

กิจกรรมการเรียนรู้แบบสถานการณ์เป็นฐาน  
ในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระดับอุดมศึกษา\*  
Simulation-Based Learning to Enhance Citizenship in Higher Education

จิตสุภา กิตติผดุง

Jitsupa Kitipadung

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Srinakharinwirot University, Thailand.

Corresponding Author's Email: jitsupak@g.swu.ac.th



### บทคัดย่อ

การเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลอง เป็นเทคนิคการสอนแบบหนึ่งส่งเสริมการศึกษาการเป็นพลเมือง ผู้เรียนได้เรียนรู้ประเด็นปัญหาที่มีอยู่จริงในสังคม ทำให้เข้าใจและเห็นถึงบทบาทหน้าที่ของทุกคน ทุกบทบาท ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางการเมือง ซึ่งจากการใช้แนวทางของ Simulation-Based Learning ผู้เรียนนอกจากจะต้องมีความรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตร ในอีกด้านหนึ่งยังช่วยสร้างทัศนคติที่ ผู้เรียนตระหนักรู้จากการได้มีประสบการณ์ตรงในการมีส่วนร่วม พร้อมทั้งพัฒนาทักษะของความเป็นพลเมืองใน ระบอบประชาธิปไตย

บทความนี้เป็นการนำเสนอวิธีการของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสถานการณ์เป็นฐาน เพื่อช่วย ส่งเสริมการเรียนรู้วิชาพลเมืองในรายวิชาศึกษาทั่วไปในระดับอุดมศึกษา โดยแนวทางการใช้ Simulation-Based Learning ในวิชาพลเมืองในระดับอุดมศึกษาจะเน้นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนเข้าถึงความเป็นพลเมือง ที่ไม่ใช่การเรียนรู้จากการบรรยายหรือท่องจำทฤษฎีที่ผู้สอนบอกเล่าเพียงด้านเดียว หากแต่เป็นการสร้าง ประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เห็นภาพของการที่พลเมืองมีบทบาทในการมีส่วนร่วม การแสดงความคิดเห็นต่อ ปัญหาที่เกิดขึ้น บูรณาการกับการสร้างสรรค์ข้อเสนอแนะในเชิงนโยบาย เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมและ การเรียนรู้การมีส่วนร่วมผ่านทางกระบวนการประชาธิปไตยในระดับท้องถิ่น โดยที่นอกจากผู้เรียนจะต้อง ได้รับความรู้ในด้านต่างๆ เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองและประชาธิปไตยแล้ว กระบวนการ Simulation-Based Learning ยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่มีต่อมุมมองบทบาทและความรับผิดชอบของคนในสังคม และ ฝึกฝนทักษะทางด้านสังคมต่างๆ ที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้อีกด้วย ดังนั้น การนำกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Simulation-Based Learning ไปใช้เพื่อ integrate กับหลักสูตรวิชาความเป็นพลเมืองในวิชาการศึกษาทั่วไป ในระดับอุดมศึกษา จะเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจ และรู้สึกผูกพันกับความเป็นพลเมืองที่เห็น ภาพจริงและมีความเข้าใจผ่านการมีประสบการณ์จากการปฏิบัติ

**คำสำคัญ:** ความเป็นพลเมือง; การศึกษาเพื่อความเป็นพลเมือง; การเรียนรู้ด้วยสถานการณ์เป็นฐาน; การศึกษาทั่วไป

\*Received October 12, 2020; Revised January 25, 2021; Accepted August 26, 2021



## Abstract

Simulation-Based Learning is a teaching technique enhancing citizenship education. Learners have an opportunity to explore real issues in the society, which leads to the understanding of roles and responsibilities of each individual, and various roles related to political process. Apart from knowledge acquired from a course curriculum, simulation-based learners' mindsets are gradually shaped and their citizenship skill in Democracy are developed as a consequence of their own direct experiences and participation.

The purpose of this article is to propose process of Simulation-Based Learning activities in order to enhance the learning process of Civic Education Course which is part of the General Education Program in Higher Education. The approach in Simulation-Based Learning in Civic Education Course in Higher Education emphasizes on processes which make learners able to realize 'citizenship', which is not only learning from lectures or remembering all theories instructors mentioned, but the learners themselves, as the citizen, have a chance to experience real situations of participation, expressing opinions to emerging problems, integrating and creating policy proposal recommendations to solve the current issue, and participation in the local Democracy process. Moreover, apart from acquiring various knowledge regarding citizenship and democracy, Simulation-Based Learning process encourages the learners to possess the attitude towards aspects of different roles and responsibilities of people in the society, and also sharpen social skills derived from the learning activities. Therefore, by integrating Simulation-Based Learning activities to Civic Education Course which is part of the General Education Program in Higher Education would be one of the efficient tools that make the learners understand and engage to citizenship through real situation and experiences from real practice.

