานอกสถานที่เป็นกุญแจสำคัญที่จะช่วยไขโจทย์ที่เกิดจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มชาติพันธุ์หลากหลายกลุ่ม ทั้งในภาคเมืองและชนบท ควบคู่ไปกับคำอธิบายเชิงทฤษฎีที่สัมพันธ์กับปรากฏการณ์นั้น ๆ อีกทั้งเชื่อมโยงกับมโนทัศน์ความคิดเดิม ดังวัตถุประสงค์ของรายวิชาได้แก่

- 1) ศึกษาพัฒนาการและสาระของแนวคิดทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญและสัมพันธ์กับกลุ่มชาติพันธุ์

- 2) ศึกษาและทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆในประเทศไทยและประเทศเพื่อนบ้าน
- 3) วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยประเด็นปัญหาต่าง ๆ เกี่ยวกับมโนทัศน์เรื่องกลุ่มชาติพันธุ์
- 4) ประยุกต์แนวความคิดศึกษากลุ่มชาติพันธุ์ใช้เป็นแนวทางทำความเข้าใจกรณีศึกษาภาคสนาม
- 5) สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ ทำความเข้าใจกับสถานการณ์ทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการเมืองเกี่ยวกับกลุ่มชาติพันธุ์ในโลกปัจจุบันได้

นอกจากหลักการนั้นแล้วผู้วิจัยยังตระหนักในประเด็นที่มักมองข้ามหรือไม่ถูกบรรจุลงในหลักสูตรอีกประการหนึ่งคือ อย่างน้อยที่สุดกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งไขว้ไต่ถามทางการศึกษาน่าจะช่วยเปิดมุมมองของคำว่า กลุ่มชาติพันธุ์มากขึ้น และลดทัศนคติเชิงลบ(อคติ)ที่มักมองกลุ่มชาติพันธุ์เป็น “คนอื่น” ที่ห่างไกล หรือปัญหาที่เกิดขึ้นกับกลุ่มชาติพันธุ์เป็นเรื่องไกลตัวนักศึกษาอีกต่อไป

แนวทางและขั้นตอนของการจัดการเรียนการสอนทั้งสองวิชาสรุปพอสังเขปดังนี้

1. สื่อสารมวลชนเพื่องานทางมานุษยวิทยา

ขั้นตอน	แนวทาง
1.1 การออกแบบโจทย์ของการเรียนรู้ สัมภาษณ์ทดสอบเบื้องต้น(Pre-test) และสนทนา (dialogues)	ใช้บทสัมภาษณ์สอบถามเบื้องต้นใช้กระบวนการสื่อสารที่เคยเป็นไปในชีวิตประจำวันมา
1.2 การเรียนรู้แบบ Peer Technique / Buddy / team	ปรับฐานคติและความคิดเรื่อง การสื่อสารจากการปฏิบัติร่วมกันระหว่างเพื่อน
1.3 การสร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ (Enriched environment)และ พื้นที่แห่งการเรียนรู้ (Learning spaces)	พยายามกระตุ้นให้การเรียนรู้โดยหลักการเบื้องต้นของการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ของการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนโดยการทัศนศึกษาเบื้องต้น และกระบวนการผลิตสื่อของสื่อมวลชนบางแขนงที่ผู้เรียนคุ้นเคย
1.4 การเรียนรู้ตามความสนใจ (Option Learning)	เน้นการปฏิบัติการหรือสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมในการผลิตสื่อที่ผู้เรียนสนใจและอยากเรียนรู้เป็นสำคัญ
1.5 การเชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎี(Linkage to Conceptual Keys)	สร้างการเรียนรู้ด้วย Key Concept ขึ้นมาเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและอธิบายด้วยตนเอง

<p>1.6 การจัดการกับข้อมูลและนำเสนอ (Processing and Presentation)</p>	<p>เมื่อศึกษาและเก็บข้อมูลจากประสบการณ์นอกห้องเรียนในแขนงของสื่อมวลชนตามความสนใจของผู้เรียนในช่วงระยะเวลาหนึ่งแล้วผู้เรียนสามารถจัดการข้อมูลนั้นอย่างเป็นระบบและนำเสนอในรูปแบบที่สร้างสรรค์</p>
--	---

2. กลุ่มชาติพันธุ์

ขั้นตอน	แนวทาง
<p>2.1 การสร้างจิตวิทยาของการเรียนรู้</p>	<p>สำรวจความสนใจและข้อมูลเบื้องต้นเป็นรายบุคคล แล้วตั้งจิตวิทยาเกี่ยวกับตัวผู้เรียนเอง เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสำรวจความคิดของตนเองมากขึ้น ยกกระต๊อบไปสู่การค้นคว้าข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์ตามความสนใจ</p>
<p>2.2 การออกภาคสนาม(Field trips)</p>	<p>เป็นเครื่องมือและสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ภายใต้จิตวิทยาที่ท้าทาย</p>
<p>2.3 การเชื่อมโยงประสบการณ์สนามกับแนวคิดทฤษฎีหลัก (Fieldwork and Key Concepts)</p>	<p>ประยุกต์ข้อมูลจากสนามขึ้นมาเชื่อมโยงกับคำอธิบายจากแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกลุ่มชาติพันธุ์ เพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น</p>
<p>2.4 การศึกษาข้ามสนาม ข้ามวัฒนธรรม (Cross field / Cross culture learning) ระหว่างสถาบัน</p>	<p>พัฒนาทักษะทางกายและอารมณ์ในสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ที่ต่างวัฒนธรรม และสามารถเปรียบเทียบในกรณีศึกษาที่มีจิตวิทยาที่ท้าทายที่แตกต่าง</p>
<p>2.5 ยกกระต๊อบการเรียนรู้จากปรากฏการณ์ด้วยการนำเสนอและแลกเปลี่ยน</p>	<p>ประมวลข้อมูลจากสนามเปรียบเทียบ จากกรณีศึกษาของแต่ละกลุ่มยกกระต๊อบเชื่อมโยงกับแนวความคิด</p>

โดยทั้งสองรายวิชาจะมีการพิจารณาผลผลิตของนักศึกษาประกอบการสังเกตการณ์ในฐานะข้อมูลเชิงประจักษ์เป็นตัวชี้วัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามกิจกรรมในแต่ละขั้นของกระบวนการโดยจำแนกเป็นรายวิชาตามขั้นตอน

ขั้นตอนดำเนินงาน

1. รายวิชา สื่อสารมวลชนเพื่องานทางมานุษยวิทยา (Anthropological Mass Communication)

1.1 การออกแบบโจทย์ของการเรียนรู้ สํารวจ ทดสอบเบื้องต้น (Pre-test) และสนทนาตามธรรมชาติ (dialogues)

เบื้องต้นผู้วิจัยออกแบบ (design) คำถามที่เป็นโจทย์เบื้องต้นเกี่ยวกับตัวผู้เรียน ให้แนะนำตัวเอง เพื่อให้ผู้เรียน ตรวจสอบและค้นหา สาเหตุ จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ที่เลือกลงกระบวนวิชานี้ รวมทั้งพื้นฐานประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อสารมวลชนที่รู้จัก ตลอดจนความคาดหวังและข้อเสนอแนะอันจะนำมาซึ่งการปรับการออกแบบ (re-design) ซึ่งจะนำไปสู่การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน (co-design) ต่อไป

“เพื่อจะได้รู้จักกับคำว่า สื่อสารมวลชนมากขึ้น โดยส่วนตัวคิดว่า สื่อแขนงนี้ปัจจุบันมีความสำคัญมาก กับในวงการต่าง ๆ เหมือนกับสื่อเป็นสิ่งที่มีความจำเป็น และส่งผลกระทบต่อความคิดของคนหมู่มาก หรือผู้ที่เสพสื่ออื่น ๆ ...” (03450XX)

“ตอนนี้เรียนที่รามฯก็สาขาสื่อสารมวลชนแต่ไม่ค่อยได้รู้เรื่องเกี่ยวกับสื่อสารมวลชนเท่าไร ก็เลยอยากรู้เพิ่มมากขึ้น โดยส่วนตัวชอบการถ่ายภาพ แต่ก็ยังไม่เก่งเท่าไรพอถ่ายได้ หนูใฝ่ฝันหรือเรียกง่าย ๆ ว่า อยากทำอะไร เกี่ยวกับหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร เพราะหนูไม่ชอบทำงานที่ต้องอยู่กับที่นัก ชอบออกไปข้างนอก ไปทำข่าว คอลัมน์ มาเขียนส่ง และได้ถ่ายรูปด้วย ทำคนเดียวหมดค่ะ อยากทำอย่างนั้นบ้าง แต่ไม่รู้ว่าจะเรื่องจริงมันจะเป็นอย่างไรที่หนูอยากทำหรือเปล่า อยากรู้ว่าเขาทำกันยังไง ซึ่งหนูคิดว่าน่าจะได้รับความรู้จากวิชานี้บ้างเล็กน้อยก็ยิ่งดี ได้ยินรุ่นพี่บอกว่า ได้ไปฝึกงานด้วยก็เลยรีบลงเลยคะ หวังว่าหนูจะได้ฝึกงานบ้างนะคะ เรื่องเกรดเอาไว้ทีหลัง” (03460XX)

จากการสำรวจเบื้องต้นพบว่า ผู้เรียนโดยส่วนใหญ่จากจำนวนทั้งหมด 36 คนมีฐานประสบการณ์เดิมและพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อสารมวลชนในระดับเบื้องต้น และมีความสนใจที่จะเรียนรู้กระบวนการทำงาน พร้อมจะเปิดรับความคิดใหม่ ๆ ในการเรียนรู้ ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อสารมวลชนกับชีวิตประจำวันของผู้เรียนจึงเป็นสิ่งที่แต่ละคนในฐานะปัจเจกซึมซับทั้งโดยรู้ตัวและไม่รู้ตัว (conscious and unconscious learning) มาบ้างแล้ว เหมือนเป็นวงจร (pathway) ที่กระจายอยู่ในเครือข่ายประสาทของสมองอยู่แล้ว วงจรเหล่านี้รอคอยให้มีการเชื่อมต่อและยึดโยงให้เข้มแข็งขึ้นเพื่อเป็นวงจรที่เข้มแข็งและแน่นอนหนามากขึ้น ดังนั้นขั้นตอนต่อจากนี้จึงเป็นการออกแบบ

เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้บนฐานสมองที่อิงกับหลักการแบบ BBL teaching approach ได้แก่ สมองเรียนรู้โดยหาความหมายของสิ่งที่เรียนรู้ (rational brain) สมองยอมต่อสู้เพื่อให้อยู่รอด (survival brain) สมองเรียนรู้พร้อมกันทุกระบบ แต่ทุกระบบมีหน้าที่ต่างกัน (whole brain / holistic brain) อารมณ์มีบทบาทอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ (emotional brain) เป็นต้น

ภายใต้ระบบการจัดการศึกษาแบบเดิม นักศึกษาบางรายจึงมีความคาดหวังต่อรายวิชานี้ ในฐานะของกระบวนการวิชาหนึ่งทางมานุษยวิทยาร่วมสมัยน่าจะเป็นทางเลือกและทางออกให้อารมณ์ และสมองของผู้เรียนได้บ้าง

“ด้วยความที่เป็น Mass Comm เพราะหนูเป็นคนที่ชอบที่จะพูดคุยและสื่อสารกับคนอื่น หนูคิดว่าการสื่อสารมันทำให้หนูได้รู้อะไรมากขึ้น เพราะฉะนั้นการเรียนวิชานี้คงจะทำให้หนูมีความสุขในการเรียนมากขึ้น เพราะทุกวันนี้หนูเรียนแต่ Eng ซึ่ง เป็นอะไรที่มันมีบรรยากาศที่เป็นวิชาการมาก มันเป็นการนั่งเรียนในห้องเงียบ ๆ ต่างคนต่างเรียน คุยกันไม่ได้เลย มันเลยทำให้หนูอึดอัดมาก ๆ ถ้าหนูเรียนวิชานี้ มันคงจะเป็นบรรยากาศการเรียนที่แตกต่างออกไป หนูคงรู้สึกดีขึ้น...” (03461XX)

1.2 การเรียนรู้แบบ Peer Technique / Buddy / team

เมื่อส่วนใหญ่ผู้เรียนมีพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อสารมวลชนแล้ว กระบวนการใน กระตุ้นการเรียนรู้จากประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เรียกว่า Activating Prior Learning กิจกรรมที่ ผู้วิจัยใช้ก็คือให้ผู้เรียนสร้างรูปแบบของการสื่อสารขึ้นมา เพื่อเป้าหมายให้ “สาร” จากผู้ส่งไปถึงผู้รับ สารปฐมบทแรกเริ่มจึงเน้นไปที่สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวของผู้เรียนมากที่สุดก็คือ ตัวของผู้เรียน และเพื่อนร่วม ชั้น นั่นเอง ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเองที่จะถ่ายทอดออกมาเป็นการเล่าเรื่องของตนเองก็คือประมวล ความคิดในแบบจำลองของการสื่อสารในรูปแบบของ S-M-C-R (Sender-Message- Channel- Receiver) โดยมีเทคนิควิธีที่ส่งผ่านจากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกบุคคลหนึ่งในเนื้อหาเดียวกัน ทว่ามีหลาย ช่องทาง เพื่อให้ถึงผู้รับเช่นเดียวกัน ผู้เรียนจึงต้องร่วมกับเพื่อนคิดเกี่ยวกับรูปแบบของช่องทาง ในการสื่อสารในหลากหลาย กิจกรรมต่อเนื่องก็คือการให้ผู้เรียนจับคู่ในลักษณะบัดดี้ (Buddy) ต่าง สัมภาษณ์พูดคุยกับคู่ของตัวเอง มีเป้าหมายผลิตผลงานสร้างสรรค์เกี่ยวกับคู่ให้ผู้อื่นๆ รู้จัก กระบวนการนี้สร้างจากการเรียนรู้ภายใต้ระบบเพื่อนและการจับคู่กัน เป็นการประยุกต์ให้เกิดความ เข้าใจในช่องทางการสื่อสาร(Channel) ในรูปแบบต่าง ๆ ที่ผลิตกันขึ้นมาโดยให้มี “สาร” ครอบคลุม กระบวนการนี้จึงเป็นการสร้างกลไกการเรียนรู้เกี่ยวกับ การสื่อสารมวลชนแบบง่ายที่สร้างขึ้นได้ จากตัวผู้เรียนเอง ความน่าสนใจที่พบก็คือกระบวนการในการเชื่อมต่อดวงจรความรู้เกี่ยวกับการ สื่อสารมวลชนของผู้เรียนเป็นไปโดยอัตโนมัติและนำเสนอผลงานออกมาอย่างกระตือรือร้น

สร้างสรรค์ การยกระดับจากกลไกการเรียนรู้แบบง่ายนี้จึงเชื่อมต่อวงจรความรู้และประสบการณ์ที่ผ่านมาให้พัฒนาไปสู่ข้อมูลหรือกลไกทางการสื่อสารมวลชนที่ซับซ้อนมากขึ้นได้

