**การทดลองใช้และพิจารณาการเรียนรู้ผ่านโครงสร้างที่มี climax**

ในภาคเรียนวิมังสา ฉันนำแผนการสอนที่ถูกคิดและใช้ในวิชากลุ่มประสบการณ์ story board มาปรับใช้ในการออกแบบโครงงานสังเคราะห์ต่อยอด อันที่จริงแล้วฉันได้ทดลองใช้บางส่วนของแผนดังกล่าวมาตั้งแต่ภาคเรียนจิตตะ ที่น่าสนใจคือ ในขณะที่ฉันเจ้ารีรอที่จะนำแผนโครงสร้างดังกล่าวมาใช้ ก็พบว่ามีเด็กบางคนที่เกิดโครงสร้างความคิดตามรูปแบบดังกล่าวและนำมาปรับใช้เองโดยที่ข้าพเจ้าไม่ได้สอนในวิธีการเช่นนี้เลย ข้าพเจ้าพบว่างานของเด็กคนนี้มีความแตกต่างจากเด็กคนอื่นทั้งในด้านมิติของเนื้อหาและสุนทรียรสของการนำเสนอ

การพบเจอเรื่องตื่นเต้นตลอดสามภาคเรียนที่ผ่านมานี้ได้เปลี่ยนความสนใจของฉัน จากเดิมที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ผ่าน**โครงสร้างกราฟ** ไปสู่การเรียนรู้โดยเน้น **climax** ซึ่งเป็นผลรวมของ **“ความคิด ความรู้สึก และร่างกาย”** รวมถึงการนำโครงสร้างไปเทียบกับแผนการจัดการเรียนการสอนตลอดภาคการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจในเรื่องปริมาณและความเข้มข้นของกิจกรรมที่เหมาะสมในแต่ละช่วงของภาคการศึกษาอีกด้วย

**การเรียนผ่านตัวแบบเชิงโครงสร้าง**

**Curve of feeling แบบง่าย**

ความรู้สึกของผู้ชม

้

climax

พท.ที่อัดแน่นด้วเหตุการณ์และความรู้สึก

เหตุการณ์ในโฆษณา

0

ฉันพยายามอ่านเส้นโค้งดังกล่าวโดยใช้ความหมายแบบกราฟทางคณิตศาสตร์ โดยกำหนดให้แกนตั้งเป็นความเข้มข้นของความรู้สึก ส่วนแกนนอนเป็นเหตุการณ์ที่มีน้ำหนักมาก

จะต้องสืบความถึงตอนเริ่มใช้แผน **Curve of feeling** แผนนี้ถูกคิดและปรากฏขึ้นครั้งแรกในวิชา story board ภาควิมังสา วิชานี้เกิดขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายที่จะให้เด็ก สามารถจัดทำแบบร่างการนำเสนอก่อนทำสารคดีได้ แต่เดิมวิชานี้ถูกสอนโดยใช้ทฤษฎีเป็นตัวตั้ง ฉันคาดว่าการใช้ทฤษฎีเป็นตัวนำเช่นนี้ เด็กจะต้องทำงานหนักถึงสองครั้ง ครั้งแรกคือตีความทฤษฎี หรือที่เรียกว่าการถอดรหัส ครั้งที่สองคือ สร้างสรรค์ของใหม่จากรหัสที่ถูกถอดเป็นชิ้นย่อยๆ สิ่งที่จะตามมาคือ หากต้องลงแรงถอดรหัสเก่าเพื่อสร้างสรรค์ใหม่ งานน่าจะจืดสนิท เพราะคนเรียนหมดแรงสมองไปแล้ว บางคนก็หมดความตื่นเต้นไปเสียแล้ว จึงเกิดเป็นคำถามต่อมาว่า แล้วจะมีเด็กสักกี่คนที่เหลือแรงกายและแรงใจทำงานในขั้นต่อไปซึ่งเป็นขั้นสร้างสรรค์

