

การส่งเสริมทักษะเพื่อการทำงานของบัณฑิตไทยด้วยการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน Enhancement of Thai Graduates' Employability Skills using Scenario-Based Learning

สุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล

Sudkanung Naruponjirakul

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

Faculty of Arts, Dhurakij Pundit University

อีเมล: skanung@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

ในยุคโลกปั่นเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านการทำงานและเกิดอาชีพใหม่ ๆ ขึ้นมากมาย บัณฑิตไทยต้องมีความพร้อมและทักษะเพื่อการทำงานที่ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานปัจจุบัน บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ที่ประกอบด้วยแนวคิดของการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ประเภทของฉากทัศน์ ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน และประโยชน์ที่ได้รับ เพื่อเป็นแนวทางให้สถาบันอุดมศึกษาเห็นความสำคัญของการเสริมสร้างทักษะเพื่อการทำงาน โดยนำการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานไปปรับใช้กับการเรียนการสอนยุคใหม่ ซึ่งช่วยส่งเสริมให้บัณฑิตไทยมีทักษะเพื่อการทำงานและความพร้อมในการเข้าสู่ตลาดแรงงานยุคดิจิทัล

คำสำคัญ: ทักษะการทำงาน, การเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน

Abstract

In the disruptive world, the workplace environment has enormously changed and new jobs have emerged. It is essential for Thai graduates to be well-prepared and gain employability skills in order to respond to the current labor market. This article mainly highlights how the scenario-based learning (SBL) is utilized including concept of SBL, types of scenarios, learning procedures through SBL, and advantages of using SBL. It is beneficial for Higher Education institutions to realize the importance of employability skills by integrating SBL into instruction in order to enhance employability skills and readiness of Thai graduates when entering the job markets in the digital world.

Keywords: Employability skills, Scenario-based learning

บทนำ

ในรอบหลายปีที่ผ่านมามีคำถามมากมายถึงการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา คำถามสำคัญที่สังคมมักจะมีต่อสถาบันอุดมศึกษาคือจัดการผลิตบัณฑิตอย่างไร ทำไมบัณฑิตที่จบการศึกษาไปแล้วจึงไม่สามารถทำงานได้ทันที อีกทั้งบัณฑิตส่วนใหญ่ไม่มีทักษะการทำงานตรงตามที่ตลาดแรงงานคาดหวัง ทั้งนี้ เมื่อมองภาพการศึกษาระดับอุดมศึกษาทั้งระบบจะพบปัญหาที่เป็นอุปสรรคสำคัญต่อการผลิตบัณฑิตโดยเฉพาะวิกฤตด้านคุณภาพ จรัส สุวรรณเวลา (2555) ระบุว่าบัณฑิตไทยมีคุณภาพต่ำกว่ามาตรฐานสากล ความรู้ที่ได้รับไม่ใช่ความรู้เชิงลึก การเรียนการสอนเน้นการบรรยายและการสอบ ทำให้บัณฑิตขาดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ยิ่งไปกว่านั้น หากมองจากขีดความสามารถในการแข่งขัน การคิดค้นนวัตกรรมหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ยังมีน้อยมาก ยิ่งไปกว่านั้น ข้อมูลเกี่ยวกับดัชนีความสามารถในการแข่งขัน (Global Competitive Index: GCI) จาก World Economic Forum 2017-2018 ระบุว่า ประเทศไทยมีความสามารถในการแข่งขันอยู่ในลำดับที่ 32 จาก 137 ประเทศ และเมื่อพิจารณาประเด็นย่อยพบว่าความสามารถในการแข่งขันด้านการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทยอยู่ในลำดับที่ 90 ส่วนความสามารถในการแข่งขันด้านอุดมศึกษาและการฝึกอบรมอยู่ในลำดับที่ 57 จาก 137 ประเทศ นอกจากนี้ผลการจัดอันดับมหาวิทยาลัยในแถบทวีปเอเชียในช่วงปีคศ. 2017-2019 พบว่าประเทศไทยไม่ติด 100 อันดับแรกของการจัดอันดับโดย Academic Ranking of World Universities (ARWU) แต่มีเพียงมหาวิทยาลัย 2 แห่งที่ติด 500 อันดับแรกของการจัดอันดับจาก QS-World Universities Ranking (QS-WUR) และในการจัดอันดับของ Times Higher Education University Rankings ไม่มีมหาวิทยาลัยจากประเทศไทยติดใน 400 อันดับแรก (เลิศชัย สุธรรมานนท์, มัลลิกา บุญญาศรีรัตน์ และดารา วัธนเวทย์, 2562)

