

ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom): การจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคความปกติถัดไป (Next Normal) Flipped Classroom: Thai Language Learning Management to Develop Learners in the Next Normal Era

เชษฐรัฐ กองรัตน์^{1,*}
Chedtharat Kongrat^{1,*}

(Received: Dec 28, 2021; Revised: Feb 22, 2022; Accepted: Apr 11, 2022)

บทคัดย่อ

ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) เป็นแนวคิดสำหรับการจัดการเรียนรู้ในวิถีใหม่ที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ และสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ทำให้ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนได้ตามปกติ ห้องเรียนกลับด้าน จึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน โดยการเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเดิม (Traditional paradigm) ไปสู่กระบวนการทัศน์ใหม่ (New paradigm) ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการเรียนรู้ สำหรับการเรียนภาษาไทย การจัดการเรียนรู้จะต้องเปลี่ยนจากการให้ความรู้ไปสู่การทำให้เกิดการเรียนรู้ ปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้และนำเสนอของครูผู้เรียน โดยเป็นการศึกษาเรียนรู้เนื้อหาบทเรียนก่อนที่จะเข้าชั้นเรียนผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล จากนั้นจึงนำสิ่งที่ได้จากการศึกษาเรียนรู้นอกชั้นเรียนมาปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียน ผู้สอนทำหน้าที่ช่วยเหลือแนะนำ (Coaching) สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ วัดและประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน ทบทวนเนื้อหาหรือการนำความรู้ที่ได้ไปสร้างสรรค์เป็นผลงานหลังการเรียนรู้อีกด้วย ห้องเรียนกลับด้านจึงเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ช่วยสร้างเสริมสมรรถนะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อก้าวไปสู่การเรียนรู้ในยุคความปกติถัดไป (Next normal) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ห้องเรียนกลับด้าน การจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

¹ อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายมัธยมศึกษา (มอดินแดง) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น 40002
Lecturer in Thai Language Demonstration School of Khon Kaen University, Secondary Level (Mo Din Daeng), Khon Kaen 40002 Thailand
Faculty of Education, Khon Kaen University, Khon Kaen 40002 Thailand
*Corresponding author, email: Chedko@kku.ac.th

ABSTRACT

The flipped classroom is a learning management concept for the new normal era where information technology plays an important role in human life. Due to the Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) epidemic situation, it is impossible to teach normally. The flipped classroom is, therefore, a learning model that changing the traditional paradigm to a new paradigm which is suitable and in line with the current situation. This new paradigm aims to urge learners to seek knowledge on their own by using digital technology as a tool to support the learning process. For Thai Language classes, learning management should change from educating to enabling learning. Students are encouraged to change the way they learn and present their work in their classrooms by studying the content before they go to the class using digital learning platforms. Then, students apply what they have learned from pre-class activities to in-class activities as well as exchange ideas with their classmates. Teachers are responsible for coaching, observing their learning behaviors, and assessing the results. The assessed results must be used to improve the student's learning process. In addition, content is reviewed in the flipped classroom, or the knowledge gained is used to create a post-learning task. In summary, the flipped classroom is a model of learning management that develops learners in terms of knowledge, skills, and attributes in Thai Language subject. It empowers students to be competent for learning in the 21st century and ready to learn in the next normal era effectively.

Keywords: Flipped classroom, Learning management of Thai language

บทนำ

โลกปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและผันผวน มีความเป็นพลวัตสูงด้วยความก้าวหน้าทางด้านวิทยาการและเทคโนโลยี ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคมและวัฒนธรรม ส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของคนในสังคมทุกมิติ การศึกษาในปัจจุบันจึงต้องเน้นการพัฒนามนุษย์ให้เป็นบุคคลที่มีความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในภาวะที่เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (วิจารณ์ พานิช, 2555, น. 342; วัฒนาพร ระงับทุกข์, 2563, น. 8) ดังที่ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560, น. 108) ได้กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องเตรียมความพร้อมให้กับคนทุกช่วงวัยให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ มีความรู้ ความสามารถ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตลอดจนมีสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงต้องมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะสำคัญที่จำเป็นในการดำเนินชีวิต อันประกอบด้วย 1) ความรู้ในวิชาหลัก (Core subjects) 2) ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิต (Life and career skills) 3) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and

innovation skills) และ 4) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and technology skills) (จินตวิริ์ คล้ายสังข์, 2561, น. 54-55) หากผู้สอนยังจัดการเรียนการสอนแบบเดิม อาจไม่สนองต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน สอดคล้องกับ วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2562, น. 5) ที่ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่ผู้สอนถ่ายทอดความรู้ไปยังผู้เรียนด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การพูดบรรยาย การมอบหมายงาน เป็นต้น ไม่สามารถตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อีกต่อไป เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมอย่างฉับพลัน (Disruptive innovation) ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาแทนที่ด้วยการเรียนรู้ผ่านโลกออนไลน์ จึงเกิดการนำความรู้เหล่านั้นไปสร้างสรรค์โครงการ หรือนวัตกรรมตามความสนใจและความถนัดของผู้เรียน

เมื่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล และผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) เกิดเป็นยุคความปกติใหม่ (New normal) ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนที่จะดำเนินต่อไปต้องปรับกลยุทธ์ในการบริหาร กำหนดยุทธวิธีในการจัดการศึกษาให้มีความต่อเนื่องและมีคุณภาพ กำหนดเป้าหมายไปที่ผู้เรียน ขณะเดียวกันก็ต้องพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนด้วยเช่นกัน และเปลี่ยนวิธีในการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมสู่ความปกติใหม่ของการเรียนรู้ โดยเน้นการเรียนรู้แบบผสมผสาน ระหว่างการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าและการเรียนออนไลน์ เพื่อเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับการเรียนรู้ในยุคความปกติถัดไป (Next normal) (อานุกาฬ เลขะกุล, 2564, น. 124)

ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่มีแนวความคิดว่า “เรียนที่บ้าน ทำการบ้านที่โรงเรียน” การเรียนรู้จึงไม่ได้จำกัดเฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น (วิจารณ์ พานิช, 2556, น. 84-85) ซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์และผลกระทบที่เกิดขึ้นในสังคมยุคปัจจุบัน ดังนั้น เมื่อมนุษย์เรียนรู้และปรับตัวจากสภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เกิดขึ้นในวิถีใหม่จนกลายเป็นบรรทัดฐานวิถีปกติ ห้องเรียนกลับด้าน จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สนองต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคความปกติถัดไป ด้วยการออกแบบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกสถานที่และทุกเวลา ผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการศึกษาให้ดำเนินต่อไปได้อย่างมีคุณภาพ และผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

การเรียนรู้ในยุคความปกติถัดไป (Next normal)

เมื่อความปกติใหม่ (New normal) อันเนื่องมาจากผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคปัจจุบัน ประกอบกับการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่ทำให้ผู้คนต้องเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและการเรียนรู้ จนกลายเป็นวิถีมาตรฐานหรือวิถีปกติในการดำเนินชีวิต ผลกระทบที่เกิดขึ้นจึงทำให้ระบบการศึกษาต้องเร่งปรับตัวให้สอดคล้องกับรูปแบบที่สลับซับซ้อนของสังคมมากยิ่งขึ้น ความท้าทายในการจัดการเรียนการสอนจึงต้องมุ่งไปที่การออกแบบการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับบริบทในแต่ละพื้นที่ เพื่อก้าวข้ามการเรียนรู้ระหว่างรอยต่อในช่วงเปลี่ยนผ่าน ให้สามารถดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่องและเกิดประสิทธิผลสูงสุด การเรียนรู้ในยุคความปกติถัดไปจึงควรมีลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. ปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้

ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของคนในสังคม โดยเฉพาะผู้คนในเจนเนอเรชันแซด (Generation Z) และเจนเนอเรชันแอลฟา (Generation Alpha) ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เกิดและเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล ชอบการเรียนรู้ทางสายตา มีพฤติกรรม การใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่หรือแท็บเล็ตที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อเข้าใช้งานในโลกโซเชียลมีเดีย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการดำรงชีวิตของผู้คนในปัจจุบันเปลี่ยนไปจากเดิมในทุกๆ มิติจนกลายเป็นวิถีชีวิตดิจิทัลมากขึ้น ประสบการณ์ในวัยเด็กจึงเป็นส่วนสำคัญในการหล่อหลอมวิธีคิด โลกทัศน์ ค่านิยม มุมมอง และการเรียนรู้ ตลอดจนการดำเนินชีวิตของผู้คนในยุคนี้ (สถาบันวิจัย ประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2559, น. 10-11) ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนในยุค ความปกติถดถอย ผู้สอนจึงต้องเป็นนักออกแบบการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล สร้างความยืดหยุ่นและให้ความอิสระในการเรียนรู้ เช่น การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) การเรียนรู้แบบห้องเรียนเสมือน (Virtual classroom) การเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online learning) การเรียนรู้โดยใช้โมบายเลิร์นนิง (Mobile learning) การเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิง (e-Learning) การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended learning) การเรียนรู้แบบไฮบริด (Hybrid learning) เป็นต้น (เทพยพงษ์ เศษคิมบง, 2565, น. 4-7) โดยที่ บุคลากรเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตามศักยภาพของผู้เรียน

2. การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก

การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรม บุคลากร โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ผ่านการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ร่วมกัน และแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ จนเกิดเป็นองค์ความรู้ที่คงทนและเรียนรู้ อย่างมีความสุข โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก จัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ และสร้างบรรยากาศ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน (วัชรพล วิบูลยศรีน, 2561, น. 157) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบ เชิงรุกควรมีลักษณะ ดังต่อไปนี้ (ทิตินา แคมมณี, ศิริชัย กาญจนวาสิ, พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, ศรีนธร วิริยะสิรินันท์, นวลจิตต์ เขาวงกตพิงศ์ และปัทมศิริ อีรานุรักษ์, 2554, น. 103-110; นิรดา เวชญาติลักษณ์, 2562, น. 82; วารินทร์พร ฟินเฟื่องฟู, 2562, น. 143)

2.1 การเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ ที่หลากหลาย โดยใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม เช่น การค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง การแสดงความคิดเห็นหรือการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ผ่านกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้เกิดการอภิปราย และการสะท้อนคิด เป็นต้น

2.2 การเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาศักยภาพทางสมองขั้นสูง ซึ่งการที่ผู้เรียนจะสร้างความรู้ ได้นั้นจะต้องใช้กระบวนการคิดซึ่งถือว่าเป็นขั้นตอนสำคัญในการเรียนรู้ของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้ จึงต้องส่งเสริมกระบวนการคิดพื้นฐานและการคิดขั้นสูง ซึ่งประกอบด้วยมิติของการคิดทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ มิติด้านข้อมูล มิติด้านคุณสมบัติที่เอื้ออำนวยต่อการคิด มิติด้านทักษะการคิด มิติด้านลักษณะ การคิด มิติด้านกระบวนการคิด และมิติด้านการควบคุมและประเมินการคิดของตนเอง จนสามารถ ประเมิน ต่อเติม และสร้างแนวความคิดเฉพาะตนขึ้น มาได้ ซึ่งแสดงถึงผลการเรียนรู้ที่จะเชื่อมโยง ไปสู่การสร้างสรรคผลงาน ตลอดจนคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ของผู้เรียน