แนวคิดคือการให้ประสบการณ์ซ้ำแล้วทำซ้ำจากประสบการณ์ เรียกง่ายๆ ว่าเป็นการสร้างสรรค์โดยเรียนรู้จากตัวแบบ แต่ไม่ใช่การลอกเลียนแบบ เป็นความแตกต่างระหว่างการเรียนที่เริ่มจากการแกะรอยทฤษฎี เปรียบได้กับคนเรียนวิธีทำอาหารที่คนนึงเรียนจากการชั่งตวงวัดวัตถุดิบ ขณะที่อีกคนเรียนผ่านการดู ดม ชิม ลองทำเอง ฉันให้เด็กได้ดมและชิมก่อนเพื่อเกิดแรงบันดาลใจและพอจะเดาได้ถึงส่วนประกอบและกลเม็ดที่ทำให้มันอร่อยเช่นนั้น การเรียนอาจไม่ต้องเริ่มจากรู้หนึ่งแล้วไปสอง แต่อาจให้องค์รวมทั้งหมดพร้อมกันเพื่อเห็นโครงสร้างก่อนย่างเข้าสู่ความลึกซึ้งตามแต่ประสบการณ์ส่วนบุคคล ตามแนวคิดนี้ ข้าพเจ้าเดาว่านี่คือเหตุผลที่นักเขียนมักไล่นักอยากเขียนให้ไปเป็นนักอ่านตัวยงเสียก่อน เพราะการอ่านคือการสร้างประสบการณ์ หรือ ปัญญาปฏิบัติผ่านการเรียนตัวแบบเชิงโครงสร้างจากงานเขียนของผู้อื่น

ในที่นี้ นำแนวคิดการเรียนตัวแบบเชิงโครงสร้าง เริ่มการสอนโดยให้เด็กได้รู้จักความหมายของคำสำคัญคือ “แนวคิด” หรือ “theme” ผ่านการดูวิดีโอการ์ตูนสั้นๆ ซึ่งมีแนวคิดที่ชัดเจน เพราะเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องเชื่อมโยงกับไฮไลท์ของการเรียนในวันนี้ และเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งยวดในการสร้างสรรค์ผลงาน หลังจากนั้นจึงเข้าสู่ช่วงสำคัญของแผนครั้งนี้คือ ให้เด็กได้ดูวิดีโอที่มีความยาวมากขึ้น ที่สำคัญคือวิดีโอนี้มี “theme” ที่ปรากฏอยู่ในเหตุการณ์ที่กระทบอารมณ์อย่างรุนแรงและชัดเจน

หลังจบวิดีโอ ฉันสอบถามว่าเด็กๆ รับรู้ถึงภาวะความรู้สึกของตนขณะที่เป็นคนชมโฆษณาได้ว่าอย่างไร ? พวกเขาต่างบอกถึงความรู้สึกที่ไม่ราบเรียบ เด็กๆ บอกเล่าถึงอาการของตนเองต่างๆ นาๆ ข้าพเจ้าถามย้ำว่า มีช่วงใดที่โฆษณาทำให้พวกเขาใจเต้นแรงหรือตะลึงจนลืมหายใจบ้าง เด็กๆ ต่างตอบว่ามีและพูดถึงเหตุการณ์เดียวกันทั้งห้อง พวกเขาตั้งชื่อให้เหตุการณ์นั้นด้วยคำสั้นๆ แต่เป็นที่ประทับใจของทั้งห้องด้วย เมื่อเห็นว่าเด็กๆ กำลังตื่นตัวเต็มที่ ฉันขอให้เขาออกมาเขียนกราฟแสดงความรู้สึก เด็กๆ วาดกราฟที่มีเส้นขึ้นลงไม่เท่ากัน แต่มีจุดที่ค่อนข้างซ้ำกันอยู่คือ จุดเริ่มต้น จุดหลังเริ่มต้น จุดไคลแมกซ์ และจุดจบ เด็กๆ พยายามหาคำเรียกจุดเหล่านี้ โดยคำแรกที่ปรากฏคือ “ไคลแม็กซ์” ตามด้วยจุดอื่นๆ จนครบ ความพยายามนี้ของเด็กๆ เป็นกำไรสำหรับผู้สอนอย่างมากเพราะเด็กได้พูดถึงทฤษฎีจากโครงสร้างดังกล่าวโดยที่ฉันไม่ต้องลงแรงเลย ในครั้งหน้า เด็กๆ ไม่ต้องจดจำทฤษฎีใดมากไปกว่าการเข้าใจภาพประทับเพื่อเป็นโครงสร้างที่ใช้ในการต่อยอดงานของตนเองในครั้งต่อไป เด็กบางคนมองเห็นจุดหักมุมในโครงสร้างดังกล่าว เด็กอีกหลายคนมองเห็นกับดักของโฆษณาชิ้นนี้ต่างกันไป ในครั้งต่อไป เราจึงเรียนพวกเทคนิคในการวางกับดักบนสื่อซึ่งไปไกลกว่าและสนุกกว่าการย่ำกับทฤษฎี

