

บทวิจารณ์บทความวิชาการ

“การเรียนการสอนภาษาในยุคเน็ตเวิร์ก” (ネットワーク時代の言語教育・言語学習)

เขียนโดย กวิน แซงเจริญ

กำกับดูแลโดย ผศ.ดร.อัมภฎายุทธ ชูศรี



ที่มาบทความ : 當作靖彦 (2019) 「ネットワーク時代の言語教育・言語学習」 李在鍋編『ICT 日本語教育-情報通信技術を利用した日本語教育の理論と実践』 ひつじ書房、pp. 2-21

1. บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 เกิดการเปลี่ยนแปลงไปมากจากการพัฒนาเทคโนโลยีต่างๆ โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะทั้งในชีวิตประจำวันของมนุษย์และในด้านการเรียนการสอนก็ตาม เทคโนโลยีถูกมองและตั้งความหวังว่าจะสามารถพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้นได้ในบทความนี้ซึ่งเป็นบทความแรกของหนังสือ 『ICT 日本語教育-情報通信技術を利用した日本語教育の理論と実践』 (การศึกษาภาษาญี่ปุ่นและ ICT : ทฤษฎีและภาคปฏิบัติการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) ผู้เขียนได้ทำการรวบรวมการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นตัวช่วยในการเรียนการสอนภาษาศาสตร์การเปลี่ยนแปลงรูปแบบที่กำลังเป็นที่นิยม และแนวโน้มการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาศาสตร์ในอนาคต เนื่องด้วยผู้วิจารณ์บทความมีความสนใจในการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการสอนภาษาญี่ปุ่น จึงมีความคาดหวังว่าบทความนี้น่าจะสามารถบอกถึงภาพรวมของการใช้เทคโนโลยีในการสอนภาษาญี่ปุ่นได้

2. สารสำคัญ

บทความนี้นำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเข้ามามีบทบาทของเทคโนโลยีในการเรียนการสอนภาษา โดยจะแบ่งออกเป็น 4 ตอน ได้แก่ (1) บทนำ (2) การเปลี่ยนแปลงของการศึกษาภาษา (3) แนวโน้มการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษาภาษา (4) อนาคตของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการศึกษาภาษา สรุปสาระสำคัญที่น่าสนใจออกมาดังนี้

ตอนที่ 1 บทนำ

ผู้เขียนกล่าวถึงบทบาทของเทคโนโลยีต่อการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นในยุคแรก ว่ายังมีความยากลำบาก

อย่างมากเนื่องจากในสมัยนั้นคอมพิวเตอร์ยังไม่ใช่อะไรที่มีกันอย่างแพร่หลายอย่างปัจจุบัน รวมไปถึงเทคโนโลยีประเภทที่ใช้เก็บข้อมูลยังไม่สามารถเก็บได้มากเทียบเท่ากับปัจจุบันจึงทำให้การเรียนการสอนผ่านเทคโนโลยียังยากจะตอบโจทย์ผู้สอนและผู้เรียนในยุคนั้น แต่ในปัจจุบันเทคโนโลยีกลายเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวมากยิ่งขึ้น ถูกออกแบบและสร้างตามความจำเป็นของผู้คน ทำให้การนำไปใช้ในการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้เขียนได้มีการสรุปประเด็นออกมา ได้แก่การเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนภาษาจากการเข้ามามีบทบาทของเทคโนโลยี การสนับสนุนการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนการสอนในอนาคต

ตอนที่ 2 การเปลี่ยนแปลงของการศึกษาภาษา

ผู้เขียนกล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของการเรียนการสอนภาษาเนื่องจากการเข้ามามีบทบาทของเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น โดยผู้เขียนได้อธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่

1. การเปลี่ยนแปลงของเป้าหมายการศึกษา โดยอ้างอิงงานของ 當作・中野 (2012) ว่ามีสมรรถนะที่จำเป็น 3 อย่าง คือ การเข้าใจ การทำได้และการเชื่อมต่อกัน โดยแบ่งออกเป็นอีก 3 ภาคได้แก่ ภาคภาษา ภาควัฒนธรรม และภาคสังคม รวมเป็น 9 สมรรถนะ โดยในยุคแรกที่มีการสอนแบบ “audio lingual” เป้าหมายของการสอนภาษายังมีเป้าหมายเพียงการเข้าใจในภาษาและวัฒนธรรมเท่านั้น ต่อมาในยุคที่เริ่มมีการสอนแบบ “communicative approach” การสอนภาษาก็ได้มีการเพิ่มในส่วนของการทำได้ขึ้นมา คือเป้าหมายของการสอนจะต้องระบุว่าเมื่อเรียนไปแล้วจะต้องสามารถทำอะไรได้บ้าง และเนื่องจากการเข้ามาของเทคโนโลยีต่างๆ ก็ทำให้การติดต่อสื่อสารกับผู้คนเป็นไปได้ง่ายยิ่งขึ้นจึงได้มีการเพิ่มเป้าหมายเข้ามาอีก 1 อย่างก็คือ “การเชื่อมต่อกัน” สุดท้ายก็ได้มีการเพิ่มเติมอีกในด้านความรู้สึกของผู้เรียน ด้านประสบการณ์ข้อมูล และด้านความรู้สึกของผู้อื่น รวมกับของเดิมเป็น 12 สมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

2. การเปลี่ยนแปลงของโมเดลด้านการศึกษาและการเรียน ได้มีการเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนที่มีครูเป็นศูนย์กลางในการให้ความรู้เป็นการให้จัดการเรียนการสอนโดยมีตัวผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมากยิ่งขึ้น โดยมีครูผู้สอนคอยจับตามองกำกับดูแลแทน ผู้เรียนจะต้องนำข้อมูลและประสบการณ์ที่ได้รับมาตกผลึกเป็นความคิดความเข้าใจของผู้เรียนเอง โดยนอกจากความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับมาโดยตรงแล้ว จากการพัฒนาของเทคโนโลยีก็ยังสามารถทำให้ผู้เรียนได้รับรู้ถึงข้อมูลใหม่ๆ ได้จากนอกห้องเรียน และสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้เรียนบนโซเชียลมีเดียทำให้นอกจากผู้เรียนที่เรียนในห้องเรียนเดียวกันก็ยังสามารถสื่อสารกับผู้เรียนที่อยู่อื่นๆ ทั่วโลกได้ทำให้เกิดความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากกว่าสมัยก่อนได้

