



การจัดการเรียนรู้สองสถานะ Dual Mode Learning Management

โดย ชฎาภรณ์ สงวนแก้ว

การเรียนรู้ในกระแสโลกาภิวัตน์ยุค ศตวรรษที่ 21 เป็นสังคมฐานความรู้ (Knowledge-Based Society) ที่ขับเคลื่อนด้วยพลังความคิดสร้างสรรค์และแข่งขันด้วยศักยภาพความรู้และภูมิปัญญา ผสานกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีโดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มีการเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดดส่งผลกระทบต่อสังคมโลกและสังคมไทย

โรงเรียนไพฑูริย์ศึกษาในฐานะที่เป็นองค์กรจัดการศึกษา มีเป้าหมายเพื่อสร้างทรัพยากรบุคคลของชาติที่มีคุณภาพ มีศักยภาพเท่าทันโลกาภิวัตน์ ด้วยรูปแบบการบริหารจัดการศึกษาที่เน้นการมีส่วนร่วมของฝ่ายบริการ ฝ่ายจัดการสอนและฝ่ายสนับสนุนการเรียนรู้ และ กำหนดนโยบายการพัฒนาการศึกษาที่เน้นการบริหารจัดการศึกษาเชิงรุก เพื่อสร้างนักเรียน ครู และชุมชน ที่สามารถเป็นผู้เรียนรู้ สร้างองค์ความรู้และพัฒนาตัวเองได้อย่างต่อเนื่อง

จากการเป็นโรงเรียนต้นแบบการใช้ ไอซีทีเพื่อการเรียนรู้ ที่มีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์เป็นพี่เลี้ยง (ICT Model School: KU Mentor) ใช้ไอซีทีเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ (ICT-Based Learning) ด้วยยุทธศาสตร์การใช้ ไอซีทีอย่างชาญฉลาด (Smart in using ICT) และทัศนคติใหม่เกี่ยวกับการเรียนรู้ (Rethinking about Learning) ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทฤษฎีการสร้างความรู้ และเน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่ากระบวนการสอน สามารถเรียนรู้ในแนวทางของตนเอง ตามความสนใจ ด้วยการสำรวจตรวจสอบ และทดลอง (Explore & Experiment) เรียนรู้จากการปฏิบัติ (Learning by Doing) ปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ (Doing by Learning) เรียนรู้จากการมีส่วนร่วม (Learning by Participating) เรียนรู้จากการสะท้อนความคิด (Reflective Learning) และการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Collaborative Learning)

การใช้ไอซีทีเพื่อการเรียนรู้ ตามแนวของนักคอนสตรัคชันนิสต์ (Constructionist) เป็นการใช้ ไอซีทีเพื่อสร้างชิ้นงานในรูปแบบของการทำโครงการที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง (Project-Based Learning) การใช้ไอซีทีจึงเกี่ยวข้องกับการใช้หลากหลายรูปแบบ เช่น เป็นเครื่องมือในการสืบค้น (Searching Tool)

การค้นหา การถ่ายโอนข้อมูล เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร (Communication Tool) การรับส่ง e-Mail การรับส่งข้อความ การแสดงความคิดเห็น (MSN, Chat, Web Board, Blog, Video Conference) เป็นเครื่องมือในการสร้างชิ้นงาน (Creation Tool) Web Authoring /Graphics /MS Office เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ (Learning Tool) การนำเสนอบทเรียน และผลงานสื่อประสมอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning Multimedia) เป็นต้น

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สไตล์ไผ่ตมศึกษา (The Project Approach in Patai's Style) ที่ใช้สถานการณ์จริงเป็นฐานในลักษณะการเรียนรู้สองสถานะ มีรูปแบบดังนี้

- สภาพแวดล้อมการเรียนรู้สองสถานะ (Dual Mode Learning Environment)
- การเรียนรู้ร่วมกันแบบสองสถานะ (Dual Mode Collaborative Learning)
- กิจกรรมการเรียนรู้แบบสองสถานะ (Dual Mode Learning Activities)



สภาพแวดล้อมการเรียนรู้สองสถานะ

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้สองสถานะ เป็นการเรียนรู้ในโลกที่เป็นจริง (Real World Learning) เรียนรู้กับสังคมโลก (Global Learning) การใช้ภาษาสื่อสารที่หลากหลาย ทั้งภาษาไทย อังกฤษ จีน ด้วยสื่อประสม ตัวอักษร ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพยนตร์ ดนตรี และการแสดง ในการใช้และแบ่งปันทรัพยากรของโลก (World Resources)