2.3 ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง โดยการบูรณาการความรู้ ข้อมูล สารสนเทศไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน ขณะเดียวกัน ผู้สอนจะต้องเปลี่ยนบทบาทในการจัดการเรียนรู้ จากผู้ให้ความรู้มาเป็นผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ คอยให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน พร้อมทั้งกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ปรับเปลี่ยนวิธีการประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่สำคัญในกระบวนการจัดการเรียน การสอนอีกหนึ่งองค์ประกอบ ซึ่งเป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ ทักษะ และ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ศศิธร บัวทอง, 2560, น. 1858) เมื่อการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ไม่เหมือนเดิม ชั้นเรียนจึงจำเป็นต้องเปลี่ยนวิธีการประเมินผลการเรียนรู้จากการประเมินเพื่อตัดสิน (Summative assessment) ไปเป็นการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for learning) เน้น การให้ผู้เรียนประเมินตนเอง (Self-assessment) มากขึ้น ซึ่งจะช่วยส่งเสริมคุณลักษณะการเป็น บุคคลแห่งการเรียนรู้ของผู้เรียนในระยะยาว การประเมินการเรียนรู้ในวิถีใหม่จึงเป็นการทำความเข้าใจ เพื่อพัฒนาไม่ใช้การตัดสินผลการเรียนรู้ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล, 2563, น. 2-3) เช่น ประเมินด้วยการสื่อสารส่วนบุคคล ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม ประเมินจากผลงานและ การปฏิบัติโดยใช้เกณฑ์รูบริก (Rubrics) และประเมินจากแฟ้มสะสมงาน (Portfolios) เป็นต้น สำหรับประเด็นดังกล่าว สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2564, น. 194) ได้เสนอแนวทางไว้ว่า สถานศึกษาควรกำหนดหลักเกณฑ์วิธี การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ให้มีความยืดหยุ่น สอดคล้องกับวิธีการจัดการเรียนรู้ ร่วมกันสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผลที่หลากหลายเพื่อให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในยุคความปกติถัดไป (Next Normal)

ผลกระทบที่เกิดขึ้นในสังคมวิถีใหม่และการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ทำให้การเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในห้องเรียนแบบเดิมอีกต่อไป ดังนั้น ห้องเรียนกลับ ด้านจะกลายเป็นรูปแบบสำคัญสำหรับการจัดการเรียนการสอนในยุคความปกติถัดไป โดยการสร้าง สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาสู่ชั้นเรียน เกิดเป็นการเรียนรู้แบบผสมผสาน ระหว่างการเรียนรู้แบบผสมผสานเวลาและไม่ผสมผสานเวลา ซึ่งมีแนวคิดสำคัญที่เกี่ยวกับการจัดการ เรียนรู้ ดังต่อไปนี้

1. ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน

ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) มีที่มาจาก Bergmann and Sams ครูใน สหรัฐอเมริกาที่ต้องการช่วยเหลือนักเรียนที่มีปัญหาตามชั้นเรียนไม่ทัน เพราะต้องขาดเรียนไปเล่น กีฬาหรือไปทำกิจกรรม หรือเพราะเรียนรู้ได้ช้า เทคโนโลยีสารสนเทศจะช่วยให้ครูสร้างวีดิทัศน์การ สอนได้ง่ายขึ้น และนำไปอัปโหลดไว้บนอินเทอร์เน็ต โดยให้นักเรียนที่ขาดเรียนเข้าไปศึกษาเรียนรู้ได้ หรือนักเรียนที่เรียนช้าก็เข้าไปทบทวนได้เช่นกัน นอกจากนี้ ยังลดเวลาที่โรงเรียนในการเรียน เนื้อหาวิชาของผู้เรียนได้ แต่เป็นการใช้เวลาให้เกิดคุณค่าต่อตนเอง โดยการฝึกฝนและการเปลี่ยน ความรู้เป็นความเข้าใจที่เชื่อมโยงกับโลกชีวิตจริง (วิจารณ์ พานิช, 2556, น. 20-23) เมื่อแนวคิด ห้องเรียนกลับด้านเข้ามาสู่บริบททางการศึกษาของประเทศไทย จึงมีคำศัพท์ที่ใช้ในแวดวงของการ

เรียนการสอนอยู่ 2 คำ ได้แก่ “ห้องเรียนกลับด้าน” และ “ห้องเรียนกลับทาง” ตามการให้คำนิยามดังต่อไปนี้

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2558, น. 212-214) ได้อธิบายว่า ห้องเรียนกลับทาง หมายถึง การเรียนการสอนที่ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาของบทเรียนด้วยตนเองที่บ้าน และนำผลงานหรือปัญหาที่บันทึกไว้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้สอนหรือเพื่อนในห้องเรียน ห้องเรียนกลับทางจึงเป็นวิธีการจัดกิจกรรมที่เปลี่ยนบทบาทของผู้สอน จากการเป็นผู้บรรยายเนื้อหาเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกวิธีการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองที่บ้าน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในห้องเรียน ขณะที่ อิศรา ก้านจักร (2559, น. 206-207) ได้สรุปนิยามไว้ว่า ห้องเรียนกลับด้าน คือ ศาสตร์การสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่เปลี่ยนจากการสอนแบบบอกความรู้หรือรอรับความรู้ มาเป็นการเรียนรู้เชิงรุก ภายใต้การเชื่อมโยงสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ ผ่านการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนกับการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบออนไลน์ โดยที่ผู้สอนจะเป็นผู้แนะนำทางปัญญาเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ประยุกต์ใช้ความรู้ และการสร้างสรรค์ในเนื้อหาวิชาต่าง ๆ

