เข้าใจผู้เรียน

ปรับเปลี่ยนกระบวนการ

เมื่อทราบหัวข้อในการเขียน KM ในครั้งนี้ทำให้เกิดความคิด "แว้บ" ขึ้นมาให้หัวคือ วิชาจินตทัศน์ เนื่องจาก ในการจัดการเรียนการสอนในปีการศึกษา ๒๕๕๙ มีการเปลี่ยนแปลงหลักสูตรในการจัดการเรียนการสอนซึ่งตรงกับหัวข้อที่ว่า



นางสาวกรรณิการ์ ทองสุข หน่วยวิชามานุษกับโลก

"เข้าใจผู้เรียน ปรับเปลี่ยนกระบวนการ" ต้องกล่าวก่อนว่าในช่วงแรกที่เข้ามาทำงานไม่รู้เลยว่าวิชาจินตทัศน์คืออะไร วิชานี้เรียนไปทำไม จนกระทั่งได้ศึกษา รับความรู้จากคุณครูอาภาพร และคุณครูวิไลลักษณ์ ก็ทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับวิชาจินตทัศน์มายิ่งขึ้น วิชาจินตทัศน์เป็นวิชาที่สอนการใช้เครื่องมือให้เกิด กระบวนการคิดที่เป็นระบบมากยิ่งขึ้นช่วยให้เกิดความจำโดยจินตภาพ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาประสิทธิภาพในการคิด และการนำเสนอความคิด

การจัดการเรียนการสอนในปีการศึกษา ๒๕๕๘ หน่วยวิชาจีนตทัศน์มีการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเข้ากับวิชามานุษกับโลกโดยการใช้เครื่องมือ ที่สอนในภาคเรียนฉันทะคือ Cluster Diagram และในภาคเรียนวิริยะคือ Net Map เนื้อหาในการจัดการเรียนการสอนมีความกลมกลืนกันมาก การเขียน แผนการสอนของวิชาจินตทัศน์จะต้องอิงมาจากการเนื้อหาการสอนในวิชามานุษกับโลก และใช้เครื่องมือในวิชาจินตทัศน์ไปช่วยในการจัดกระบวนการคิด จน ทำให้บางครั้งเด็กนักเรียนเกิดความสับสนว่ากำลังเรียนวิชาอะไรอยู่ อีกสิ่งหนึ่งที่ทำให้เห็นได้ชันเจนว่าหน่วยวิชามานุษกับโลกและหน่วยวิชาจินตทัศน์มีควาก ลมกลืนกันมากเกินไปก็คือ ในช่วงท้ายของแต่ละภาคเรียน นักเรียนจะมีการทำ AAR การมองย้อนสะท้อนตนเอง ครูและนักเรียนจะร่วมกันทบทวนกิจกรรม การเรียนการสอนที่ผ่านมาในภาคเรียนที่เรียนจบไป เมื่อครูเริ่มดึงนักเรียนให้ช่วยกันนึกถึงกิจกรรมที่ได้เรียนผ่านไป นักเรียนมักจะนำกิจกรรมที่เรียนใน หน่วยวิชามานุษกับโลกมาไว้ในหน่วยวิชาจินตทัศน์และนำกิจกรรมที่เรียนในวิชาจินตทัศน์ไปไว้ในหน่วยวิชามานุษกับโลก จึงทำให้ครูต้องมาสะท้อนกันว่า กิจกรรมการเรียนการสอนของสองหน่วยวิชามีความกลมกลืนกันมากจนเกินไปหรือเปล่า และครูต้องการให้ผู้เรียนแร้ยนแล้วเป็นอย่างไร

จนน้ำมาสู่การจัดการเรียนการสอนในปีการศึกษา ๒๕๕๘ มีการปรับเปลี่ยนหลักสูตรการเรียนการสอนในปีการศึกษานี้ โดยนำหัตถกรรมมาใช้ ในการเรียนการสอน ในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ หัตถกรรมที่นำมาใช้ในภาคเรียนฉันทะคือ การพับ (Origami) เครื่องมือที่ใช้คือ Cluster Diagram การ ปรับเปลี่ยนหลักสูตรการสอน ส่งผลให้กิจกรรมการเรียนการสอนปรับเปลี่ยนตามไปด้วย ต้องบอกก่อนเลยในการประชุมหน่วยวิชาจินตทัศน์จะมีคำถาม เกิดขึ้นมากมายในทุก ๆครั้ง คำถามที่ตามมาคือ เรายังต้องบูรณาการแผนการสอนเข้ากับวิชามานุษกับโลกอยู่หรือเปล่า? คำตอบคือ เรายังคงบูรณาการกับ วิชามานุษกับโลกอย่าหรือเปล่า? คำตอบคือ เรายังคงบูรณาการกับ อย่างไรในการเรียน เป็นคำถามที่ดึงเรากลับมามองย้อนไปถึงเวลาที่เราสอน ทำกิจกรรมกับเด็กในชั้นเรียนที่ผ่านมาว่าเป็นอย่าไง จึงได้คำตอบว่าครูอยากให้ นักเรียนสนุก มีความสุข และได้เคลื่อนไหวร่างกายในการเรียน เพราะเด็กในช่วงวัย ๗-๘ ขวบ จะมีสมาธิอยู่กับการเรียนได้ไม่นาน จึงนำมาสู่การปรับเปลี่ยน แผนการสอนในปีการศึกษา ๒๕๕๙ จากเดิมในปีการศึกษา ๒๕๕๙ เด็กๆชั้น ๒ จะมีกิจกรรมในการเรียน เป็นการทำใบงานซึ่งเน้นการเขียนเป็นส่วนใหญ่ จึง ส่งผลให้กิจกรรมขาดสนุก และไม่ดึงดูคลวามสนใจของนักเรียนแท่ที่ควร เนื่อหาที่เรียนกอมกลืนกับวิชามานุยกับโลก