**Climax and Eureka**

จากแผนการสอนดังกล่าว ฉันได้มีโอกาสนำเสนอในงาน KM ภาคเรียนวิริยะ โดยมีเพื่อนครูและ ครูปาด ร่วมให้กำลังใจ ครูปาดได้ให้ความรู้ว่า รูปร่างของกราฟที่เด็กๆ ถอดได้จากสื่อนั้น ไม่ใช่ความบังเอิญ แต่กราฟเช่นนั้นเป็น plot สากลของวรรณกรรมที่มีมานานแล้ว ที่น่าสนใจคือ การเรียนรู้ก็มี plot เช่นนี้ โดยมีการดำเนินเรื่องราวแนวสืบสวนสอบสวนกระทั่งค้นพบความจริงบางอย่าง

การพูดคุยในช่วงระยะเวลาสั้นๆ หลังการนำเสนอ ทำให้ข้าพเจ้านำมาเป็นแนวคิดต่อยอดในภาคเรียนจิตตะ โดยหากมองกิจกรรมตลอดภาคเรียนซึ่งประกอบไปด้วยช่วงของการเรียนรู้เชิงชั้นเรียน การเตรียมพร้อมก่อนไปภาคสนาม การศึกษาภาคสนาม การตกผลึกงานภาคสนาม การประมวลความรู้ทั้งหมดก่อนสร้างสรรค์ การตกผลึกแนวคิด การสร้างสรรค์ และการนำเสนอ ฉันคิดว่า ช่วงของการตกผลึกงานภาคสนามไปจนถึงการสร้างสรรค์นั้น เป็นช่วงเวลาที่มีความเข้มข้นบนอาณาบริเวณของ “climax” ในช่วงเวลาดังกล่าว เด็กและครูผ่านการขบคิดถึงองค์ความรู้ที่มีทั้งหมดร่วมกัน ตอนนี้พวกเรากำลังเป็นนักสืบ มีคำเรียกง่ายๆ เกี่ยวกับกระบวนการที่สมองผ่านการสืบสวน ประมวล กลั่นกรอง แล้วตกผลึกเป็น “การค้นพบ” (discovery) ว่า “eureka”[[1]](#footnote-1) ข้าพเจ้าให้เด็กๆ ได้ร่วมนำเสนอและแลกเปลี่ยน “euraka” ของแต่ละคน แถมเด็กๆ ยังนำจำนวนครั้งของการยูเรก้าไปประเมินตนเองด้วยว่าพวกเขาเรียนรู้ได้มากน้อยเพียงไร

ฉันให้เด็กๆ ได้เลือกยูเรก้าของตนเอง แล้วนำมาเขียนเป็นบทความภาคสนาม สมมติว่าตนเองเป็นคอลัมนิสต์ที่จะสร้างสรรค์รูปแบบผลงานทั้งการใช้ภาษา การจัดรูปหน้าอย่างไรก็ได้ แต่ต้องมี “ยูเรก้า” งานเขียนแต่ละคนจึงไม่ใช่การบอกเล่าไปเรื่อยๆ ตามแต่สิ่งที่พบที่เห็นแต่เขาได้สืบสวนไคร่ครวญมาแล้วเท่าที่ประสบการณ์ตนจะเอื้อให้ทำได้