สำหรับบทความนี้ จะใช้คำว่า ห้องเรียนกลับด้าน ซึ่งเป็นแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนรูปแบบใหม่บนพื้นฐานที่เชื่อว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกสถานที่และทุกเวลา (Anywhere, Anytime) เป็นการเปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนแบบเดิม (Traditional paradigm) ไปสู่กระบวนทัศน์ในการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ (New paradigm) ที่สร้างพื้นที่การเรียนรู้ทั้งนอกชั้นเรียนและในชั้นเรียน โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำ (Coaching) สร้างสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ และตรวจสอบการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติการกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล สามารถสร้างความรู้สำหรับตนเองได้อย่างมีความหมาย

2. แนวคิดหลักสำหรับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

แนวคิดหลักของห้องเรียนกลับด้าน คือ การนำเอาสิ่งที่เคยทำในชั้นเรียนไปทำที่บ้าน แล้วเอาสิ่งที่เคยทำที่บ้านมาทำในชั้นเรียน (Bergmann & Sams, 2012, p. 13) ซึ่ง Flipped Learning Network (FLN) (2014, pp. 1-2) ได้ขยายแนวคิดออกไปให้เห็นภาพชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยอธิบายถึงหลักการ 4 เสาหลักของ F-L-I-P ที่ผู้สอนจะต้องคำนึงในการออกแบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ดังนี้

2.1 สภาพแวดล้อมที่ยืดหยุ่น (Flexible environment) การเรียนรู้แบบกลับด้านเอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยที่ผู้สอนสามารถออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบทเรียนหรือหน่วยการเรียนรู้ เพื่อบริการการทำงานแบบกลุ่มหรือการเรียนรู้แบบอิสระ สร้างพื้นที่การเรียนรู้ เวลาในการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นผู้เรียนสามารถเลือกได้ว่าจะเรียนที่ไหนและเมื่อไหร่ ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์และสะท้อนผลการเรียนรู้ตามความต้องการ ผู้สอนทำหน้าที่สังเกตและติดตามการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ออกแบบและนำเสนอเนื้อหาให้กับผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลายตามความเหมาะสม

2.2 วัฒนธรรมการเรียนรู้ (Learning culture) การเรียนรู้แบบกลับด้านเป็นการเปลี่ยนการเรียนรู้จากผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ไปสู่การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เวลาในชั้นเรียน

จึงมุ่งเน้นไปที่การสำรวจบทเรียนในเชิงลึกมากขึ้น และสร้างโอกาสการเรียนรู้ที่หลากหลาย ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการสร้างความรู้ขณะที่มีส่วนร่วม และการประเมินการเรียนรู้ วัฒนธรรมการเรียนรู้จึงเกิดขึ้นผ่านการมีส่วนร่วมกับกิจกรรม ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้บนความแตกต่างและการสะท้อนผลอย่างมีความหมายสำหรับตนเอง

2.3 เนื้อหาที่คัดสรร (Intentional content) ผู้สอนจะต้องออกแบบและกำหนดเนื้อหาที่จำเป็นในการจัดการเรียนการสอน และเนื้อหาที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนเลือกใช้เนื้อหาที่คัดสรรในการเพิ่มเวลาในชั้นเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาและระดับชั้นของผู้เรียน ผ่านการจัดลำดับความสำคัญของแนวคิดที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางตรงเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงด้วยตนเอง ตลอดจนสร้างและดูแลจัดการเนื้อหาที่เกี่ยวข้องให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกคน

2.4 ผู้สอนมืออาชีพ (Professional educator) ความเป็นมืออาชีพนั้นสำคัญ และจำเป็นอย่างมากในห้องเรียนกลับด้าน ซึ่งผู้สอนมีส่วนสำคัญในการออกแบบ วางแผน และอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยที่จะต้องคอยสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้การสะท้อนกลับ (Feedback) ในขณะเรียนรู้และประเมินชิ้นงาน ทั้งรายบุคคล กลุ่มย่อย และชั้นเรียน จัดทำแบบประเมินระหว่างเรียนอย่างต่อเนื่องผ่านการสังเกตและบันทึกข้อมูล นอกจากนี้ จะต้องสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ของตนเองกับผู้สอนท่านอื่นหรือผู้สังเกตการสอนด้วย ยอมรับคำวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. ลักษณะของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

Bergmann and Sams (2012, pp. 51-58) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบและลักษณะที่สำคัญของห้องเรียนกลับด้านว่า ห้องเรียนกลับด้านเป็นแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่นำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่หลากหลายและยั่งยืน โดยที่ผู้สอนเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกวิธีการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งมีองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

3.1 กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน คือ ผลลัพธ์ที่คาดหวังในการเรียนรู้ของผู้เรียน อาจกำหนดเป็นผังมโนทัศน์ หรือการระบุเกณฑ์ในสิ่งที่จะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และปฏิบัติได้