นอกจากขีดความสามารถในการแข่งขันของการศึกษาไทยที่ไม่สูงนัก จากการศึกษาหลายชิ้นยังพบปัญหาเกี่ยวกับคุณภาพของบัณฑิตไทย ศูนย์สำรวจความคิดเห็น “นิด้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (2557) เปิดเผยผลจากการสำรวจในช่วง 15-16 กันยายน 2557 ว่า ประชาชนส่วนใหญ่ร้อยละ 42.72 คิดว่าบัณฑิตไทยไม่สนใจที่จะได้รับความรู้ มีค่านิยมแค่ต้องการใบปริญญาเท่านั้น ร้อยละ 42.56 ระบุว่ามหาวิทยาลัยมุ่งผลประโยชน์ในเชิงธุรกิจมากเกินไป โดยเฉพาะความเชื่อว่าจ่ายครบจบแน่ และร้อยละ 32.40 ระบุว่า หลักสูตรเน้นทฤษฎีมากกว่าปฏิบัติ บัณฑิตจึงไม่สามารถทำงานได้จริง นอกจากนี้ ผลการสำรวจความคิดเห็นยังพบว่า ประชาชนร้อยละ 30.80 คิดว่าบัณฑิตไทยค่อนข้างมีคุณภาพ ขณะที่ส่วนใหญ่ร้อยละ 45.44 ระบุว่าบัณฑิตไทยไม่ค่อยมีคุณภาพ และร้อยละ 19.20 ที่ระบุว่าบัณฑิตไทยมีคุณภาพต่ำ ซึ่งผลสำรวจสะท้อนให้เห็นความไม่เชื่อมั่นในการผลิตบัณฑิตว่าจะมีคุณภาพและความสามารถตามที่สังคมคาดหวัง ในขณะที่วารสาร สามีโกเศศ (เดอะโม่เมนตัม, 2560) ชี้ให้เห็นว่า หลักสูตรการเรียนการสอนของสถาบันการศึกษาไทยเป็นหลักสูตรที่ผลิตแรงงานเพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดเมื่อ 5 ปีที่แล้วเพราะนั่งนอนใจกับความเปลี่ยนแปลงของโลกที่เกิดขึ้น ดังนั้น ทักษะของบัณฑิตที่จบใหม่จึงไม่ตอบโจทย์ที่ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานปัจจุบัน ในขณะที่ประเทศพัฒนาแล้วจะตื่นตัวในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้ตรงกับโลกที่ผัน

ผวนตลอดเวลา เพราะฉะนั้นบัณฑิตไทยจึงต้องชวนขายที่จะเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ ตลอดเวลา ไม่ว่าจะ เป็น ภาษาต่างประเทศหรือการอบรมด้านต่าง ๆ เพื่อให้ปรับตัวได้ทันโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ในปีการศึกษา 2561 ประมาณการว่าจะมีบัณฑิตจบการศึกษาระดับปริญญาตรีถึงกว่า 4 แสนคน และ อาจจะมีบัณฑิตตกงานถึงกว่า 1.7 แสนคน (ไทยรัฐ, 2561) ข้อมูลจากธนาคารโลยังคาดการณ์ว่าในปีคศ. 2030 บัณฑิตที่เรียนจบจะตกงานถึงร้อยละ 72 (ข่าวสด, 2561) จึงทำให้สถาบันอุดมศึกษาไทยต้องกลับมา ทบทวนบทบาทตนเองโดยเฉพาะด้านการจัดการเรียนการสอนให้สามารถผลิตบัณฑิตที่มีทักษะและ ความสามารถในการทำงานในยุคปัจจุบันที่มีความปั่นป่วน (Disruption) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ บทความนี้จะ นำเสนอรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนบัณฑิตยุคใหม่ ให้มีคุณลักษณะและทักษะการทำงานเชิงรุกเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานปัจจุบัน

ทักษะเพื่อการทำงานในยุคโลกปั่น (Employability skills in the disruptive world)

ในยุคโลกปั่นบัณฑิตจะต้องมีทักษะการทำงานที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตเพื่อให้ทันต่ออาชีพใหม่ ๆ ที่ จะเกิดขึ้นในศตวรรษนี้ ทักษะเพื่อการทำงาน (Employability skills) หมายถึง ความสามารถของบุคคลหนึ่ง ในการทำงานได้ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน และมีความพร้อมที่จะพัฒนาตนเองอยู่เสมอเพื่อให้มี ทักษะที่เป็นที่ต้องการตลอดเวลา (Schreuder & Coetzee, 2011) ทักษะเพื่อการทำงานในปัจจุบันและ อนาคตเป็นทักษะที่มีความซับซ้อนกว่าเดิมที่เคยมีมาในอดีต เพราะเป็นทักษะที่มนุษย์ต้องสามารถทำงาน ร่วมกับระบบอัตโนมัติ (Automation) และปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence) ได้อย่างผสมกลมกลืน (Bremner, 2018) สอดคล้องกับรายงานของ World Economic Forum (2018) ที่ระบุว่าบริษัททั่วโลกร้อยละ 50 จะเปลี่ยนมาใช้ปัญญาประดิษฐ์และระบบอัตโนมัติในการทำงาน ในขณะที่เดียวกัน ร้อยละ 38 ของ บริษัทเหล่านี้ก็ต้องการให้พนักงานของตนทำงานในเชิงสร้างผลิตภาพ (Productivity-enhancing roles) มาก ขึ้น จึงเป็นที่มาของการเกิดทักษะการทำงานใหม่ ๆ ในศตวรรษที่ 21