ลักษณะการสร้างสรรค์งานเขียนครั้งนี้ ไม่ต่างอะไรกับการสร้างสื่อรูปแบบอื่น รวมถึงการเรียนเรื่อง story board ในเทอมวิริยะ เพราะ “eureka” ก็คือ “climax” เด็กๆ สร้างสรรค์โดยเริ่มคิดจากclimaxไปหาองค์ประกอบปลีกย่อย ไปหาเหตุหาผลที่มาสนับสนุนการ “eureka” เด็กๆ ทำเหมือนนักเขียนมืออาชีพหลายคนที่ใช้วิธีการปิ๊งเหตุการณ์“climax” หรือจุดจบของเรื่องก่อนคิดเนื้อเรื่องส่วนที่เหลือ เช่นนี้ เป็นการสื่อความแบบควบคุมทิศทางและจุดมุ่งหมายได้ชัดเจนกว่าการคิดจากเริ่มไปจบ สิ่งที่น่าประทับใจกว่าคือ การเรียนแบบมีพลอตเรื่อง มีจุด“climax” นั้น เด็กๆ สามารถจดจำเรื่องราวต่างๆ โดยใช้ฐานของความเข้าใจ เด็กๆ เข้าใจแม้กระทั่งเรื่องยากเช่น “บทบาทของความเชื่อเรื่องผีที่มีต่อวิถีชีวิตของผู้คน” ซึ่งนำมาใช้เป็นต้นทุนในการศึกษาภาคสนามเทอมวิมังสาได้เป็นอย่างมาก

**ตัวอย่างการสร้างสรรค์โดยคิดแบบโครงสร้างที่มี climax**

ในภาคเรียนจิตตะ เด็กได้รับโจทย์ให้ออกแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ข้ามวัฒนธรรมระหว่างชาวมอญและชาวไทยในภูมิภาคต่างๆ ยกเว้นภาคกลาง เด็กหญิงคนหนึ่งออกแบบการท่องเที่ยวโดยเริ่มจาก “ยูเรก้า” ของตัวเอง เธอมีความสุขกับการได้ค้นคว้าเรื่องความเชื่อมาตั้งแต่ต้นภาคเรียน ยิ่งได้ศึกษาภาคสนามที่มอญแล้วยิ่งทำให้มีแรงบันดาลใจสูงมากที่จะทำงานนำเสนอในครั้งนี้ ยูเรก้าของเธอคือ “อิทธิพลเรื่องผีของชาวมอญ” เด็กหญิงใช้เรื่อง “ความเชื่อ” เพียงเรื่องเดียวแต่สามารถออกแบบการท่องเที่ยวโดยนำเรื่อง “ความเชื่อ” เชื่อมโยงไปถึงเรื่องวิถีการกิน การอยู่อาศัย ประเพณี พิธีกรรมได้ โดยวิธีคิดแบบโครงสร้างที่มีจุดไคลแม็กซ์ เธอค่อยๆ สร้างความสนใจของนักท่องเที่ยวโดยเพิ่มระดับความเข้มข้นของกิจกรรมมากขึ้นเรื่อยๆ ที่น่าทึ่งคือ กิจกรรมล้วนเชื่อมโยงไปสู่จุดไคลแม็กซ์ ซึ่งเป็นจุดที่วางกับดักให้นักท่องเที่ยวเกิดความกระจ่างแจ้งในแนวคิดของการท่องเที่ยวที่เธอมุ่งหมายเอาไว้ การดำเนินเรื่องแบบมีไคลแม็กซ์นี้ ยังปรากฏในการใช้คำพูดผ่านการนำเสนอหน้าชั้นเรียนอีกด้วย เช่น แทนที่เธอจะพูดเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมการท่องเที่ยวว่า และ/ต่อจากนั้น/ถัดมา เธอกลับใช้คำเชื่อมที่มีความหมายและได้อรรถรสมากกว่าเช่น “เมื่อนักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เกี่ยวกับ...แล้ว กิจกรรมต่อไป เราจะทำให้นักท่องเที่ยวตื่นเต้นยิ่งขึ้นด้วยการ...” การนำเสนอโดยใช้คำเหล่านี้เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าผู้นำเสนอมีเป้าหมายรวมถึงโครงสร้างที่ชัดเจน การคิดแบบโครงสร้างจึงมีผลต่อทั้งการคิดและการนำเสนอที่น่าสนใจ