เป็นการเชื่อมโยง ทฤษฎีและการปฏิบัติ นามธรรมและรูปธรรม ผสานหลักการและความสนุกสนาน (Education + Entertainment = Edutainment: สารบันเทิง) การสอนและการเรียนรู้ การจดจำและการค้นคว้าหาคำตอบจากประเด็นที่สนใจ การเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน การเรียนปกติและการเรียน Online (Connection to Community) การเรียนในระบบและนอกระบบ และการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย



การเรียนรู้ร่วมกันแบบสองสถานะ

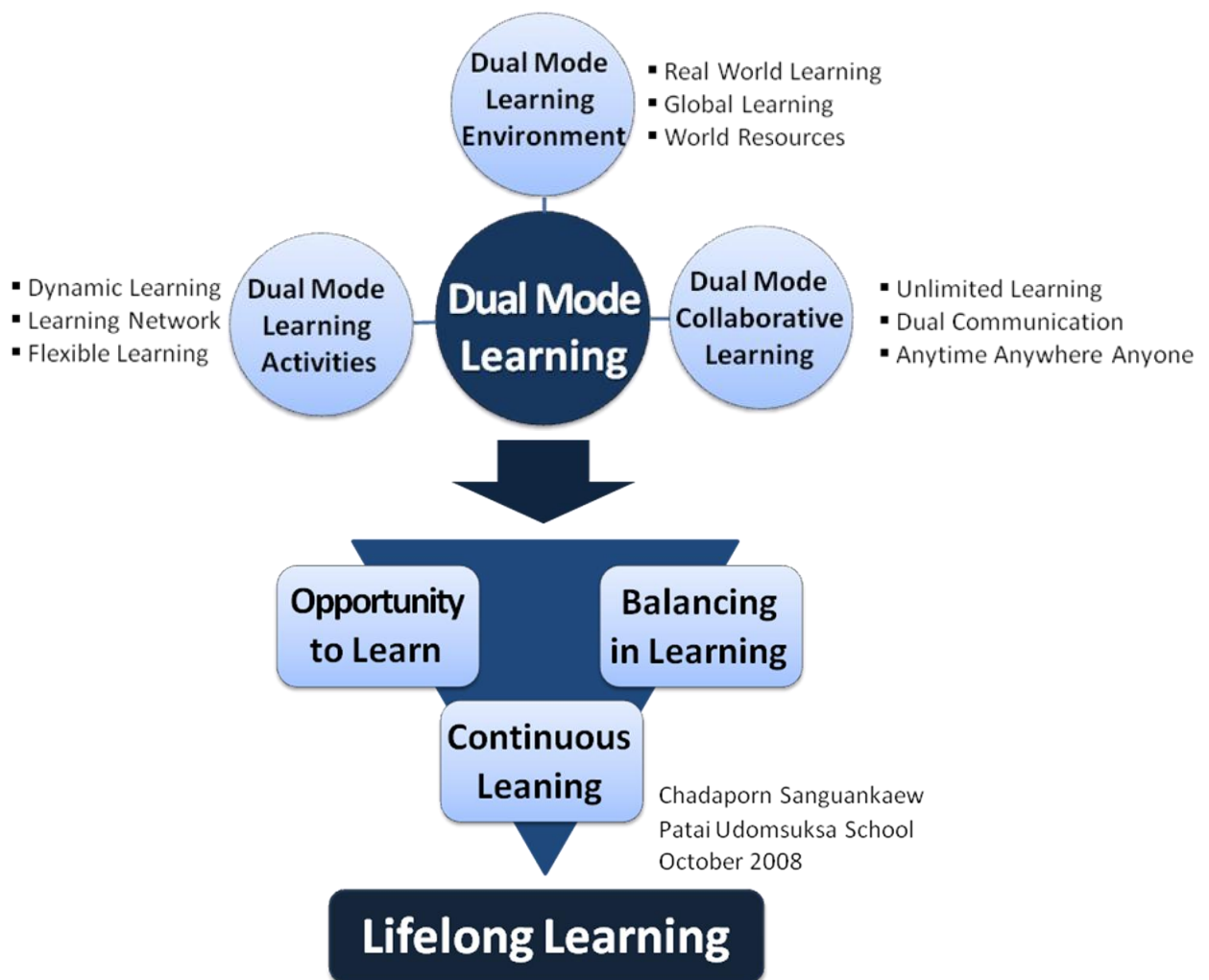
การเรียนรู้ร่วมกันแบบสองสถานะ เป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีข้อจำกัด (Unlimited Learning) เพื่อพัฒนาสมองทั้งด้านซีกซ้ายและด้านซีกขวา การยอมรับความสามารถที่แตกต่าง เพื่อให้เกิดการร่วมคิด ร่วมทำ การมีส่วนร่วม รับฟังความคิดเห็น มีการสื่อสาร 2 ทาง (Dual Communication) สิ่งที่ยากและซับซ้อนมาจากสิ่งที่ย่างและธรรมดา ความแตกต่างของอายุ (เด็กเล็ก-โต ต่างระดับชั้น) สถานภาพ (ครู นักเรียน) ประสบการณ์ สถานที่ (Distance Learning /Face to face Learning) สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลาและทุกคน (Anytime Anywhere Anyone)