โจทย์ที่ได้มาในภาคเรียนฉันทะคือ หัตถกรรมคือ การพับ (Origami) เครื่องมือคือ Cluster Diagram ข้อจำกัดของการจัดทำแผ่นการสอนคือ

๑. เนื้อหาที่เรียนต้องบูรณาการกับหน่วยวิชามานุษกับโลก ๒. หัตถกรรมคือ การพับ (Origami) เครื่องมือคือ Cluster Diagram ๓. เวลา ๔๕ นาทีในการ สอน ๑ ครั้ง ๒ ครั้ง/สัปดาห์ ๔. นักเรียนสนุก มีความสุข และได้เคลื่อนไหวร่างกายในการเรียน จากข้อจำกัดที่มีทำให้การคิดกิจกรรมค่อนข้างยาก และต้อง ศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อให้ได้มาซึ่งกิจกรรมที่สนุก น่าสนใจ เหมาะสมกับนักเรียนและหลักสูตรการสอน จนได้มาเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ "ใกล้ตัว ไปไกลตัว"

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสัปดาห์แรกเด็กได้เริ่มเรียนรู้<mark>จากตัวเองก่อ</mark>นเป็นลำดับแรกคือ การพับ (Origami) หน้าตัวเอง ในการพับแต่ละ ครั้งครูจะไม่บอกว่าพับออกมาแล้วจะได้รูปอะไร เพื่อสร้างแรงจูงใจแล<mark>ะความน่าสนใจใน</mark>กิจกรรม











และ Cluster Diagram ประวัติส่วนตัวของตนเอง โดยครู Input รูปแบบการใช้เครื่องมือ Cluster Diagram เป็นตัวอย่างให้กับนักเรียนก่อนลงมือทำของตนเอง











กิจกรรมในการเรียนสัปดาห์ที่ ๒ เนื้อหาในการสอนเริ่มนำพาเข้าสู่การบูรณาการเข้ากับวิชามานุษกับโลก โดยการพับ (Origami) นก

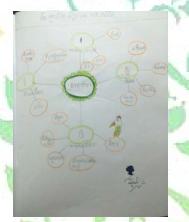




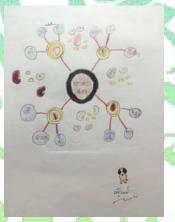




และ Cluster Diagram อาหารนก นักเรียนจะได้สื่อที่เป็นอาหารนกของจริงที่ถูกใส่ไว้ในแก้ว โจทย์คือ ให้นักเรียนแยกอาหารนก โดยใช้เครื่องมือ Cluster Diagram นักเรียนจะได้ใช้สายตาในการดูลักษณะ ใช้มือในการสัมผัสอาหารนก และใช้สมองในการคิดวางแผนออกมาในรูปแบบ Cluster Diagram









กิจกรรมในการเรียนสัปดาห์ที่ ๓ การพับ (Origami) ผีเสื้อและปลา ในเวลา ๔๕ นาที นักเรียนและครูจะต้องนำพากันไปสู่เป้าหมายคือการพับที่เพิ่ม จำนวนจาก ๑ เป็น ๒ และการตกแต่งสภาพแวดล้อมของผีเสื้อและปลา









และ Cluster Diagram อาหารผีเสื้อ การเลือกให้นักเรียนทำ Cluster Diagram อาหารผีเสื้อ นักเรียนจะได้รับความรู้ในส่วนของวิชามานุษกับโลกคือ ผลไม้และ ดอกไม้ที่ผีเสื้อกินเป็นอาหารมีอะไรบ้าง โดยครูจะนำรูปภาพผลไม้และด<mark>อก</mark>ไม้ติดไว้บนกระดาน ให้นักเรียนใช้ Cluster Diagram ในการแยกกลุ่มอาหาร









กิจกรรมในการเรียนสัปดาห์ที่ ๔ การพับ (Origami) เสือและช้าง ความท้าทายของการเรียนครั้งนี้คือ ขั้นตอนที่มีความซับซ้อนในการพับมากยิ่งขึ้น ครู เริ่มใช้สัญลักษณ์ในการพับ แทนการพูดมากขึ้น และเวลาที่จำกัด









