



บทวิจารณ์หนังสือ (Book Review)

“อนุบาลตลอดชีวิต (Lifelong Kindergarten)”

ISBN 978-616-82-2118-1

แปลจากหนังสือ : Lifelong Kindergarten

ผู้เขียน/ผู้แปล Mitchel Resnick/วิชา ปิตชามุก

บทวิจารณ์โดย ผศ.ดร.พัชรภรณ์ พิมพ์จันทร์

จำนวนหน้า 295 หน้า/ราคา 295 บาท

มิตเชล เรสเน็ค ผู้เขียน เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี การศึกษาเขาได้รวบรวมประสบการณ์ที่ MIT Media Lab ซึ่งเป็น ห้องปฏิบัติการที่พัฒนาเทคโนโลยีที่ทันสมัย ในความร่วมมือของ Massachusetts Institute และ Cambridge University กว่า 30 ปี พร้อมสกัดบทเรียนจากโครงการนวัตกรรมที่ร่วมมือกับ บริษัทของเล่น LEGO และชุมชนออนไลน์ Scratch เพื่อหาวิธีปม เพาะทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับประยุกต์ใช้ในการเรียน การทำงาน และการใช้ชีวิต ซึ่งหัวใจสำคัญของกระบวนการนี้ก็คือ จิตวิญญาณการเรียนรู้แบบขั้นเรียนอนุบาล

วิชา ปิตชามุก ผู้แปลเป็นอาจารย์ประจำคณะศิลปศาสตร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เชี่ยวชาญด้านการศึกษา มีผลงานแปล หนังสือทางการศึกษา เช่น Lifelong Kindergarten : อนุบาล ตลอดชีวิต, Finnish Lessons 2.0 : ปฏิรูปการศึกษาให้สำเร็จ บทเรียนแนวใหม่จากฟินแลนด์, โรงเรียนบันดอลใจ ดังนั้นเขาจึง สามารถแปลและถ่ายทอดความรู้ด้านกระบวนการทางจิตวิทยาการ เรียนรู้ได้อย่างเข้าใจและลึกซึ้ง หนังสืออนุบาลตลอดชีวิต จึงเป็น หนังสือที่เหมาะสมกับ ครู อาจารย์ หรือผู้ปกครองที่มุ่งหวังจะปลูกฝัง เด็กสู่การเป็นผู้มีความคิดเชิงสร้างสรรค์

หนังสืออนุบาลตลอดชีวิต (Lifelong Kindergarten) เริ่มต้นจากการอธิบายที่มาของโรงเรียนอนุบาลว่าก่อตั้งโดยเฟรเดอริค ในปี 1873 โดยแนวคิดว่าการสอนโดยการกระจายเสียง คือครู

ยืนอยู่หน้าชั้นเรียนและให้นักเรียนนั่งที่โต๊ะคอยจดสิ่งที่ครูบอก ใช้ ไม่ได้กับเด็กหัวขบ เฟอร์เบิ้ลเชื่อว่า เด็กจะเรียนรู้ได้ดีผ่านการมี ปฏิสัมพันธ์กับโลกรอบตัว เขาจึงได้จัดการเรียนโดยให้ออกาสเด็กๆ ได้มีปฏิสัมพันธ์กับของเล่น อุปกรณ์ทำงานฝีมือ และได้พัฒนาของ เล่นใหม่ๆ ที่ออกแบบเป็นพิเศษเพื่อช่วยให้บรรลุเป้าหมายการจัดตั้ง โรงเรียนอนุบาล แต่อย่างไรก็ตามจากกระแสการแข่งขันทำให้ตั้งแต่ ศตวรรษที่ 19 โรงเรียนอนุบาลเริ่มเปลี่ยนไปมีการมุ่งเน้นให้ นักเรียนอ่านออกเขียนได้เร็วไวมากกว่าการเล่นสำรวจ เด็กอนุบาล จำนวนมากเอาแต่ฝึกแก้โจทย์เลขและอ่านไปงาน ทำให้ บางคน ถึงกับเรียกโรงเรียนอนุบาลสมัยนี้ว่า ค่ายติวเข้มด้านการอ่านเขียน ทำให้ผู้เขียนต้องการเสนอความเชื่อที่ว่า สถานศึกษาทุกระดับชั้น ควรจะเป็นเหมือนโรงเรียนอนุบาล ไม่ใช่เปลี่ยนโรงเรียนอนุบาลให้ เหมือนระดับชั้นอื่น โดยมุ่งประเด็นไปที่การสร้างความคิดเชิง สร้างสรรค์