College & Career Readiness & Success Center (2016) ระบุให้มีการผนวกทักษะเพื่อการทำงาน เข้ากับการศึกษาทุกระดับตั้งแต่การศึกษาขั้นพื้นฐานจนถึงระดับอุดมศึกษา ทักษะเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียน สามารถปรับตัวเข้ากับการทำงานและประสบความสำเร็จในการทำงานทุกภาคส่วน โดยแบ่งทักษะเพื่อการทำงานเป็น 3 ด้านใหญ่ ๆ ได้แก่

1. การประยุกต์ความรู้ (Applied knowledge) เป็นการบูรณาการความรู้ด้านวิชาการเพื่อให้เกิดผลใน การปฏิบัติงาน มีทักษะย่อยประกอบด้วย
 - 1.1 การประยุกต์ความรู้เชิงวิชาการ
 - 1.2 การคิดวิจารณ์ญาณ
2. ทักษะในสถานประกอบการ (Workplace skills) เป็นทักษะที่พนักงานทุกคนควรมีเพื่อให้สามารถ ปฏิบัติงานได้สำเร็จ มีทักษะย่อยประกอบด้วย
 - 2.1 การบริหารจัดการทรัพยากร

- 2.2 การใช้สารสนเทศ
- 2.3 ทักษะการสื่อสาร
- 2.4 การคิดอย่างเป็นระบบ
- 2.5 การใช้เทคโนโลยี
- 3. ความสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพ (Effective relationships) เป็นทักษะส่วนบุคคลที่ช่วยให้พนักงานผู้นั้นสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์อันดีทั้งกับลูกค้า เพื่อนร่วมงาน และผู้บังคับบัญชา มีทักษะย่อยประกอบด้วย
 - 3.1 ความมีมนุษยสัมพันธ์
 - 3.2 คุณลักษณะส่วนบุคคล

ข้อมูลจาก The Future of Jobs Report (2018) ระบุว่าทักษะเพื่อการทำงานที่มนุษย์ยุคปัจจุบันต้องมี 10 ทักษะ ได้แก่

1. การคิดวิเคราะห์และการสร้างนวัตกรรม (Analytical thinking and innovation)
2. การแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อน (Complex problem-solving)
3. การคิดวิจารณ์ญาณและการวิเคราะห์ (Critical thinking and analysis)
4. การเรียนรู้เชิงรุกและกลวิธีการเรียน (Active learning and learning strategies)
5. ความคิดสร้างสรรค์ ความแปลกใหม่ และความคิดริเริ่ม (Creativity, originality and initiative)
6. ความใส่ใจรายละเอียด ความน่าไว้วางใจ (Attention to detail, trustworthiness)
7. ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional intelligence)
8. ความมีเหตุผล การแก้ปัญหา และการสร้างความคิดใหม่ให้เป็นรูปร่าง (Reasoning, problem-solving and ideation)
9. ภาวะผู้นำ และผู้สร้างอิทธิพลทางสังคม (Leadership and social influencer)
10. การประสานงานและการบริหารเวลา (Coordination and time management)

ในขณะเดียวกัน The Future of Jobs Report (2018) ยังได้คาดการณ์ถึงแนวโน้มของทักษะเพื่อการทำงานที่เป็นที่ต้องการในปีคศ. 2022 ไว้ 10 ทักษะ ได้แก่

1. การคิดวิเคราะห์และการสร้างนวัตกรรม (Analytical thinking and innovation)
2. การเรียนรู้เชิงรุกและกลวิธีการเรียน (Active learning and learning strategies)
3. ความคิดสร้างสรรค์ ความแปลกใหม่ และความคิดริเริ่ม (Creativity, originality and initiative)
4. การออกแบบด้านเทคโนโลยีและโปรแกรมมิ่ง (Technology design and programming)
5. การคิดวิจารณ์ญาณและการวิเคราะห์ (Critical thinking and analysis)
6. การแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อน (Complex problem-solving)
7. ภาวะผู้นำ และผู้สร้างอิทธิพลทางสังคม (Leadership and social influencer)
8. ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional intelligence)

9. ความมีเหตุผล การแก้ปัญหา และการสร้างความคิดใหม่ให้เป็นรูปร่าง (Reasoning, problem-solving and ideation)

10. การวิเคราะห์และการประเมินระบบ (Systems analysis and evaluation)

จะเห็นได้ว่าการทำงานในโลกยุคนี้ต้องเผชิญหน้ากับปัญหาที่ซับซ้อน บัณฑิตจึงต้องอาศัยทั้งทักษะการคิดขั้นสูง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อปรับตัวให้เข้ากับการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สถาบันอุดมศึกษาจึงต้องแสวงหาการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ที่จะช่วยสร้างทักษะการทำงานให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนยุคนี้ และมีความพร้อมในการทำงานที่ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานได้ทันที

แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-based learning: SBL)

คำว่า “scenario” หรือฉากทัศน์ เป็นคำมาจากภาษาละตินว่า “escena” หมายถึง ฉากในบทละคร ซึ่งบทละครมักจะประกอบไปด้วยเนื้อเรื่อง (Story) ตัวละคร (Characters) บทสนทนา (Dialogue) และจุดวิกฤตสูงสุด (Climax) ฉากในบทละครสามารถดึงดูดให้ผู้ชมติดตาม สงสัย สนใจ และอยากมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ที่แต่ละฉากดำเนินไป ที่มาของแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ตามสถานการณ์ (Situated Learning Theory) ที่ระบุว่า การเรียนรู้จะดีที่สุดถ้าผู้เรียนอยู่ในสถานการณ์ที่ตรงกับความเป็นจริง ทฤษฎีการเรียนรู้ตามสถานการณ์ให้ความสำคัญกับกิจกรรมและการเรียนรู้จากสถานการณ์ และบริบทเสมือนจริง มุ่งเน้นการเรียนรู้ที่มีความหมายตามสภาพจริง (Brown, Collins, & Duguid, 1989)

การเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานมีพื้นฐานแนวคิดที่ว่า มนุษย์ไม่สามารถเรียนความรู้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพหากไม่มีบริบทเข้ามาประกอบด้วย การเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานจึงหมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเจตนาเอาเหตุการณ์จริงมาใช้เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดผลการเรียนรู้ตามที่คาดหวัง ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ผสมผสานกับทักษะการทำงาน การเรียนรู้จากฉากทัศน์ทำให้การเรียนในชั้นเรียนเหมือนกับชีวิตจริง ผู้เรียนเรียนรู้การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น เสริมสร้างวุฒิภาวะและจริยธรรมทางวิชาชีพซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาทักษะอาชีพ (Errington, 2005, 2011)

ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน ได้แก่ การเลือกฉากทัศน์ให้เหมาะกับผู้เรียน มีตัวละครและมีพล็อตเรื่องที่ยังไม่สมบูรณ์ กำหนดจุดหักเหหรือจุดวิกฤตสูงสุดไว้ในสถานการณ์ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเผชิญสถานการณ์ กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ทักษะการคิดและการตัดสินใจ ประยุกต์ความรู้ที่เรียนมาเพื่อใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ผู้เรียนจะเรียนรู้อย่างตื่นตัว เรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม ในขณะที่ผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ให้คำแนะนำและข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ การเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานจึงไม่มีการกำหนดคำตอบไว้ล่วงหน้า คำตอบที่ผู้เรียนค้นพบจะมีความหลากหลาย การเรียนรู้เช่นนี้จึงช่วยสร้างความผูกพัน (Engagement) ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน (Agostinho, Meek, & Herrington, 2005; Thomsen et al., 2010) พร้อมทั้งช่วยเสริมสร้างทักษะเพื่อการทำงานให้ผู้เรียนมีความพร้อมเมื่อต้องไปประกอบอาชีพจริง

ประเภทของฉากทัศน์

Errington (2010) ได้แบ่งประเภทของฉากทัศน์เป็น 4 ประเภท ได้แก่ ฉากทัศน์ที่ใช้ทักษะเป็นฐาน ฉากทัศน์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน ฉากทัศน์ที่ใช้ประเด็นเป็นฐาน และฉากทัศน์ที่ใช้การคาดการณ์เป็นฐาน โดยมีลักษณะสำคัญ และตัวอย่างของการใช้ฉากทัศน์ประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1. ฉากทัศน์ที่ใช้ทักษะเป็นฐาน (Skills-based scenario)

เป็นฉากทัศน์แบบง่ายที่สุดที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะพื้นฐาน ความสามารถ ทักษะคิด และ ความเข้าใจเบื้องต้นที่ได้เรียนรู้มาในการจัดการกับสถานการณ์หนึ่ง ๆ ฉากทัศน์ประเภทนี้จะใช้ได้ดีกับชุด ความรู้ที่มีความแน่นอนตายตัว มีจุดประสงค์เพื่อเน้นให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมเชิงวิชาชีพที่เหมาะสม เช่น แพทย์ หรือพยาบาล เป็นต้น ฉากทัศน์ประเภทนี้ช่วยให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการ สื่อสาร ทักษะการนำเสนอ และการใช้สารสนเทศ

ตัวอย่างฉากทัศน์ที่ใช้ทักษะเป็นฐาน: คุณเป็นนักศึกษาแพทย์ฝึกหัดและคุณกำลังจะพบผู้ป่วยเป็น ครั้งแรก ผู้ป่วยพักอยู่ที่เตียงหมายเลข 3 ในวอร์ดที่ 2 คุณกำลังเตรียมตัวจะขึ้นวอร์ด