ตอนที่ 3 แนวโน้มการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษาภาษาศาสตร์

ผู้เขียนกล่าวถึงเทคโนโลยีที่นำมาใช้งานในการศึกษาภาษาศาสตร์ว่าถูกใช้ในรูปแบบใดบ้างโดยจะแบ่งออกเป็น 6 หัวข้อ ได้แก่

1. Flipped Classroom และ Blended Learning ห้องเรียนกลับด้าน หรือ Flipped Classroom หมายถึง การที่กลับด้านการเรียนการสอนในห้องเรียนแบบปกติคือการให้ข้อมูลที่จะสอนไปล่วงหน้าและทำงานที่ได้รับมอบหมายร่วมกับผู้เรียนคนอื่นๆในห้องเรียนแทน โดยในตัวอย่างครูผู้สอนได้ให้ข้อมูลล่วงหน้าไว้ในรูปแบบไฟล์บนคอมพิวเตอร์โดยให้ผู้เรียนมาศึกษาก่อนจะเข้าเรียน การเรียนแบบผสมผสาน หรือ Blended Learning โดยในตัวอย่างใช้การเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์และในห้องเรียนผสมผสานกัน
2. digital curriculum และ แบบเรียนในรูปแบบดิจิทัล ได้มีการเปลี่ยนแปลงแบบเรียนในรูปแบบของกระดาษให้ออกมาในรูปแบบของไฟล์PDF เพื่อใช้ร่วมกับ IPAD แทน
3. Learning Management System (LMS) ระบบจัดการการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์มากขึ้น โดยทั่วไปถูกเรียกว่า Course Management System (CMS) หรือ Virtual Learning Environment (VLE) ซึ่งนอกจากการเรียนการสอนในห้องเรียนของตนแล้ว ยังถูกใช้ในการศึกษาสาธารณะด้วย โดยที่เรารู้จักกันดีเช่น MOOC (Massive Open Online Course) เป็นต้น ซึ่งในเนื้อหาในส่วนนี้ผู้เขียนมีการยกตัวอย่างการใช้จริงที่ประเทศญี่ปุ่นได้กล่าวถึงสิ่งที่จะต้องเตรียมของผู้สอนผู้เรียนและผู้ปกครอง โดยบอกถึงสิ่งที่สามารถทำได้ผ่านระบบการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ซึ่งไม่ค่อยได้พบเห็นในกรณีที่สามารถให้ผู้ปกครองของผู้เรียนเข้ามาใช้ในระบบของ LMS โดยตรง ยกตัวอย่างเช่น สามารถเข้ามาดูผลการเรียนของนักเรียน การติดต่อครูโดยตรงผ่านระบบออนไลน์
4. การใช้โซเชียลมีเดีย ในปัจจุบันผู้คนใช้โซเชียลมีเดียกันมากขึ้นทั้ง Line Facebook หรือ Twitter ก็ตาม เนื่องจากทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อย่าง “การเชื่อมต่อถึงกัน” จำเป็นต้องใช้การติดต่อกับผู้คนผ่านทั้งภาษา วัฒนธรรม และผ่านสังคมต่างๆ ทำให้โซเชียลมีเดียมีความจำเป็นอย่างมากในการพัฒนาทักษะชนิดนี้โดยตัวอย่างของสิ่งที่ถูกใช้ในการเรียนการสอนยกตัวอย่างเช่น Live Chat, Social Stream, Group work เป็นต้น และมีการยกตัวอย่างการใช้เอาไว้อีกด้วย เช่น การสร้างกลุ่มสังคมของตนเองที่ใช้แลกเปลี่ยนความรู้กัน นอกจากนี้ยังมีการพูดถึงข้อควรระวังต่างๆในการใช้โซเชียลมีเดีย เช่น Digital Citizenship, Digital Literacy ซึ่งจะกล่าวถึงเรื่องการตระหนักรู้ในการอยู่ร่วมกันในสังคมโดยไม่ทำร้ายกันผ่านคำพูด การปกป้องความเป็นส่วนตัวของเจ้าของข้อมูล

5. Online Test การประเมินในผู้เรียนไม่จำเป็นต้องประเมินในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว แต่สามารถประเมินตอนไหนก็ได้ที่ไหนก็ได้ผ่านรูปแบบออนไลน์แทน ซึ่งสามารถบอกผลการทดสอบได้ทันทีที่มีการกดส่งคำตอบ และทำให้การออกแบบการเรียนรู้เพื่อช่วยเหลือผู้เรียนสามารถทำได้ดีขึ้น
6. Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), Simulation, Game การพัฒนาทักษะทางภาษาศาสตร์ในความเป็นจริงยากที่จะสามารถพบกับเจ้าของภาษาหรือได้รับประสบการณ์ที่จำเป็นต้องใช้ภาษา เทคโนโลยีอย่าง ความจริงเสมือน (VR) การเพิ่มเติมความเป็นจริง (AR) การจำลอง และเกม จึงเข้ามามีบทบาทช่วยทดแทนการพบกับเจ้าของภาษาหรือการสัมผัสกับสถานการณ์ต่างๆได้

ตอนที่ 4 อนาคตของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการศึกษาภาษาศาสตร์

ผู้เขียนกล่าวเอาไว้ 2 ประเด็นได้แก่

1. SAMR Model (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition) ของ Ruben Puentedura (2014) โดย Substitution คือการใช้เทคโนโลยีเข้ามาทดแทนในการจัดกิจกรรมหรืองานบางประเภท เช่น ใช้Word แทนการจดด้วยสมุด Augmentation คือการพัฒนาของเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนช่วยในการเรียนรู้เช่น Word ช่วยแก้ไขคำที่ผิดให้หรือโปรแกรมสามารถทำอะไรได้มากยิ่งขึ้นจากการอัปเดตของผู้พัฒนา เป็นต้น Modification คือการเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากเทคโนโลยีเช่น การสร้างแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ที่สมัยก่อนจำเป็นต้องทำขึ้นมาด้วยตนเองตั้งแต่แรกทำให้สร้างได้ลำบากแต่การมาของโปรแกรมต่างๆทำให้สามารถสร้างออกมาเป็นแฟ้มสะสมผลงานแบบดิจิทัล (Digital Portfolio) ซึ่งสามารถสร้างได้ง่ายกว่าและแก้ไขความผิดพลาดได้แทน สุดท้าย Redefinition คือการทำสิ่งที่เมื่อก่อนเป็นไปไม่ได้ให้เป็นไปได้จากการพัฒนาของเทคโนโลยีเช่น การคุยกับเจ้าของภาษาจากระยะไกลโดยการใช้Skype เป็นต้น
2. ความจำเป็นในการวิจัยเชิงประจักษ์การใช้เทคโนโลยีในการศึกษาได้รับการยอมรับมากขึ้นในวงกว้าง การศึกษาวิจัยเพื่อหาประสิทธิผลของการใช้เทคโนโลยีจึงมีความจำเป็นมากยิ่งขึ้นเพื่อที่จะได้สามารถออกแบบเทคโนโลยีที่จำเป็นต่อการใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

3. ภาพรวมและประเด็นที่น่าสนใจของบทความ

3.1 ภาพรวมของบทความ

เนื่องจากหนังสือเล่มนี้ตีพิมพ์ในช่วงต้นปี 2019 ซึ่งยังไม่เกิดวิกฤตการณ์COVID-19 ซึ่งส่งผลต่อการเรียนการสอนในห้องเรียนและจำเป็นต้องจัดทำการศึกษาการสอนในรูปแบบออนไลน์แทน ทำให้เกิดการพัฒนาก้าวกระโดดในเทคโนโลยีการสอนทางไกลซึ่งที่เราพบเห็นกันบ่อยในช่วงนี้ก็คือ Application ที่ใช้ในการจัดประชุม

นำเสนองาน เช่น “Zoom” เนื้อหาโดยรวมจึงมีความล้าสมัยในเรื่องเทคโนโลยีจึงอาจเป็นการดีหากจะได้ศึกษา งานวิจัยที่เกิดหลังวิกฤตการณ์ไปแล้ว

อย่างไรก็ตาม ในบทความนี้ได้พูดถึงภาพรวมของการใช้เทคโนโลยีกับการศึกษาภาษาญี่ปุ่น โดยได้พูดเอา หลายประเด็นไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการใช้ความยากลำบากในสมัยก่อน และสภาพปัจจุบัน รวมไปถึงความเป็นไปได้ ในการนำไปประยุกต์ใช้ในอนาคต โดยได้ยกตัวอย่างถึงการนำไปใช้จริงที่เกิดขึ้นในการสอนภาษาญี่ปุ่น ซึ่งผู้วิจารณ์ คิดว่าเป็นประโยชน์อย่างมากเหมาะสำหรับอาจารย์ผู้สอนภาษาญี่ปุ่นทั้งที่ใช้เทคโนโลยีร่วมกับการสอนอยู่แล้วหรือ ยังไม่เคยใช้เทคโนโลยีร่วมกับการสอนเลย ก็อาจจะสามารถนำตัวอย่างการจัดการใช้เทคโนโลยีร่วมกับการเรียน การสอนในบทนี้ไปใช้ได้และยังเหมาะกับผู้ที่กำลังวิจัยเรื่องการใช้เทคโนโลยีร่วมกับการสอนภาษาศาสตร์ก็อาจจะเห็น ภาพรวมเชิงลึกของแนวโน้มงานวิจัยที่จำเป็นต้องจัดทำขึ้นในอนาคต แต่บทความนี้อาจไม่ได้ให้ข้อมูลใหม่แก่ผู้อ่าน ที่เชี่ยวชาญด้านการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสอนที่อยู่แล้ว

สำหรับผู้วิจารณ์แล้วคือการที่เจ้าของบทความทำงานเป็นผู้อยู่ในเหตุการณ์และทำงานด้านการศึกษา ภาษามาโดยตรงทำให้ข้อมูลที่ได้รับมีความน่าเชื่อถือ โดยมีการนำเสนอเป็นลำดับขั้นเวลาทำให้ผู้อ่านสามารถนึก ภาพตามถึงการเปลี่ยนแปลงของแต่ละยุคสมัยที่เกิดขึ้นที่ประเทศญี่ปุ่นได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งสำหรับผู้วิจารณ์ซึ่งเดิมที ไม่ได้จับเกี่ยวกับด้านการสอนภาษาโดยตรงแต่จับด้านการสอนคอมพิวเตอร์(วิทยาการคำนวณ) มานั้น การอ่าน บทความนี้ทำให้ผู้วิจารณ์เข้าใจเป้าหมายของการสอนภาษาและเข้าใจถึงความจำเป็นของการที่นำเทคโนโลยีมา ช่วยประกอบการสอนมากยิ่งขึ้น