**Climax คือผลรวมของความคิด ความรู้สึก และร่างกาย**

หากเราได้เคยมีประสบการณ์ของการค้นพบ ข้าพเจ้าเชื่อว่าความรู้สึกว่าได้ค้นพบคือ “ภาวะ” ชั่วครู่ ซึ่งไม่เพียงเป็นปฏิกิริยาเงียบๆ ของสมองเท่านั้น แต่มักมีอาการทางกายร่วมด้วย เช่น ความรู้สึกปลอดโปร่ง เบิกบาน ความรู้สึกตื่นเต้นจนถึงขนาดที่อาร์คิมิดิสกระโดดออกจากอ่างน้ำ การค้นพบนั้นเป็นภาวะที่เชื่อมโยงทั้งความคิด ความรู้สึก และอาการทางกายไปพร้อมๆ กัน

การเรียนแบบใช้โครงสร้างที่มีไคลแม็กซ์นั้น เด็กจะมีภาวะการค้นพบอันประกอบไปด้วยภาวะทางความคิด ความรู้สึกและอาการทางกายปรากฏพร้อมๆ กัน นั่นทำให้เด็กตื่นตัว เด็กบางคนแสดงสีหน้าแห่งความสุข แววตาตื่น ยกมือแสดงความคิดเห็นอย่างแน่วแน่รวดเร็ว รวมถึงแสดงอาการที่กระหายจะบันทึกความคิดตนเองอย่างมุ่งมั่นเมื่อเขาค้นพบ ทั้งหมดนี้คืออาการที่ร่วมกันอยู่ทั้งหมด ที่สำคัญคือ ความสุขจากการได้ค้นพบนั้น เป็นรางวัลสำหรับนักเรียนรู้ที่ดูจะบิดเบี้ยวน้อยกว่ารางวัลประเภทคะแนน วัตถุหรือคำชื่นชมจากคนอื่น แต่เป็นอาการอันปลอดโปร่งตื่นตัวที่ทำให้เจ้าของร่างกายนั้นได้รางวัลที่สงบผสมตื่นตัวและชวนซาบซึ้ง

**การใช้โครงสร้างที่มี climax แบบไม่สมบูรณ์**

ในภาคเรียนวิมังสา ข้าพเจ้าได้นำโครงสร้างที่มี climax กลับมาใช้อีกครั้ง เพื่อให้เด็กๆ ได้ออกแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ด้วยระยะเวลาแสนสั้นและจำกัด ข้าพเจ้าให้เด็กๆ รวมกลุ่มตกผลึกความคิดที่ได้จากการประมวลการเรียนรู้ (ขั้นยูเรก้า) จากนั้นจึงนำเอายูเรก้ามากำหนดเป็น “theme” ของกลุ่มที่ใช้กำหนดรูปแบบและเป้าหมายของการท่องเที่ยวแต่ละกลุ่ม

ขั้นตอนต่อมา ข้าพเจ้านำกราฟเส้นโค้งที่มีจุดไคลแม็กซ์มาให้เด็กๆ ดู และให้พวกเขาระบุว่ากราฟนี้มีความหมายว่าอย่างไรเมื่อใช้ในบริบทของการออกแบบการท่องเที่ยว เด็กๆ บอกจุดเริ่มต้น จุดไคลแม็กซ์ และจุดจบได้ รวมถึงบอกได้ว่าต้องเอา “theme” ไปผูกพันกับจุดไคลแม็กซ์มากที่สุด แต่เมื่อลงมือปฏิบัติจริง พบข้อดีที่ว่า เด็กสามารถออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างมีความเชื่อมโยงและมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน แต่สิ่งที่ขาดหายไปคือ ท่วงทำนองที่ค่อยๆ โหมโรงไปสู่จุดไคลแม็กซ์ ซึ่งก็คือโครงสร้างของเส้นโค้งนั้นขาดหายไป กิจกรรมทั้งหมดเชื่อมโยงกันบนกราฟเส้นตรงที่มีความราบเรียบ