3.2 หากวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีจากการศึกษาและแสวงหาความรู้จากการสอนทางตรง ผู้สอนต้องสร้างวิทัศน์ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ซึ่งอาจเป็นวิทัศน์ที่สร้างขึ้นด้วยตนเอง หรือจัดหาวิทัศน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องมาใช้ได้

3.3 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงวิทัศน์ได้อย่างหลากหลาย ด้วยการอัปโหลดขึ้นบนระบบออนไลน์ หรือการบันทึกเป็นแผ่นวิทัศน์ก็ได้

3.4 ผู้สอนรวบรวมกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถทำได้ในชั้นเรียน เช่น การเตรียมวิทัศน์ ใบงาน ใบความรู้ เป็นต้น สำหรับผู้เรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

3.5 สร้างวิธีการประเมินและสรุปผลการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงผลการเรียนรู้ผ่านภารกิจการเรียนรู้ หรือการทดสอบต่างๆ

4. ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

ห้องเรียนกลับด้าน เป็นการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถพัฒนาได้อย่างมีคุณภาพ ดังนี้ (Bergmann & Sams, 2012, p. 19; วิจารย์ พานิช, 2556, น. 30-33; อิศรา ก้านจักร, 2559, น. 210)

4.1 ชั้นเรียนไร้พรมแดนการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การเชื่อมต่อสื่อสารต่างๆ จึงสะดวกและรวดเร็ว เกิดเป็นชั้นเรียนที่มีความยืดหยุ่นในการเรียนรู้

4.2 ชั้นเรียนมีชีวิตชีวา สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน ทั้งแบบผสานเวลา (Synchronous learning) และไม่ผสานเวลา (Asynchronous learning)

4.3 ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีการคิดขั้นสูง สามารถนำไปสู่การสร้างผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ได้

4.4 ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาที่เหมาะสมกับช่วงวัย สนองต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning) ตามศักยภาพของแต่ละบุคคล

4.5 ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) มีทักษะในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เป็นแนวคิดในการออกแบบและจัดการเรียนรู้ที่ไม่มีรูปแบบเฉพาะเจาะจง ผู้สอนสามารถนำแนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้านมาจัดการเรียนรู้ได้หลากหลายรูปแบบตามบริบท โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้ได้มีผู้เสนอรูปแบบที่น่าสนใจไว้ดังต่อไปนี้

Bergmann and Sams (2012, pp. 41-43) ได้เสนอวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ประกอบการเรียนรู้ สามารถสรุปได้เป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นวางแผนบทเรียน เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้และพิจารณาว่า วิดีทัศน์ที่จะจัดทำขึ้นนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ ผู้สอนควรทำการศึกษาและเรียนรู้โปรแกรมการแชร์ภาพหน้าจอ (Screen casting) ในการสร้างวีดิทัศน์ให้เกิดความชำนาญ เพื่อให้วีดิทัศน์มีประสิทธิภาพมากที่สุด

2. ขั้นบันทึกวีดิทัศน์ เป็นการบันทึกโดยใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับอุปกรณ์เทคโนโลยีอื่นๆ เช่น ไมโครโฟน กล้อง หรืออุปกรณ์ในการใช้เขียน โดยขณะบันทึกผู้สอนไม่ควรเขียนบท (Script) เนื่องจากเอกสารประกอบการสอนนั้นเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนสามารถปรับใช้ในการบรรยายได้นอกจากนี้ การอ่านบทยังทำให้ขาดความเป็นธรรมชาติและสร้างสรรค์อีกด้วย

3. ขั้นการตัดต่อแก้ไขวีดิทัศน์ ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้สอนจะต้องมีความพิถีพิถัน ละเอียดรอบคอบ เนื่องจากขั้นตอนนี้ใช้เวลาค่อนข้างมาก แต่การตัดต่อช่วยให้สามารถตัดทอนเนื้อหาที่ไม่ต้องการ หรือเนื้อหาที่มีความผิดพลาดออกไปได้โดยไม่ต้องบันทึกใหม่ทั้งหมด

4. ขั้นการเผยแพร่วิทัศน์ การเผยแพร่ที่ขึ้นอยู่กับการต้องการและความพร้อมของผู้เรียนในการเข้าถึงเทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ เช่น ผู้สอนอาจจะอัปโหลดลงบนเครือข่ายหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ และอาจจะบันทึกบนแผ่นวีดีโอในกรณีที่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต เป็นต้น Lo and Hwang (2018, pp. 449-451) ได้เสนอแนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ไว้ดังนี้

1. กิจกรรมก่อนชั้นเรียน โดยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการทำงานแบบเน้นภาระงาน เช่น การศึกษาวิทัศน์การเรียนการสอนในเรื่องที่เกี่ยวข้อง การทำแบบฝึกหัดแบบออนไลน์หรือออฟไลน์ หรือสถานการณ์ปัญหาที่ต้องใช้กระบวนการคิด เป็นต้น

2. กิจกรรมในชั้นเรียน เป็นการทบทวนการเรียนรู้ก่อนชั้นเรียนด้วยคำถามหรือการสนทนา ร่วมกัน โดยที่ผู้สอนเป็นผู้อธิบายเพิ่มเติมในประเด็นที่เกี่ยวข้อง เน้นกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคลและแบบกลุ่มย่อย เช่น กิจกรรมเพื่อนสอนเพื่อน (Peer instruction) หรือกิจกรรมเพื่อนคู่คิด (Think pair share) เป็นต้น

3. กิจกรรมหลังชั้นเรียน เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทบทวนเนื้อหาและสะท้อนผลการเรียนรู้ อาจเป็นการทำแบบฝึกหัดออนไลน์และออฟไลน์ หรือการบันทึกการเรียนรู้