3.2 ประเด็นที่น่าสนใจของบทความ

1. ประเด็นการใช้ LMS ที่ผู้ปกครองสามารถเข้าถึงได้ด้วย ซึ่งในการศึกษาของประเทศไทยเรามักจะพบเห็น กรณีเหล่านี้แยกออกมาจากระบบการศึกษาทางออนไลน์ของโรงเรียนอีกทีโดยอาจจะพบในรูปแบบของ การใช้แอปพลิเคชัน LINE ในการติดต่อระหว่างครูผู้สอน นักเรียน และผู้ปกครองมากกว่า ทั้งนี้ สิ่งแวดล้อมดังกล่าวอาจจัดได้ด้วยระบบ LMS ของประเทศญี่ปุ่นเท่านั้น ซึ่งถึงผู้วิจารณ์จะไม่แน่ใจว่าต้อง ใช้ระบบ LMS แบบไหนถึงจะสามารถทำได้ตามที่ผู้เขียนได้บอกเอาไว้ในบทความได้ก็ตาม แต่ก็ทำให้เห็น ความเป็นไปได้ที่จะนำมาประยุกต์ใช้กับการศึกษาในประเทศไทยด้วย
2. Flipped Classroom และ Blended Learning ได้กลายเป็นรูปแบบการจัดศึกษาภาคปกติในช่วง วิกฤตการณ์โควิด จึงอาจกลายเป็นข้อมูลที่เก่าแล้ว
3. เนื้อหาเกี่ยวกับ Digital Curriculum และ แบบเรียนในรูปแบบดิจิทัลมีค่อนข้างน้อย ซึ่งผู้วิจัยคิดว่า อาจจะไม่ได้สำคัญถึงขนาดต้องเขียนแยกออกมาเป็นอีกหัวข้อ และไม่มี ความชัดเจนว่าแตกต่างจาก หลักสูตร แบบเรียนปกติอย่างไร หรือเป็นเพียงแค่การนำหลักสูตรแขวนในระบบอินเทอร์เน็ตเท่านั้น

4. เทคโนโลยีอื่นๆอย่าง VR หรือ AR ก็ตามเราอาจจะยังไม่ได้เห็นเทคโนโลยีเหล่านี้ในการศึกษาภาษามากนัก เนื่องจากทุนการผลิตค่อนข้างที่จะสูง ผู้วิจารณ์เสนอว่าให้อ่านไว้เป็นไอเดียไว้สำหรับประยุกต์ใช้หรือนำไปพัฒนาต่อยอดมากกว่า

บทวิจารณ์บทความวิชาการ

“ผลการสอนทางไกลด้วยโปรแกรม Skype จากมุมมองของ Deep Active Learning” (Skype による遠隔セッションを取り入れた実践・Deep Active Learning の視点から)

เขียนโดย กวิน แซงเจริญ

กำกับดูแลโดย ผศ.ดร.อัษฎายุทธ ชูศรี



ที่มาของบทความ : 毛利高美 (2019) 「Skype による遠隔セッションを取り入れた実践・Deep Active Learning の視点から」 李在鍋編『ICT 日本語教育 - 情報通信技術を利用した日本語教育の理論と実践』 ひつじ書房、pp.68 – 83

1. บทนำ

ในช่วงหลายปีมานี้การเรียนการสอนโดยการเน้นให้เกิดการคิดแก้ไขปัญหาต่างๆถูกให้ความสำคัญอย่างมากในวงการการศึกษา จึงได้เกิดแนวทางการสอนแบบ Active Learning ซึ่งเป็นการศึกษาที่เน้นการสอนแบบ Discussion based ขึ้นมา ซึ่งจากการศึกษาของผู้เขียนได้กล่าวเอาไว้ว่าการเรียนการสอนแบบ Active Learning ยังไม่เพียงพอต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยเฉพาะในด้านเนื้อหาที่เรียน ผู้เขียนจึงได้ใช้มุมมองของ Deep Active Learning (ย่อว่า DAL) ในการจัดการทดลองขึ้นมาในห้องเรียนของตนเองโดยมีผู้เข้าร่วมการทดลองเป็น นักศึกษาที่เรียนในเอกการสอนภาษาญี่ปุ่น ที่อาศัยอยู่ที่ประเทศญี่ปุ่น โดยแบ่งเนื้อหาการเรียนเรียนรู้เป็น 3 ขั้นตอนตามลำดับได้แก่ 1. การเรียนแบบบรรยาย 2. การเรียนผ่านระบบการสื่อสารทางไกลอย่าง Skype กับครูผู้สอนภาษาญี่ปุ่นที่อยู่ในต่างประเทศ 3. การ Discussion ระหว่างผู้เรียน และสุดท้ายได้มีการผู้เรียนเขียนสะท้อนความคิดออกมาในรูปแบบของบันทึกใน SNS ที่ผู้สอนเตรียมเอาไว้ให้ เพื่อหาผลการเรียนรู้

ผู้วิจารณ์เลือกบทนี้ในหนังสือขึ้นมาเนื่องจากเป็นบทพิเศษในหนังสือเล่มนี้ที่เป็นการเริ่มใช้เทคโนโลยีจากฝั่งผู้สอน เนื่องจากในบทอื่นๆจะเน้นในการใช้เทคโนโลยีจากฝั่งผู้เรียนเป็นหลักอย่างเช่น web test นอกจากนี้ยังเป็นการวิจัยในรูปแบบ Classroom Action Research (ย่อว่า CAR) ซึ่งเป็นงานวิจัยที่เน้นหาผลลัพธ์ของการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน ซึ่งน่าจะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนภาษาญี่ปุ่นในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเข้ากับการสอนของตน และเข้าใจในมุมมองการศึกษาแบบ DAL มากยิ่งขึ้น

2. สารสำคัญ

ในบทที่ 5 นี้ได้มีการพูดถึงการทดลองโดยใช้มุมมองของ DAL และโปรแกรมเพื่อการสื่อสารทางไกลอย่าง Skype มาประกอบการเรียนการสอนนักศึกษาเอกการสนทนาภาษาญี่ปุ่น เพื่อหาผลลัพธ์ของการจัดชั้นเรียน โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ 1. ที่มาและจุดยืนของงานวิจัย 2. ผลลัพธ์ของการวิเคราะห์ 3. สรุป