- คำถาม: 1) คุณจะมีวิธีปฏิบัติต่อผู้ป่วยอย่างไร
2) คุณจะสนทนาลับกับผู้ป่วย เหตุใดจึงทำเช่นนั้น

2. ฉากทัศน์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based scenario)

เป็นฉากทัศน์แบบปลายเปิดที่ช่วยให้ผู้เรียนบูรณาการความรู้ทางทฤษฎีเข้ากับการปฏิบัติจริง เน้น การคิดวิเคราะห์ว่าผู้เรียนมีความรู้เรื่องใดมาแล้ว และต้องแสวงหาความรู้ใดเพิ่มเติมเพื่อสร้างเป็นความรู้ใหม่ และนำความรู้ที่ได้ออกไปตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม กระบวนการเรียนรู้ต้องใช้การเรียนรู้เชิงลึก ผู้เรียนจะ ไม่ได้พบกับคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว แต่ต้องอาศัยทักษะการคิดวิเคราะห์ การรวบรวมและคัดเลือก ข้อมูล การพิจารณาวิธีแก้ปัญหาแบบต่าง ๆ และการตัดสินใจ ฉากทัศน์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐานทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ ว่าในความเป็นจริงเราต้องเผชิญกับปัญหาที่คลุมเครือ ไม่แน่นอน และเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา นอกเหนือจาก การทำงานเป็นทีมแล้ว ผู้เรียนยังได้พัฒนาทักษะการตัดสินใจ ความใส่ใจรายละเอียด ฝึกฝนการใช้ทักษะการ คิดขั้นสูง การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การรับรู้และประเมินข้อมูลที่มีความซับซ้อน

ตัวอย่างฉากทัศน์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน: ผู้ป่วยชายรายหนึ่งได้เข้ารับรักษาตัวในวอร์ด 9 กลางดึกของคืน หนึ่ง ผู้ป่วยรายนี้พูดภาษาอังกฤษได้เพียงเล็กน้อยและปฏิเสธการตรวจรักษาทางการแพทย์ แต่ลิ้นของเขาเป็น สีดำและอาเจียนไปแล้ว 2 ครั้ง

- คำถาม: ปัญหาของผู้ป่วยรายนี้คืออะไร ทำไมผู้ป่วยจึงมีอาการเช่นนี้

3. ฉากทัศน์ที่ใช้ประเด็นเป็นฐาน (Issue-based scenario)

เป็นฉากทัศน์ที่ผู้เรียนต้องค้นคว้าเกี่ยวกับหัวข้อหรือประเด็นที่ส่งผลต่อการทำงานของตน รู้จักบูรณาการทักษะหลายอย่างเพื่อให้สอดคล้องกับประเด็นที่พบ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การมองประเด็นนั้น ๆ จากมุมมองของบทบาทที่แตกต่างกัน ผู้เรียนฝึกฝนทักษะการคิดขั้นสูงเพื่อรวบรวมข้อมูล คัดเลือกข้อมูล และตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูลที่มีอยู่ ซึ่งผู้สอนต้องเสริมศักยภาพให้ผู้เรียนด้วยการผลักดันให้ผู้เรียนรู้จักยืนหยัดกับมุมมองของตนที่มีต่อประเด็นนั้น ๆ พร้อมแสดงความคิดเห็นและหลักฐานที่มีความชัดเจนมาประกอบในขณะเดียวกันจะเกิดการเรียนรู้ที่จะเข้าใจมุมมองของผู้อื่นที่มีบทบาทต่างจากตนเอง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ผู้เรียนควรมีเพื่อการทำงานแบบมีอาชีพ

ตัวอย่างฉากทัศน์ที่ใช้ประเด็นเป็นฐาน: ประเด็นการรุกรานของอหิวาต์แพะ

คุณได้รับเลือกให้เป็นหนึ่งในคณะลูกขุนเพื่อพิจารณาคดี ซึ่งจำเลยได้รับข้อกล่าวหาว่าฆาตกรรมมารดาของเธอที่ป่วยและต้องทนทุกข์ทรมานกับโรคมะเร็งมานาน ในการต่อสู้คดีจำเลยอ้างว่ามารดาของเธอได้ขอร้องให้เธอจบชีวิตมารดาตัวเองเพื่อจะได้ไม่ต้องทนกับความเจ็บปวดอีกต่อไป จำเลยจึงให้มอร์ฟินเกินขนาดกับมารดาของเธอ

คำถาม: 1) ประเด็นสำคัญของเรื่องนี้คืออะไร

2) ในฐานะลูกขุนคุณเลือกจะยืนอยู่ฝ่ายใด เพราะเหตุใด

ในการจัดการเรียนการสอนผู้เรียนจะรับบทบาทที่หลากหลายต่างกัน เช่น ผู้เรียนบางคนเป็นสมาชิกในครอบครัวจำเลย บางคนเป็นทนายความ บางคนเป็นนักเคลื่อนไหวสนับสนุนการการรุกรานของอหิวาต์ หรือนักเคลื่อนไหวสนับสนุนการมีชีวิตอยู่ ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสแสดงความคิดเห็นตามบทบาทที่ได้รับ แต่ต้องรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและเคารพความเห็นต่างแม้จะเห็นด้วยหรือไม่ก็ตาม