**Keywords:** Citizenship; Civic Education; Simulation-Based Learning; General Education

## บทนำ

ความเป็นพลเมืองเป็นสิ่งที่อาจไม่สามารถเกิดขึ้นได้จากการบอกเล่าหรือถ่ายทอดข้อมูลประสบการณ์จากผู้สอนเพียงด้านเดียว หากแต่ต้องเกิดจากการไตร่ตรอง การมีประสบการณ์ และการฝึกฝน (Sim, and Print, 2005) และการสร้างให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสถานการณ์จริง (real world scenarios) จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาคุณค่าของความเป็นพลเมืองที่เหมาะสม

การเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เกิดความเป็นพลเมืองที่สะท้อนถึงกำลังสำคัญของประเทศหรือประชาชนที่มีคุณภาพนั้น จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงทัศนคติ พฤติกรรม และทักษะของพลเมือง โดยหากเยาวชนคนรุ่นใหม่ไม่



เคยถูกฝึกฝนให้สามารถคิดได้ด้วยตัวเอง และไม่เคยมีประสบการณ์ในกระบวนการปรึกษาหารือมาก่อน การสร้างพลเมืองจะเกิดขึ้นได้ยาก (Arporniem, 2019) โจทย์ที่สำคัญอย่างหนึ่งของการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตยจึงเป็นการสร้างการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ร่วมในบทสนทนาที่กระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถาม ตั้งสมมุติฐาน และลองหาคำตอบด้วยตัวเอง และพยายามหาข้อตกลงบางอย่างร่วมกันได้ในสังคม

ดังนั้น การสร้างความเป็นพลเมืองจึงไม่ใช่เพียงการสอนในเชิงบรรยายหรือเพียงแค่การยกตัวอย่างเพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพเท่านั้น โดยเฉพาะในระดับมหาวิทยาลัยการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ผ่านสถานการณ์จำลอง (Simulation-Based Learning) นับว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ ได้เห็นภาพและเข้าใจจากการจำลองสถานการณ์ในมุมมองของบทบาทต่างๆ ในสังคมมากยิ่งขึ้น บทความนี้จึงสนใจในการเสนอว่าในการจัดการเรียนการสอนวิชาพลเมือง การใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบ Simulation-Based Learning อาจเป็นเครื่องมือหนึ่งในการจัดการศึกษาที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความเข้าใจในเนื้อหาและพัฒนาทักษะรวมถึงทัศนคติเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยของผู้เรียนไปพร้อมกัน

### กระบวนการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง

Simulation-Based Learning เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบ Constructivist Learning ที่ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในการทำงานบนโลกจำลอง ซึ่งเป็นการเรียนรู้หรือการสร้างความรู้ที่เกิดขึ้นภายในของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ นำประสบการณ์หรือสิ่งที่พบเห็นในสิ่งแวดล้อมมาเชื่อมโยงกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม มาสร้างเป็นความเข้าใจของตนเอง โดยมีงานวิจัยที่ชื่อว่า Role Play และ Simulation-Based Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอน (instructional methods) ที่มีประสิทธิภาพทางการศึกษา (Elmore, 2018; Worthington, 2018) นอกจากนี้ Taylor and Walford (1972) ได้กล่าวถึงจุดเด่นที่สำคัญของ Simulations ที่มีความสำคัญต่อการส่งเสริมการใช้ทักษะทางสังคม (social skills) ที่จำเป็นสำหรับการทำงานในชีวิตจริง และสถานการณ์จำลองยังมีความเป็นพลวัต ที่มีความยืดหยุ่นและการปรับตัว (flexibility and adaptation) ในระหว่างการดำเนินการ

ขณะที่ Chesler and Fox (1966) กล่าวถึงประโยชน์เพิ่มเติมจากการใช้สถานการณ์จำลองโดยการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีบทบาทอย่างกระตือรือร้น (active role) ในการเรียน และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเนื้อหา ด้วยการสวมบทบาทอันทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของหลักสูตรทางด้านรัฐศาสตร์ได้ดียิ่งขึ้น

ในการเรียนการสอนเกี่ยวกับความเป็นพลเมือง ประสบการณ์บางอย่างอาจมีความซับซ้อน ผู้เรียนอาจจะไม่เคยมีประสบการณ์ตรง หรือมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับการเมือง หรือเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมต่างๆมาก่อน ดังนั้น การเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางการเมืองและประชาธิปไตย ซึ่งมีงานวิจัยที่สะท้อนว่ากระบวนการ Simulation-Based Learning มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียน รวมถึงพัฒนาทัศนคติเกี่ยวกับการเป็นพลเมือง (Abilock, 2006) เห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วย Simulation-