เมื่อประเมินผลการเรียนรู้ ตัวผู้เรียนเองจะเปรียบเทียบจากผลงานของแต่ละคนว่า ผลงานของตัวเองและของเพื่อนนั้นชิ้นใดที่มีความดึงดูดใจในการสร้างและเชิญชวนผู้พบเห็นได้มากกว่ากัน ผลงานดังกล่าวไม่ต่างไปจากการพาดหัวข่าวหรือการจัดรูปแบบคอลัมน์ในหน้าหนังสือหรือสิ่งพิมพ์ หรือการนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหวก็จะเป็นรูปแบบการสื่อที่เพิ่มมิติความน่าสนใจเพิ่มขึ้น กรณีที่เกิดขึ้นจึงเหมือนบทเรียนที่ไม่ต่างไปจากที่ผู้เรียนต้องพบในชีวิตประจำวัน นั้นย่อมแสดงว่า นอกจากสมองจะเรียนรู้ทั้งขณะรู้ตัวและไม่รู้ตัวแล้ว สมองยังได้ค้นหาความหมายโดยการค้นหาแบบแผนในสิ่งที่เรียนรู้(The brain learn by constructing pattern) และสมองสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ โดยการหาความหมายของสิ่งที่เรียนรู้ (rational brain) อีกด้วย และทำให้ทราบว่า แนวโน้มผู้เรียนนั้นมีสมองส่วนที่ชำนาญทาง Visual brain และ Auditory brain



ภาพที่ 1- 6 กิจกรรมการเรียนรู้แบบจำลองของการสื่อสารแบบ Buddy

1.3 การสร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ (Enriched environment) และ พื้นที่แห่งการเรียนรู้ (Learning spaces)

กิจกรรมในกระบวนการเรียนรู้ต่อมาคือมุ่งสร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานที่ว่า กระบวนการนี้จะสอดคล้องกับเรื่องของอารมณ์ที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ (emotional brain) สมองเรียนรู้จากปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม(the brain learn by interaction with environment brain) การเรียนรู้แบบสัมพันธ์บท (intertextuality) และไม่มีขีดจำกัดในการ

เรียนรู้ของสมอง(unlimited learning) ดังนั้นเมื่อเปิดพื้นที่แห่งการเรียนรู้ให้ผ่านการสร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้แล้วย่อมค้นหาแบบแผนและสร้างแนวทางการเรียนรู้ของตัวเองได้จากกระบวนการนี้

เมื่อตระหนักถึงเป้าหมายดังกล่าว กิจกรรมที่ดำเนินไปก็คือการนำพานักศึกษาย้ายจากห้องเรียนที่มีข้อจำกัดในเรื่องของบรรยากาศที่สร้างความเฉื่อย เนือยในการเรียนรู้นอกสถานที่ยังองค์การปฏิบัติงานจริงด้านสื่อที่ผู้เรียนสัมผัสอยู่ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ สื่อวิทยุโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ทราบกระบวนการในการผลิตตั้งแต่แรกเริ่มจนกระทั่งสิ้นสุดเป็นผลผลิตในสื่อเหล่านั้น ๆ โดยตั้งคำถามเชิงเปรียบเทียบกับผู้เรียนว่า ก่อนและหลัง (Before and After) จากการเข้าศึกษากระบวนการผลิตสื่อเหล่านั้น ๆ เป็นอย่างไร ผลของกิจกรรมผู้เรียนประเมินความรู้ของตนเองในลักษณะของความแตกต่างอย่างชัดเจนขึ้นเกี่ยวกับการผลิตสื่อและเพิ่มพูนความรู้จริงมากขึ้น รวมถึงตอบคำถามเกี่ยวกับหนังสือพิมพ์หรือวิทยุโทรทัศน์ได้ในหลายประเด็น อาทิ สัญลักษณ์ดาวที่ปรากฏบริเวณหน้าหนังสือรายใหญ่ทุกฉบับว่ามีความหมายว่าอย่างไร ทศนคติเดิมเกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานของหนังสือพิมพ์เปลี่ยนไป รับทราบความซับซ้อนและยากลำบากของบรรดาคนผลิตข่าวมากขึ้น รวมถึงทราบถึงการลงทุนที่สูงอย่างมากในการผลิตหนังสือพิมพ์ที่ดูเหมือนเป็นสิ่งพิมพ์ที่มีราคาไม่มากนัก แต่เป็นเรื่องที่ต้องแข่งกับเวลาและเทคโนโลยีไม่น้อย เป็นต้น บางคนเปลี่ยนทัศนคติของตนเองเกี่ยวกับหนังสือพิมพ์ไปในทำนองว่า สนใจที่จะเข้ามาเป็นคนทำงานข่าวเป็นเบื้องหลังการผลิตจากเดิมที่ไม่เคยสนใจ อยากจะขอฝึกงานในสายงานสื่อสารมวลชนในลำดับต่อไป

การเปลี่ยนแปลงก่อน-หลังประสบการณ์การเรียนรู้ของมนุษย์ย่อมเกิดขึ้นได้เสมอ ประสบการณ์เป็นสิ่งสร้างเสริมองค์ความรู้ และสอนให้อย่างไม่สิ้นสุด การสร้างสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ก็เพิ่มและเป็นกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้ให้สมองไม่ใช่แค่น้อย

กิจกรรมในห้องเรียนที่ดำเนินภายใต้หลักการเดียวกันก็คือ ให้ผู้เรียนนำเสนอตัวอย่างของสื่อหลายแขนงตามประเด็นในการสนทนาในแต่ละครั้งของการเรียน เพื่อให้มีประเด็นในการถกเถียง วิพากษ์วิจารณ์และทำความเข้าใจร่วมกัน และให้นำเสนอมุมมองของตนเองในแต่ละประเด็น อาทิ ละครโทรทัศน์ประเภทซีรี่ส์ ซิท-คอม (situation comedy TV series) กับภาพสะท้อนสังคม เกมส์โชว์กับการโฆษณาสินค้า ผู้ชมละครโทรทัศน์ไทย เป็นต้น การสนทนาในแบบธรรมชาติได้กระตุ้นประสบการณ์เดิมในระดับปัจเจกขึ้นมาสู่ระดับกลุ่มและขยายเป็นหัวข้อถกเถียงให้หลายข้อความคิดได้พยายามยกขึ้นมาหักล้างและโต้เถียงกัน ในที่สุดผู้วิจัยก็ช่วยประมวลและเสริมด้วยคำหลักจากแนวคิดทฤษฎีในทางสื่อสารมวลชนและมานุษยวิทยาเข้าไปประกอบให้ชัดเจนขึ้น ดังบทสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียนอันเป็นผลของบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ออกมา

“สอนสบาย ๆ เป็นกันเอง ทำให้ความรู้ออกมาด้วยความรู้สึกเป็นกันเอง ซึมซับผ่านหัวสมอง ไม่ต้องจำเลย ทุกอย่างซึมซับอย่างไม่รู้ตัว” (03451XX)

กิจกรรมที่เสริมทักษะของสมองจากการกระทำและแสดงออกเป็นอีกหนึ่งของกระบวนการนี้ ได้แก่ การวางเป้าหมายประกอบใจทศให้ผู้เรียนจัดบอร์ดนิทรรศการเกี่ยวกับสื่อมวลชนแขนงต่าง ๆ ในกรอบความคิดในการมองสื่อแขนงนั้นต่าง ๆ กัน อาทิ โทรทัศน์กับบทบาทผู้ชาย- ผู้หญิง อิทธิพลของหนังสือพิมพ์ ผลกระทบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ผู้เรียนแบ่งกลุ่มสามารถเลือกหัวข้อจัดบอร์ดนิทรรศการตามความสนใจหมุนเวียนกันก่อนหลัง ตลอดช่วงเวลาที่มีการเรียนการสอน การประเมินผลงานไม่ได้วัดจากมาตรฐานของผู้วิจัย หากให้เพื่อนนักศึกษาด้วยกันที่ไม่ได้ลงเรียนในกระบวนการวิชานี้ร่วมวิจารณ์และประเมิน(comment) ผลที่ออกมาในกลุ่มแรก ๆ ที่พยายามเน้นเนื้อหาหรือตัวหนังสือ(content)เป็นหลัก หรือดึงดูความสนใจผู้ชมเน้นรูปแบบ (form) แต่ไม่มีสาระ(content)เท่าที่ควร ก็ทำให้กลุ่มต่อมาเตรียมความรับผิดชอบของตัวเองเพิ่มขึ้นไปโดยอัตโนมัติ ผลสะท้อนจากกิจกรรมนี้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ผ่านขั้นตอนที่ไม่ต่างไปจากกระบวนการทำงานของสื่อแขนงหนึ่งที่มีปลายทางหรือเป้าหมายที่ต้องการสื่อสารออกไปให้กับสาธารณะรับรู้

 <p>ผู้เรียนสนใจประสบการณ์ของวิทยากรในการศึกษาสำนักงานหนังสือพิมพ์มากกว่านั่งฟังกระบวนการในชั้นเรียน</p>	 <p>เครื่องจักร และกลไกการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์กระตุ้น Visual และ Auditory Brain ของผู้เรียน</p>	 <p>สถานีโทรทัศน์ดาวเทียม ASTV สื่อใหม่ใกล้ตัวผู้เรียนกระตุ้นให้สนใจสื่อมวลชนยุคไร้พรมแดน</p>
 <p>การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ณ สถานีโทรทัศน์ เหมือนสร้างบทบาทสมมติชั่วคราว</p>	 <p>บอร์ดนิทรรศการเรื่อง สังคมไทยในโทรทัศน์ จัดแสดงเนื้อหาและรูปแบบการถ่ายทอดความรู้สู่สาธารณะ</p>	 <p>เทคโนโลยีทันสมัย และกระบวนการผลิตมีส่วนกระตุ้นและเชื่อมโยงการเรียนรู้ของสมอง</p>

ภาพที่ 7-12 กิจกรรมสร้างสิ่งแวดล้อมและพื้นที่แห่งการเรียนรู้

1.4 การเรียนรู้ตามความสนใจ (Option Learning)

ด้วยคำอธิบายหลักที่ว่า สมอแต่ละคนมีการเรียนรู้เฉพาะและมีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (different brains different learning) - สมอเรียนรู้พร้อมกันทุกระบบ แต่ละระบบมีหน้าที่ต่างกัน (whole brain / holistic brain) - อารมณ์มีบทบาทอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ (emotional brain)-การเรียนรู้ที่ซับซ้อนสามารถเข้าถึงได้โดยการกระตุ้นที่ท้าทาย (challenging) สมอเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (the brain learn by interaction with environment) การเรียนรู้ทุกอย่างของนักศึกษาจึงมีความสำคัญ หน้าที่ของการเรียนรู้จึงเป็นการสร้างสรรค์การเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบที่พึงสร้างให้ผู้เรียนได้รับ และ การกระตุ้นนักศึกษาให้เกิดภาวะความอยากรู้ อยากรู เห็น อยากรทดลอง อยากรปฏิบัติ อยากรฝึกฝน มีส่วนร่วม ดังนั้นแนวทางการสร้างการเรียนรู้ตามความสนใจประหนึ่งเส้นทางที่ปูให้ผู้เรียนได้เลือกเดินตามความต้องการของตัวเอง

“อยากรู้เกี่ยวกับการทำงานทางด้านสื่อสารมวลชน อยากรู้เกี่ยวกับงานเบื้องหลัง เพราะคิดว่าสนุกดี และเท่าที่ทราบมา จะมีการไปดูการทำงานเบื้องหลังของบริษัทที่ทำงานด้านสื่อสารมวลชน จึงอยากรู้ เพราะอยากรูไปดูการทำงานจริง สถานที่จริง ค่ะและคงจะได้มุมมองใหม่ ๆ เกี่ยวกับสื่อสารมวลชน มุมมองทางมานุษยวิทยาในการเรียนรู้ด้านสื่อที่น่าสนใจดีค่ะ” (03461XX)

กิจกรรมอันดับแรกคือ โจทย์ของกิจกรรมที่ว่า “สื่อสารมวลชนทำงานอย่างไร” จึงเป็นกระบวนการให้นักศึกษาทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มเลือกเข้าไปศึกษาสื่อมวลชนแขนงใดก็ตามตามความสนใจ ศึกษาจากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม (participatory observation) ในกระบวนการผลิตสื่อ (media production) ตั้งแต่แรกเริ่มจนสำเร็จเป็นสื่อที่พบเห็นในสาธารณะ ขณะเดียวกัน โจทย์ต่อมาที่บรรดานักศึกษาต้องเป็นผู้ไขปริศนาออกมา ก็คือต้องเปลี่ยนจากผู้สังเกต ศึกษา มาสู่เป็นผู้ปฏิบัติการนำเสนอเอง ดังนั้นผู้เรียนจึงเปลี่ยนบทบาทของตนเองเป็นผู้ผลิตสื่อ (producer) หรือผู้ส่งสาร (sender) สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสื่อนำเสนอสู่เพื่อนร่วมชั้นในฐานะของผู้รับสาร (receiver) เข้าใจเฉกเช่นเดียวกับที่ตนเคยได้รับมา ผลของกระบวนการนี้พบว่า นักศึกษาได้เรียนรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจเป็นพื้นฐาน มุ่งเข้าศึกษา เก็บข้อมูล สัมภาษณ์อย่างจริงจัง เป็นทั้งรายบุคคลและกลุ่ม บางกลุ่มสามารถเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารที่ดี ขณะที่บางกลุ่มเป็นเพียงฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง เข้าใจตนเองว่าเหมาะสมที่จะเป็นอะไรได้ในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ การเรียนรู้เพิ่มเติมที่สมอของผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองที่คือเบื้องหลังฉากของการทำงานผลิตสื่อโดยเฉพาะโทรทัศน์หรือโฆษณานั้นไม่สวยงามหรือหอมหวานเหมือนกับตัวผลงานที่นำเสนอสู่สายตา หลายคนจึงตระหนักและตรวจสอบตัวเองกับรูปแบบการทำงาน ตลอดจนสิ่งแวดล้อมที่จะต้องเผชิญหน้า บางคนถึงกับตกตะกอนความคิดต่ออาชีพในอนาคตต่อไปได้ว่า จะเป็นคนการทำงานด้านสื่อสารมวลชนหรือไม่

1.5 การเชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎี (Linkage to Conceptual Keys)