กิจกรรมการเรียนรู้แบบสองสถานะ

กิจกรรมการเรียนรู้แบบสองสถานะ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเชื่อมโยง IQ (Intelligence Quotient) และ EQ (Emotional Quotient) เป็นการเรียนรู้ที่เป็นพลวัต (Dynamic Learning) การเรียนรู้เชิงรับ (Passive Learning) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การเรียนรู้เดี่ยว (Individual Learning) และการเรียนรู้เป็นทีม (Team Learning) หรือเครือข่ายการเรียนรู้ (Learning Network) การบูรณาการกลุ่มสาระวิชาการและโครงการ หลอมรวมจุดประสงค์การเรียนรู้ การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น (Fixable Learning) และการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น (Flexible Learning)

การเรียนรู้สองสถานะ (Dual Mode Learning) เป็นแนวคิดการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 ด้วยบทบาทของไอซีทีเพื่อสร้างโอกาสการเรียนรู้ (Opportunity to Learn) ตามความสนใจบนพื้นฐานของความสามารถที่แตกต่าง การเข้าถึงข้อมูล สารสนเทศและความรู้ได้อย่างกว้างขวาง การสร้างภูมิคุ้มกันด้วยการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหาเพื่อให้เป็นผู้ที่สามารถแสวงหาความรู้ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เพื่อสร้างคุณภาพการเรียนรู้ (Balancing in Learning) ต่อการเปลี่ยนแปลงที่สมดุลในการจัดการศึกษาด้วยการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบตามศักยภาพรายบุคคล เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง (Continuous Learning) สู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ดังภาพ



รูปแบบการเรียนรู้สองสถานะของโรงเรียนไพฑูริย์ศึกษา

โดย ชฎาภรณ์ สงวนแก้ว

โรงเรียนไพฑูรย์ศึกษา Case Study: Dual Mode Learning

โรงเรียนไพฑูรย์ศึกษาจัดการศึกษาที่อยู่ในกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกที่ดำรงความเป็นไทยในความสากล โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ Project Work, Multimedia Project Work และ Collaboration Workshop ใช้ไอซีทีเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- การเรียนรู้กับสังคมโลก มีเครือข่ายการเรียนรู้ (Learning Network) ร่วมสร้างและแบ่งปันความรู้ รูปแบบ Real World Learning: 5Cs Collaboration (Cooperation, Co-Project, Communication, Creation, Construction)
- การเรียนรู้ร่วมกัน ควรอยู่บนหลักจริยธรรมและคุณธรรม พื้นฐานของการดรภาพและสิทธิสากล นำเสนอโดย รัชยา สุพโปฏก (2007) Ethic Reanimation 5Rs Reflection (Respect, Relation, Reconcile, Respond, Reconstruct)
- การใช้ไอซีทีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ (ICT as Tools: Learning Tool & Construction Tool) รูปแบบ 5Ss Solution (Searching, Studying, Setting, Showing, and Sharing Tool)
- การประเมินผลการเรียนรู้ด้านไอซีที ตามสภาพจริงจากผลงานเชิงประจักษ์ รูปแบบ ICT Assessment: 5Ps Realistic (Process, Project, Presentation, Product, Portfolio)



รูปแบบการใช้ไอซีทีเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ ของโรงเรียนไพฑูรย์ศึกษา
โดย ชฎาภรณ์ สวงนแก้ว

ตัวอย่างผลงานของโรงเรียนไพทอคมศึกษา



Save the Earth: We are family under the same sky.