Based Learning เป็นกระบวนการ (Approach) ที่สร้างให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการเรียนรู้ความเป็นพลเมือง ในมิติของการได้รับประสบการณ์ในรูปแบบเสมือนจริง

การเรียนการสอนความเป็นพลเมืองโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองเป็นฐาน จะช่วยให้ผู้เรียนได้พิจารณาถึงประเด็นทางสังคมในมิติมุมมองอันหลากหลาย (multidimensional issue) ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในหลักสูตรความเป็นพลเมือง โดยการใช้ Simulation based Learning จะช่วยในการพัฒนาความเข้าใจประเด็นหรือมุมมองที่แตกต่างในเรื่องต่างๆ ซึ่งเนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองในระดับอุดมศึกษาที่เป็นรายวิชาศึกษาทั่วไปควรเน้นให้ผู้เรียนได้มีแนวคิดและประสบการณ์จากการลงมือทำ โดยในการเรียนการสอนผู้สอนอาจใช้การบรรยายและอธิบายยกตัวอย่างเหตุการณ์ต่างๆ ให้ผู้เรียนได้เห็นภาพเป็นกรณีศึกษา หากแต่ Simulation based Learning จะทำให้ผู้เรียนเข้าไปอยู่ในสถานการณ์และกลายเป็นผู้ที่คิดและตัดสินใจในเวลานั้น การใช้ Simulation based Learning ในวิชาพลเมืองอาจใช้เพื่อสร้างแนวคิดเกี่ยวกับประเด็นทางการเมือง ศีลธรรม ปัญหาสังคม และวัฒนธรรม โดยการหาทางแก้ไขปัญหาในสังคมและเหตุการณ์วิกฤตต่างๆ ฝึกฝนให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ข้อมูลและแหล่งข้อมูลที่มา รวมถึงการใช้ทรัพยากรและเทคโนโลยีต่างๆ

การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเป็นฐานทำให้เกิดทักษะ (Skills) ที่สำคัญต่อการสร้างความเป็นพลเมือง ผู้เรียนจะได้พัฒนาความเข้าใจสาเหตุและผลสืบเนื่องจากผลกระทบของการตัดสินใจ และตระหนักว่าการตัดสินใจในกิจกรรมของตนล้วนมีผลกระทบต่อคนอื่นๆ ในบริบทที่หลากหลาย สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนสำคัญของการเรียนการสอนในวิชาพลเมืองในระดับอุดมศึกษา

นอกจากนั้น การใช้สถานการณ์จำลองยังช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกถึงคุณค่าของตนเองในฐานะที่แสวงหาความรู้ และใช้ความสามารถต่างๆ ที่ผู้เรียนมีเพื่อให้เกิดข้อเสนอเชิงนโยบายและแก้ปัญหา โดยที่ไม่ใช่การเรียนรู้จากการถูกบอกเล่าข้อมูลเพียงด้านเดียวจากผู้สอน แต่ผู้เรียนได้ตัดสินใจและเรียนรู้จากความคิดของตนเอง สิ่งเหล่านี้จะเพิ่มความมั่นใจในความสามารถของตนเองในการพัฒนาความเข้าใจ การวิเคราะห์ และการสรุปประเด็นของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ Cammarano and Fowler (1997) ที่มองว่าการจัดสถานการณ์จำลองเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนได้พิสูจน์ตนเอง แสดงความรับผิดชอบต่อความสำเร็จของกิจกรรม และในบางครั้งยังสามารถช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้เรียนเรียนเช่นเดียวกัน

ในกระบวนการ Simulation-Based Learning ผู้เรียนจะต้องประยุกต์ใช้ (Apply) กรอบแนวคิดหรือเนื้อหาที่ได้เรียนมา เช่นแนวคิดความเป็นพลเมือง สิทธิเสรีภาพ หรือหน้าที่ตามรัฐธรรมนูญ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จำลอง นอกจากนี้ผู้เรียนยังต้องค้นคว้าเกี่ยวกับเนื้อหาประเด็นต่างๆ ในสถานการณ์จำลอง หรือค้นคว้าเกี่ยวกับกระบวนการ ขั้นตอนที่มีอยู่จริงในโครงสร้างสังคม เช่น ข้อกำหนดกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหา กระบวนการกำหนดนโยบาย เป็นต้น

โดยขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ Simulation-Based Learning โดยพื้นฐานอาจแบ่งเป็นสามส่วนใหญ่ๆ ที่มีความต่อเนื่องกันตั้งแต่ขั้นตอนแรกเริ่มจนถึงสิ้นสุดกิจกรรม อันประกอบด้วย



### ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการ (Pre-Brief)

1. อธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจถึงกิจกรรมที่จะทำ แนะนำเบื้องต้นเกี่ยวกับเนื้อหาของการเรียนรู้ที่จะทำ และวัตถุประสงค์ เน้นย้ำให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่ได้เรียนมาใช้ในสถานการณ์จำลอง รวมถึงการมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม และหน้าที่ที่ตนเองได้รับมอบหมาย
2. ชี้แจงให้ผู้เรียนแบ่งบทบาทหน้าที่ต่างๆ ที่ได้รับมอบหมายในสถานการณ์จำลองกฎข้อตกลงเบื้องต้น และการประเมินผล
3. มอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาสถานการณ์จำลองหรือเหตุการณ์ที่กำหนดขึ้นในเบื้องต้น

### ขั้นตอนที่ 2 การปฏิบัติตามสถานการณ์ (Running Scenarios)

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามบทบาทตามสถานการณ์จำลอง หรือกระบวนการที่กำหนดตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่ได้เรียนมาใช้ในสถานการณ์จำลองหรือเหตุการณ์ที่กำหนดขึ้น พิจารณามิติต่างๆ เช่น กระบวนการตัดสินใจ การแก้ปัญหา การมีภาวะผู้นำและทำงานร่วมกันอย่างเหมาะสม
2. ผู้เรียนประยุกต์ใช้องค์ความรู้ให้สอดคล้องกับปัญหาที่พบในสถานการณ์จำลองหรือเหตุการณ์ที่กำหนดขึ้นอย่างถูกต้อง เหมาะสมสถานการณ์จำลอง
3. สะท้อนความคิดภายหลังการแสดงสถานการณ์จำลอง

### ขั้นตอนที่ 3 การสรุปการเรียนรู้ (De-brief)

1. ใช้เวลาประมาณ 15 - 20 นาที ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดและตระหนักถึงความสำคัญของกระบวนการตัดสินใจและแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยเชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติในสถานการณ์จำลอง และสามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์จริง
2. ผู้เรียนเล่าประสบการณ์ในสถานการณ์ แสดงความรู้สึกต่อประสบการณ์ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น
3. ให้ข้อสรุปเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนี้ บอกข้อดีและจุดที่ต้องปรับปรุงในการเรียนรู้ในสถานการณ์ดังกล่าว

## การนำสถานการณ์จำลองเสมือนจริงไปใช้ ในการเรียนการสอนวิชาพลเมืองในรายวิชาการศึกษาทั่วไป

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาพลเมืองวิวัฒน์ ซึ่งเป็นวิชาที่มีการจัดการเรียนการสอนเป็นรายวิชาศึกษาทั่วไปที่ได้รับการปรับปรุง พ.ศ.2560 ซึ่งเป็นรายวิชาบังคับสำหรับนิสิตชั้นปีที่ 2 ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีการจัดการเรียนรู้แบ่งเป็น 15 สัปดาห์ ซึ่งแบ่งเป็นภาคเนื้อหาและภาคกิจกรรม โดยมีการสอดแทรกรูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้สอดคล้องและสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนในเนื้อหาของหลักสูตร เช่น Game based Learning, Case Study, Project Based Learning และ Simulation based Learning ซึ่งหนึ่งในนั้นคือการใช้สถานการณ์จำลองเป็นฐานในการเรียนรู้วิชาพลเมืองวิวัฒน์ นำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนรู้ในประเด็นที่บูรณาการเนื้อหาหลักสูตรเกี่ยวกับกระบวนการ

ประชาธิปไตยและนโยบายสาธารณะในการแก้ไขปัญหาสังคม เพื่อให้กิจกรรมของสถานการณ์จำลองทำให้ผู้เรียนให้เข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการประชาธิปไตยและขั้นตอนของการมีส่วนร่วมและมีบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในสังคม ที่เข้ามาแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมจริง

การเรียนรู้เกี่ยวกับสถานการณ์เป็นฐานถูกจัดให้เป็นการจำลองสถานการณ์ของการรับฟังความเห็น (Public Hearing) ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในประเด็นต่างๆ เพื่อที่จะได้เป็นตัวอย่างในเรื่องประชาธิปไตยทางตรงที่ประชาชนพลเมืองเข้ามามีส่วนร่วมในการให้ความคิดเห็นหรือร่วมตัดสินใจในประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวกับชุมชนสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจประเด็นเกี่ยวกับท้องถิ่นในเชิงลึก (local issue) การมีส่วนร่วม (participation) การปรึกษาหารือ (deliberation) และกระบวนการตัดสินใจสาธารณะ (decision Making) ซึ่งในการจำลองบทบาทที่นำมาใช้ในสถานการณ์ (Running Scenarios) ผู้เรียนจะได้รับบทบาทจากการสุ่ม เพื่อสวมบทบาทในสถานการณ์จำลองเป็นบทบาทต่างๆ เช่น ผู้นำชุมชน ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้แทนสภาองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้นำชาวบ้าน ตัวแทนชาวบ้าน และข้าราชการในท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นนั้นๆ