“หนังสือด้วยสายตานักมานุษยวิทยา” เป็นกิจกรรมที่มีกระบวนการมุ่งตอบคำถามเรื่องข้อสงสัยกับมิติ “วัฒนธรรม” สามารถเข้าใจแนวคิดการศึกษาและวิเคราะห์สื่อ และนำหลักความรู้ความเข้าใจไปปฏิบัติและประยุกต์ใช้ได้ (ซึ่งจะเป็นกระบวนการในลำดับสุดท้าย) ด้วยกรอบหลักการของสมองที่ว่าด้วย การเรียนรู้ที่ซับซ้อนสามารถเข้าถึงได้โดยการกระตุ้นที่ท้าทาย (challenging) - สมองเรียนรู้ได้อย่างไม่มีขีดจำกัด (unlimited learning) - สมองค้นหาความหมายโดยการค้นหาแบบแผนในสิ่งที่เรียนรู้ (the brain learn by constructing) กิจกรรมภายใต้กรอบเหล่านี้จึงออกแบบให้นักศึกษาทำความเข้าใจมุมมองแนวคิดทฤษฎีทางสื่อสารมวลชนและมานุษยวิทยาเกี่ยวกับการวิเคราะห์สื่อ โดยผู้วิจัยชี้แนะด้วยการให้ความหมาย (meaning) การเปรียบเทียบ (comparative) คำบรรยายสรุป และให้คำสำคัญ (key words) พร้อมตัวอย่างเป็นตัวแบบรูปแบบต่าง ๆ เป็นแนวทางเบื้องต้น อาทิ โครงสร้าง-หน้าที่ของสื่อกับสังคมวัฒนธรรม (structural-functionalism) มุมมองเรื่องเพศสภาพ (gender) ถอดรหัสสื่อด้วยแนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiology) ซึ่งนักศึกษามุ่งค้นคว้าและหาความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลที่มีอยู่กับแนวคิดที่ประยุกต์ใช้ อาทิ การสร้างแผนที่ความคิด (mind map) ที่ช่วยให้เรียนรู้และเข้าใจได้เร็วขึ้น อย่างไรก็ตามการประเมินในกระบวนการขั้นตอนนี้ไม่ได้ตัดสินจากถูก-ผิดเป็นเกณฑ์ หากใช้หลักตรรกะเป็นเหตุเป็นผลเป็นตัวชี้วัด ตลอดจนการร่วมวงกันวิจารณ์และหาทางออกและสร้างมุมมองใหม่ ๆ ให้กับกรณีนั้น ๆ

ในกระบวนการนี้ผู้วิจัยประเมินผลของกิจกรรมว่า มีเงื่อนไขพื้นฐานเกี่ยวกับความรู้ทางมานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรมของผู้เรียนเป็นตัวแปร ผู้เรียนที่ผ่านการเรียนรู้แบบเดิมที่เป็นการบรรยายและค่อนข้างใช้สมองส่วน auditory brain / visual brain ได้ดี ประกอบระดับความจำของสมอง (retention) ของแต่ละคนที่ต่างกัน จากการอ่านเขียนพร้อมทั้งมีทักษะการประยุกต์ใช้แนวคิดทฤษฎีเป็นประจำย่อมสามารถบรรลุกิจกรรมนี้ เชื่อมโยงสื่อกับแนวคิดทฤษฎีก่อนหน้าได้ชัดเจนกว่าเพื่อนที่พื้นฐานความรู้ไม่แน่นเพียงพอ

1.6 การจัดการกับข้อมูลและนำเสนอ (Processing and Presentation)

ในท้ายของกระบวนการเป็นเหมือนการสรุปงานและประมวลผลความคิดของผู้เรียนว่าสัมฤทธิ์เป้าหมายตามโจทย์ที่ท้าทายหรือไม่ กิจกรรมส่งท้ายจึงเป็นการตอบคำถามเกี่ยวกับหลักการทางสมองที่ว่า สมองจัดเก็บข้อมูลไว้หลายระบบ (parallel learning) - สมองยอมต่อสู้อเพื่อให้อยู่รอด (survival brain) - สมองเรียนรู้ทั้งขณะรู้ตัวและไม่รู้ตัว (conscious and

unconscious learning)- สมองเรียนรู้พร้อมกันทุกระบบ(whole brain) เมื่อนักศึกษามีความตื่นตัวในการเรียนรู้ และประสบการณ์ที่ต่างไปจากเดิมย่อมกระตุ้นให้กระบวนการในชั้นตอนนี้ผู้เรียนจะต้องประมวลความรู้และการปฏิบัติเข้าด้วยกัน จนสามารถจัดการกับชุดระบบความรู้ใหม่เข้ากับประสบการณ์เดิมให้เชื่อมต่อเป็นวงจรเดียวกัน เมื่อสามารถผ่านขั้นตอนนี้ก็สามารถยกระดับการเรียนรู้ให้สมองได้ทำหน้าที่อย่างเต็มรูปแบบเชื่อมโยงกันหมดทั้งสมองซีกซ้ายและซีกขวาที่ต่างทำงานเชื่อมโยงความคิดของเราให้ดีขึ้น (whole brain approach learning)

กิจกรรมที่ใช้ในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ผ่านทักษะการจัดการข้อมูล เรียบเรียง และถ่ายทอดด้วยปากเปล่า(oral presentation) ย่อมเป็นผลลัพธ์จากจากประมวลผลของสมองของผู้เรียนเอง ทั้งรายบุคคลและกลุ่มเพื่อนำไปใช้(transfer)เป็นการนำไปสู่รูปแบบบูรณาการ ซึ่งในการที่จะนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตจริงต่อไปได้ นอกจากนั้นแล้วการเปิดโอกาสให้ได้ปรับปรุงผลงานนำเสนอในขั้นสุดท้าย ก็มีสวนทางอารมณ์ที่เป็นบทบาทสำคัญของพลังขับเคลื่อนการเรียนรู้(emotional brain)ที่จะเป็นการนำสู่เป้าหมายขั้นสูงต่อไป

สมมติฐานที่ตั้งไว้ว่า วงจรเดิมที่แวดล้อมด้วยสื่อสารมวลชนในชีวิตประจำวันของนักศึกษาจะได้อุณหภูมิและเติมความหมายในเชิงความรู้ใหม่ที่ผ่านทักษะหลายด้านทั้งปฏิบัติการทางกายและอารมณ์ ตลอดจนการไขว่คว้าที่ท้าทายสมองจึงพอสรุปผลการดำเนินกระบวนการเรียนรู้แบบ BBL ในรายวิชานี้ว่า แนวทางการเรียนรู้ที่ใช่แบบ intertextuality ที่กระตุ้นให้สัมพันธ์กับประสบการณ์เดิม ในกระบวนการที่ท้าทาย ตลอดจนการสร้างสิ่งแวดล้อมและพื้นที่แห่งการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ภายได้เงื่อนไขทางอารมณ์ ย่อมสร้างให้สมองที่จัดเก็บข้อมูลไว้หลายระบบได้เรียนรู้พร้อมกันทุกระบบ

“สิ่งที่ผมรู้สึกกับวิชานี้ก็คือ ประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่ไม่เคยรับรู้มาก่อน วิชานี้ทำให้ผมเปลี่ยนมุมมองของชีวิตหลาย ๆ ด้าน หรือแม้แต่อาจเปลี่ยนชีวิตไปเลยก็ได้ เนื้อหาสาระของวิชานี้ ทำให้ผมรู้ว่าชีวิตของผมควรจะเดินต่อไปในด้านไหน และ ควรจะทำอะไรต่อไปในอนาคต” (03451XX)

“เป็นประโยชน์กับเรามากในแง่ของการพิจารณาและวิเคราะห์สื่อ ที่มีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์ทุกวัน ได้ทราบถึงรูปแบบจำลองของการสื่อสารที่เรามองข้ามทั้ง ๆ เราบริโภคสื่ออยู่ทุกเมื่อเชื่อวัน การเรียนแต่เพียงทฤษฎีเพียงอย่างเดียวเป็นเรื่องที่น่าเบื่อมาก หากไม่ได้นำไปปฏิบัติใช้ให้เห็นผลจากการนำเสนองานหน้าชั้นเรียนเป็นเรื่องที่สนุกและกระตุ้นก่อให้เกิดการเรียนรู้” (03451XX)



ข้อมูล และมุมมองของผู้เรียนจาก การศึกษานอกสถานที่พิเศษที่เป็น รูปธรรม

สื่อบางชนิดไม่ตอบโจทย์ธุรกิจ แต่ให้ แก่มุมของการสร้างแนวคิดประชา สังคมมาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมชั้น

ผู้เรียนวิพากษ์วิจารณ์กระบวนการ นำเสนอของรายการโทรทัศน์ภายใต้ ระบบทุนนิยม

ภาพที่ 13-15 นำเสนอข้อมูลและผลการศึกษาตามความสนใจ

2. รายวิชา กลุ่มชาติพันธุ์ (Ethnic Groups)

2.1 การสร้างโจทย์ของการเรียนรู้

สนทนาตามธรรมชาติ(dialogue)- ออกแบบร่วมกับผู้เรียน(co-design): ในช่วงโมเมนต์แรกของ กระบวนการเรียนรู้ ผู้วิจัยออกแบบโดยการสร้างบทสนทนาตามธรรมชาติกับผู้เรียนก่อนว่า เรียน วิชานี้ไปทำไม เพื่ออะไร และจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนคาดหวัง เกี่ยวข้องอะไรกับสิ่งที่ผู้เรียนรู้ มาก่อน (schema) แล้วจะนำเนื้อหาที่เรียนในวิชานี้ไปใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง กลุ่มผู้เรียนสนใจ และต้องการเรียนรู้เรื่องใดเป็นพิเศษ สรุปว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ผ่านการเรียนวิชาที่เกี่ยวกับการศึกษา กลุ่มชาติพันธุ์แต่ละกลุ่มในภาคพื้นของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้(Mainland Ethnology of Southeast Asia)มาแล้ว จึงทำความเข้าใจกันว่า ในกระบวนการเรียนรู้นี้จะไม่ได้พุ่งประเด็นไปที่ รายละเอียดของกลุ่มชาติพันธุ์แต่ละกลุ่มเป็นสำคัญ ตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้เกี่ยวกับมโนทัศน์ เรื่องกลุ่มชาติพันธุ์ ตั้งแต่ที่มา นิยาม ความหมาย และแนวทางในการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ ความขัดแย้งเกี่ยวกับกลุ่มชาติพันธุ์ (ethnic conflict) ไม่ว่าจะเป็สถานการณ์ในระดับสากลและ ภายในประเทศ อีกทั้งมุมมองที่จะเรียนรู้กลไกการเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ (ethnic identity) โดยอาศัยการศึกษาเอกสารเชื่อมโยงกับข้อมูลภาคสนามประกอบกัน

เมื่อผู้วิจัยและผู้เรียนร่วมกันค้นหาแนวทางการศึกษา การร่วมออกแบบโจทย์การเรียนรู้ที่มุ่ง พัฒนาจากผู้เรียนเป็นสำคัญ แต่เนื่องจากนักศึกษาโดยส่วนใหญ่ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบเดิมที่ เน้นตัวผู้สอน ในการกำหนดและออกแบบการเรียนรู้เป็นสำคัญ นักศึกษาจึงตกอยู่ในภาวะของ passive learners มาโดยตลอด กระบวนการที่แย้งกับประเพณีปฏิบัติที่ผ่านมาจึงทำให้ผู้เรียนยัง กรังเกรงกับบทบาทของตัวเอง เป็นข้อจำกัดประการหนึ่งที่เป็นทำให้ไม่อาจบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ในเบื้องต้น

ภายหลังการสนทนาตามธรรมชาติและออกแบบร่วมกัน (co-design)แล้ว ผู้เรียนและผู้วิจัยร่วมกิจกรรม “สำรวจตนเองว่าเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ใด” เป็นลำดับต่อมา กระบวนการนี้มุ่งสำรวจ ประสบการณ์เดิมของที่มีมาก่อนหน้า เป็นการประเมินความเข้าใจเบื้องต้นในความหมายที่แต่ละ

คนรับรู้เกี่ยวกับกลุ่มชาติพันธุ์ และการตั้งต้นเช่นนี้จะนำกลับมาสำรวจอีกครั้งเมื่อผู้เรียนและผู้สอนผ่านกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน

เมื่อทำความเข้าใจกันแล้ว เริ่มกิจกรรมในการเลือกชุมชนที่สนใจ ใครู้ในประเทศไทย ใกล้ตัว และไกลออกไป เมื่อแต่ละกลุ่มเลือกแล้วก็ให้นำพาให้ผู้เรียนค้นคว้าด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลทางห้องสมุดหรือที่เผยแพร่ในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยมุ่งตอบโจทย์ว่า พวกเขาเหล่านั้นคือใครเป็นอย่างไร แล้วสรุป ประมวลออกมานำเสนอ กระบวนการเบื้องต้นนี้เป็นเส้นทางที่ช่วยไขคำถามในความคิดของผู้เรียนเองด้วยกระบวนการกลุ่มและการย้ายพื้นที่ที่ทำให้เกิดการตื่นตัว (active space) เปลี่ยนห้องเรียนให้กลายเป็นห้องกิจกรรมแทน กระบวนการนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น และเรียนรู้แหล่งข้อมูลที่จะตอบโจทย์ข้อสงสัยของเราเองให้มากกว่ารอยคำบรรยายของผู้สอน

ขั้นตอนนี้จึงเป็นการเริ่มต้นให้สมองเรียนรู้โดยหาความหมายของสิ่งที่เรียนรู้ ทั้งขณะรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว ขณะที่ความแตกต่างของสมองแต่ละคนก็มีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

2.2 การออกภาคสนาม(Field trips)

เครื่องมือและสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการกระตุ้นการเรียนรู้ของสมองมีหลายประการ อาทิ สื่ออันชาญฉลาดและเหมาะสม(smart and compatible medias)เอกสารสรุปคำบรรยาย ขึ้นกับกระบวนการที่สร้างขึ้นเพื่อตอบโจทย์แห่งการเรียนรู้ ในคำถามของรายวิชานี้ มุ่งให้สมองเรียนรู้จากปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ให้ค้นหาความหมายด้วยค้นหาแบบแผนในสิ่งที่เรียนรู้ เครื่องมือสำคัญประการหนึ่งคือ การเรียนรู้ภาคสนาม ด้วยวัตถุประสงค์ ทั้งสร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ และกระตุ้นให้ตัวผู้เรียนค้นพบจากประสบการณ์ตรง รู้จักผู้อื่น และรู้จักตนเองมากขึ้น อีกทั้งท้าทายมโนทัศน์เดิมของตัวผู้เรียนอีกด้วย

สนามที่ออกแบบขึ้นประกอบด้วย ประชาคมทางชาติพันธุ์(ethnic community; ethnies)ในเมือง และในต่างจังหวัด โดยพิจารณาจากสถานการณ์เกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมและเงื่อนไขทางเวลาที่เกี่ยวข้อง ประชาคมทางชาติพันธุ์ที่ร่วมกันเลือกเป็นชุมชนที่อาจใกล้ตัว หากไกลจากความรับรู้หรือคุ้นเคยของผู้เรียน ได้แก่ ชุมชนเปอร์เซียเจริญพาศน์ จามบ้านครัว ยะวาสาร และสิกข์พาทูร์ การออกสนามชุมชนเหล่านี้มีวิวิธตามลำดับขั้นตอนเริ่มต้นจากคำถามว่า ชุมชนต่าง ๆ เหล่านี้เป็นอย่างไร ต่างหรือเหมือนกับเอกสารที่เคยค้นคว้า การทำความเข้าใจจักชุมชน มีปฏิสัมพันธ์ สอบถามสัมภาษณ์ และร่วมกิจกรรมที่ชุมชนจัดขึ้นเป็นครั้งคราว ในช่วงเวลาหนึ่งก็ประมวลเป็นข้อมูลทางชาติพันธุ์วรรณนาออกมา ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ ที่ต่างคิดและสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลผลิตจากสนาม

หลังจากนั้นกระตุ้นด้วยคำถามที่นักศึกษามองข้ามในสนาม เพื่อท้าทายขีดความสามารถของผู้เรียนในลำดับต่อไป มิเพียงตอบคำถามของผู้สอนเท่านั้น หากเป็นการสร้างองค์ความรู้ของตัวเอง

ผู้เรียนเอง นอกจากนั้นยังกระตุ้นให้แต่ละกลุ่มพยายามร่วมออกแบบขั้นตอนการเพิ่มเติมเนื้อหาของตนเองใหม่ ผลของกระบวนการข้างต้นพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีทักษะในการทำงานภาคสนามในเบื้องต้น ในการได้มาซึ่งข้อมูลด้านต่าง ๆ แบบตรงไปตรงมา จากการสังเกตการณ์ สัมภาษณ์ บันทึกข้อมูล หากสิ่งที่ต้องเพิ่มเติมก็คือ มุมมองและการตั้งข้อสังเกตที่จะนำมาซึ่งการตอบใจทยอยในระดับประยุกต์ได้ หรือนักศึกษายังมองข้อมูลสนามแยกเป็นส่วนๆ (fragmented data) และไม่อาจเชื่อมโยงสนามกับบทเรียนได้ ซึ่งข้อจำกัดนี้จะได้เพิ่มเติมรายละเอียดในขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ต่อไป

ขณะที่สนามในต่างจังหวัดนั้นจะนำไปอยู่ในส่วนของการศึกษาข้ามสนามข้ามวัฒนธรรมระหว่างสถาบัน

การติดตามรายบุคคล(individual learning)และรายกลุ่ม(group learning) ผู้วิจัยเรียนรู้ว่าแต่ละคนมีรูปแบบการเรียนรู้(learning style) ที่มีประสิทธิภาพแตกต่างกันภายใต้เงื่อนไขต่างกัน บางคนเรียนรู้และฝึกฝนจากกระบวนการกลุ่ม ขณะที่บางคนกลับแสดงได้ชัดเจนเมื่ออยู่ในภาวะปัจเจก

2.3 การเชื่อมโยงประสบการณ์สนามกับแนวคิดทฤษฎีหลัก (Fieldwork and Key Concepts)

กิจกรรมเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีนั้นมีความจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือได้แก่ เอกสารประกอบ / คำสรุปบรรยาย ทั้งเต็มรูปแบบและผ่านการย่อ สรุปลง และข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประกอบสร้างเข้ากับสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยมีส่วนเพิ่มเติมให้คำสำคัญหลังประกอบสร้างข้อมูลแล้ว และกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบคำถามเกี่ยวกับ ความเป็นชาติพันธุ์ (ethnicity) หรือ อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ (ethnic identity) ของประชาคมทางชาติพันธุ์นั้น ๆ กระบวนการนี้ได้วางแผนที่ความคิด (mind map) ผู้เรียนเป็นผู้ไขโจทย์คู่ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลกับแนวคิดหลักนี้ พบว่าตัวชี้วัดผลที่ออกมาอย่างคร่าวๆก็คือ มุมมองต่อการเรียนของนักศึกษาบางคนในการสร้างและพัฒนามุมมองของตนเองขึ้น มีความสามารถในการก้าวข้ามโจทย์เดิมไปสู่โจทย์ใหม่จากระดับพื้นฐานไปสู่การประยุกต์ใช้ กรณีตัวอย่างคำอธิบายดังกล่าวได้แก่ นักศึกษาสามารถจำแนกและนิยามกลุ่มชาติพันธุ์ออกจากกันภายใต้คำเรียกแบบเหมารวมเดิมว่า “แขก” ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผลมากขึ้น และมีข้อสังเกตเกี่ยวกับกลุ่มลึกลับมากขึ้น ซึ่งไม่ได้เปลี่ยนอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของตนเองเช่น ผ้าโพกศีรษะของผู้ชาย สวมกำไลข้อมือ พกดาบ ดินหวีไม้ สวมกางเกงผ้าขาว เป็นต้น พวกเขายังคงรักษาลักษณะทางวัฒนธรรมเหล่านี้ตลอดจนสำนึกความเป็นชาติพันธุ์ไม่ว่าจะเคลื่อนย้ายเข้า-ออกภายใต้กรอบรัฐชาติไทย มีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มและกับคนกลุ่มอื่นด้วยเงื่อนไขทางเศรษฐกิจที่เป็นไปในชีวิตประจำวัน ตัวอย่างเช่นนี้ถือว่า ไม่เพียงเป็นการเชื่อมโยงข้อมูลกับแนวคิดแล้ว ยังเป็นการยกระดับทางความคิดของนักศึกษาอีกด้วย ตัวชี้วัดเช่นนี้บ่งบอกเกี่ยวกับ

กระบวนการเรียนของนักศึกษาว่า มีทักษะในการเรียน อาทิ ความสามารถในการสืบค้น เลือกรวบรวมข้อมูล (searching) และตีความข้อมูล (interpretation) จนถึงระดับเชิงลึกได้ (deep understanding) เมื่อได้รับการกระตุ้นที่ท้าทายจากการเรียนรู้ที่ซับซ้อน

 <p>สนามของศึกษาไม่ใช่ห้องเรียนหากเป็นชุมชนทางชาติพันธุ์ในสังคมเมือง</p>	 <p>พิธีกรรมของชาวสิกข์สร้างบรรยากาศการเรียนรู้แก่ผู้เรียนที่เข้าร่วมสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม</p>	 <p>ผลิตภัณฑ์ผ้าไหมของชาวจามบ้านครัว ทำทลายความสนใจใคร่รู้ของผู้เรียน</p>
 <p>การจำแนกและนิยามกลุ่มชาติพันธุ์จากมุมมองของคนในชุมชนสิกข์ฝั่งตรงความทรงจำว่าในตำราเอกสาร</p>	 <p>การเคารพและปฏิบัติตัวเยี่ยงชาวสิกข์ในมื้ออาหารเชื่อมสาระความรู้และประสบการณ์เข้าด้วยกัน</p>	 <p>น้ำใจและความเอื้อเฟื้อต่อคณานักศึกษาลดช่องว่างส่วนบุคคลและตระหนักคุณค่าทางสังคมมากขึ้น</p>

ภาพที่ 16-21 กิจกรรมภาคสนามในประชาคมทางชาติพันธุ์จาม เยวา และสิกข์

อย่างไรก็ตามเชื่อว่ากระบวนการเรียนรู้เช่นนี้จะเกิดขึ้นในทุกๆ ไป เพราะแต่ละปัจเจกบุคคลย่อมมีลักษณะเฉพาะและมีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน วิธีการเรียนรู้ของสมองนักศึกษาบางคนมีความชำนาญในการเรียนรู้จากการฟัง บางคนต้องผ่านทักษะจากการกระทำ หรือบางคนชำนาญจากภาพ การทำความเข้าใจลักษณะของสมองของแต่ละคนดังนั้นผลจากตัวชี้วัดจึงไม่อาจจะสรุปแบบเหมารวม ในทุกกรณีไป ผู้วิจัยจำต้องติดตามผู้เรียนแต่ละคนทั้งในแง่พื้นฐานและพัฒนาการ และเงื่อนไขข้อจำกัดอื่น ๆ ประกอบ

2.4 การศึกษาข้ามสนาม ข้ามวัฒนธรรม (Cross field / cross culture learning) ระหว่างสถาบัน

ความท้าทายประการหนึ่งที่คณะวิจัยหลักได้ตระหนักร่วมกันก็คือ การเปิดพื้นที่การเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบข้ามสนามข้ามวัฒนธรรม และหลายสถาบันการศึกษามีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ด้วยสมมติฐานที่ว่า สมองค้นหาความหมายโดยการค้นหาแบบแผนในสิ่งที่เรียนรู้ และเรียนรู้

จากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ผ่านการกระตุ้นในแบบฉบับเฉพาะตัวของแต่ละคนเนื่องจาก ภายใต้งานชิ้นหนึ่งๆ นักศึกษาอาจมีแบบแผนทางความคิดจำเพาะกรณี เมื่อเปลี่ยนงานชิ้นสมอง จะสามารถเปรียบเทียบความแตกต่าง แยกแยะ ค้นหาแบบแผนใหม่หรือประยุกต์ใช้แบบแผนเดิม ตลอดจนนอกจากการจัดการกระบวนการ การปรับตัวเกี่ยวกับสภาพสิ่งแวดล้อมใหม่ ต่อผู้เพื่อให้ อยู่รอดได้หรือไม่

โจทย์แห่งการเรียนรู้หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการออกแบบวัตถุประสงค์ร่วมกันของคณะวิจัย จากทั้งสามสถาบันอุดมศึกษา กระบวนการกระตุ้นและเรียนรู้เกี่ยวกับระบบนิเวศน์ที่ต่างออกไป ขึ้นอยู่กับคณาจารย์และนักศึกษามหาวิทยาลัยอุบลราชธานีในฐานะเจ้าภาพและผู้คุ้นเคยกับพื้นที่ โจทย์นั้นก็คือ ชุมชนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ บริเวณอำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี เป็น สำคัญ สำหรับผู้เรียนนิชากลุ่มชาติพันธุ์ซึ่งจะได้รับประสบการณ์ภาคสนามจากปฏิสัมพันธ์ในหมู่ เพื่อนต่างสถาบันและสภาพพื้นที่แวดล้อมที่เปลี่ยนไปแล้ว คำถามท้าทายก็คือ จะสามารถเชื่อมโยง ประเด็นนิเวศน์และสิ่งแวดล้อมเข้ากับกลุ่มชาติพันธุ์ได้อย่างไร และจะตีความสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เปรียบเทียบชุดขององค์ความรู้และประสบการณ์ที่ผ่านมาได้อย่างไร

เนื้อหาของกิจกรรมแบ่งกลุ่มผู้เรียนกระจายออกเป็นกลุ่มตามพื้นที่ คณะกลุ่มผู้เรียนแต่ละ สถาบันเข้าด้วยกัน มีโจทย์หลักและย่อยให้ค้นหาและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนชาวบ้านกลุ่ม งานวิจัยที่บ้านที่ได้รับผลกระทบจากการสร้างเขื่อนปากมูล มีเครื่องมือต่าง ๆ คือ

- การสนทนาตามธรรมชาติระหว่างนักศึกษามหาวิทยาลัยอุบลราชธานีที่มีพื้นเพและภูมิ หลังกับนักศึกษาที่มาเยือน
- ภาพยนตร์เกี่ยวกับขบวนการเคลื่อนไหวด้านสิ่งแวดล้อมของชาวบ้านที่ได้รับผลกระทบ จากเขื่อนปากมูล ในฐานะเครื่องมือที่เปิดความรู้ความจริงที่นักศึกษามหาวิทยาลัยอุบลราชธานีไม่เคยผ่าน สบายตามาก่อน
- ทักษะศึกษาเขื่อนปากมูล และลำน้ำมูล นำโดยแกนนำชาวบ้านที่สัมผัสกับกรณีปัญหา มา อย่างยาวนาน
- การเก็บข้อมูลชุมชนจากการสัมภาษณ์แกนนำชาวบ้าน เรียนรู้กิจกรรมของชาวบ้านอาทิ การจับสัตว์น้ำ ทำการเกษตร เป็นต้น

ผลของกิจกรรมในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ข้ามสนาม ข้ามวัฒนธรรมระหว่างสถาบัน เป็นไปในหลายระดับ ได้แก่ ในระดับปัจเจก – แต่ละคนมีส่วนร่วมทางอารมณ์ ความรู้สึกกับ กิจกรรมในทิศทางที่แตกต่าง ตระหนักในคุณค่าของการทำงานร่วมกันกับเพื่อน ๆ ต่างสถาบัน

“นอกจากด้านความรู้ที่ได้แล้ว ยังได้ฝึกการทำงานร่วมกันกับเพื่อน ๆ ม.อื่น ๆ ซึ่งก็ เหมือนกับว่าทำงานกับคนไม่รู้จัก ต่างความคิดเห็น มองอะไรกันคนละอย่าง ก็ต้อง

พยายามพูดคุยแชร์กันให้สามารถทำงานร่วมกันได้ จนสุดท้ายก็ได้เป็นมิตรภาพดีๆ กลับมา” (03451XX)

“หากให้นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากรอยู่กลุ่มเดียวกันก็จะทำให้งานดำเนินไปช้า เพราะไม่มีพื้นฐานข้อมูลของชุมชน แต่เมื่อได้รวมกลุ่มกับมหาวิทยาลัยอุบลราชธานีทำให้อุปสรรคการเรียนการเรียนรู้มีความรวดเร็วและเข้าใจมากยิ่งขึ้น เพราะมหาวิทยาลัยดังกล่าวเคยศึกษาและมีข้อมูลพื้นฐานของชุมชนอยู่บ้าง และการทำงานเป็นกลุ่มยังทำให้นักศึกษาแต่ละมหาวิทยาลัยมีโอกาสได้รู้จักกัน อีกทั้งตัวนักศึกษาได้ฝึกการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ใหม่ และเพื่อนใหม่” (03450XX)

“ได้รับความสนุกสนานแบบครบทุกรสชาติ ทุกอารมณ์ สนุกสนาน เศร้า หัวเราะ ร้องไห้ มีความสุข เรียกว่าเป็นโครงการที่ได้รับแบบ “ถึงพริกถึงขิง”(อาจารย์ หนูบอกตามตรงเลยนะคะว่าตั้งแต่เรียนโบราณคดีมาและตั้งแต่ออก field มาหลายที่แล้วยังไม่เคยรู้สึกประทับใจแบบสุดๆ เท่ากับ field นี้เลยคะ)” (03460XX)

บางคนรู้สึกในความทุกข์ยากของชาวบ้านที่ได้รับผลกระทบจากการสร้างเขื่อนปากมูล อันสะท้อนปัญหาโครงสร้างของสังคมไทยมากกว่าเดิม

“การได้ไปเรียนรู้สัมผัสกับชีวิตและปัญหา จากสถานที่และบุคคลจริงที่ประสบปัญหา ทำให้เราได้รับรู้ถึงปัญหาที่ชาวบ้านเผชิญอยู่ และรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งในการแบ่งรับความรู้สึก ทำให้เข้าใจสิ่งที่เผชิญอยู่ได้อย่างลึกซึ้ง และการได้สัมผัสจริงจะเร้าความรู้สึกและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดี...การไปครั้งนี้เป็นประสบการณ์ที่ดีที่ได้รู้จักกับคนที่แตกต่างจากเรา คือเพื่อนที่มีความสนใจต่างจากเราอย่างสิ้นเชิง ทำให้เราทราบว่า ในขณะที่เรากำลังหมกมุ่นอย่างเอาเป็นเอาตายกับเรื่องราวเศษพืชเส้นใยที่นำมาทำเครื่องนุ่งห่มในสมัยก่อนประวัติศาสตร์นั้น คนอายุเท่ากับเราอีกกลุ่มสังคมหนึ่งกำลังเผชิญหน้า เรียนรู้ ศึกษา และจดจ่ออยู่กับสิ่งใด ทำให้อุบัติการณ์ที่เราทิ้งเหตุการณ์ปัจจุบันมานานมากตั้งแต่จบมัธยม จากที่เคยคิดว่าสถานการณ์รอบตัวจะเป็นอย่างไรก็ช่าง! เพราะอยู่ห่างไกลตัวเรา และเคยสงสัยว่า ชาวสารปัจจุบันจำเป็นสำหรับชีวิตของเราจริงหรือเปล่า ก็ทำให้อุบัติการณ์เหมือนตื่นขึ้นมาพบความเป็นจริงว่าโลกมันกว้างกว่าที่เราศึกษาตามตำรา ” (03460XX)