ตอนที่ 1 ที่มาและจุดยืนของงานวิจัย

ผู้เขียนกล่าวว่าการนำแนวทางการศึกษาแบบ Active Learning มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในประเทศญี่ปุ่นมีมาอย่างยาวนานแล้วแต่ก็ยังไม่สามารถทำตามเป้าหมายของแนวคิดนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังมีรายงานเรื่องความผิดพลาดจากการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้เห็นอยู่ไม่น้อย จึงแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ยังไม่เป็นที่น่าพึงพอใจและยังเหลือสิ่งที่ต้องทำการแก้ไขอยู่ ซึ่งในผู้เขียนก็ได้อ้างอิงงานของ 松下他 (2015) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ได้สรุปหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้จัดการเรียนการสอนไม่สำเร็จเกิดจาก “ความรู้ที่จำเป็นต่อการแก้ไขปัญหา” มีไม่เพียงพอนั่นเอง

Engestrom (1994) ได้กล่าวเอาไว้ว่ากระบวนการการเรียนรู้ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การสร้างแรงจูงใจคือ ความขัดแย้งอันเกิดจากปัญหาบางประการ ความรู้เดิม และประสบการณ์ 2. การกำหนดทิศทางคือ การเรียนรู้เพื่อแก้ไขความขัดแย้งดังกล่าว 3. Input คือความรู้ที่จำเป็นต่อการแก้ไข 4. Output คือการนำความรู้ที่ได้ไปใช้จริง 5. การวิจารณ์คือความจำเป็นอันเกิดจากความไม่เพียงพอของความรู้ที่มีในปัจจุบันและ 6. การควบคุมคือการทำซ้ำในทุกขั้นตอนจนแก้ไขปัญหาคือ แล้วจึงไปทำเป้าหมายถัดไป

ซึ่งในกระบวนการดังกล่าว 松下他 (2015) ได้มีการอ้างว่าในการเรียนแบบ Active Learning จะให้ความสำคัญกับ Input ค่อนข้างมากแต่ในการจัดการเรียนการสอนแบบ “Deep Active Learning” (ย่อว่า DAL) จะผสมผสานระหว่างการ Input และ Output นอกจากนี้ DAL ก็ยังประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ 1. การเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง 2. การเข้าใจอย่างลึกซึ้ง 3. การมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้ง ซึ่งผู้เขียนบอกว่าจะเกิดเป็นสมรรถนะที่อาจจะเรียกกันว่า “พลังในการใช้ชีวิต” ซึ่งจะกลายเป็นจิตใต้สำนึกซึ่งก็คือ แนวทางการใช้ชีวิตเอกลักษณ์เฉพาะ แรงจูงใจ ตามทฤษฎีของ Spencer and Spencer (1993)

การวิจัยครั้งนี้ผู้เขียนได้สรุปเอาไว้ว่า Concept ที่สำคัญของ DAL โดยสรุปแล้วอาจจะกล่าวได้ว่าเป็น “การคิดอย่างลึกซึ้งแล้วจึงลงมือปฏิบัติ” ซึ่งหากผู้อ่านต้องการรายละเอียดเพิ่มเติมอาจจะต้องไปหางานของ 松下 (2010) มาอ่านเพื่อทำความเข้าใจอย่างละเอียดอีกที

การทำ CAR ของผู้เขียนได้จัดทำหลักสูตร ในปี 2015 โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาสมรรถนะอย่าง แนวทางการใช้ชีวิต เอกลักษณ์เฉพาะ และแรงจูงใจ โดยได้จัดทำในรายวิชาเรียนหนึ่งของผู้เรียนเอกการสนทนาภาษาญี่ปุ่น ช่วงปีการศึกษาที่ 2016 - 2017 ในหัวข้อ “การเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นในต่างประเทศ ” ซึ่งในการจัดการเรียนการสอน 1 เรื่องจะแบ่งออกเป็น 3 ครั้ง ตามลำดับได้แก่ การบรรยาย การเรียนทางไกลกับครูชาวต่างชาติผ่านโปรแกรม Skype และการ Discussion ซึ่งเป็นกระบวนการการเรียนรู้ของ Engestrom (1994) หลังจากเสร็จสิ้น

ในแต่ละชั้นตอนจะต้องมีการสะท้อนความคิดลงใน Social Network Service (ย่อSNS) หรือที่คนไทยมักจะเรียกกันว่า “Social Media” ที่ชื่อว่า “Chatwork”

ตอนที่ 2 ผลลัพธ์ของการวิเคราะห์

ในบทนี้ผู้เขียนได้มีการสำรวจความเห็นของผู้เข้าร่วมจำนวน 50 คน โดยแบ่งออกเป็น 3 คำถาม ได้แก่ 1. คิดอย่างไรกับการแบ่งการเรียนเป็น 1 เรื่อง 3 คาบเรียน 2. คิดอย่างไรกับการสอนทางไกลผ่านโปรแกรม Skype 3. คิดอย่างไรกับการสะท้อนความคิดผ่าน Chatwork โดยภาพรวมแล้วค่อนข้างได้รับผลตอบรับที่ดีจากนักศึกษา แต่ในด้านการใช้ Chatwork มีผู้เรียนบางคนที่ไม่ค่อยดี ซึ่งนอกจากนี้ผู้เขียนก็ได้มีการวิเคราะห์จากความคิดเห็นที่ได้จากนักศึกษาเพิ่มเติมดังนี้