สุพัตรา อุตมั่ง (2558, น. 54-56) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ไว้ดังนี้

1. จัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตนเอง

2. อธิบายวิธีการเรียนตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านให้ผู้เรียนเข้าใจ รวมทั้งแจ้งให้ผู้ปกครองทราบ เพื่อให้ทั้งผู้ปกครองและผู้เรียนยอมรับและพร้อมที่จะปรับตัวในการจัดการเรียนการสอน

3. จัดกิจกรรมในห้องเรียนให้ผู้เรียนได้ประโยชน์จากการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จริงตามความสามารถในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล โดยที่ผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชเพื่อคอยอำนวยความสะดวกและให้คำแนะนำในการเรียนรู้

4. สร้างระบบประเมินผลอย่างเหมาะสมและเน้นการประเมินตามสภาพจริง

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน จึงเป็นการเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนแบบเดิม (Traditional classroom) ไปสู่การจัดการเรียนรู้ในวิถีใหม่ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และสนองต่อการเรียนรู้ในยุคความปกติถัดไป (Bergmann & Sams, 2012, p. 15; วิจารย์ พานิช, 2556, น. 27; อิศรา ก้านจักร, 2559, น. 207) สามารถสรุปได้ดังรายละเอียดในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเรียนรู้แบบดั้งเดิมกับการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

รูปแบบ	ในชั้นเรียน	นอกชั้นเรียน
ห้องเรียนแบบเดิม (Traditional classroom)	ผู้สอนบรรยาย เน้นการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน เท่านั้น	ทำแบบฝึกหัด และแก้ปัญหา
ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom)	ทำแบบฝึกหัด และแก้ปัญหา แสดงความคิดเห็นและอภิปราย จากสถานการณ์ปัญหา/คำถาม ด้วยการเรียนรู้แบบกลุ่ม หรือการแก้ปัญหาปลายเปิด	วิดีโอ เนื้อหาออนไลน์ หรือ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล คำถามแบบปลายเปิด และทำแบบฝึกหัด/ภารกิจ การเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในชั้นเรียนภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ ทักษะ และวัฒนธรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารเห็นคุณค่าภูมิปัญญาไทยและภูมิใจในภาษาประจำชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 7) การจัด การเรียนรู้ภาษาไทยในยุคความปกติถดถอยจึงต้องกลับด้านการเรียนรู้ จากการเรียนรู้ในห้อง เรียนแบบเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอน ไปสู่การให้ความสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านบนพื้นฐานแนวคิดแบบใหม่ ที่เน้นผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ และบูรณาการแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล (EduLearn) มาสร้างเป็นสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่พัฒนาโดยคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ออกแบบบนพื้นฐานทฤษฎีการเรียนรู้และง่ายต่อการใช้งานที่ตอบสนองการเรียนรู้ในวิถีใหม่ (มหาวิทยาลัยขอนแก่น, คณะศึกษาศาสตร์, ม.ป.ป., น. 1-2) สำหรับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในชั้นเรียนภาษาไทย ได้บูรณาการกรอบแนวคิดกระบวนการจัดการเรียนรู้ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่สร้างนวัตกรรมที่มีความคิดสร้างสรรค์ (สุมาลี ชัยเจริญ และคณะ, 2563, น. 1-4) มาใช้ในการออกแบบชั้นเรียน โดยมีขั้นกิจกรรมการเรียนรู้และกระบวนการจัดการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน (Pre-class) ผู้เรียนศึกษาหลักการ ทฤษฎี หรือเนื้อหา มาล่วงหน้าก่อนเข้าชั้นเรียน ประกอบด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 1 การเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ โดยการกระตุ้นให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา และปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 การสร้างและแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและขยายแนวคิดที่หลากหลาย

2. การเรียนรู้ในชั้นเรียน (In-class) มุ่งเน้นการฝึกปฏิบัติแนวคิดหรือสมรรถนะที่ต้องการตามที่ได้ศึกษาหลักการทฤษฎีมาล่วงหน้า ประกอบด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 การสร้างความเข้าใจของตนเองและกลุ่มโดยการสะท้อนความคิด และขั้นที่ 4 การสรุปองค์ความรู้

3. การเรียนรู้หลังเข้าชั้นเรียน (Post-class) มุ่งเน้นการสรุปองค์ความรู้ เนื้อหา วิเคราะห์

และทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ผ่านการตรวจสอบความเข้าใจ สร้างและนำเสนอผลงาน เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 5 การผลิตผลงานเชิงสร้างสรรค์และนำเสนอ

จากแนวคิดและหลักการดังกล่าวข้างต้น การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในชั้นเรียนภาษาไทย จึงมีแนวทางเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังรายละเอียดในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