4. ฉากทัศน์ที่ใช้การคาดการณ์เป็นฐาน (Speculative-based scenario)

เป็นฉากทัศน์ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนคำนึงถึงปัจจัยทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต และยังบูรณาการฉากทัศน์ที่ใช้ทักษะเป็นฐาน ฉากทัศน์ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน และฉากทัศน์ที่ใช้ประเด็นเป็นฐานเข้าไว้ด้วยกัน ฉากทัศน์ที่ใช้การคาดการณ์เป็นฐานส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการสร้างสมมติฐาน รวบรวมพยานหลักฐานเพื่อสนับสนุนความคิดของตน ทดสอบสมมติฐาน และนำเสนอความคิดของตนเพื่อให้บุคคลอื่นประเมิน การเรียนรู้เช่นนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ สร้างความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นทีม เห็นปัญหาจากหลากหลายมุมมอง จนสามารถสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ขึ้นได้ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับบัณฑิตเพื่อการทำงานในศตวรรษที่ 21

ตัวอย่างฉากทัศน์ที่ใช้การคาดการณ์เป็นฐาน: ชีวิตอมตะ

ขอต้อนรับสู่ปีค.ศ. 2061 ขอขอบคุณความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการแพทย์ที่ทำให้เรามีชีวิตเกือบเป็นอมตะ ถ้าคุณไม่ประสบอุบัติเหตุร้ายแรง ฆ่าตัวตาย ทำการรุกราน หรือประสบภัยธรรมชาติร้ายแรง คุณจะมีชีวิตเป็นอมตะ

คำถาม: หากมนุษย์มีชีวิตเป็นอมตะ คุณคิดว่าจะเกิดผลกระทบอะไรบ้างในประเด็นต่อไปนี้ ได้แก่ ประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี การศึกษา ความเป็นส่วนตัว การเมือง สิ่งแวดล้อม และอื่น ๆ

จะเห็นได้ว่าฉากทัศน์ที่ใช้ประเด็นเป็นฐานและฉากทัศน์ที่ใช้การคาดการณ์เป็นฐานจะมีความซับซ้อนมากกว่าฉากทัศน์สองประเภทแรก ผู้สอนสามารถเลือกใช้ฉากทัศน์เพียงประเภทเดียว หรือจะผสมผสานฉากทัศน์หลายประเภทในการจัดการเรียนการสอน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ และลักษณะของผู้เรียน ทั้งนี้ ฉากทัศน์ที่มีความซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับตัวละครหลายบทบาทจะสะท้อนสภาพการทำงานจริงให้ผู้เรียนได้เห็น และช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกสร้างทั้งความรู้และทักษะการทำงานเพื่อเป็นบัณฑิตยุคใหม่

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน

ฉากทัศน์นั้นจะต้องดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจ ตื่นเต้น และกระตุ้นให้ผู้เรียนมุ่งแสวงหาความรู้และคำตอบ ซึ่งขั้นตอนในการออกแบบการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานนั้นมีอยู่ 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. สร้างความรู้ความเข้าใจ (Understanding the concept of SBL) ก่อนจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้ฉากทัศน์เป็นฐานนั้น ผู้สอนต้องเข้าใจแนวคิดของการเรียนการสอนแบบนี้อย่างแจ่มชัด และคำนึงถึงผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จึงจะสามารถเลือกหัวข้อหรือประเด็นที่จะนำไปสู่ผลการเรียนรู้นั้น ทั้งนี้ หัวข้อที่เลือกควรเป็นประเด็นที่มีความสำคัญ ซับซ้อนพอสมควร และเน้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียน

2. ออกแบบฉากทัศน์ (Designing a scenario) ในการออกแบบฉากทัศน์ผู้สอนต้องคำนึงถึงความสมจริง และแทรกจุดวิกฤตสูงสุด (Climax) ไว้เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียน กำหนดบทบาท (Role) ให้ผู้เรียน และกำหนดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนแสวงหาคำตอบหรือวิธีแก้ปัญหาตามบทบาทที่ได้รับ

3. จัดสรรทรัพยากรการเรียนรู้ (Providing learning materials) ทรัพยากรการเรียนรู้ที่ช่วยในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานบรรลุวัตถุประสงค์สามารถแบ่งได้เป็น 3 ชนิดใหญ่ ๆ ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์และเอกสารอ้างอิงต่าง ๆ (Learning resources) เครื่องมือและเทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนรู้ (Learning tools and technologies) อันเป็นอุปกรณ์หรือเครื่องมือที่ใช้ประกอบการทำกิจกรรม เช่น กระดาษ ดินสอ ปากกา คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ และบุคลากรสนับสนุนการเรียนรู้ (Learning support staff/agents) ได้แก่ บุคคลใด ๆ ที่ผู้เรียนสามารถขอคำแนะนำ ความช่วยเหลือ และข้อมูลย้อนกลับได้เมื่อมีความจำเป็น