1. การใช้ความรู้ที่เรียนในคาบบรรยายออกมาเป็น Output การได้แลกเปลี่ยนความเห็นของผู้เรียนด้วยกันทำให้เห็นมุมมองที่แตกต่างไปจากเดิม และทำให้มีความเข้าใจลึกซึ้งมากขึ้น แต่ก็มีบางความเห็นที่บอกว่าการเรียนเรื่องที่มีเนื้อหายาวอาจจะทำให้ลืมสิ่งที่เรียน อาจจะจำเป็นต้องมีการทำเนื้อหาให้กระชับกว่านี้
2. สภาพแวดล้อมในการเรียนทางไกลและเสียงของครูผู้สอนส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนหรือไม่ โดยคำตอบออกมาได้ 5 ประเภทดังนี้ ข้อ 2.1 การบรรยายของครูผู้สอนชาวต่างชาติส่งผลต่อการได้รับประสบการณ์ร่วมมาก เนื่องจากเป็นการสอนทางไกลไม่ใช่เรียนผ่านวิดีโอ ทำให้รู้สึกเหมือนได้เรียนกับผู้สอนที่สอนอยู่ที่ต่างประเทศจริงๆ 2.2 ผู้เรียนได้รับ Input เพิ่มเติมจากความหลากหลายจากมุมมองที่แตกต่างจากตนเอง 2.3 การตอบคำถามของครูชาวต่างชาติช่วยแก้ไขข้อสงสัยจากการถามตอบได้ทันที 2.4 มีความรู้สึกใกล้ชิดกับครูผู้สอนที่อยู่ประเทศปลายทางมากขึ้นจากการเรียนผ่าน Skype 2.5 การได้รับข้อมูลจากสถานที่จริงทำให้มีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น รู้สึกว่าการสอนเป็นเรื่องใกล้มากยิ่งขึ้น
3. การใช้ SNS Chatwork ได้ตอบกันระหว่างผู้เรียนทำให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามและแลกเปลี่ยนมุมมองที่แตกต่างกันไปกับตัวเอง การได้รับ feedback ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น และสามารถมองมุมมองของตนในมุมมองแบบบุคคลที่ 3 ได้ แต่ก็มีความเห็นว่า SNS ที่ใช้ไม่ใช่ SNS แบบปกติที่ใช้กันทำให้เกิดความลำบากในการใช้ด้วย

ผู้วิจัยได้มีการสัมภาษณ์ผู้เรียนจำนวน 9 คนโดยถามเพียง 2 คำถาม ได้แก่ 1.มีอะไรที่เป็นภาพจำของการเข้าเรียนในรูปแบบนี้บ้าง 2. รู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงของตนหรือไม่ จากนั้นจึงนำมาเปรียบเทียบกับข้อความที่ได้เขียนลงไป ใน chatwork ของผู้เรียนเพื่อวิเคราะห์ถึงการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนหลังเข้าเรียน โดยวิเคราะห์ออกมาได้ดังนี้ 1. การเสริมแรงจูงใจ Input และ Output ส่งผลต่อการเข้าใจอย่างลึกซึ้งของผู้เรียน 2. การจัดให้มีพื้นที่ การศึกษาร่วมส่งผลต่อดีต่อกระบวนการเรียนรู้อะไรและการพัฒนาสมรรถนะ (พื้นที่การศึกษาร่วมในที่นี้ผู้เรียน

หมายถึง SNS chatwork) โดยในหนังสือจะมีตัวอย่างข้อความของผู้เรียนอยู่ด้วย แต่ผู้วิจัยจะเลือกมาเพียงแค่ ตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาชาวญี่ปุ่นเพียง 1 คน

ตอนที่ 3 สรุป

ในการจัดการเรียนการสอนผู้เขียนได้มีการออกแบบ syllabus โดยเน้น Input และ Output ซึ่งได้มีการใช้ ICT อย่าง Skype และ chatwork มาเป็นตัวแปรที่สำคัญของงานวิจัย โดยวิเคราะห์ผลจากแบบสอบถาม และ ข้อความที่ผู้เรียนเขียนใน chatwork โดยได้ผลออกมาว่าในการเรียนการสอนรูปแบบนี้ส่งผลดีต่อแรงจูงใจในการเรียนรู้ รวมไปถึงส่งผลดีต่อกระบวนการเรียนรู้ด้วย นอกจากนี้การที่มีพื้นที่ให้ผู้แสดงความเห็นร่วมกันก็เป็น ประโยชน์ต่อ “การมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้ง” ที่เป็นเป้าหมายที่ผู้เขียนตั้งเอาไว้อีกด้วย สุดท้ายในการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเรียนการสอนทำให้สามารถลดข้อจำกัดในด้าน “มิติ” และ “เวลา” ได้อีกด้วย

3. ภาพรวมและประเด็นที่น่าสนใจของบทความ

3.1 ภาพรวมของบทความ

บทความโดยรวมกล่าวถึงการทดลองจัดชั้นเรียนโดยใช้แนวคิดแบบ Deep Active Learning ของ 松下 (2010) โดยเพื่อไปให้ถึงเป้าหมายของการเรียนรู้จึงได้มีการทดลองจัดการเรียนการสอนแบบ 1 เรื่อง 3 คาบเรียน โดยแบ่งเป็น การบรรยาย การเรียนทางไกลผ่าน Skype และ การ Discussion ตามลำดับ โดยให้เขียนสะท้อนความคิดผ่าน SNS ที่ชื่อว่า chatwork สุดท้ายจึงวิเคราะห์ผลการจัดการเรียนรู้จากความคิดเห็นที่ได้จากแบบสอบถามของผู้เรียน และข้อความที่เขียนอยู่ใน chatwork

ในช่วงที่เริ่มทำการวิจัยได้ออกแบบหลักสูตรในปี 2015 ซึ่งโปรแกรมการสื่อสารทางไกลที่ใช้กันอย่างแพร่หลายยังมีเพียง Skype เท่านั้น แตกต่างกับปัจจุบันที่มีโปรแกรมที่หลากหลายมากขึ้น เช่น meet หรือ zoom ที่มีประสิทธิภาพสูงกว่า และ การเรียนทางไกลกลายเป็นเรื่องปกติไปแล้วในปัจจุบัน การเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่ผู้เขียนอ้างอิงไว้ในงานนี้อาจจะได้ผลน้อยลง หรือไม่ได้ผลอีกแล้วในปัจจุบันก็เป็นไปได้ ในบทความนี้จะเหมาะกับผู้ที่ต้องการอ่านเอาไว้เป็นรายงานผลการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนหรือ CAR มากกว่า โดยอาจจะกล่าวได้ว่าอาจจะไม่สามารถนำมาใช้กับยุคปัจจุบันได้