ความคิดเชิงสร้างสรรค์ คืออะไรกัน เนื่องจากไม่มีนิยามติ ว่าความคิดสร้างสรรค์คืออะไรกันแน่ จึงทำให้มีผู้เข้าใจคลาดเคลื่อน หลายประการ เช่น ประการที่ 1 ความคิดสร้างสรรค์เป็น การแสดงออกผ่านงานศิลปะ ประการที่ 2 คนมีความคิดสร้างสรรค์ เป็นเพียงประชากรส่วนน้อย ประการที่ 3 ความคิดสร้างสรรค์คือ ความเข้าใจที่เกิควาขึ้นมา และประการที่ 4 ความคิดสร้างสรรค์ สอนกันไม่ได้ เพื่อหลีกเลี่ยงประเด็นความเข้าใจผิดผู้เขียนจึง



พยายามใช้คำว่าความคิดเชิงสร้างสรรค์ และผู้เขียนมีความเห็นว่าเด็กทุกคนเกิดมาพร้อมขีดความสามารถที่จะคิดสร้างสรรค์ แต่ใช้ว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นจะพัฒนาขึ้นได้เสมอไป มันต้องการการพุ่มพัก กระตุ้น สนับสนุน ฉะนั้นเราสอนความคิดสร้างสรรค์ได้ก็ดูจะสำคัญในการพัฒนาเยาวชนให้เป็นนักคิดสร้างสรรค์ มีหลักการ 4 ข้อ หรือเรียกว่า 4P (Four P's of Creative Learning) ประกอบด้วย โครงการงาน (Projects) ความหลงใหล (Passion) เพื่อน (Peers) และเล่น (Play) โดยมีหัวใจสำคัญดังนี้

1. Projects

การลงมือทำ แก้ไขปัญหาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และมนุษย์จะเรียนรู้ได้ดีเมื่อเขาร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเอง (Constructionism) ตามธรรมชาติการพัฒนาของมนุษย์ Seymour Papert และ Jean Piaget (นักจิตวิทยาพัฒนาการ ทฤษฎี Cognitive Development) เสนอว่าเราต่างมีความเป็น Active learners หรือผู้สร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ด้วยตัวเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งรอบข้าง ดังนั้นการมีโครงการหรือ Project เป็นของตัวเองจะทำให้เราได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง ได้พัฒนาความคิด นำเสียง (แสดงความรู้สึกในแง่มุมใหม่ๆ เช่นการเขียนโปรแกรม การเขียนบทความ) และอัตลักษณ์ (มองเห็นตัวเองในรูปแบบใหม่ๆ) ซึ่งผู้เรียนจะซึมซับความรู้และนำไปประยุกต์ใช้ได้ดีกว่าการนั่งฟังเฉยๆ แบบไม่มีส่วนร่วม การได้คิดว่าเราสามารถทำอะไรใหม่ๆ กับโปรเจกต์ตัวเองได้บ้างก็เป็นเรื่องชวนคิดอยู่ไม่น้อย เทคโนโลยีสมัยใหม่ควรส่งเสริมตรงนี้ด้วยเช่นกัน ไม่ใช่เพียงแค่ใส่ลูกเล่นตระการตา แต่ต้องเป็นพื้นที่ที่เด็กได้ลงมือทำเพื่อพัฒนาความสามารถและแสดงตัวตน เราไม่ควรมองว่าเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจเด็กออกจากเราเสมอไป แต่เราควรมองว่าเด็กจะสามารถเรียนรู้จากเทคโนโลยีเหล่านั้นได้อย่างไร ดังนั้นสิ่งสำคัญคือ “อย่าถามว่าของเล่นจะทำอะไรให้ลูกหลานคุณได้ ให้ถามว่าลูกหลานคุณจะทำอะไรกับของเล่นได้บ้าง”

2. Passion

คงดีไม่น้อยหากการทำอะไรสักอย่างทำให้เราอยู่ในสภาวะ “Flow” ได้ ซึ่ง Flow เป็นทฤษฎีจากการค้นคว้าวิจัยของ

Mihaly Csikszentmihalyi ว่าด้วยสภาวะที่เราเป็นส่วนหนึ่งกับสิ่งที่ทำตรงหน้า เราทำสิ่งนั้นไม่ใช่เพราะคาดหวังปลายทาง แต่เพราะการทำสิ่งนั้นเป็นปลายทางและความสุขของเราเหมือนเราได้เป็นหนึ่งเดียวกับจักรวาลไปแล้ว การเกิดสภาวะแบบนี้ได้ ความอิสระในการเลือกเรียนรู้สิ่งที่ตัวเองสนใจเป็นกุญแจสำคัญ เราควรเลือกได้ว่าอยากเรียนอะไร อย่างไร แม้ต้องพบเจอความยากลำบาก แต่ความอิสระนั้นจะนำพาเราให้พบเจอความสุขที่ได้เรียนรู้เอง