“ทำให้ข้าพเจ้าได้ทราบถึงวิถีชีวิตของผู้คนที่นี่ ผู้คนที่ใช้ชีวิตกับแม่น้ำมูล แม่น้ำโขง เป็นการใช้ชีวิตแบบพึ่งพาธรรมชาติจริง ๆ ทำให้ข้าพเจ้าทราบถึงความรู้สึกของพวกเขา

ชาวบ้านที่มีต่อแม่ น้ำมน แม่ น้ำใจ ว่ามันสำคัญมากกับชีวิตพวกเขา ทราบถึงปัญหา เชื้อนปากมุนว่าที่แท้จริงเป็นเช่นไร พวกเขาได้รับผลกระทบมากแค่ไหน สิ่งที่พวกเขา คิดหรือกระทำไป มันเป็นเรื่องที่พวกเขาควรจะทำต่อรัฐบาลเพราะพวกเขาได้รับ ผลกระทบจริง ๆ” (03450XX)

หากจะมีเพียงผลชีวิตกิจกรรมในด้านเดียว ด้วยข้อจำกัดบางประการในกำหนดการและ สถานที่ เป็นเงื่อนไขต่อกระบวนการทำงานอยู่ไม่น้อย

“มีเวลาน้อยเกินไปสำหรับการที่จะได้เข้าถึงตัวตนและชีวิตความเป็นอยู่ที่แท้จริงของ ชาวบ้าน เพราะในการลงภาคสนามได้ให้เวลาอยู่กับชาวบ้านน้อย จึงทำให้รู้สึก เหมือนว่าเราได้รู้จักวิถีชีวิตของชาวบ้านเพียงผิวเผินเท่านั้น และจำนวนคนที่เข้าร่วมใน กิจกรรมครั้งนี้เยอะเกินไปทำให้บางที่ต้องเสียเวลาไปบ้าง”(03450XX)

“น่าจะมีการลงพื้นที่ให้มากกว่านี้ หน่ะ ไปถึงทั้งที่ได้คลุกคลีกับชาวบ้านแป็บ ๆ เองยัง ไม่ทันได้ทำความคุ้นเคยก็กลับละ น่าจะเป็นเราไปเนี่ยกับชาวบ้านจนมีความ ไว้วางใจกันทั้ง 2 ฝ่าย ข้อมูลที่ได้น่าจะดีกว่าไปถึงถาม ๆ อย่างเดียว field หน้าอยาก ให้ใช้เวลาในการลงพื้นที่มาก ๆ หน่อยคะ” (03460XX)



ภาพที่ 22-27 กิจกรรมศึกษาข้ามสนาม ข้ามวัฒนธรรม ระหว่างสถาบัน

2.5 ยกระดับการเรียนรู้จากปรากฏการณ์ด้วยการนำเสนอและแลกเปลี่ยน

กิจกรรมการเรียนรู้บนฐานสมมติที่เชื่อมโยงอยู่กับปรากฏการณ์ และการทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อน ทั้งภายในสถาบันและระหว่างสถาบัน มีปัจจัยที่เป็นแรงกระตุ้นและเงื่อนไขให้สมองเรียนรู้และประมวลผล กอปรกับกระบวนการใส่ความหมายจากคำสำคัญในบทเรียน เมื่อเป็นเช่นนั้นแล้ว ผู้เรียนเองจะเริ่มที่จะยกระดับการเรียนรู้จากเดิม ไม่เพียงทำความเข้าใจด้วยบทพื้นฐานทางแนวคิดทฤษฎีหรือประสบการณ์สนามและข้อมูลฝ่ายใดเพียงฝ่ายเดียว หากยังเป็นการเพิ่มขีดความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้มากขึ้น การแลกเปลี่ยนกันตามเวทีธรรมชาติ และนำเสนอในเวทีสาธารณะเป็นการเสริมให้กระบวนการนี้เข้มแข็งและบันทึกเป็นความทรงจำในระยะยาวมากขึ้น เหมือนที่นักศึกษาหลายคนมักจดจำเหตุการณ์ที่ตนเองและเพื่อนชั้นเวทินำเสนอเรื่องที่ได้รับมอบหมาย หรือแสดงกิจกรรมครั้งใดครั้งหนึ่งได้เป็นอย่างดี การกระตุ้นด้วยการท้าทายเช่นนี้จึงเป็นกระบวนการที่ชี้วัดขีดความสามารถของผู้เรียนเป็นอย่างดี

“ข้าพเจ้าคิดว่าสังคมไทยยังมีช่องว่างมากเหลือเกิน ชาวบ้านเปรียบเสมือนคนตัวเล็ก ๆ ที่ไม่มีสิทธิ์มีเสียงใด ๆ ในขณะที่รัฐหรือคนมีเงินมากกว่ากลับมีสิทธิ์กำหนดทุกอย่าง ได้มากกว่า การที่ประเทศจะเจริญก้าวหน้าอย่างมั่นคงได้ต้องอาศัยรากฐานที่แข็งแกร่ง หากรัฐไม่เร่งแก้ปัญหาอย่างถูกต้องและสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีให้ประชาชน ก็มีแต่จะเกิดเสียต่างๆตามมา แม้ข้าพเจ้าไม่อาจมีอำนาจที่จะช่วยแก้ปัญหาของชาวบ้านได้ แต่อย่างน้อยการได้รับรู้เรื่องราวของชาวบ้านก็กระตุ้นให้ข้าพเจ้ามีสำนึกต่อสังคม และเห็นอกเห็นใจชาวบ้านมากขึ้น หากว่ามีโอกาสจะช่วยเหลือได้ไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อมข้าพเจ้าก็จะทำ(ถ้าเป็นเมื่อก่อนอาจจะรู้สึกเฉย ๆ เพราะเห็นว่าไม่ได้รู้เรื่องด้วย)” (03450XX)

“โครงการ BBL นี้ทำให้ข้าพเจ้าได้ใช้สมองมากขึ้น แต่บางครั้งก็รู้สึกไม่เข้าใจเช่นกัน แต่ก็ยังเป็นโครงการที่ดี ทำให้เกิดการพัฒนาทางความคิด พัฒนาสมองในการเรียนรู้ รู้สิ่งใหม่ ๆ นอกเหนือจากห้องเรียนเล็ก มันเป็นประสบการณ์ตรงที่ข้าพเจ้าอยากจะได้ลิ้มมัน” (03450XX)

● ปัญหาและบทเรียนจากการปรับเปลี่ยน

จากกระบวนการจัดการเรียนรู้บนฐานสมองในสองรายวิชาในภาคต้น ผู้วิจัยพบว่า เมื่อนำหลักการออกแบบ BBL teaching approach มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนทางสังคมศาสตร์ เพื่อกระตุ้นและสร้างกระบวนการเรียนรู้ของสมองที่แตกต่างกันตามแต่ละบุคคลนั้น จำต้องอาศัยการบูรณาการการออกแบบ และเชื่อมโยงรูปแบบเข้าด้วยกัน และต้องพิจารณาเงื่อนไขแวดล้อมที่เข้ามามีอิทธิพลประกอบ ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยส่วนตัวผู้เรียนหรือเครื่องมือของผู้สอนเองก็ตาม

แม้ความคิดเห็นเชิงบวกของผู้เรียนจะสะท้อนภาพมโนทัศน์ที่เปลี่ยนแปลงและเปิดภาพการรับรู้ที่ก้าวพ้นไปจากห้องเรียน แต่อย่างไรก็ตามผลการประเมินหรือประสบการณ์ความคิดเห็นจากผู้เรียนอาจไม่ใช่ข้อสรุปว่า กระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยหลักการเรียนรู้บนฐานสมองทรงประสิทธิภาพ เนื่องด้วยหลายตัวแปรที่เข้ามาเกี่ยวข้องภายใต้เงื่อนไขหลากหลาย อาทิ ความสัมพันธ์ผู้เรียนและผู้สอน(อาจารย์)ได้ย่นระยะห่างเข้าใกล้กันมากขึ้น ภายใต้การปรับเปลี่ยนบรรยากาศหรือสภาพแวดล้อมในห้องเรียนส่งผลต่อภาวะทางอารมณ์ของผู้เรียนในห้วงเวลาดังกล่าวมากขึ้น เครื่องมือที่ผู้สอนเลือกและหยิบใช้จากสื่อ และกระบวนการเสริมสร้างทักษะและนำเสนอเนื้อหาสาระอันแตกต่างไปจากรายวิชาอื่น ทำให้ผู้เรียนพึงพอใจกับรูปแบบการเรียนที่ไม่ขม็งเกลียวอยู่กับสารัตถะในตำรามากนัก แต่บางกิจกรรมหรือกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้กลับตกอยู่ใต้เงาเงาของเวลาและเบื้องหลังชุดของประสบการณ์ของผู้เรียนแต่ละรายย่อมเป็นสิ่งที่ไม่อาจมองข้าม ตัวอย่างเช่นความคิดเห็นและความรู้สึกของผู้เรียนบางรายที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ข้ามสนามข้ามวัฒนธรรม

แม้จะเปิดพรมแดนการเรียนรู้และโลกทัศน์ใหม่ ๆ แต่ไม่อาจทำให้เขาเข้าถึงแก่นแกนของปัญหาของชาวบ้านอย่างจริงจังในคราวเดียวเพียงระยะเวลาสั้น ๆ อีกทั้งจำนวนของผู้ร่วมแบ่งปันประสบการณ์ที่ไม่ได้สัดส่วน และกลไกของกิจกรรมไม่ได้ต่อเนื่องจากเนื้อหาในห้องเรียนเดิม ด้วยการนำผู้เรียนจากต่างถิ่นต่างภูมิลำเนา ไม่อาจเสริมสร้างหรือทำให้ผู้เรียนเหล่านี้ตระหนักถึงสาระของการเรียนรู้ที่ผู้สอนออกแบบให้ เช่น ผู้เรียนที่ผ่านบทเรียนเชิงแนวคิดทฤษฎีทางชาติพันธุ์(ในรายวิชาการกลุ่มชาติพันธุ์)ยากจะเชื่อมโยงเนื้อหาความรู้ในภาคสนามที่ต่างไปจากคำสำคัญในบทเรียน ทว่า จะพยายามมุ่งค้นหาและเชื่อมต่อกับประสบการณ์ใหม่ ๆ จากกระบวนการสืบสานความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนต่างสถาบันขึ้นแทน เป็นต้น

ปัญหาประการหนึ่งที่เวียนเข้ามายังผู้วิจัยก็คือ ในระดับอุดมศึกษาที่ผู้เรียนมุ่งหวังผลเลิศในรูปของคะแนนเป็นสำคัญเพื่ออาชีพในอนาคต การประเมินผลการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ผู้เรียนแต่ละคนเคร่งเครียดเป็นอันมาก ขณะที่เป้าหมายของการเสริมสร้างการเรียนรู้บนฐานสมองกลับใส่ใจการเติมต่อวงจรการเรียนรู้เดิมของผู้เรียน และวัดผลจากกระบวนการมากกว่าผลลัพธ์ ภาวะที่แยกแยะระหว่างความคาดหวังของผู้เรียนกับผู้สอนจึงเหมือนเป็นคนละเป้าหมาย แม้ผู้เรียนจะพยายามทำความเข้าใจรูปแบบการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม แต่คำถามย่อยที่เวียนเข้ามาสู่ผู้วิจัยก็คือ ผลลัพธ์ของคะแนนหรือเกรดจะออกมาเป็นเช่นไร แล้วถ้ากิจกรรมใดไม่มีการวัดผลเป็นคะแนนแล้ว กิจกรรมที่ออกแบบมาจะสามารถชี้วัดประสิทธิผลของกระบวนการเรียนรู้ได้มากน้อยเพียงใด

ภาคปลาย

● ประสบการณ์และการเรียนรู้

กระบวนการที่นำหลักการ BBL มาใช้ในการเรียนการสอนในภาคปลายของปีการศึกษา 2548 ประกอบด้วย 2 รายวิชาคือ **วิชา Research**⁴ วิชาบังคับของนักศึกษาสาขามานุษยวิทยาชั้นปีที่ 3 และ **วิชา Product**⁵ ซึ่งเป็นวิชาเลือกของนักศึกษาชั้นปีที่ 3-4

จากการประเมินผลโครงการฯ ในระยะแรกร่วมกับคณะวิจัยของแต่ละสถาบันพบว่า ผลลัพธ์ของกิจกรรมทั้งด้านบวกหรือลบล้วนเป็นประสบการณ์และบทเรียนอันดีต่อการปรับประยุกต์ใช้หลักการในการพัฒนาการเรียนการสอนได้ ตลอดจนได้ร่วมกำหนดแนวทางและออกแบบการปรับปรุงให้สอดคล้องและคลี่คลายกับสภาพปัญหาที่พบในสองกระบวนการในภาคต้น

⁴ “รีเสิร์ช” เป็นคำเรียกของนักศึกษาที่ลงเรียนรายวิชา 320 305 Anthropological Research Methodology (ระเบียบวิธีวิจัยทางมานุษยวิทยา)

⁵ “โปรดักส์” เป็นคำเรียกของนักศึกษาที่ลงเรียนรายวิชา 320 361 Media Production Technology for Ethnographic Research (เทคโนโลยีการผลิตสื่อเพื่อการวิจัยทางชาติพันธุ์)

มากขึ้น ไม่ว่าจะอยู่ภายใต้เงื่อนไขทางสิ่งแวดล้อมทางสังคมและข้อจำกัดเรื่องเวลาที่เคยเผชิญมา และมุ่งกระบวนการให้สอดคล้องและตอบโจทย์ตามคำอธิบายรายวิชา (Course Description) เป็นตัวตั้งต้นคือ

“ศึกษาวิจัยทางด้านชาติวงศ์วรรณะ ชาติพันธุ์วิทยา และมานุษยวิทยา การออกแบบโครงการวิจัย การปฏิบัติงานภาคสนาม เทคนิคในการเก็บรวบรวม วิเคราะห์ ตีความหมาย ประเมินผลและจัดระเบียบข้อมูลในการปฏิบัติงานภาคสนาม ตลอดจนเขียนรายงานวิจัย ศึกษาพัฒนาการของการวิจัยทางมานุษยวิทยาที่ผ่านมาและแนวโน้มในอนาคต”(Anthropological Research Methodology)

และจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ ได้แก่

- (1) เพื่อให้รู้และเข้าใจเกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์ โดยเฉพาะการวิจัยเชิง คุณภาพตามวิธีวิทยาทางมานุษยวิทยา
- (2) เพื่อทำความเข้าใจพัฒนาการการวิจัย และวิธีวิทยาทางมานุษยวิทยา วัฒนธรรม
- (3) เพื่อศึกษาเกี่ยวกับวิธีการเก็บข้อมูลการทำวิจัยประเภทต่าง ๆ ตลอดจนจัดระเบียบ และวิเคราะห์ข้อมูล ฝึกหัดการเก็บข้อมูลวิจัยภาคสนาม และสามารถออกแบบโครงการวิจัยที่เหมาะสมกับหัวข้อที่ต้องการศึกษาได้

ขณะที่คำอธิบายรายวิชาในวิชา Product คือ “ศึกษาการผลิตสื่อแบบต่าง ๆ เช่น ภาพถ่าย สไลด์ วิดิทัศน์เพื่อบันทึกข้อมูลทางชาติพันธุ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เกี่ยวกับงานวิจัยภาคสนาม รวมทั้งนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าในรูปของสื่อข้างต้น” (Media Production Technology for Ethnographic Research)

พร้อมจุดมุ่งหมายหลัก ๆ 4 ประการคือ

- (1) เพื่อทำความเข้าใจ ความรู้ ความสำคัญของแนวคิดทฤษฎีการผลิตสื่อแขนงต่าง ๆ โดยเฉพาะที่เกี่ยวกับ “ภาพ” ทั้งภาพถ่าย ภาพเขียน วิดิทัศน์ ภาพยนตร์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์
- (2) สามารถวิพากษ์วิจารณ์สื่อทางด้านภาพแขนงต่าง ๆ ด้วยหลักทางมานุษยวิทยา สังคมและวัฒนธรรม
- (3) สามารถผลิตสื่อด้านต่าง ๆ เพื่อนำเสนอความรู้ทางมานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม
- (4) กำหนดหัวข้อและประเด็นนำเสนอและถ่ายทอดความรู้ทางมานุษยวิทยาได้

ทั้งสองกระบวนการนี้มีส่วนเหมือนและส่วนต่าง ส่วนเหมือนประการหนึ่งที่สอดคล้องกันก็คือ การประยุกต์ใช้หลักการ แนวคิดและทฤษฎีทางมานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรมในการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคมหรือถ่ายทอดยังผู้อื่นได้ ประการต่อมาคือ กระบวนการเรียนรู้ที่ต้องการให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติการจริงในสนามนอกห้องเรียน ขณะที่ผลลัพธ์จากกระบวนการเรียนการสอนในสองรายวิชาเป็นส่วนต่างที่ประจักษ์ได้ ด้วย วิชา Research มุ่งให้ผู้เรียนสร้างโครงการวิจัยที่ประกอบด้วยแก่นแกนของความคิดและประกอบสร้างความรู้ได้ ส่วนวิชา Product ต้องการให้ผู้เรียนแปรความรู้และประเด็นทางมานุษยวิทยา ผลิตเป็นสื่อในระดับสาธารณะได้

จากความเหมือนและความต่างดังกล่าวจึงนำมาซึ่งการออกแบบการเรียนรู้บนฐานสมองที่มีรูปแบบการออกแบบที่ทั้งเหมือนและต่างกัน

ขั้นตอน	แนวทาง
1. สัมภาษณ์เบื้องต้น(Pre-test) และสนทนาตามธรรมชาติ(dialogues) นำไปสู่การออกแบบโจทย์ของการเรียนรู้ร่วมกัน(co-design)	ใช้บทสัมภาษณ์และแบบสอบถามเบื้องต้นเกี่ยวกับข้อมูลผู้เรียนรายบุคคล แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ปรับระยะความสัมพันธ์และทำความเข้าใจร่วมกันในการออกแบบเรียนการสอน
2. การสร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ (Enriched environment)และ พื้นที่แห่งการเรียนรู้(Learning spaces)	สร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในห้องเรียนใหม่ ให้ผู้เรียนผ่อนคลายประกอบสนทนาแลกเปลี่ยนพร้อมรับฟังความคิดเห็นร่วมกัน
3. เรียนรู้แบบสัมพันธ์บท(Inter-textuality)	เน้นการใช้สื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ และเชื่อมโยงประเด็นหลักของการศึกษา
4. เรียนรู้แบบ Peer technique / Buddy / teamwork	ปรับฐานคติและความคิดจากปฏิบัติการร่วมกันระหว่างเพื่อน
5. เชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎี(Linkage to Conceptual Keys)	สร้างการเรียนรู้ด้วยการอธิบาย Key Concept ให้ผู้เรียนเข้าใจเบื้องต้นและขยายมโนทัศน์ด้วยตัวอย่าง
6. เรียนรู้ตามความสนใจ (Option Learning)	เน้นประเด็นที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ
7. ออกศึกษาภาคสนาม(Field trips/ Fieldwork)	สร้างเครื่องมือและสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ภายใต้โจทย์ที่ท้าทาย

8. เชื่อมโยงประสบการณ์สนามกับแนวคิด ทฤษฎีหลัก (Fieldwork and Key Concepts)	ประยุกต์ข้อมูลจากสนามขึ้นมาเชื่อมโยงกับ คำอธิบายจาก เพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ ที่เกิดขึ้น
9. จัดการกับข้อมูลและนำเสนอ (Processing and Presentation)	เมื่อศึกษาและเก็บข้อมูลจากประสบการณ์นอก ห้องเรียนในแขนงของสื่อมวลชนตามความ สนใจของผู้เรียนในช่วงระยะเวลาหนึ่งแล้ว ผู้เรียนสามารถจัดการข้อมูลนั้นอย่างเป็นระบบ และนำเสนอในรูปแบบที่สร้างสรรค์

1. *สำรวจเบื้องต้น (Pre-test) และสนทนาตามธรรมชาติ (dialogues) นำไปสู่การออกแบบ โจทย์ของการเรียนรู้ร่วมกัน (co-design)*

เนื่องด้วยผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่เคยผ่านกระบวนการเรียนการสอนจากผู้วิจัยมาก่อน การจัดทำแบบสำรวจเบื้องต้นในการทำความเข้าใจและย่นระยะห่างความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยและผู้เรียนมากขึ้น ดังแนวทางของกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริงของสมองนั้นเป็นแบบรู้ตัว (Conscious) และไม่รู้ตัว (Non-conscious) หากความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยและผู้เรียนเป็นการเปิดประตูต่อการเรียนรู้ร่วมกันที่ดี และโน้มนำให้ผู้เรียนใส่ใจและวางใจ อีกทั้งเป็นแนวทางเคลื่อนฐานคติของผู้เรียนต่างไปจากการเรียนการสอนแบบเดิม โครงสร้างของแบบสอบถามเบื้องต้นมุ่งตอบโจทย์เกี่ยวกับตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ ขณะที่ประเด็นที่สอดแทรกเข้ามาก็คือ ความคิดเห็น ความรู้สึกและความคาดหวังหรือความมุ่งหมายในการเรียนรู้ในทั้งสองรายวิชา

วิชา Research เป็นวิชาบังคับของผู้เรียนซึ่งเป็นนักศึกษาเอกในสาขามานุษยวิทยา เมื่อผู้วิจัยเสนอแบบแผนการเรียนรู้ในแนวทางที่ออกแบบขึ้นมาแล้ว ผู้เรียนส่วนใหญ่ตอบรับ ไม่ค่อยกล้าเสนอข้อโต้แย้งหรือคัดค้าน เพียงแต่ให้ความสนใจในรายละเอียดในภาระงานที่ได้รับมอบหมาย เป็นส่วนสำคัญ และผลคะแนนในการเรียนรู้ พบว่า ส่วนใหญ่ ต่างคาดหวังที่จะได้ผลการเรียนที่ดี ๆ ขณะที่ในรูปแบบการเรียนการสอนก็ใคร่ได้รับความรู้แบบที่ไม่เคร่งเครียดจนเกินไป ตามจำนวนของนักศึกษาที่ว่า “สอนแบบสนุกๆ ไม่ซีเรียสนะอาจารย์” และขณะเดียวกันก็มุ่งหวังว่า จะให้ผู้สอนตัดเกรดที่ไม่สูงเกินไปนัก และข้อเสนอแนะที่พวกเขาอยากได้รับก็คือ ให้ผู้สอนพาออกไปศึกษานอกสถานที่ นอกห้องเรียน ได้สัมผัสหรือเที่ยวเติมประสบการณ์ของพวกเขา พบว่าท้ายสุดของเป้าหมายที่เป็นข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนก็คือผลผลิตจากการเรียนรู้ได้แก่ โครงร่างการวิจัยของแต่ละคน(proposal) และผลการศึกษาค้นคว้า(fieldwork datas)จากการปฏิบัติการวิจัยระดับกลุ่มในช่วงปลายภาคเรียน

วิชา Product เป็นวิชาเลือกที่ค่อนข้างเปิดกว้างในแง่ของรูปแบบการเรียนการสอน ประเด็นการศึกษา แนวคิดหลัก อันเกี่ยวกับสื่อที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะสื่อทางด้าน “ภาพ” ที่

ผู้เรียนผ่านตา และรับรู้ด้วยสมองส่วน Visual brain ได้อย่างดี ตลอดจนนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลิตสื่อจากเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ในโลกปัจจุบัน เพื่อเป็นการสื่อสารจากเนื้อหาสาระจากแขนงวิชาแปรรูปเป็นสารที่ส่งต่อสู่คนในระดับวงกว้างได้ ภาพตัวอย่างที่ชี้ให้ผู้เรียนรับรู้ถึงการเปลี่ยนความหมายของ ภาพ ที่เคยเป็นเพียงส่วนประกอบของกระบวนการสื่อสารในอดีต เริ่มขยายขอบเขตความสำคัญเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จนกลายเป็นหัวใจสำคัญของแวดวงผลิตสื่อแล้ว

ท่ามกลางความแตกต่างของสมองอันหลากหลายของผู้เรียนแต่ละคน นำมาซึ่งการออกแบบโจทย์การเรียนรู้เบื้องต้นแรกเพื่อสัมพันธ์กับคำอธิบายและจุดมุ่งหมายของรายวิชา แต่อย่างไรก็ตามเมื่อกระบวนการดำเนินการไปแล้ว เพื่อให้สัมพันธ์กันแล้วต่อเนื่องจำต้องมีการออกแบบใหม่ (re-design)

2. การสร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ (Enriched environment) และพื้นที่แห่งการเรียนรู้ (Learning space)

ผู้วิจัยเสริมสร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในห้องเรียนใหม่ ให้ผู้เรียนผ่อนคลายประกอบสนทนา แลกเปลี่ยน พร้อมรับฟังความคิดเห็นร่วมกัน แต่โครงสร้างสถานที่จัดการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยค่อนข้างขรุขระ ลักษณะสถานที่ทางกายภาพของห้องเรียนและอุปกรณ์เป็นข้อจำกัดประการหนึ่งในการจัดรูปแบบการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มไม่เอื้ออำนวยเท่าที่ควรจะเป็นในหลักการ การปรับสภาพแวดล้อมด้วยดนตรี เพื่อตอบสนองทางสังคม อารมณ์ (social / emotional environment) ทางเลือกของกระบวนการก็คือการจัดการกับความสัมพันธ์ (relation management) ระหว่างผู้เรียนกับสิ่งรอบข้าง และเมื่อสิ่งแวดล้อมทางกายภาพเป็นเงื่อนไขแล้ว การหนุนเสริมด้วยสิ่งแวดล้อมของการตระหนักรู้ (cognitive environment) จึงเป็นทางออกผู้วิจัย เพราะสิ่งแวดล้อมของการจดจำและตระหนักรู้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการผ่านคุณค่าและความเป็นจริงของแต่ละบุคคล การสนับสนุนผู้เรียนให้ใช้รูปแบบของสมุดงานบันทึกเพื่อใช้เป็นฐานในการทำความเข้าใจทุกเรื่องราวที่เป็นความสนใจ และกระตุ้นให้ตระหนักถึงชีวิตในห้องสี่เหลี่ยมที่เชื่อมต่อกับโลกนอกห้องเรียน เหนือไปจากเพียงไม่กี่ชั่วโมงสอนเท่านั้น

โจทย์ใหม่และประเด็นหลักที่ทำทลายความคิดของผู้เรียนในชั่วโมงแรก ๆ ของวิชา Research ก็คือทำไมต้องทำการวิจัย? และ เราจำเป็นต้องรู้เรื่องการผลิตสื่อเพื่ออะไร? ในวิชา Product ทั้งสองคำถามเป็นการเปิดพื้นที่ให้สนทนาแลกเปลี่ยนและพยายามค้นหาคำตอบ ทั้งหมดเป็นการดึงเอาฐานความรู้เดิมที่สะสมมาของแต่ละคนมาใช้ และแนะแนวทางการค้นหาคำตอบจากคำสำคัญที่เรียนรู้ร่วมกัน และปรับพื้นที่เรียนรู้แบบเดิมในห้องเรียนเป็นห้องสนทนาร่วมกันในประเด็น การค้นหาความจริง และความรู้จากการวิจัย โดยให้แต่ละคนเป็นผู้ตั้งคำถามในสิ่งที่ต้องการทราบมากกว่าตอบคำถามจากผู้สอน แนวทางเช่นนี้จึงเป็นเหมือนการทำทลายชนบทการเรียนรู้แบบเดิมที่ผู้ตั้งคำถามคืออาจารย์ผู้สอน ส่วนผู้เรียนก็เพียงหาคำตอบให้ผู้สอนพึงพอใจ แต่เมื่อเป็นการพึงพา

จากฐานความคิดและชุดประสบการณ์เดิมของตัวผู้เรียนเอง ผลลัพธ์ของคำตอบจึงเป็นการก่อรูปความทรงจำระยะยาว(long - term memory)ของผู้เรียน ส่วนผู้สอนก็เป็นกองหนุนเสริมความแข็งแกร่งของผู้เรียนแทน

สมมติฐานหนึ่งของการจัดกระบวนการให้สอดคล้องต่อความต้องการของสมองก็คือ ปัจจัยจากสิ่งแวดล้อมและพื้นที่แห่งการเรียนรู้ อาทิ ผู้เรียนผ่อนคลายความรู้สึกมากกว่าหวาดกลัวผู้สอน สร้างความมั่นใจในขีดความสามารถของผู้เรียนเอง เปิดโอกาสให้ประสบการณ์เดิมเป็นฐานของการเรียนรู้ของสมอง

หากประเด็นสำคัญของช่วงระยะแรกของการปรับฐานความรู้จากประสบการณ์เดิมก็คือ การใช้เจตจำนงของผู้เรียนเป็นหลักในการเคลื่อนไหวความสนใจ ด้วยตระหนักว่า สมองจะเรียนรู้เมื่อค้นพบเป้าหมายอย่างชัดเจนแล้ว (coherence) ดังนั้นเป้าหมายเป็นจุดใหญ่ใจความสำหรับกระบวนการเรียนรู้ระยะนี้

3. เรียนรู้แบบสัมพันธ์ (Intertextuality)

เน้นการใช้สื่อหลากหลายเพื่อเป็นแนวทางในการเข้าสู่เนื้อหาของบทเรียน เชื่อมโยงกับประเด็นหลักของการศึกษา และเสริมสร้างเนื้อหาการเรียนรู้