ซึ่งนอกจากการเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการประชาธิปไตยและการสร้างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเกี่ยวกับประเด็นปัญหาของชุมชนแล้ว ผู้เรียนยังได้ค้นคว้าและเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างของการปกครองส่วนท้องถิ่น (Structure of Local Government) และยังทำให้เข้าใจภาพของการที่องค์กรท้องถิ่นในระบบประชาธิปไตยตอบสนองกับความต้องการของชุมชนอีกด้วย

โดยอาจแสดงให้เห็นถึงประเภทของสถานการณ์จำลองที่นำมาประยุกต์ใช้เพื่อบูรณาการความรู้ในหัวข้อดังกล่าวตามภาพด้านล่างนี้

**ตารางที่ 1** ตัวอย่างของหัวข้อ Simulation-Based Learning ในการเรียนการสอนวิชาพลเมืองวิวัฒน์

Type of Simulation	Description	objective	Resource People
การประชุมรับฟังความเห็นเกี่ยวกับปัญหาเร่งด่วนขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น	สถานการณ์จำลองที่ทำให้เห็นตัวอย่างของการมีส่วนร่วมภาคประชาชนในระบอบประชาธิปไตย รวมถึงการแสวงหาแนวทางแก้ไขปัญหาและข้อเสนอเชิงนโยบายต่างๆ ร่วมกันในชุมชน	เพื่อเข้าใจประเด็นปัญหาของท้องถิ่น; การมีส่วนร่วมในกระบวนการปรึกษาหารือและกระบวนการตัดสินใจในระบอบประชาธิปไตย รวมถึงบทบาทขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่จัดให้มีกระบวนการรับฟังความคิดเห็นในประเด็นนั้นๆ	ผู้เกี่ยวข้องและเชี่ยวชาญด้านท้องถิ่นในกรณีดังกล่าว เช่น ผู้นำชุมชน ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สภาองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้นำชาวบ้าน ตัวแทนชาวบ้าน เป็นต้น



ในกระบวนการเตรียมการ (Pre-Brief) ผู้สอนได้วางแผนและจัดเตรียมกรณีปัญหาเบื้องต้นที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจถึงเนื้อหาวัตถุประสงค์ และผลลัพธ์ของการทำกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องดำเนินการในการทำกิจกรรม โดยผู้สอนอธิบายสถานการณ์ที่ต้องได้รับการแก้ไขและต้องหาแนวโน้มนโยบายร่วมกัน โดยมีกรณียุทธศาสตร์ปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนท้องถิ่น เช่น ปัญหาสังคมสูงวัยที่ผู้สูงอายุขาดแคลนคนดูแล ปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เสื่อมโทรมของชุมชน ปัญหาด้านสาธารณสุขเกี่ยวกับโรคระบาดและการรับมือ ปัญหาการขาดแคลนบุคลากรด้านการศึกษาในพื้นที่ห่างไกล เป็นต้น เพื่อเป็นกรณีศึกษาให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาข้อมูลในประเด็นปัญหาเบื้องต้น ค้นคว้าโครงสร้างและอำนาจหน้าที่ของบทบาทที่ตนได้รับ เพื่อนำมาถกเถียงหรือ (discuss) เกี่ยวกับแนวทางการแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยผู้เรียนจะได้รับทราบข้อมูลของการทำกิจกรรมดังกล่าวล่วงหน้าประมาณ 1 สัปดาห์ และผู้สอนได้จัดกลุ่มแบบสุ่ม รวมถึงการสุ่มบทบาทที่แต่ละคนจะได้รับ โดยให้ผู้เรียนได้เตรียมการค้นคว้าข้อมูลของสถานการณ์ที่ได้ และแจ้งถึงกติกาต่างๆ สำหรับการจัดกิจกรรม เพื่อให้ลดการสิ้นเปลืองเวลาสำหรับการจัดกิจกรรมในวันจริง