4. จัดการเรียนการสอน (Disseminating the activity) ในการจัดกิจกรรมผู้สอนต้องคำนึงถึงการสร้างทักษะเพื่อการทำงานและการส่งเสริมให้ผู้เรียนแสดงผลงาน โดยผู้สอนต้องประเมินตามสภาพจริง ไม่ใช่การประเมินจากการทดสอบเพียงอย่างเดียว ในระหว่างจัดการเรียนการสอนผู้สอนสามารถเลือกบทบาทในการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานได้ 3 ลักษณะ คือ ผู้มีส่วนร่วม (participant) หมายถึง ผู้สอนเป็นส่วนหนึ่งของฉากทัศน์ มีบทบาทเป็นของตนเองและต้องแสดงตามบทบาทที่ได้รับ ลักษณะที่สอง คือ ผู้สังเกตการณ์-ที่เลี้ยง (observer-mentor) หมายถึง การที่ผู้สอนอยู่วงนอกของฉากทัศน์นั้น ทำหน้าที่เพียงสังเกตการณ์และให้คำแนะนำเท่านั้น และลักษณะที่สามผู้สอนเป็นผู้มีส่วนร่วม-ผู้สังเกตการณ์ (participant-observer) เป็นการแสดงตามบทบาทเพียงเล็กน้อยและในขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่สังเกตการณ์ด้วย (Lave & Wenger, 1991)

ประโยชน์ของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานต่อการส่งเสริมทักษะการทำงาน

1. สร้างการเรียนรู้ที่ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด เป็นสะพานปิดช่องว่างระหว่างความรู้ทางทฤษฎีกับการปฏิบัติ เนื่องจากการเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานไม่ใช่การถ่ายทอดความรู้จากครูผู้สอนหรือเรียนจากทฤษฎี แต่เป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลมากกว่าการรับความรู้จากครูผู้สอน เนื้อหาสาระที่ได้จะผนวกอยู่ในขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนและการทำกิจกรรม ซึ่งช่วงสร้างทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง คำตอบที่นักศึกษาแสวงหาได้มาจากความคิดอันแตกต่างหลากหลาย โดยมีได้ยึดตามตำราเพียงเล่มเดียว เหมือนกับการทำงานจริงที่มีแนวทางการแก้ไขปัญหาได้หลายแนวทาง ไม่มีสูตรสำเร็จตายตัว

2. พัฒนาทักษะทางสังคม (soft skills) ในระหว่างการเรียนโดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานนั้น นักศึกษามีโอกาสแสดงบทบาทที่แตกต่างกันออกไป เช่น ผู้จัดการ ลูกค้า แพทย์ พยาบาล เจ้าหน้าที่ฝ่ายทรัพยากรบุคคล หรือทนายความ เป็นต้น ในการสวมบทบาทที่แตกต่างหลากหลายทำให้นักศึกษามองเห็นภาพการทำงานในอนาคตที่ต้องพบปะกับบุคคลหลายประเภท นักศึกษาจะเรียนรู้การสื่อสารระหว่างบุคคล การยืดหยุ่นและการปรับตัว การรู้จักรับฟังความคิดที่แตกต่าง และการเรียนรู้กับบุคคลต่างวัฒนธรรม ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับโลกยุคดิจิทัล (นลินี, 2562)

3. เห็นโลกการทำงานจริง นักศึกษาได้เห็นฉากทัศน์ที่มีความสมจริง (Authenticity) และเห็นความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียนกับการทำงาน (Relevancy) ซึ่งการสัมผัสกับสถานการณ์จริงทำให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการทำงานที่จำเป็นสำหรับบัณฑิตในศตวรรษที่ 21 เช่น การทำงานเป็นทีม การตัดสินใจในสภาพปัญหาที่มีความซับซ้อน การใช้ทักษะการคิดขั้นสูง อันเป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบลึก

4. รู้จักวัฒนธรรมองค์กร ในการทำงานจริงจะมีบุคคลหลายหน้าที่อยู่ร่วมกัน การเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานช่วยเสริมสร้างทัศนคติในการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในองค์กร นักศึกษารู้จักแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมกับบทบาทและหน้าที่ของตนเอง รู้จักวัฒนธรรมการทำงานขององค์กรประเภทต่าง ๆ อีกทั้งนักศึกษาจะเห็นว่าการศึกษาในระดับอุดมศึกษาสามารถนำไปใช้ในการทำงานได้ทันที