วิชา Research หัวข้อสำคัญของการถกเถียงก็คือ “การค้นหาคำความจริงด้วยการวิจัย” ที่มาของแหล่งกำเนิดของความรู้ที่ประกอบด้วยหลายส่วนก็คือ ความเชื่อ ประเพณี อำนาจปฏิบัติการทางปัญญา และวิทยาศาสตร์ อันนำพามาสู่วิธีการค้นหาคำความจริงจากเดิมตั้งแต่สมัยโบราณ จนกระทั่งเทคโนโลยีในปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนค้นพบวิธีการค้นหาคำความจริงด้วยตนเอง การออกแบบภายใต้โจทย์ของการเรียนรู้ก็คือ ทำทนายให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบหรือความจริงจากการวิจัยด้วยเงื่อนไขที่กำหนดขึ้นมาในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ แล้วสรุปเป็นแนวทางที่ของตนเอง และกระบวนการกลุ่มที่ใช้การค้นคว้า แลกเปลี่ยน และถกเถียง จนเป็นข้อสรุปในที่สุด



ภาพที่ 28-30 กิจกรรมหนึ่งในกระบวนการเรียนรู้แบบสัมพันธ์

วิชา Product ประเด็นหลักสำคัญคือ ความหมายและความสำคัญของสื่อในงานทางมานุษยวิทยาและชาติพันธุ์ ผู้วิจัยให้ผู้เรียนแปรความหมายของสารจากสื่อและชมวีดิทัศน์เกี่ยวกับการทำงานด้านมานุษยวิทยาเรื่อง “ตำนานนักมานุษยวิทยาไทย” เป็นตัวอย่างของการนำเสนอ

และให้ชมสารคดีต่างประเทศเรื่อง “BARAKA” ซึ่งเป็นการกระตุ้นจากภาพและเสียงในหลากหลายอารมณ์ร่วม และกระตุ้นสมองทั้งส่วน Visual และ Auditory ให้ทำท่ายและเกิดคำถามซึ่งจะตามมาซึ่งการถกเถียงระหว่างตัวผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อมในระดับสังคมโลกโดยไม่รู้ตัว

“Baraka หนังสือสารคดี จากการกำกับของ Fricke and Mark Magidson กำกับเสียงโดย Michael Stearn ตัวหนังเป็นการนำภาพเรื่องราวจาก 6 ทวีป 24 ประเทศ ไม่มีบท แต่รวบรวมภาพจำนวนมากเล่าเรื่องร้อยต่อกันโดยมีดนตรีเป็นตัวเชื่อมความรู้สึก ความตั้งใจในการถ่ายทอดความหมายระหว่างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ พิธีกรรม ความเชื่อ วัฒนธรรม ที่แตกต่างกันไป ก็ทำให้ความรู้สึกที่เราได้ดูเห็นความแตกต่างนั้นๆ และรู้สึกกับแต่ละความเชื่อ แต่ละสถานที่ ด้วยความเข้าใจที่มากขึ้น” (03451XX)

“เรื่องราวของภาพยนตร์ ให้เห็นถึงพัฒนาการทางสังคม จากรูปแบบที่เรียบง่าย ไปสู่ความซับซ้อนของชีวิต จากสังคมแบบ Tribe ไปสู่สังคมแบบ City ระบบทุนนิยม วัตถุนิยม เริ่มครอบงำสังคม City จิตใจของผู้คนที่ถูกครอบงำ ทำให้คุณค่าทางจิตใจเปลี่ยนไป ศีลธรรมเสื่อมทรามลง

แต่ทั้งๆ ที่สังคมในโลกบางสังคม เริ่มพัฒนาไปสู่ทุนนิยม เต็มตัว แต่ก็ยังมีบางสังคมบนโลกใบนี้ ที่ยังคงมีวิถีชีวิตอย่างเคย เปลี่ยนแปลงบ้างตามสิ่งเร้า แต่ไม่ได้เปลี่ยนแกนหลัก คุณค่า ความหมาย และจิตวิญญาณของคนในสังคม เช่น ในสังคมยิว ที่มีการสวดมนต์เข้าหากำแพง **ถ้ามองจากสายตาคคนนอกอย่างตัวข้าพเจ้านั้นก็มองว่า เป็นเรื่องแปลกและไม่เข้าใจ**

แต่คนในสังคมยิวเอง ยังเห็นว่าการกระทำนั้นๆ มีความสำคัญอยู่จึงปฏิบัติสืบต่อมาจนปัจจุบัน จะเห็นได้ว่า การที่เราไม่ทราบถึงความหมายของการกระทำนั้น ใช่ว่าการกระทำนั้นจะไม่มี ความหมายแต่อย่างใด” (03451XX)

ผลงานเขียนของผู้เรียนบางคนถือเป็นการสะท้อนกลับ (feedback) หรือตอบสนองที่ทำให้ผู้วิจัยทราบอย่างน้อยผู้เรียนเข้าใจสิ่งแวดล้อมอันต่างจากสิ่งที่ดำเนินอยู่ในชีวิตประจำวันอย่างไร และแสดงปฏิกิริยาออกมา ตลอดจนนำพามาสู่การนึกถึงผู้อื่น (social awareness) มากกว่า ตนเอง (self awareness) เท่านั้น

นอกจากการกระตุ้นความรู้เดิม (activating prior knowledge) จากภาพยนตร์สารคดีแล้วที่สะท้อนความรู้ตัวเองแล้ว ผู้วิจัยยังใส่ชุดความรู้หรือสาร(message)ใหม่ เกี่ยวกับว่าด้วยประวัติศาสตร์ของสื่อภาพยนตร์ทางชาติพันธุ์ในระดับสากล ภาพยนตร์ทางชาติพันธุ์เรื่อง Nanook of the North (1922) ของ Robert Flaherty เป็นตัวอย่างการผลิตภาพยนตร์ทางชาติพันธุ์เรื่องแรกของโลกสารคดีตะวันตกในยุคหนังเงียบ ที่เล่าเรื่องด้วยภาพขาวดำ ดำเนินเรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัววานุกซึ่งกลุ่มชาติพันธุ์เอสกิโมที่เผชิญกับสภาพสิ่งแวดล้อมที่ปกคลุมด้วยสภาพอากาศหนาวเย็นปกคลุมตลอดทั้งปี หากพยายามดิ้นรนปรับตัวและดำรงชีวิตให้อยู่รอด ภาพยนตร์เรื่องเคยได้รับการยกย่องและรายได้จากผู้ชมในสหรัฐอเมริกา

หลังจัดฉายจึงสนทนาร่วมกัน ด้วยสายตาสถาของนักเรียนมานุษยวิทยาและสายตาของผู้ชมรุ่นใหม่ สะท้อนความคิดเห็น พูดคุยแลกเปลี่ยนเรื่องราวตั้งแต่ยุคสมัยแรกที่ออกฉาย จนกระทั่งเบื้องหลังการผลิตที่เป็นประเด็นวิพากษ์วิจารณ์สำหรับคนรุ่นต่อมา การนำเสนอเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของการผลิตภาพยนตร์ทางชาติพันธุ์ในแต่ละยุคสมัยนับจากอดีตจนกระทั่งปัจจุบันเวลาที่ตัวผู้เรียนกำลังเผชิญอยู่

ผู้วิจัยยอมรับว่า มุมมองและโลกทัศน์เกี่ยวกับสื่อของผู้เรียนที่อยู่ในภวร่วมสมัยสามารถสื่อสารให้เข้าใจและตีความหมายในระดับที่เชื่อมโยงกับความรู้และชุดประสบการณ์จากความทรงจำอื่นๆ ได้อย่างดี แม้จะเป็นภาพเหตุการณ์หรือเรื่องราวไกลตัวหรือต่างวัฒนธรรมของตัวผู้เรียนก็ตาม

เมื่อให้ผู้เรียนเปรียบเทียบและเชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวจากภาพยนตร์สายพันธุ์ไทยเรื่อง “ทองปาน” (2519) ภาพยนตร์ที่สะท้อนมุมมองผลกระทบของการพัฒนาในยุคแรกเริ่มในภาคอีสาน

จากภาพยนตร์แนวสารคดีทั้งสองเรื่องผู้วิจัยเปิดโอกาสให้อภิปรายเปรียบเทียบมุมมองการผลิตสื่อในระดับสากลและของไทย พบว่า ภาพทำทนายและแปลกใหม่ เป็นเรื่องที่ซุกซนและกระตุ้นการสนทนา และการเรียนรู้ได้ค่อนข้างดีกว่าสิ่งแวดล้อมหรือภาวะที่ผู้เรียนผ่านประสบการณ์มาแล้ว แต่ทั้งสองส่วนก็เป็นภาพสะท้อน(reflection) ที่นำผู้เรียนไปสู่การตระหนักถึงผู้อื่นหรือต่อสังคม (social awareness) มากขึ้น

4. เรียนรู้แบบ Buddy / teamwork ปรับฐานคติและความคิดจากปฏิบัติการร่วมกันระหว่างเพื่อน

“ความแปลกใหม่พร้อมการกระตุ้นด้วยกิจกรรมที่แตกต่างหลากหลายเป็นเพื่อนที่ดีที่สุดของสมอง” ด้วยสมองแสวงหาความอยู่รอด ความแปลกใหม่จะกระเทือนต่อสถานภาพเดิมให้เกิดความตื่นตัว จากหลักการนี้ ผู้วิจัยออกแบบให้ผู้เรียนในรายวิชา Research ค้นหาและสร้างตัวแบบ

ผลงานของผู้เรียนจากกระบวนการถอดรหัสการสื่อสารจากสื่อประเภทโปสเตอร์ที่วางขายในท้องตลาด และสร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบสื่อ แม้จะมีรูปแบบโดดเด่น แต่ไม่เข้มข้นเชิงสาระของเนื้อหา

สาร (message) จากตัวอย่างสื่อเฉพาะกิจ (specific media sample): ในวิชา Product ผู้วิจัยฉาย

ภาพยนตร์ขนาดสั้นชุด “หนังม่านรูด ๒” แล้วเปิดเวทีอภิปราย พูดคุยถกเถียงกันในประเด็นเกี่ยวกับสาร(message)ที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ (representation) และความเข้าใจของผู้รับสารที่ถอดรหัสแปลความออกมา (decode) โดยมุ่งให้สำรวจ ตรวจสอบความคิดของตนเองและเปิดโลกทัศน์เกี่ยวกับประเด็นด้านเพศศึกษาในสังคมไทย พบว่า นอกจากผู้เรียนมีทักษะในการใช้ visual and auditory brain และภูมิหลังความคิดเรื่องเพศ ถอดความ แปลความสารที่มีเป้าหมายเรื่องเพศศึกษาจากภาพยนตร์ได้ ผู้เรียนบางคนวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นว่าด้วยความเป็นไปปัจจุบันของสื่อสาธารณะที่เปิดกว้างให้วัยรุ่นเข้าถึงการนำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์ได้กว้างขวางในสังคมปัจจุบัน ทว่าทัศนคติเรื่องเพศศึกษายังเป็นสิ่งที่ห่างไกลจากความรับรู้ของวัยรุ่นอยู่มากทีเดียว อาทิ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “Sorry, Sold Out” หรือเรื่อง “หมอนพพร” สะท้อนแง่มุมของเด็กที่มีต่อการจัดการปัญหาทางเพศในโลกของผู้ใหญ่ เป็นต้น

5. เชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎี (Linkage to Conceptual Keys): สร้างการเรียนรู้ด้วยการอธิบายคำสำคัญ (Key Concept) ให้ผู้เรียนเข้าใจเบื้องต้นและขยายมโนทัศน์ด้วยตัวอย่าง

การถอดรหัสหรือสัญญาณ (sign) จากชีวิตประจำวันและสื่อ: ผู้วิจัยกระตุ้นผู้เรียนด้วยโจทย์เกี่ยวกับหลักการใช้คำสำคัญ(keyword / key concept) เกี่ยวกับแนวคิดทางสัญศาสตร์ (Semiotics / Semiology) แล้วให้แต่ละคนสำรวจสัญลักษณ์หรือสิ่งปรากฏรอบตัวในชีวิตประจำวัน แล้วดึงสัญญาณดังกล่าวออกมาขยายความในระดับต่าง ๆ อาทิ icon, index และ symbol เป็นต้น

โจทย์ที่กระตุ้นกระบวนการเรียนรู้เพื่อนำมาเชื่อมโยงกับแนวคิดเชิงทฤษฎีก็คือการชมภาพยนตร์โฆษณาขนาดสั้น แล้วฝึกปฏิบัติถอดรหัสสัญญาณที่ปรากฏออกมาวิเคราะห์ ภายหลังให้เครื่องมือในการวิเคราะห์ทางสัญศาสตร์ จากนั้นแบ่งกลุ่มเลือกสื่อแขนงที่สนใจทำการวิเคราะห์สัญญาณออกมา



ตัวอย่างจากการถอดรหัสสัญลักษณ์ที่ปรากฏในชีวิตประจำวันของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนมีกระบวนการเรียนรู้เชิงสัญลักษณ์อย่างต่อเนื่องและบรรจุในความทรงจำของสมองในระดับ long-term memory ที่มีระบบการจัดเก็บที่เพียงพอต่อการเชื่อมต่อวงจรการเรียนรู้ใหม่เข้าไปประกอบสร้างและเข้มแข็งมากขึ้น

ส่วนรายวิชา Research มีโจทย์การเรียนรู้ตั้งต้นไว้ว่า ผู้เรียนสามารถค้นหา เครื่องหมายทางวัฒนธรรม (Cultural Marker) ระหว่างผู้เรียนด้วยกันได้ด้วยกลไกของระเบียบวิธีวิจัยจับคู่ระหว่างกันทำการสัมภาษณ์ข้อมูลส่วนตัวในหัวข้อต่าง ๆ เกี่ยวกับบุคคลนั้น แล้วพยายามกรองส่วนสำคัญของบุคคลนั้นออกมา ให้แต่ละคู่นำเสนอเครื่องหมายทางวัฒนธรรมของแต่ละคนออกมาในระยะเวลาสั้น ๆ ภายในห้องเรียน

6. เรียนรู้ตามความสนใจ (Option Learning) เน้นประเด็นที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียน เป็นสำคัญ

การสร้างกระบวนการเรียนรู้ในห้องเรียนและถ่ายทอดสู่ชั้นเรียน ในวิชา Research ผู้วิจัยทำทนายชุดความรู้เบื้องต้นที่ผู้เรียนมีด้วยการกระตุ้นชุดความรู้เดิม (activating prior knowledge) กำหนดให้แสวงหาแนวทางและความสนใจในทฤษฎีวิจัยทางมานุษยวิทยาด้วยตนเองและถ่ายทอดสู่ผู้อื่นได้ แบ่งกลุ่มนักศึกษาตามความสนใจในแนวคิดและทฤษฎีทางมานุษยวิทยา ผู้เรียนทำการค้นคว้าเอกสารและสรุปใจความสำคัญ นำเสนอในชั้นเรียนพร้อมจัดทำเอกสารสรุปประกอบพบว่า ผู้วิจัยเลือกหัวข้อเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีตามความสนใจและความเข้าใจเดิมที่มีมาก่อน และพยายามทำความเข้าใจกรณีศึกษาเพิ่มเติมที่มีขีดความสามารถในการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรม อาทิ การใช้แนวคิดนิเวศน์วิทยาวัฒนธรรมในการอธิบายปรากฏการณ์เคลื่อนไหวทางสิ่งแวดล้อม แนวคิดเศรษฐศาสตร์การเมืองอธิบายวัฒนธรรมชุมชน เป็นต้น อย่างไรก็ตามแม้ผู้เรียนจะใช้สื่อสมัยใหม่อย่าง power point นำเสนอ แต่นักศึกษายังติดรูปแบบการนำเสนอแบบใช้การบรรยายเป็นฐานเช่นเดียวกับที่กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยาย (lecture-based) จากการเรียนรู้ที่ผ่านมาของผู้เรียนเอง