โดยบทความนี้หลังผู้วิจารณ์อ่านจบแล้วคิดว่าน่าจะเหมาะกับการอ่านเป็นตัวอย่างในการจัดการเรียนการสอนมากกว่าจะใช้ไปอ้างอิงในการจัดการเรียนการสอนของตน มากกว่าจะใช้เป็นข้อมูลเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนตามแบบ DAL เนื่องจากมีข้อมูลหลายๆอย่างที่ผู้เขียนไม่ได้วิเคราะห์ออกมาให้เห็น ผู้วิจารณ์จึงคิดว่างานนี้น่าจะเป็นเพียงรายงานการสอนมากกว่าบทความวิจัย

3.2 ประเด็นที่น่าสนใจของบทความ

1. ผู้เขียนยังไม่สามารถอธิบายความแตกต่างระหว่าง Active Learning และ Deep Active Learning ได้ อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งหลังจากผู้วิจารณ์ได้อ่านก็เกิดคำถามมากมาย ไม่ว่าจะเป็น ทำไม่ถึงจำเป็นต้อง

เรียกว่า Deep Active Learning “ความลึกซึ้ง” ที่ผู้เขียนได้กล่าวเอาไว้ในส่วนขององค์ประกอบที่สำคัญของ DAL คืออะไร ซึ่งเกิดเป็นคำถามที่ว่า Active Learning มีความ “ลึกซึ้ง” ไม่พอจึงจำเป็นต้องพัฒนาเป็น DAL ไข่หรือไม่ ซึ่งผู้วิจารณ์คิดว่าอาจจะได้คำตอบในส่วนนี้มากขึ้นหากได้ไปอ่านงานของ 松下 (2010) ที่ผู้เขียนอ้างอิงไว้ จึงอาจจะกล่าวได้ว่าบทความยังขาดคำอธิบายในส่วนของทฤษฎีที่นำไปใช้ในการทำงานวิจัย ซึ่งการที่ผู้เขียนไม่ได้ชี้ชัดในส่วนนี้อาจจะทำให้ผู้อ่านหลายคนเกิดข้อสงสัยต่อแนวคิดในการจัดทำ CAR ในครั้งนี้ และอาจจะส่งผลต่อความน่าเชื่อถือของผลวิจัยด้วยก็เป็นไปได้

2. การวิเคราะห์คำตอบอาจจะเป็นข้อมูลในเชิงคุณภาพเป็นส่วนมาก หากเราไม่ได้نبส่วนของแบบสอบถาม จึงอาจจะกล่าวได้ว่างานวิจัยที่ทำไม่ได้สะท้อนถึงตัวผู้เรียนทั้งหมด เพราะตัวอย่างที่นำมาวิเคราะห์ให้เห็นมีเพียงตัวอย่างของคนคนเดียว จากผู้เรียนทั้งหมด 50 คน ผู้วิจารณ์จึงคิดว่าวิธีการเรียนการสอนในรูปแบบนี้อาจจะไม่ส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างที่คุณเขียนต้องการก็ได้

บทวิจารณ์บทความวิชาการ

“การพัฒนาการสอบภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ของฝั่งยุโรป”

(行動中心アプローチにもとづいたヨーロッパにおける日本語オンラインテストの開発)

เขียนโดย กวิน เซ่งเจริญ

กำกับดูแลโดย ผศ.ดร.อัษฎายุทธ ชูศรี



ที่มาของบทความ 東伴子・代田智恵子 (2019) 「行動中心アプローチにもとづいたヨーロッパにおける日本語オンラインテストの開発」李在鍋編『ICT 日本語教育 -情報通信技術を利用した日本語教育の理論と実践』ひつじ書房、pp.150-165

1. บทนำ

สถาบันสอนภาษาแห่งหนึ่งในประเทศฝรั่งเศส ได้มีการคิดค้นระบบประเมินความสามารถทางภาษาหรือที่เรียกกันว่า “SELF” (Système d’Evaluation en Langues à visée Formative) โดยมีการเริ่มพัฒนาตั้งแต่ปี 2012 และมีการพัฒนาในด้านการประเมินความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นจนสำเร็จในปี 2015 ซึ่งในบทความในครั้งนี้จะพูดถึงการพัฒนาการพัฒนาระบบประเมินความสามารถทางภาษาด้วยคอมพิวเตอร์ และการกำหนดเกณฑ์ในการประเมินใช้วิธีการอย่างไร

ซึ่งที่ผู้วิจารณ์เลือกบทความในครั้งนี้นี้มาเนื่องจากเป็นบทความที่กล่าวถึงการประเมินความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นที่จัดทำโดยชาวต่างชาติและเป็นการประเมินผ่านระบบคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังเป็นการประเมินโดยอ้างอิงจากเกณฑ์การประเมินความสามารถทางภาษาของยุโรป “Common European Framework of Reference for Languages” (ย่อว่า CEFR) ไม่เหมือนการสอบ JLPT ของญี่ปุ่น ซึ่งเกณฑ์ดังกล่าวยากที่จะใช้ประเมินความสามารถทางภาษาที่มีความเฉพาะแตกต่างจากภาษาทางยุโรปอย่างภาษาญี่ปุ่น ผู้วิจารณ์จึงมีความสนใจอย่างมากกับการกำหนดเกณฑ์การประเมินในครั้งนี้ว่าใช้วิธีอะไรในแบ่งระดับความยาก-ง่าย รวมไปถึงนำมาประยุกต์ใช้กับการประเมินผ่านระบบคอมพิวเตอร์อย่างไร

2. สารสำคัญ

ในบทที่ 11 นี้ได้มีการนำเสนอระบบประเมินความสามารถทางภาษาด้วยคอมพิวเตอร์ที่ชื่อว่า “SELF” ของ Université Grenoble Alpes ซึ่งเป็นหนึ่งในระบบที่สามารถประเมินความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นได้ โดยเนื้อหาจะแบ่งออกเป็น 4 ตอน ได้แก่ 1. ภาพรวมของการพัฒนาระบบ 2. กระบวนการการสร้างข้อสอบภาษาญี่ปุ่น 3. การสร้าง Task ตามมาตรฐานของ CEFR 4. สรุป