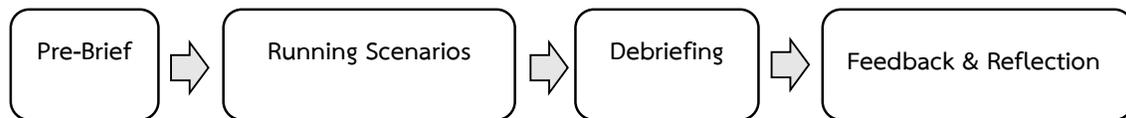
การปฏิบัติตามสถานการณ์ (Running Scenarios) ผู้เรียนจะมีบทบาทในการดำเนินสถานการณ์ และแสดงบทบาทของการประชุมรับฟังความเห็นขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในประเด็นปัญหาที่เป็นกรณีศึกษานั้นๆ เสมือนเป็นการเรียนรู้กระบวนการรับฟังความคิดเห็น (Public hearing) โดยผู้เรียนต้องมีบทบาทในการแสดงความคิดเห็น เจรจาต่อรอง ถกเถียงถึงและสร้างความตกลงร่วมกัน เพื่อให้เกิดข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อแก้ปัญหาและหาข้อดีข้อเสียของแนวทางที่นำเสนอ เพราะในระบอบประชาธิปไตยสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นส่วนหนึ่งในของทักษะที่สำคัญในการเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยและมีส่วนร่วมในเรื่องการเมืองที่เป็นเรื่องใกล้ตัว

ในกระบวนการ Debriefing ของการจัดการเรียนรู้ด้วย Simulation-Based Learning เป็นกระบวนการที่สำคัญต่อผู้เรียน ซึ่งกระบวนการ debriefing จะช่วยให้ผู้เรียนได้สรุปองค์ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรม ถอดความหมายของประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ (Meaning to the experience) และยังมีความสำคัญต่อผู้สอนที่จะได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้ดีขึ้นต่อไป โดยเป็นการถอดบทเรียนของผู้เรียนถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อบทบาทที่ได้รับ ไปจนถึงการวิเคราะห์ (Analysis Phase) ที่ผู้เรียนสะท้อนคิดในสิ่งที่ทำได้ดีและข้อผิดพลาด การแก้ปัญหาที่กลุ่มช่วยกันแก้ปัญหา รวมถึงจุดบกพร่องที่ส่งผลกระทบต่อกิจกรรมกลุ่ม อย่างไรก็ตาม ในอีกด้านหนึ่ง กระบวนการ debriefing จะทำให้ผู้สอนเองได้เรียนรู้ผลลัพธ์ที่คาดหวังว่าจะบรรลุเป้าหมายของการจัดกิจกรรม ผู้สอนก็จะได้เรียนรู้กระบวนการต่างๆ ว่ามีประสิทธิภาพหรือไม่ รวมถึงได้เรียนรู้การจัดการชั้นเรียนเพื่อการเรียนรู้แบบ Active Learning

ในกระบวนการประเมินผลของกิจกรรม ผู้สอนในฐานะ Facilitator ได้ใช้การสังเกตการณ์พฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในปฏิบัติการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละกลุ่มในระหว่างการทำกิจกรรม รวมทั้งในขณะที่ทำกิจกรรมนั้นผู้สอนได้ให้คำชี้แนะถึงกระบวนการดำเนินกิจกรรม และกระตุ้นให้ทุกคนในกลุ่มช่วยกันอย่างมีส่วนร่วม อย่างไรก็ตาม ในวิชาพลเมืองวิวัฒน์ ซึ่งเป็นวิชาที่มีการเรียนการสอนของคลาสเรียนขนาดใหญ่ที่มีผู้เรียนระหว่าง 80-100 คน ดังนั้น ในระหว่างการทำกิจกรรมผู้สอนอาจไม่สามารถสังเกตถึงพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนทุกคนได้อย่างชัดเจน ดังนั้น ในขั้นตอนของการประเมินผลของกิจกรรมจึงได้ใช้

กระบวนการสองส่วน คือ การประเมินจากงานมอบหมายที่เป็นผลลัพธ์ (output) จากการใช้สถานการณ์จำลองที่แต่ละกลุ่มนำเสนอออกมาเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย (Policy Proposal) และประเมินจากงานมอบหมายให้มีการสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับจากการทำกิจกรรม โดยมีการให้ผู้เรียนแต่ละคนได้เขียนแสดงความคิดเห็นถึงบทบาทและหน้าที่ของตนที่เข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบ Simulation-Based Learning ในรูปแบบงานมอบหมาย (assignment) เพื่อที่ผู้สอนได้ทำการประเมินผู้เรียนในระดับบุคคลในภายหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม

## ตารางที่ 2 สรุปกระบวนการสำคัญของ Simulation-Based Learning



จากการใช้กิจกรรมดังกล่าวในการบูรณาการกับหัวข้อการเรียนรู้ของหลักสูตร ทำให้เห็นถึงข้อดีที่พบจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Simulation-Based Learning ในประเด็นที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า นอกจากนั้นผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหา โครงสร้างและตำแหน่งต่างๆ ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจากการลงมือปฏิบัติจริงแล้ว ผู้เรียนได้สะท้อนว่ามีความเข้าใจและตระหนักถึงหน้าที่ความรับผิดชอบของบทบาทต่างๆ ที่ตนเองได้รับในมุมมองที่แตกต่างออกไป ได้เข้าใจถึงการตัดสินใจในเรื่องต่างๆว่าไม่เรื่องง่ายและล้วนมีผลกระทบกับคนอื่นในสังคม รวมทั้งผู้เรียนยังมองว่ากิจกรรมนี้ได้ฝึกฝนทักษะการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น และยังได้ระดมความคิดเห็นเพื่อแก้ปัญหาและได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่มีในการคิดหาแนวทางเพื่อแก้ไขปัญหาสามารถนำความรู้และทักษะนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการเจรจาต่อรอง การประสานผลประโยชน์ การรับฟังเหตุผลของผู้อื่น และได้ฝึกฝนทักษะการสื่อสารต่างๆ จึงเห็นได้ว่า ทักษะในอีกด้านหนึ่งที่เกิดจาก Simulation-Based Learning คือ การเรียนรู้ปฏิสัมพันธ์ (human interaction) ที่เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกับผู้อื่น ในกิจกรรมนี้ทำให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับการทำงานกับคนที่มีความคิดและโลกทัศน์ที่แตกต่างกัน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ว่าการตัดสินใจทางการเมืองจะต้องผ่านการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่อาจไม่ได้มีแนวคิดหรือความสนใจเดียวกัน

ในอีกด้านหนึ่งสถานการณ์จำลองทำให้ผู้เรียนได้รับรู้ปัญหาและข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น การที่สร้างข้อเสนอแนะหรือนโยบายที่ตกลงกันไม่ได้ การที่สมาชิกไม่ให้ความร่วมมือและไม่ให้ความสำคัญกับการทำกิจกรรมดังกล่าว สิ่งเหล่านี้เป็นประเด็นปัญหาที่ผู้เรียนจะต้องพบเห็นได้จริงในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นในอนาคต ซึ่งการที่ตระหนักและมองเห็นจุดอ่อนในด้านต่างๆ จะทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ในการมองและแก้ไขปัญหา นำข้อบกพร่องมาปรับปรุงและพัฒนาตนเองและการทำงานร่วมกับผู้อื่นต่อไปได้ดียิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม แม้ว่า Simulation-Based Learning จะมีข้อดีต่อการเรียนรู้ในหลายด้าน แต่ก็ยังมีจุดอ่อนบางประการ เช่น ในเรื่องของเวลาที่ใช้สำหรับการทำกิจกรรม โดยการใช้เวลาที่มากเกินไปสำหรับกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง อาจเบี่ยงเบนความสนใจของผู้เรียนจากการเรียนรู้เนื้อหาหลักสูตรที่ขาดความเหมาะสมกับเวลาที่ใช้ไป นอกจากนั้น เนื่องจาก Simulation-Based Learning เป็นกิจกรรมที่ซับซ้อนจึงอาจ



จำเป็นต้องมีการเตรียมการในหลายด้าน เช่น ลักษณะห้องที่เหมาะสม โดยการเคลื่อนย้ายโต๊ะเก้าอี้ที่สามารถย้ายได้อย่างอิสระ หรือลักษณะของห้องที่เป็น Slope อาจไม่เหมาะกับการจัดกิจกรรม การตั้งกฎกติกาของกิจกรรม Simulation-Based Learning การตรวจสอบและประเมินผู้เข้าร่วมอย่างต่อเนื่อง สิ่งเหล่านี้อาจเป็นปัญหาของการจัดการเรียนการสอนรูปแบบดังกล่าว ซึ่งการจัดการเหล่านี้เป็นความท้าทายของผู้สอนในการจัดการการคลาสที่มีขนาดใหญ่และควรต้องมีการเตรียมการสำหรับการจัดการชั้นเรียนที่มากขึ้น นอกจากนี้กระบวนการประเมินและการให้คะแนนของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าว ยังมีความยากลำบาก โดยเฉพาะในการจัดการเรียนการสอนที่มีจำนวนผู้เรียนเป็นจำนวนมาก เพราะการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในระหว่างการทำกิจกรรมอาจทำได้ไม่ทั่วถึงกับผู้เรียนทุกคน ซึ่งแม้จะมีการมอบหมายงานสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม แต่ก็ยังเป็นสิ่งที่ยากในการประเมินและให้คะแนนสำหรับผู้สอน เนื่องจากผู้เรียนที่มีความถนัดในการทำกิจกรรมหรือมีความ Active ต่อการมีส่วนร่วมในห้องเรียน อาจจะมีทักษะของการเขียนและสรุปความได้ไม่ดีเท่ากับผู้เรียนที่ถนัดเขียนบรรยายและถนัดท่องจำ ดังนั้น การประเมินและให้คะแนนในกิจกรรมดังกล่าวจำเป็นต้องมีสมดุล (Balance) สัดส่วนการให้คะแนนและมีเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric) ที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ Cammarano and Fowler (1997) ที่มองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ง่ายนักที่จะจับถึงคุณภาพของการแสดงออกของผู้เรียน ในลักษณะที่ยุติธรรมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