มิตเชล เรสนิก เชื่อว่าการสร้างความรู้ใหม่นั้นควรมีสภาพ “พื้นต่ำ เพดานสูง และกำแพงกว้าง” ซึ่งหมายถึงสามารถเข้าถึงได้ง่าย หากเป็นการใช้งานเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ก็สามารถฝึกหัดเรียนรู้ ทำอะไรที่ง่ายๆ ก่อน (พื้นต่ำ) ในขณะเดียวกัน เมื่อพัฒนาทักษะระดับสูงมากขึ้น ก็ยังทดลองทำอะไรซับซ้อนมากขึ้นตามไปด้วยได้ (เพดานสูง) ส่วนกำแพงกว้างหมายถึงผู้เรียนสามารถเลือกสิ่งที่ตัวเองสนใจได้เพราะสภาพแวดล้อมเอื้อให้เราใช้ลูกเล่นต่างๆ ในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ได้ ทั้งนี้ทั้งนั้น ไม่ได้หมายความว่าเราต้องทำให้โรงเรียนรู้รูปแบบหรือรู้โครงสร้างใดๆ โครงสร้างยังคงจำเป็นในการสนับสนุนผู้เรียนและช่วยให้เขาไม่ต้องเผชิญกับความซับซ้อนมากเกินไป แต่ไม่ใช่มากเกินไปจนไม่สามารถทำอะไรในแบบของตัวเองได้ และพบว่าការให้รางวัลสูงใจไม่เกิดผลดีในระยะยาว การส่งเสริมจิตวิญญาณและความหลงใหลใคร่รู้จากภายในต่างหากที่จะกระตุ้นความอยากทำกิจกรรมได้จริง

3. Peers

มิตเชล เรสนิก ผลักดันให้ Scratch เป็นพื้นที่ที่คนสามารถแสดงผลงานของตัวเองเพื่อรับคำแนะนำและคำชมซึ่งเป็นแรงบันดาลใจอย่างดีในการปรับปรุงพัฒนาต่อ รวมถึงอนุญาตให้คนต่อยอดจากผลงานของผู้อื่นได้ด้วย เป็นข้อดีของเทคโนโลยีที่สามารถเชื่อมต่อคนจากทุกมุมโลกเข้าหากัน แต่การจะเกิดปรากฏการณ์เช่นนี้ได้ สังคมนั้นต้องเป็นสังคมที่น่ารัก ผู้คนแบ่งปันและช่วยเหลือกันและกัน ซึ่งไม่ว่าจะเป็นโลกออฟไลน์หรือออนไลน์ เราสามารถสร้างสังคมแบบนี้ได้โดยให้มีผู้นำ ครู หรือพี่เลี้ยงที่ไม่ได้มีไว้เพื่อสั่งสอน แต่เป็นดั่งที่ปรึกษาและเพื่อนร่วมงาน และครูที่ดีควรเป็น 4C คือ ผู้เร่งปฏิกิริยา (Catalyst), ผู้ให้คำปรึกษา (Consultant), ผู้เชื่อมประสาน (Connector) และ ผู้ร่วมลงมือทำงาน (Collaborator) เราอาศัยอยู่ใน



ยุคที่ข้อมูลทั้งโลกจ่ออยู่ที่ปลายนิ้วของเด็กๆ แต่นั่นไม่ได้หมายความว่าเด็กๆ จะรู้ได้เองว่าข้อมูลไหนที่พวกเขาต้องการและจะนำข้อมูลไปใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างไร เราจำเป็นต้องหาทางให้เด็กๆ ได้รับคำปรึกษาจากพี่เลี้ยงและได้รับการชี้แนะที่เหมาะสมรวมถึงช่วยให้พวกเขารู้จักแสวงหาบุคคลหรือองค์กรที่สนับสนุนหรือเชี่ยวชาญในเรื่องที่พวกเขาต้องการในอนาคตต่อไป