ขั้น การเรียนรู้	กระบวนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้	แนวทางการจัดการเรียนรู้
การเรียนรู้ ก่อนเข้า ชั้นเรียน (Pre-class)	1. การเชื่อมโยงความรู้เดิม กับความรู้ใหม่ โดยการกระตุ้นให้เกิด ความขัดแย้งทางปัญญา และปฏิบัติการกิจกรรม การเรียนรู้ 2. การสร้างและแสวงหา ความรู้ด้วยตนเองและ ขยายแนวคิดที่หลากหลาย	1. การสนทนาและการตั้งประเด็นคำถาม โดยการ เชื่อมโยงความรู้เดิมของผู้เรียนกับความรู้ใหม่ เป็นการจัด กิจกรรมผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล (EduLearn) 2. นำเสนอสถานการณ์ปัญหา/คำถาม/กรณีศึกษา 3. มอบหมายภารกิจการเรียนรู้ (Learning task) ที่มุ่งเน้นการคิดขั้นสูง (Higher order thinking) และมีการเชื่อมโยงประสบการณ์ที่หลากหลาย 4. ผู้เรียนวิเคราะห์สภาพปัญหา/คำถาม/กรณีศึกษา แล้วแสวงหาคำตอบจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง 5. การเรียนรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน (Pre-class) เป็นการจัด ห้องเรียนบนแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล (EduLearn) ผู้สอนสามารถใช้แพลตฟอร์มอื่นๆ แทนได้ เช่น Google Classroom, Microsoft Teams, Facebook และ Line เป็นต้น
การเรียนรู้ ในชั้นเรียน (In-class)	3. การสร้างความเข้าใจ ของตนเองและกลุ่มโดย การสะท้อนความคิด 4. การสรุปองค์ความรู้	1. เพิ่มแนวคิดเกี่ยวกับองค์ความรู้ที่เรียน 2. ชี้แจงวัตถุประสงค์/แนะนำวิธีการเรียนรู้ 3. ผู้เรียนร่วมมือกันแก้ปัญหาผ่านการระดมสมอง (Brainstorm) และแลกเปลี่ยนมุมมองที่หลากหลาย (Share cognition) 4. ผู้เรียนนำเสนอผลงานและสะท้อนความคิดจากเพื่อน และผู้สอน รวมทั้งสะท้อนการรู้คิดของตนเองแล้วสรุป บทเรียน 5. ขยายองค์ความรู้ไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน 6. การเรียนรู้ในชั้นเรียน (In-class) อาจเป็นห้องเรียน ออนไลน์แบบผสมเวลา หรือในชั้นเรียน (On-site) ก็ได้

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ชั้น การเรียนรู้	กระบวนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้	แนวทางการจัดการเรียนรู้
การเรียนรู้หลัง เข้าชั้นเรียน (Post-class)	5. การผลิตผลงาน เชิงสร้างสรรค์ และนำเสนอ	1. ทบทวนบทเรียน/ปฏิบัติการกิจกรรมการเรียนรู้/ทดสอบ ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล (EduLearn) 2. นำองค์ความรู้ที่ได้มาผลิตผลงานเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้หลักการการคิดสร้างสรรค์และแนวทางอื่น ๆ ที่เหมาะสม 3. นำผลงานเชิงสร้างสรรค์ที่ได้มาจัดแสดงความรู้ เช่น กิจกรรมพิทชิง (Pitching presentation), กิจกรรม เปิดบ้านวิชาการ (Open house) และนิทรรศการตลาด นัดความรู้ เป็นต้น 4. การเรียนรู้หลังเข้าชั้นเรียน (Post-class) เป็นการจั ห้องเรียนบนแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล (EduLearn) ผู้สอนสามารถใช้แพลตฟอร์มอื่นๆ แทนได้ เช่น Google Classroom, Microsoft Teams, Facebook และ Line เป็นต้น

ผลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

ห้องเรียนกลับด้าน เป็นแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองการเรียนรู้ในวิถีใหม่ โดยที่ผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละบริบท ด้วยการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง

จากการประเมินผลการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายมัธยมศึกษา (มอดินแดง) มีผลการประเมินจากผู้เรียนอยู่ในระดับมากและมากที่สุดทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ ด้านการวัดประเมินผลการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยแบบห้องเรียนกลับด้าน จึงเป็นรูปแบบที่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้ ดังที่ อมรรรัตน์ รัชตะทวีกุล (2561, น. 76) ที่ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อ การเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากกว่าการจัดการเรียนรู้แบบเดิม โดยที่ผู้เรียนสามารถศึกษาบทเรียนมาก่อนล่วงหน้า และสามารถเรียนรู้เพิ่มเติมได้ตามความสนใจเป็นการตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับทางกับการจัดการเรียนรู้แบบเดิม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเจตคติต่อการเรียนของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับทาง โดยรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ พัชรินทร์ สิทธิภูมิ (2561, น. 82-86) ที่พบว่า การใช้ห้องเรียนกลับ

ด้านการสร้างแรงจูงใจในการเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น มีความสนใจและพยายามเรียนรู้ โดยสามารถเลือกใช้บทเรียนและช่องทางในการเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย ตามความพร้อมในการเรียนรู้ของตนเอง เมื่อทำกิจกรรมในชั้นเรียนผู้เรียนจึงมีความพร้อมและมั่นใจในการทำกิจกรรมตามการระดมความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างอิสระ ผู้สอนมีหน้าที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำผู้เรียนอย่างใกล้ชิด ผู้เรียนเป็นผู้สรุปความรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ของผู้เรียนได้รับการพัฒนาไปพร้อมๆ กัน

จากที่กล่าวมาข้างต้น ห้องเรียนกลับด้านจึงเป็นแนวคิดในการจัดเรียนรู้ภาษาไทยที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดเวลาและต่อเนื่อง ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถผสมผสานกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่นๆ ได้อย่างหลากหลาย ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่พร้อมเรียนรู้ตลอดเวลา โดยที่ไม่ต้องรอรับความรู้จากผู้สอนในห้องเรียนแบบเดิม อีกทั้งยังได้ศึกษาค้นคว้าและลงมือปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ด้วยตนเอง จากแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในการเรียน และมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ในชั้นเรียน นอกจากนี้ ยังทำให้การเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพัฒนามากขึ้นกว่าการเรียนรู้ในชั้นเรียนแบบเดิมอีกด้วย