และ Cluster Diagram ในครั้งนี้ครูไม่ได้ระบุหัวข้อหลักในการแยกอาหารให้กับนักเรียน นักเรียนต้องใช้ประสบการณ์ที่มีในการตั้งชื่อหัวข้อหลักและหัวข้อรอง ด้วยตนเอง แต่ครูจะมีรูปภาพของอาหารสัตว์ทั้งสองติดให้บนกระดาน



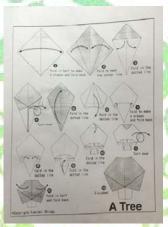






กิจกรรมในการเรียนสัปดาห์ที่ ๕ การพับ (Origami) ต้นไม้ ความน่าสนใจในการพับต้นไม้คือ การที่ครู Input สัญลักษณ์ต่าง ๆให้แทนการสาธิต และ ให้แบบการพับที่นักเรียนต้องอ่านสัญลักษณ์ในการพับด้วยต้นเอง และกิจกรรมในการเรียนสัปดาห์ที่ ๖ การพับ (Origami) กระต่าย ความยากของครั้งนี้คือ การที่ครูไม่บอกอะไรเลย แจกให้เพียงขั้นตอนในการพับที่นักเรียนจะต้องอ่านสัญลักษณ์ต่างด้วยตนเอง และงานชิ้นนี้คือแบบทดสอบปลายภาคเรียนฉันทะ











การทำ Cluster Diagram ในครั้งนี้ได้แตกต่างออกไปจากทุก ๆครั้ง โจทย์ที่นักเรียนได้รับคือ ให้นักเรียนจัดกลุ่มพืชตามลักษณะเส้นใบ ซึ่งครูได้พานักเรียนลง ไปสำรวจต้นไม้ในโรงเรียนเป็นการเรียนรู้นอกชั้นเรียนเพื่อปรับเปลี่ยนบรรยากาศในการเร<mark>ียนรู้</mark>







และโจทย์ในการทำ Cluster Diagram ในครั้งนี้คือ ให้นักเรียนจัดกลุ่มอาหารกระต่าย โดยครูมีรูปภาพทั้งผักและผลไม้ให้นักเรียนดูในใบงาน และ นักเรียนต้องทำชิ้นงานโดยที่ครูไม่อธิบายอะไรเพิ่มเติมเลย นั่นคือรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เกิดจากความเข้าใจผู้เรียน ผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเอง มีส่วมร่วมในกิจกรรม กิจกรรมที่นักเรียน ใค้ลงมือปฏิบัติทำให้สภาพแวดล้อมในห้องเรียนมีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น นักเรียนไม่ได้รู้สึกว่าตัวเองกำลังเรียนอยู่ แต่รู้สึกเหมือนกำลังทำกิจกรรมหรือได้ ทดลองเล่นกระดาย เปลี่ยนรูปร่างของกระดายไปเรื่อยๆ มีความท้าทายกับทุกๆครั้งที่ได้ทำกิจกรรมจนลืมไปว่าตนเองกำลังเรียนอยู่ และครูกำลังสอน ทำให้เกิด การเรียนรู้โดยที่นักเรียนไม่รู้ตัวและซึมซับเข้าไปในตัวนักเรียนจากการทำกิจกรรมเรียนร้อยแล้ว ทำให้ครูได้รับการสะท้อนความรู้สึกจากผู้เรียนในทุก ๆครั้ง หลังจากจบกิจกรรม นักเรียนสะท้อนว่าอยากเรียนวิชาจินตหัศน์ ชื่นชอบกิจกรรมการพับ อยากให้เวลาเรียนเพิ่มมากขึ้น ครั้งต่อไปจะได้พับอะไร เดินมาแอบ ดูสื่อที่ครูเตรียมก่อนเข้าชั้นเรียน จนกระทั่งมาสู่สัปตาห์ที่นักเรียนจะต้องทำ AAR มองย้อนสะท้อนตน มีนักเรียนบอกว่ายังไม่อยาก AAR เลย อยากเรียนอีก และประกอบกับผลลการประเมินเจตคติวิชาจินตทัศน์ที่เพิ่มมากขึ้น ซึ่งเป็นเครื่องยืนยันได้อีกอย่างหนึ่งว่า การที่ครูเข้าใจและทราบถึงความต้องการของ ผู้เรียนจะช่วยให้การจัดกระบวนการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียน เกิดความเป็นเจ้าของการเรียนของตนเอง กระตุ้นการเรียนรู้ของ ผู้เรียน ฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็ก รวมไปถึงเครื่องมือที่ช่วยในการจัดรูปแบบความคิดอย่าง Cluster Diagram และที่สำคัญที่ขาดไม่ได้เลยคือ นักเรียนมีความสุขกับ