4. Play

เรามักมีภาพจำของการเล่นว่าเป็นความสนุกสนาน เสี่ยงหัวเราะของเด็กๆ จากการเล่นสนุก แต่มีตเซล เรสเน็ก มองว่าการเล่น เท่ากับการเรียนรู้ แต่ไม่ใช่ว่าการเล่นทุกแบบจะถูกสร้างมาอย่างเท่าเทียมกัน เราจึงควรตั้งคำถามถึงการเล่นที่มีโอกาสส่งเสริมให้เยาวชนพัฒนาไปเป็นนักคิดเชิงสร้างสรรค์และส่งเสริมสนับสนุนการเล่นชนิดนั้น เช่น ดอกเด็กเล่น เป็นสภาพแวดล้อมที่ถูกตีกรอบมีพื้นที่จำกัด กับสนามเด็กเล่น ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจทดลองมากกว่า การเล่นไม่ใช่เพียงกิจกรรมที่เด็กแสดงออกเท่านั้น แต่หมายถึงทัศนคติภายในของเราด้วย ทัศนคติที่ว่าคือการกล้าทดลอง กล้าเสี่ยง กล้าขยายขอบเขตความสามารถของตัวเอง กล้าผิดพลาดและลุกขึ้นมาแก้ไขใหม่ ดังคำกล่าวของ เท็ดทอล์ก เซอร์เคน โรบินสัน ที่ว่า “หากคุณไม่พร้อมที่จะพลาดเสียบ้าง คุณก็จะไม่มีวันสร้างอะไรที่เป็นต้นฉบับของตัวเองได้” คุณสมบัติเหล่านี้ทำให้เราเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ตามมาด้วยความสร้างสรรค์ แน่นอนว่าเราเล่นไม่ได้กับทุกอย่าง แต่เราสามารถออกแบบกรอบของการเล่นนี้หยิบยกมาใช้ได้เสมอ บางทีเราก็ต้อง “แปะนั่นผสมนี่” ในสิ่งใหม่ที่เราทำเพื่อช่วยให้เด็กๆ พัฒนาไปเป็นนักคิดเชิงสร้างสรรค์ เราจำเป็นต้องสร้างสภาพแวดล้อมที่ทำให้เด็กรู้สึกสบายใจที่จะทำผิดพลาดและสร้างสภาพแวดล้อมที่เรียนรู้ได้จากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นสอดคล้องกับแนวคิดของนักปรัชญาและนักจิตวิทยามากมาย เช่น จอร์จ เบอร์นาร์ด ชอว์ กล่าวว่า “เราไม่ได้หยุดเล่นเพราะเราชรา แต่เราชราเพราะเราหยุดเล่น” และ ฌ็อง เพียเจต์ ที่ว่า “การเล่นคืองานของเด็ก”

บทส่งท้าย

ในการเรียนรู้ที่จะเป็นผู้มีความคิดเชิงสร้างสรรค์นั้นมีกลยุทธ์ ซึ่งเป็นเคล็ดลับที่ได้จากการเวิร์กช็อป ที่พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์บอสตัน 10 ข้อ คือ

1. เริ่มจากอะไรง่าย ๆ
2. ทำสิ่งที่คุณชอบ
3. ถ้าคุณไม่รู้ว่ากำลังทำอะไรอยู่ให้ลองดำนํ้าทำไปก่อน

หลาย ๆ แบบ

4. อย่ากลัวที่จะทดลอง
5. หาเพื่อนมาช่วยทำและแบ่งปันไอเดีย
6. ไม่ผิดที่จะลอกงานของคนอื่น เพื่อให้เกิดไอเดีย
7. บันทึกไอเดียของคุณลงในสมุดวาดเขียน
8. สร้าง รื้อ แล้วสร้างใหม่
9. อาจมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นได้มากมาย อย่าเพิ่งถอดใจเสียก่อน
10. สร้างเคล็ดลับการเรียนรู้ของคุณเอง

ข้อคิดก่อนจาก...เกี่ยวกับ Lifelong Kindergarten : อนุบาลตลอดชีวิต

“ทุกวันนี้สังคมต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่แปลกใหม่และคาดไม่ถึงตลอดเวลา จึงจำเป็นจะต้องเรียนรู้ที่จะรับมือกับความไม่แน่นอนและการเปลี่ยนแปลงอย่างสร้างสรรค์ ไม่เฉพาะในชีวิตการทำงานเท่านั้น แต่ยังรวมถึงชีวิตส่วนตัวและชีวิตในฐานะพลเมืองด้วย จึงต้องพัฒนาตนเองรวมถึงพัฒนาคนรุ่นใหม่ให้เป็นนักคิดผู้เปี่ยมความสามารถ”

มีตเซล เรสเน็ก

เอกสารอ้างอิง

Mitchel Resnick. (2562). **Lifelong Kindergarten. Bangkok**
: bookscape.