การบริหารความคิดริเริ่มสร้างสรรค์: ในรายวิชา Product ผู้วิจัยให้นักศึกษาสร้างสรรคงานสื่อโดยมีเป้าหมายคือทดลองบริหารสมองและประมวลความรู้เพื่อเตรียมพร้อมก่อนลงสนามให้นำเสนอ *ความเป็น ไทย- ลาว* ต่อสาธารณชน ภายใต้เงื่อนไขสำคัญให้ครอบคลุมใน 3 หัวข้อ คือ 1) *ที่ไทย - น้องลาว* 2) *แม่น้ำโขง* และ 3) *ลาวในกรุงเทพฯ* โดยเปิดกว้างในรูปแบบของสื่อนำเสนอที่ตถนัดหรือสามารถควบคุมได้ เพื่อเตรียมความพร้อมของสมองก่อนลงสนามเปรียบเทียบในต่างแดน และปฏิบัติงานย่อย สื่อของนักศึกษาที่ผลิตออกมาเป็นการนำเสนอปรากฏการณ์ใกล้ ความเข้าใจและมโนทัศน์แรก ๆ ที่คนในภาคเมืองจะรู้จักกับ ลาว ไทย ตลอดจนอคติทางชาติพันธุ์ที่มีของผู้คนในสังคม รูปแบบสื่อที่กลุ่มผู้เรียนกลุ่มนี้นำเสนอคือแผ่นภาพโปสเตอร์ อาทิ ผู้เรียนคนหนึ่งนำเสนอชุดของภาพและเนื้อหาเกี่ยวกับคำว่า "เสี้ยว" ในกระทู้ของเวปไซด์ของไทย, อาหารไทยและลาวที่ไม่อาจแบ่งแยกหรือจำแนกได้ชัดเจน มีเพียงเส้นกั้นระหว่างพรมแดนรัฐชาติเท่านั้น

จากกระบวนการเรียนรู้ผู้เรียนรับรู้ว่ *"ความเป็น ลาว"* ค่อนข้างคลุมเครือในโลกทัศน์ของคนทั่วไป และขยายไปถึงวาทกรรมของคนทั่วไปเป็นข้อกำหนดหรือนำเสนอในสื่อหลากหลายประเภทจนทำให้เกิดเป็นอคติระหว่างรัฐชาติไปโดยปริยาย

7. การออกศึกษาภาคสนาม (Field trips / Fieldwork) สร้างเครื่องมือและสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ ภายใต้โจทย์ที่ท้าทาย

ในกระบวนการเรียนรู้ด้วยปฏิบัติการภาคสนามนั้น โจทย์แรกที่ผู้วิจัยตระหนักก็คือผู้เรียนได้ฝึกทักษะทางกายและอารมณ์กับเพื่อน ภายใต้บรรยากาศของการเรียนรู้

ภาคสนาม ปฏิบัติการสำรวจเก็บข้อมูลและผลิตสื่อ ในรายวิชา Product ผู้วิจัยนำนักศึกษาเก็บข้อมูลชุมชนมุสลิม ตำบลน้ำเขียว อำเภอแหลมสิงห์จังหวดตราด (ระหว่างวันที่ 17-20 กุมภาพันธ์ 2549) ทดลองฝึกระเบียบวิธีวิจัย – เก็บข้อมูลภาคสนาม และร่วมกันทำงานผลิตสื่อเพื่อเตรียมนำเสนอต่อสาธารณชน เป้าหมายของกระบวนการเรียนรู้ขั้นนี้ก็คือ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นหาประเด็นสำคัญของข้อมูลจากสนามต่างกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีแบบฉบับทางวัฒนธรรมต่างไปจากที่ผู้เรียนใช้ชีวิตปกติ และใช้กระบวนการกลุ่มในการย่อยข้อมูลนั้นเป็นการนำเสนอในรูปแบบของสื่อที่แต่ละกลุ่มสกัด หลังสิ้นสุดสนามแล้วสามารถนำเสนอชิ้นงานต่อสาธารณชนได้ โจทย์ท้าทายประการหนึ่งก็คือผลงานดังกล่าวของผู้เรียนจะสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจชุมชนชาติพันธุ์นั้นได้เป็นอย่างดี



ความแตกต่างทางวัฒนธรรมไม่เป็น




นำเสนอข้อมูลเบื้องต้นจากสนามและ

ผู้เรียนให้ความสำคัญบทบาทของผู้ให้ข้อมูล	อุปสรรคในการเรียนรู้	แนวทางของการผลิตสื่อต่อสาธารณะ
 <p>สร้างประเด็นถกเถียงในกลุ่มผู้เรียนด้วยกันและหาข้อสรุป</p>	 <p>บรรยากาศและสิ่งแวดล้อมส่งเสริมอารมณ์ของการเรียนรู้</p>	 <p>คำถามของคนในชุมชนกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกต่อหนึ่ง</p>

ภาพที่ 31-36 ปฏิบัติการเรียนรู้ภาคสนามเก็บข้อมูลเป็นฐานสร้างสรรค์การผลิตสื่อ

ในกระบวนการวิชา Research ผู้เรียนได้รับการทบทวนคำถาม และฝึกตั้งโจทย์เพื่อการวิจัย จากห้องเรียนตลอดการศึกษาภาคปลายแล้ว กระบวนการภาคปฏิบัติทำภาคเรียนก็คือให้ปฏิบัติการเรียนรู้จากสนามศึกษา ณ ที่ซึ่งอำเภอบ้านแหลม จังหวัดเพชรบุรี (ระหว่างวันที่ 1-7 มีนาคม 2549) นำนักศึกษาศึกษาสนามโดยภาพรวมของชุมชน โดยแบ่งนักศึกษาจำนวน 35 คน เป็น 6 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีภารกิจที่ต้องปฏิบัติร่วมกันทั้งในด้านการเก็บข้อมูลพื้นฐานชุมชนและค้นหาประเด็นสำคัญ (Hi-light) ในการสร้างโจทย์วิจัยที่สัมพันธ์กับแนวคิด ทฤษฎี หรือชุดความรู้ของผู้เรียน มากกว่ามุ่งหาคำตอบที่ผู้สอนเป็นผู้กำหนดไว้แล้ว

 <p>ผู้เรียนร่วมกิจกรรมเสริมทักษะและอารมณ์กับคนต่างวัยในพื้นที่สาธารณะ</p>	 <p>ผู้สอนนำเสนอข้อค้นพบจากงานสนามเชื่อมโยงกับชุดความรู้เดิมที่ผ่านมา</p>	 <p>ร่วมกิจกรรมกลุ่มและแบ่งปันประสบการณ์กับเพื่อน</p>
 <p>ร่วมกิจกรรมกับเพื่อนต่างวัย ต่างวัฒนธรรม</p>	 <p>ผู้เรียนพยายามทำความเข้าใจปรากฏการณ์จากชุมชนในสนาม</p>	 <p>ใช้รูปแบบการนำเสนอด้วยรูปแบบที่ดึงดูดความสนใจมากกว่าตัวอักษร</p>

		
<p>ลดความเครียดจากภาระงานในภาคสนามด้วยกิจกรรมกับเด็ก ๆ ในชุมชน</p>	<p>ยกระดับจากสนามขึ้นเป็นคำอธิบายเชิงแนวคิดทฤษฎี</p>	<p>เปิดเวทีนำเสนอผลการเรียนรู้ต่อชุมชนสาธารณะ</p>

จากกระบวนการเรียนรู้ในระยะเวลาหนึ่งสัปดาห์ แบ่งเป็น 3 ช่วงคือ ช่วงแรก นำผู้เรียนทุกคนสัมผัสทุกชุมชนในพื้นที่ศึกษาในภาพกว้าง เพื่อทัศนศึกษาภูมิศาสตร์วัฒนธรรมเป็นหลัก และเปิดโอกาสให้ทุกคนเรียนรู้พื้นฐานของท้องถิ่นบ้านแหลม เพชรบุรี ด้วยผู้นำและวิทยากรท้องถิ่นเป็นผู้ถ่ายทอดประสบการณ์ในหลากหลายแง่มุม ช่วงที่สอง จากนั้นแบ่งกลุ่มผู้เรียนระคนกัน เข้าศึกษาแต่ละชุมชน มีคณะอาจารย์เป็นเหมือนพี่เลี้ยงคอยแนะนำ ระหว่างการทำงานเก็บข้อมูลภาคสนามในแต่ละวัน โดยสลับเปลี่ยนหมุนเวียนกัน ในแต่ละวันที่กิจกรรมดำเนินไปจะให้แต่ละกลุ่มเตรียมข้อมูลและประเด็นความน่าสนใจจากชุมชนมาเล่าให้เพื่อนต่างกลุ่มและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคณาจารย์ คณาจารย์เป็นผู้ประเมินผลการเก็บรวบรวมข้อมูลจากบันทึกสนามที่ให้ผู้เรียนแต่ละคนบันทึกนำเสนอในแต่ละวัน ระหว่างนั้นแต่ละกลุ่มพยายามคิดค้นหาโจทย์หรือประเด็นสำคัญ (highlight) จากชุมชนอีกด้วย ช่วงสุดท้าย แต่ละกลุ่มเตรียมข้อมูลของแต่ละชุมชนและนำเสนอในวันสุดท้ายต่อหน้าท้องถิ่น และให้ผู้นำชุมชนวิพากษ์วิจารณ์ และรวบรวมเป็นผลงานส่งคืนเป็นชุดความรู้และบันทึกข้อมูลของชุมชนเอง

8. เชื่อมโยงประสบการณ์สนามกับแนวคิดทฤษฎีหลัก (Fieldwork and Key Concepts)

ประยุกต์ข้อมูลจากสนามขึ้นมาเชื่อมโยงกับคำอธิบายจากความรู้เดิม เพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ภาคปฏิบัติการนำเสนอเพื่อเสริมสร้างทักษะของสมองและอารมณ์ ในรายวิชา Research

ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการลงสนามในกิจกรรม โดยให้สำรวจเอกสาร และเรียบเรียงความเข้าใจเกี่ยวกับสนามศึกษา แล้วนำเสนอในการประชุมร่วมระหว่างคณาจารย์ และผู้เรียนของมหาวิทยาลัยอุบลราชธานีและมหาวิทยาลัยศิลปากร ณ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (ในวันที่ 26 มีนาคม 2549)

พบว่า นักศึกษาหลายคนที่มีขีดมิติพื้นฐานทางด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะและโบราณคดีเกี่ยวกับสนามศึกษา มาก่อน จึงยากจะทำความเข้าใจในระยะเวลาจำกัด หากกระบวนการเรียนรู้เน้นการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์สนามในต่างแดน และเปรียบเทียบสนามศึกษาที่ผ่านมา

ผู้วิจัยนำตัวแทนนักศึกษาตามความสมัครใจจำนวน 12 คนใน 2 รายวิชาเข้าร่วมกิจกรรมโครงการ “เรียนรู้สนามเพื่อเข้าใจทฤษฎี ครั้งที่ 2” ร่วมกับนักศึกษามหาวิทยาลัยอุบลราชธานีและคณาจารย์ของโครงการฯ ระหว่างวันที่ 27-31 มีนาคม 2549 ณ เมืองจำสัก แขวงจำสัก สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว

 <p>พูดคุย แลกเปลี่ยนภายในกลุ่มผู้เรียนในพื้นที่เมืองจำปาสัก</p>	 <p>ห้องเรียนสนทนาทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปอยู่ริมฝั่งแม่น้ำโขง</p>	 <p>สินค้าในตลาดเมืองปากเซ พื้นที่ใหม่ของการเรียนรู้ของผู้เรียน</p>
 <p>ผู้เรียนระหว่างสถาบันระดมความคิดเห็นหาประเด็นสำคัญของการเรียนรู้ในสนาม</p>	 <p>วิทยากรผู้เชี่ยวชาญทางโบราณคดีลาวกับกระบวนการถ่ายทอดความรู้ใหม่ ๆ ในสนามศึกษาต่างวัฒนธรรม</p>	 <p>กระบวนการแลกเปลี่ยนระหว่างกลุ่มเพื่อนที่มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี</p>

ระยะเวลาค่อนข้างสั้นในสนามศึกษา และผู้เรียนบางคนพบว่า ภาษาลาวในความรับรู้เดิมและเคยเชื่อมั่นว่า ตนสามารถสื่อสารด้วยภาษาไทย-ลาวรู้เรื่อง แต่เมื่ออยู่ในสนามศึกษาตัวเองไม่อาจเข้าใจภาษาลาวของคนลาวจำปาสักได้ทั้งหมด ภาษากลายเป็นอุปสรรคในการทำงานเก็บข้อมูลภาคสนามไป นั่นเป็นตัวอย่างหนึ่งของกระบวนการทำงานของสมองของผู้เรียนที่เก็บเกี่ยวหรือเปลี่ยนไปจากเดิมเพื่อมีข้อมูลใหม่เข้ามาจากชุดประสบการณ์และความรู้เชิงประจักษ์ของตัวเอง

9. จัดการกับข้อมูลและนำเสนอ (Processing and Presentation)

ผลพวงจากงานสนามในชุมชนทำให้ผู้เรียนรายวิชา Research ได้ผ่านกระบวนการนี้ไปโดยปริยายแล้วในระดับการทำงานกลุ่ม ขณะที่กระบวนการทำงานระดับปัจเจกผู้วิจัยแจกให้โจทย์ผู้เรียนทำการทดลองเขียนโครงร่างงานวิจัยเพื่อเสนอโครงการ ด้วยการประมวลความรู้ที่ผ่านมาของ

ผู้เรียน ประกอบการค้นคว้าเชิงเอกสาร นำแนวคิดที่ได้นำไปปรับใช้ กระบวนการนี้เป็นการชี้วัดขีดความสามารถของสมองและทักษะจากการเรียนรู้ในการประมวลความคิด ความรู้ ทักษะต่อปรากฏการณ์ต่างที่ผ่านมาของผู้เรียน ตลอดจนคำถามที่เป็นโจทย์ของการศึกษาในระดับสูง อีกทั้งแนวทางการค้นคว้าเพื่อให้ได้คำตอบจากการศึกษา

ส่วนรายวิชา Product เป็นการนำเสนอการผลิตสื่อจากงานสนามในชุมชนมุสลิมบ้านยายม่อม อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด ซึ่งปรากฏเป็นผลงานทั้งระดับกลุ่มและรายบุคคล ในรูปของโปสเตอร์ และสื่อวีดิทัศน์