ฉันคิดว่า ที่เป็นเช่นนี้เพราะครู (ตัวฉัน) ได้ตัดกระบวนการที่สำคัญออกไป ๑ อย่าง หากยังจำแผน story board ได้ จะพบว่ากระบวนการนั้นคือ การเรียนโครงสร้างจากตัวอย่างเพื่อสร้างสรรค์ใหม่ การสร้างสรรค์ในเรื่องที่ผู้เรียนไม่มีประสบการณ์มาก่อนนั้น ข้าพเจ้าคิดว่าจำเป็นต้องมีการให้ตัวอย่างที่มากพอ และเป็นตัวอย่างที่ต้องหลากหลายไปพร้อมกับโครงสร้างสากลร่วมกันด้วย เด็กจะสามารถซึมซับแล้วประทับอยู่ในใจอย่างมีทิศทาง (sense) ที่เหลือก็แค่การนำไปปฏิบัติเพื่อสร้างสรรรค์ ข้าพเจ้าไม่แน่ใจว่าแบบนี้จะเรียกว่าเป็นการสร้างสรรค์ผ่าน “ปัญญาปฏิบัติ” ได้หรือไม่ หากจะต้องปรับแผนใหม่นั้น สิ่งที่ต้องเพิ่มคือ การให้ตัวอย่างเพื่อมองหาโครงสร้างก่อนที่จะลงมือสร้างผลงาน

**Climax คือผลรวมของความคิด ความรู้สึก ร่างกาย ก่อให้เกิดความเป็นเจ้าของ**

หากเราได้เคยมีประสบการณ์ของการค้นพบ ข้าพเจ้าเชื่อว่าความรู้สึกว่าได้ค้นพบคือ “ภาวะ” ชั่วครู่ ซึ่งไม่เพียงเป็นปฏิกิริยาเงียบๆ ของสมองเท่านั้น แต่มักมีอาการทางกายร่วมด้วย เช่น ความรู้สึกปลอดโปร่ง เบิกบาน ความรู้สึกตื่นเต้นจนถึงขนาดที่อาร์คิมิดิสกระโดดออกจากอ่างน้ำ การค้นพบนั้นเป็นภาวะที่เชื่อมโยงทั้งความคิด ความรู้สึก และอาการทางกายไปพร้อมๆ กัน

การเรียนแบบใช้โครงสร้างที่มีไคลแม็กซ์นั้น เด็กจะมีภาวะการค้นพบอันประกอบไปด้วยภาวะทางความคิด ความรู้สึกและอาการทางกายปรากฏพร้อมๆ กัน นั่นทำให้เด็กตื่นตัว เด็กบางคนแสดงสีหน้าแห่งความสุข แววตาตื่น ยกมือแสดงความคิดเห็นอย่างแน่วแน่รวดเร็ว รวมถึงแสดงอาการที่กระหายจะบันทึกความคิดตนเองอย่างมุ่งมั่นเมื่อเขาค้นพบ ทั้งหมดนี้คืออาการที่ร่วมกันอยู่ทั้งหมด ที่สำคัญคือ ความสุขจากการได้ค้นพบนั้น เป็นรางวัลสำหรับนักเรียนรู้ที่ดูจะบิดเบี้ยวน้อยกว่ารางวัลประเภทคะแนน วัตถุหรือคำชื่นชมจากคนอื่น แต่เป็นอาการอันปลอดโปร่งตื่นตัวที่ทำให้เจ้าของร่างกายนั้นได้รางวัลที่สงบผสมตื่นตัวและชวนซาบซึ้ง ความสุขจากภาวะดังกล่าวเป็นแรงขับให้คนเราสร้างสรรค์อย่างไม่รู้จบได้หรือไม่? ช่วงเวลาที่เด็กมียูเรก้าของตัวเองนั้น เป็นช่วงที่มีผลต่อความภาคภูมิใจ แรงขับของยูเรก้าทำให้คนกล้าเผยความคิดอย่างหุนหันมั่นใจ ได้ยืนยันถึงการมีอยู่ของตัวตนที่ร่วมไปกับการเป็นเจ้าของความคิดนั้น