บทสรุป

บทความนี้นำเสนอแนวคิดการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตไทยให้มีทักษะการทำงานที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก และเป็นการย้ำเตือนผู้สอนในระดับอุดมศึกษาให้เปลี่ยนกระบวนทัศน์การสอน เลิกยึดติดกับการสอนแบบเดิม ๆ ที่เน้นการป้อนความรู้ การเรียนรู้โดยใช้ฉากทัศน์เป็นฐานเป็นการนำโลกของการทำงานจริงมาไว้ในห้องเรียน นักศึกษาจะได้เรียนรู้จากสถานการณ์ที่มีความซับซ้อนเหมือนการทำงานจริง ในการทำกิจกรรมต้องใช้ทักษะหลายอย่างเพื่อให้บรรลุเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ ฉากทัศน์ทำให้นักศึกษาหลุดจากกรอบการเรียนแบบเดิม การศึกษาในมหาวิทยาลัยเป็นระยะเวลา 4 ปี จะเป็นเวลาและโอกาสแห่งการฝึกฝนนักศึกษาให้มีความพร้อมและความสามารถเพื่อเข้าสู่การทำงาน ช่วยเตรียมความพร้อมให้บัณฑิตไทยเข้าสู่ตลาดแรงงานอย่างมีคุณภาพ

เอกสารอ้างอิง

- ข่าวสด. (2561). *เว็ลด์แบงก์ชี้ปี 2030 บัณฑิตตกงานพุ่ง 72 เปอร์เซ็นต์ ไทยต้องเร่งปฏิรูปการศึกษา*. สืบค้น 13 เมษายน 2562, จาก https://www.khaosod.co.th/special-stories/news_1556430
- จรัส สุวรรณเวลา. (2555). *วิกฤตอุดมศึกษาไทย: ที่มาและที่ไป*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เดอะโมเมนตัม. (2560). *ปี 2017 อัตราการว่างงานสูงขึ้น และคนจบปริญญาตรีว่างงานมากที่สุด*. สืบค้น 13 เมษายน 2562, จาก <https://themomentum.co/momentum-feature-unemployment-higher-rate-and-graduate-degree-unemployed/>
- ไทยรัฐ. (2561). *ป.ตรีตกงานกองพะเนิน ชี้ผลกระทบเทคโนโลยีหนักกว่าที่คิด*. สืบค้น 13 เมษายน 2562, จาก <https://www.thairath.co.th/content/1344774>
- นลินี สุดเสวต. (2562). *Soft Skills: ทักษะจำเป็นของนักศึกษาในยุคดิจิทัล*. การประชุมวิชาการระดับชาติ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ (สสอท): การจัดการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต, หน้า 1018-1029.
- เลิศชัย สุธรรมานนท์, มัลลิกา บุญญาศรีรัตน์ และดารา วัฒนเวทย์. (2562). *การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ทางเลือกใหม่ของอุดมศึกษาไทย*. กรุงเทพฯ: สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์.
- ศูนย์สำรวจความคิดเห็น “นิด้าโพล”. (2557). *ปัญหาคุณภาพบัณฑิตไทย*. สืบค้น 13 เมษายน 2562, จาก http://nidapoll.nida.ac.th/file_upload/poll/document/20160603023942.pdf
- Agostinho, S., Meek, J., & Herrington, J. (2005). Design methodology for the implementation and evaluation of a scenario-based online learning environment. *Journal of Interactive Learning*, 16(3), 229-242.
- Bremner, P. A. M. (2018). *The gap between degree outcomes and employability skills*. Retrieved 15 April 2019, from [https://www.enhancementthemes.ac.uk/docs/ethemes/evidence-for-enhancement/the-gap-between-degree-outcomes-and-employability-skills-\(paper\).pdf](https://www.enhancementthemes.ac.uk/docs/ethemes/evidence-for-enhancement/the-gap-between-degree-outcomes-and-employability-skills-(paper).pdf)
- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Situated cognition and the culture of learning. *Educational Researcher*, 18(1), 32-42.
- College & Career Readiness & Success Center. (2016). *Integrating employability skills with classroom instruction to support English learners*. Washington: American Institutes for Research
- Errington, E. P. (2005). *Creating learning scenarios*. Palmerston North, New Zealand: Cool Books.
- Errington, E. P. (2010). *Preparing graduates for the professions using scenario-based learning*. Brisbane: Post Pressed.

- Errington, E. P. (2011). Mission possible: Using near-world scenarios to prepare graduates for the profession. *Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 23(1), 84-91.
- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schreuder, D. & Coetzee, M. (2011). *Careers an organisational perspective*. Claremont: Juta Limited.
- Thomsen, B. C., et al. (2010). Introducing scenario based learning: Experiences from an undergraduate electronic and electrical engineering course. *Proceedings of the Education Engineering (EDUCON), 2010 IEEE* (pp. 953-958). Madrid.
- World Economic Forum. (2018). *The Future of Jobs Report 2018*. Retrieved April 13, 2019, from http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2018.pdf