## สรุป

โดยสรุปการเรียนรู้ด้วย Simulation-Based Learning Simulations เป็นกระบวนการที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้แนวคิดของความเป็นพลเมืองในเชิงทฤษฎีส่งผ่านสู่การปฏิบัติที่นำไปใช้ในชีวิตจริง ผู้เรียนได้เรียนรู้สถานการณ์หรือกระบวนการเกี่ยวกับประชาธิปไตยในปัจจุบัน รวมถึงทักษะของความเป็นพลเมือง และสร้างทัศนคติความเข้าใจเกี่ยวกับฝ่ายต่างๆ ทางการเมืองแบบประชาธิปไตย ทำให้เกิดความเข้าใจความสัมพันธ์ของบทบาทและการกระทำ (roles and action) ที่แตกต่างกันในสังคม อันสะท้อนให้เห็นถึงทุกการกระทำที่จะนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ตามมา ทุกการตัดสินใจที่ย่อมมีผลที่ต้องยอมรับและเคารพเสียงส่วนใหญ่ อันจะทำให้เห็นภาพของจุดเริ่มต้นส่วนบุคคลต่อกระบวนการทางการเมือง นอกจากนี้ การใช้กิจกรรมในรูปแบบ Active Learning ในวิชาพลเมือง ทำให้ผู้เรียนเพิ่มความสนใจและเกิดแรงจูงใจต่อการเรียนวิชานี้ และยังเป็นการกระตุ้นผู้เรียนในการพัฒนาความคิดและการแก้ปัญหาของตนเอง (ideas and solutions)

ในการจัดการเรียนการสอนพลเมืองในวิชาการศึกษาทั่วไป ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาซึ่งเป็นช่วงวัยของความเป็นเยาวชนคนรุ่นใหม่ที่จะมีบทบาทและเข้าไปมีส่วนร่วมในฐานะของพลเมือง ควรมีความเข้าใจในเชิงภาพกว้างถึงสิทธิหน้าที่และบทบาทความรับผิดชอบของตนเอง รวมทั้งตระหนักถึงกระบวนการประชาธิปไตยที่มีอยู่ในชีวิตจริง ผ่านการมีส่วนร่วมในประเด็นสาธารณะต่างๆ ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์เหล่านี้จะเป็นเครื่องมืออันทรงพลังในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองให้เกิดขึ้นในตัว of เยาวชนคนรุ่นใหม่ ให้กลายเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของประเทศในอนาคต

## References

- Abilock, D. (2006). So close and so small: Six promising approaches to civic education, equity, and social justice. *Knowledge Quest*, 34(5), 9.
- Arporniem, P. (2019). *Creating citizens through a philosophical examination process*. Retrieved March 4, 2020, from <http://thaiciviceducation.org/th>
- Cammarano, J., & Fowler L. L. (1997). Enhancing Citizenship through Active Learning: Simulations on the Policy Process. In Barber, B. R. (Eds). *Education for citizenship: Ideas and innovations in political learning*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Chesler, M., & Fox, R. (1966). *Role-playing methods in the classroom*. Chicago: Science Research Associates.
- Clarke, P., & Wales, J. (2005). *Learning Citizenship*. London: Routledge.
- Deejay, A., Rublee, M. R., & Zech, S. T. (2019). Active Learning in Large Graduate Classes: Reflections on an “Attaining Citizenship” Simulation. *Journal of Political Science Education*, 15(1), 120-132.
- Elmore, R. (2018). Design as learning, learning as design. In R. Ellis & P. Goodyear (Eds.). *Spaces of teaching and learning: Integrating perspectives on research and practice*. Singapore: Springer.
- McGuire, M. E., Stevahn, L., & Bronsther, S. W. (2019). *Storypath: A Powerful Tool for Engaging Children in Civic Education*. *Democracy and Education*, 27 (2), Article 4. Retrieved February 8, 2020, from <https://democracyeducationjournal.org/home/vol27/iss2/4>
- Sim, J. B. Y., & Print, M. (2005). Citizenship education and social studies in Singapore: A national agenda. *International Journal of Citizenship and Teacher Education*, 1(1), 58-73.
- Taylor, J. L., & Walford, R. (1972). *Simulation in the Classroom*. Harmondsworth: Penguin Books.
- Worthington, T. A. (2018). Letting students control their own learning: using games, role-plays, and simulations in middle school US history classrooms. *The Social Studies*, 109(2), 136-150.