**โครงสร้างที่มี Climax กับการแผนการเรียนการสอนที่เหมาะสม**

เมื่อสังเกตชีวิตประจำวันจะพบว่า มีเหตุการณ์ที่มี climax อยู่ในหลายๆ ที่ กระทั่งในธรรมชาติของร่างกายเช่น การออกกำลังกาย การออกกำลังกายแบบเบาๆ อาจทำให้เรารู้สึกผ่อนคลายแต่การออกกำลังกายที่ไต่ระดับไปถึงขั้นหัวใจสูบฉีดแรงเร็ว จนเกิดการหลังสารที่สร้างความสดชื่นปลอดโปร่งนั้น เป็นสิ่งที่มีผลทั้งต่อร่างกาย การคิด และความรู้สึกอย่างรุนแรงเช่นกัน การแต่งกลอนสดเช่นกลอนแปดที่มี ๔ วรรค ซึ่งผู้แต่งจะต้องใส่สาระที่ชัดเจนในวรรคที่สามและคลี่คลายในวรรคที่สี่ ก็เป็นลักษณะของโครงสร้างที่มีไคลแม็กซ์ อย่างที่ได้กล่าวไว้ในหัวข้อ **Climax and Eureka** แผนกิจกรรมตลอดภาคการศึกษามีลักษณะที่สามารถพิจารณาว่าเป็นโครงสร้างแบบกราฟโค้งได้ การกำหนดช่วงเวลา ความเข้มข้นของเนื้อหาและกิจกรรมที่เหมาะสม การไม่ใส่แรงที่มากในขั้นแรกแต่ค่อยๆ ไต่ระดับ เช่น การกำหนดช่วงของการนำเนื้อหามาย้ำซ้ำทวนได้แก่ การประมวลความรู้ซึ่งกำหนดเวลาให้สั้นกระชับและออมแรงเพื่อใส่แรงเต็มที่มากกว่าในขั้นตอนของการตกผลึกความรู้และการสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ถูกปรับในภาคเรียนวิมังสาของปีการศึกษานี้ น่าจะให้ผลในเชิงสร้างความสมดุลและสุนทรียะ เพื่อให้ทุกจังหวะกิจกรรมได้ทำหน้าที่ของตัวมันเองอย่างเสร็จสิ้นสวยงามและสามารถส่งต่อผลลัพธ์ไปสู่ตำแหน่งกิจกรรมอื่นๆ อย่างมีประสิทธิภาพบนกราฟโครงสร้าง

สิ่งสำคัญอีกประการคือ ขั้นการนำเสนอจนจบงานซึ่งเป็นช่วงที่กราฟลดระดับลง ครูก็ควรทำให้ในสถานการณ์อารมณ์อันพลุ่งพล่านของเด็กไม่ว่าจะเกิดจากความวิตกกังวล ความเหนื่อยล้า ความเคร่งเครียด ความรู้สึกแข่งขันทั้งกับตัวเองและผู้อื่นได้ลดระดับลงเช่นกัน (เหมือนการ cool down หลังการออกกำลังกาย) เด็กควรมีความสุข ความสงบ ความชื่นชมยินดีทั้งในงานของตนเองและงานของเพื่อนๆ ซึ่งข้าพเจ้าคิดว่าสำคัญมากที่จะทำให้เด็กได้เกิดทั้งความวางใจ ความภาคภูมิใจไปพร้อมกับการรู้จักชื่นชมคนอื่นและได้รู้จักบรรยากาศของชุมชนแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน.

*วรรณวรางค์ รักษทิพย์*

*ครูมานุษย์และสังคมศึกษา ชั้น ๖*

1. Eureka : ยูเรก้า คำที่นักวิทยาศาสตร์ชื่ออาร์คิมิดิสร้องออกมาแปลว่า “ฉันพบแล้ว” เมื่อนึกถึงวิธีที่จะทราบความหนาแน่นของวัตถุได้ เด็กๆ รู้จักคำนี้ เด็กบางคนสามารถบอกเล่าที่มาของคำอย่างได้อรรถรส [↑](#footnote-ref-1)