โดย นางสาว ตาวัลย์ เฮงวิจิตรกุล Innovative Teacher Leadership Awards 2007: Microsoft: Partners in Learning และทีมงานครูประถมศึกษา โรงเรียนไพทอคมศึกษา

ที่ปรึกษา นางสาวรัชชา สุพโปฏก ผู้อำนวยการฝ่ายนวัตกรรม

การจัดสภาพแวดล้อมสองสถานะ ที่เป็นโครงการแบบโลกาภิวัตน์ (Global Project-Based Learning) ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยบริบทสังคมเครือข่ายของเยาวชนทั่วโลกที่ร่วมโครงการ

การเรียนรู้ร่วมกันสองสถานะ ที่เป็นเครือข่ายการเรียนรู้ ด้วยการสำรวจ การค้นหา การเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำเสนอสิ่งที่เป็นความรู้ใหม่ คือ นวัตกรรมการปกป้องสภาพแวดล้อมของโลก ปลุกจิตสำนึกมวลเยาวชนเพื่อสร้างความแตกต่างที่สร้างสรรค์ในโลก (Join the innovation of saving our earth through the eyes of youth worldwide: Connecting Youth Making a Difference in the World.)

กิจกรรมการเรียนรู้แบบสองสถานะ ที่สร้างความตระหนักในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ในโลกที่เป็นจริง (Real World Learning) ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ไร้พรมแดน (Learning to the Borderless World) ที่ใช้ไอซีทีเป็นเครื่องมือ เช่น e-Mail, Chat MSN, Interactive Forum และ Visit Partner School เป็นต้น ร่วมกับเครือข่าย ได้หวัน นิวซีแลนด์ สหราชอาณาจักร สหรัฐอเมริกา และฟินแลนด์

เป็นตัวอย่างการเรียนรู้สองสถานะที่เชื่อมโยงความแตกต่าง ด้านชาติพันธุ์ วัฒนธรรม ประสบการณ์ วัย สถานภาพ ผสานข้อมูลจากสภาพแวดล้อม ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น การโต้แย้งการยอมรับ ร่วมสร้างบทสรุปจากความแตกต่าง หลอมรวมองค์ความรู้ สร้างความคิดใหม่ร่วมกันเพื่อร่วมปฏิบัติการปกป้องโลก โดยใช้ภาษาสากลเพื่อสื่อสาร เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน รูปภาพ ภาพวาด ดนตรี การแสดง เกม เป็นต้น



Jurisprudential Model: Wanthong

วันทอง 2007: มองอดีต ดูปัจจุบัน สู้วันข้างหน้า ด้วยวิถีความพอเพียง

โดย นางสาววรรณรดา คนเที่ยง และทีมงานครูมัธยมศึกษา โรงเรียนไพฑูริย์ศึกษา
ที่ปรึกษา นางสาวรัชชา สุฟโปฏก ผู้อำนวยการฝ่ายนวัตกรรม
รางวัลชนะเลิศการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ ระดับภาคพื้นเอเชีย จาก
ประเทศจีน (Excellent Award: The 3 th International Conference on Multimedia-Based Teaching and
Learning 2007, Shanghai, China.)

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้สองสถานะ ที่เป็นโครงการเรียนรู้เป็นหมู่คณะ ระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่
ที่ 1-3 และร่วมเรียนรู้กับโรงเรียนเครือข่าย คือ โรงเรียนจิระศาสตร์วิทยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดย
ใช้ e-Mail, Chat MSN, WebBoard, Blog, Website สื่อสารกันแบบ Multimedia ศึกษาประวัติวรรณคดี
บทพระราชานิพนธ์ขุนช้าง ขุนแผน เนื้อเรื่องความเป็นมาของตัวละคร หลักการประพันธ์กลอนเสภา การ
ขับเสภา การแสดงละคร