บทสรุป

การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) จึงเป็นห้องเรียนในยุคความปกติถัดไป (Next normal) ที่เปลี่ยนชั้นเรียนแบบเดิมที่มีความเชื่อว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดีเฉพาะในห้องเรียน ผู้สอนเป็นผู้บอกหรืออธิบายความรู้ มาสู่ชั้นเรียนแบบใหม่ที่ผสมผสานศาสตร์การสอนและเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาสสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยที่สามารถพัฒนาเพิ่มเติมจากการใช้ดิจิทัลสำหรับการเรียนรู้นอกห้องเรียน ด้วยการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัยและเหมาะสมกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน เช่น EduLearn, Google Classroom, Microsoft Teams, Facebook, Line และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัลอื่น ๆ โดยใช้หลักการสำคัญในการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 องค์ประกอบ ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่ยืดหยุ่น วัฒนธรรมการเรียนรู้ เนื้อหาที่คัดสรร และความเป็นผู้สอนมืออาชีพ ผ่านการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ให้เกิดขึ้นทุกสถานที่และทุกเวลา ด้วยการเรียนรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน ในชั้นเรียน และหลังเข้าชั้นเรียน ห้องเรียนกลับด้าน จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ด้วยการออกแบบห้องเรียนระหว่างการเรียนรู้แบบผสมผสานเวลาและไม่ผสมผสานเวลา ผ่านการสร้างความรู้ด้วยตนเอง การปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ที่ใช้ความคิด ลงมือปฏิบัติจริง และการสะท้อนความคิดอย่างหลากหลายจนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ภายใต้ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เกิดการสร้างความรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นผู้ที่รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง สามารถดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้อย่างมีคุณภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2561). *ยุคดิจิทัลเทคโนโลยีที่ส่งเสริมการเรียนรู้: การออกแบบที่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: หน่วยปฏิบัติการวิจัยสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณิรดา เวชญาติลักษณ์. (2562). *หลักการจัดการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศนา แหมมณี, ศิริชัย กาญจนวาสี, พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, ศรีนธร วิริยะสินันท์, นวลจิตต์ เชาวกีรติพงศ์ และปัทมศิริ อีรานุรักษ์. (2554). *วิทยาการด้านการคิด*. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.
- เทพยพงษ์ เศษคิมบง. (2565). การปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาสู่ความปกติในสถานการณ์วิกฤติโควิด-19. *วารสารรัชตภาคย์*, 15(44), น. 1-13.
- พัชรินทร์ สิทธิภูมิ. (2561). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักการใช้ภาษาไทย และคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18 (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช)*.
- มหาวิทยาลัยขอนแก่น, คณะศึกษาศาสตร์. (ม.ป.ป.). *EDULEARN*. สืบค้นเมื่อ 30 ตุลาคม 2564, จาก <https://edulearn.ednopark.com>
- วัชรพล วิบูลยศรีน. (2561). *วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2563). สมรรถนะเด็กไทยในยุคโลกพลิกผัน (VUCA World). *คุรุสภาวิทยาจารย์*, 1(1), น. 8-18.
- วารินทร์พร ฟันเฟื่องฟู. (2562). การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 9(1), น. 135-145.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- _____. (2556). *ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เอส.อาร์.พรินติ้ง แมสโปรดักส์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. (2562). *การจัดการเรียนรู้ในยุค Disruptive Innovation*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- _____. (2563). *การประเมินการเรียนรู้ใน New Normal*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศศิธร บัวทอง. (2560). การวัดและประเมินทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *Veridian E-Journal (ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ)*, 16(1), น. 1856-1867.

- สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. (2559). *สุขภาพคนไทย 2559: ตายดีวิถีที่เลือกได้*. นครปฐม: ผู้แต่ง.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2558). *พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัยฉบับราชบัณฑิตยสภา*. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- _____. (2564). รายงานการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โควิด-19. สืบค้นเมื่อ 9 พฤศจิกายน 2564, จาก <http://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1834-file.pdf>
- สุมาลี ชัยเจริญ และคณะ. (2563). *กรอบแนวคิดกระบวนการจัดการเรียนรู้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่สร้างนวัตกรรมที่มีความคิดสร้างสรรค์* [เอกสารอัดสำเนา]. ขอนแก่น: โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุพัตรา อุตมั่ง. (2558). แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน: ภาพฝันที่เป็นจริงในวิชาภาษาไทย. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์*, 16(1), น. 51-58.
- อมรรัตน์ รัชตะทวีกุล. (2561). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (ปริญญาณิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)*.
- อานุภาพ เลเชกุล. (2564). ความปกติถัดไปอุดมศึกษา: ความท้าทาย. *วารสารการศึกษาและนวัตกรรมการเรียนรู้*, 16(1), น. 111-125.
- อิสรา ก้านจักร. (2559). *พื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา (ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 2)*. ขอนแก่น: คลังน่านวิทยา.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. Washington, DC: ISTE.
- Flipped Learning Network (FLN). (2014). *The Four Pillars of F-L-I-P™*. Retrieved 9 March 2022, from www.flippedlearning.org/definition
- Lo, C. K., & Hwang, G. J. (2018). How to advance our understanding of flipped learning: Directions and a descriptive framework for future research. *Knowledge Management & E-Learning*, 10(4), pp. 441-454.