กิจกรรมการเรียนรู้แบบสองสถานะ รูปแบบชักจูงที่ใช้กระบวนการทางศาล การใช้ทนายเป็น
ตัวแทน กำหนดประเด็นศึกษาว่า “ใครผิด ใครถูก” การโต้แย้งบนพื้นฐานของหลักฐาน ข้อเท็จจริงและ
เหตุผล การเปรียบเทียบการตัดสินด้วยกฎหมายสมัยก่อนและปัจจุบัน โดยศึกษาสภาพสังคม การปกครอง
กฎหมายและวิทยาศาสตร์พันธุกรรม เช่น โครงสร้างพื้นฐาน การจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม
วัฒนธรรมและประเพณี การจัดระเบียบสังคม การตัดสินหรือการวางแผน เป็นต้น มีกิจกรรมทำ Poll
สำรวจความคิดเห็น ศึกษาสิทธิมนุษยชน สิทธิสตรี สิทธิเด็ก จริยธรรมในการใช้ข้อมูล การอ้างอิงข้อมูล
นำเสนอ ผลงานด้วยโปรแกรมที่หลากหลาย MS Word, PowerPoint FlipAlbum, Publisher: Brochure,
Website, Movie Maker: Clip Video



Haiku from Senses to Poem

The Integration of technology into classroom on Think.com Website

โดย นางสาว ลดาวัลย์ เฮงวิจิตรกุล และทีมงานครูประถมศึกษา โรงเรียนไพฑูริคศึกษา

รางวัล ThinkQuest International Winners 2008

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้สองสถานะ ด้วย โครงการร่วมคิดร่วมทำของนักเรียนระดับ ชั้นประถมศึกษา เป็น Creative Classroom ที่ใช้ Think.com Website ของ ORACAL Educational Foundation เพื่อเป็นเวทีของการสื่อสารระหว่างกันทั้งครูและนักเรียน การนำเสนอ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์

ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสองสถานะ เพื่อพัฒนาทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ และภาษาศิลปะ เพื่อประยุกต์การเรียนรู้สู่การใช้ชีวิต ด้วยขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ คือ

- 1) การสังเกต (Observation) โดยสังเกตธรรมชาติและสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว
- 2) การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) โดยใช้ความรู้สึกเพื่อสร้างแรงบันดาลใจจากการสังเกต
- 3) การสร้างสรรค์ (Creation) โดยสร้างสรรค์ความคิดใหม่และนำเสนอเป็นบทกวี Haiku
- 4) การร่วมคิดร่วมทำ (Collaboration) โดยการนำบทกวี Haiku เสนอผ่าน Think.com Website

เพื่อแบ่งปันและสะท้อนความคิด

ถ่ายทอด เผยแพร่ และนำเสนอผลงานแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art)

นอกจากตัวอย่างโครงงานและกิจกรรมการเรียนรู้บางส่วนนี้แล้ว ยังมีโครงงานอื่น ๆ เช่น ดำนาน หินกลิ้ง (Rock 'n Roll), เส้นทางสายไหม (Silk Road), คินสมดุลสู่ธรรมชาติ, Global Warming เป็นต้น ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ท้าทาย เพื่อสร้างโอกาสแห่งศักยภาพ ด้วยเกมค้นหาผ่านอินเทอร์เน็ต (Internet Scavenger Hunt) ที่ต้องใช้ความคิด เชี่ยวชาญ ทักษะด้าน ไอซีทีและทักษะด้านภาษา หรือ เพื่อโอกาสแห่งการสร้างสรรค์ ด้วย Drama Creative Theater การแสดงออก เป็นการเรียนรู้จากสิ่งรอบตัวเพื่อค้นพบความสามารถและสร้างสรรค์อัจฉริยภาพของตนเอง

โรงเรียนไพฑูริย์ศึกษา มีแนวทางในการ จัดการ เรียนการสอน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ อย่างมีความสุข สนุกสนาน เป็นสาระบันเทิง จากการเรียนรู้สองสถานะ เป็นแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อเชื่อมโยงความต่าง หลอมรวมและบูรณาการเพื่อให้เกิดการเปลี่ยน สร้างศักยภาพการเรียนรู้ที่เท่าทัน กระแสโลกาภิวัตน์ ดำรงความสมดุลพร้อมสำหรับโลกที่เปลี่ยนแปลง (Ready for the Changing World)

ชฎาภรณ์ สงวนแก้ว

ผู้อำนวยการฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
โรงเรียนไพฑูริย์ศึกษา



Chadaporn Sanguankaew
Patai Udomsuksa School: ICT Section
Bangkok Thailand
www.patai.th.edu