ตอนที่ 1 ภาพรวมของการพัฒนาระบบ

ผู้เขียนกล่าวว่าโครงการนี้เริ่มมาจากแนวทางการประเมินความสามารถทางภาษาของยุโรป “CEFR” ซึ่งกำหนดว่าผู้เรียนภาษาต้องรู้และเรียนรู้อะไร ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ ในหลายๆบริบทรวมถึงบริบททางวัฒนธรรม ซึ่งแบ่งระดับออกเป็น 6 ชั้น ซึ่งจะมีเป้าหมายและสิ่งที่สามารถทำได้แตกต่างกันตามลำดับ โดยมีระดับ A1 คือระดับที่ต่ำที่สุดและ C2 คือระดับสูงสุดซึ่งจากการกำหนดเกณฑ์ดังกล่าวทำให้การประเมินความสามารถทางภาษาในหลากหลายภาษามีความเป็นสากลในการกำหนดเกณฑ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งในการประเมินความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นเอง ก็ได้มีการพยายามสร้างเกณฑ์การประเมินโดยอ้างอิงจาก CEFR เช่นกัน ซึ่งในโปรเจกต์นี้ก็ได้มีการออกแบบเกณฑ์ที่ใช้ประเมิน และนำมาใช้กับระบบประเมินทางคอมพิวเตอร์ที่ชื่อว่า “SELF” ในปี 2015

“SELF” (Système d’Evaluation en Langues à visée Formative)¹ คือระบบการประเมินความสามารถทางภาษาด้วยระบบคอมพิวเตอร์ที่ Université Grenoble Alpes ซึ่งเป็นสถาบันสอนภาษาของประเทศฝรั่งเศสพัฒนาขึ้นมา โดยในปี 2017 สามารถประเมินระดับความสามารถได้ตั้งแต่ A1 – C1 แต่ในการประเมินความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นยังสามารถทำได้ถึงแค่ระดับ B2 โดยมีเอกลักษณ์เฉพาะ ดังนี้ 1. การประเมินผ่านระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งสามารถปรับระดับความยากได้เองตามความเหมาะสม โดยในการทำแบบทดสอบอาจจะใช้วิธีแบ่งออกเป็นข้อที่ใช้ประเมินความสามารถ เช่น 10 ข้อแรกหากทำถูกทั้งหมดอาจจะเลื่อนระดับความยากของข้อสอบขึ้นจากระดับ A1.1 เป็น A1.2 ตั้งแต่ข้อที่ 11 เป็นต้นไป 2. การระดับความสามารถทางการสื่อสาร ซึ่งแบ่งออกเป็น การฟัง การอ่าน และการเขียน (เลือกตัวเลือกที่ทำให้ประโยคสมบูรณ์) โดยเน้นไปที่ความสามารถทางภาษา ภาษาศาสตร์สังคม และ Pragmatics แต่หลีกเลี่ยงการประเมินความสามารถทางภาษาที่เกี่ยวข้องกับด้านวัฒนธรรม 3. การลดข้อจำกัดด้วยการทดสอบบนระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีหลายอย่างที่แตกต่างกันกับการทดสอบโดยทั่วไป เช่น การทดสอบด้านการฟังสามารถกดฟังที่รอบก็ได้ และไม่จำกัดเวลาในการทำแบบทดสอบ โดยการทดสอบจะจัดทำขึ้นโดยถือว่าผู้สอบเป็น “ผู้ที่กำลังสื่อสารอยู่จริงๆ” จึงได้ออกแบบการทดสอบออกมาในรูปแบบนี้ 4. การประเมินระดับ จะประเมินตามเกณฑ์ของ CEFR โดยจะแสดงความสามารถแยกตามความสามารถเช่น การฟังระดับ A2.2² การอ่านระดับ A2.1 การเขียนระดับ A1.2 ซึ่งจะให้เราทราบในส่วนที่ยังทำได้ไม่ดี ควรแก้ไขในส่วนไหน และจะเข้าเรียนในระดับไหนดีหากสมัครเข้ามาเรียนที่สถาบัน

ตอนที่ 2 กระบวนการการสร้างข้อสอบภาษาญี่ปุ่น

ในการสร้างข้อสอบภาษาญี่ปุ่นเนื่องจากไม่สามารถใช้เกณฑ์การประเมินของ CEFR มาใช้ประเมินความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นได้โดยตรง จึงจำเป็นต้องมีการกำหนดเกณฑ์เพิ่มเติมขึ้นมาใหม่ ซึ่งในขั้นตอนการออกแบบเป็นไปดังนี้ 1. กำหนดระดับความยากของเนื้อหา 2. สร้างคำถาม 3. ตรวจสอบ แก้ไข และคัดเลือก

¹ SELF สามารถประเมินได้ทั้งหมด 6 ภาษา ได้แก่ 1. ภาษาอิตาลี 2. ภาษาอังกฤษ 3. ภาษาจีน 4. ภาษาญี่ปุ่น 5. ภาษาสเปน 6. ภาษาฝรั่งเศสสำหรับชาวต่างชาติ

² เป็นระดับที่สถาบันกำหนดเองไม่ได้มีอยู่ใน CEFR

คำถาม 4. ทดลองครั้งที่ 1 Pilot Test และวิเคราะห์ 5. ตรวจสอบ แก้ไข และคัดเลือกคำถามใหม่ 6. ทดลองครั้งที่ 2 Play Test และวิเคราะห์ 7. กำหนดมาตรฐานแบ่งระดับความยากของคำถาม 8. จัดหมวดหมู่ของคำถามที่สร้างตามระดับความยากและประเภท 9. ทดลองนำไปใช้จริง

ตอนที่ 3 การสร้าง Task ตามมาตรฐานของ CEFR

การสร้างแบบทดสอบความสามารถทางภาษาได้มีการปรับให้มีความสอดคล้องกับเกณฑ์ของ CEFR และสร้างคำถามให้เหมาะสมกับการทดสอบบนระบบคอมพิวเตอร์ โดยปกติในการสร้างแบบทดสอบของภาษาทางยุโรป เช่น ภาษาอังกฤษและอิตาลี จะกำหนดความยากจาก “Reference Level Descriptions” (ย่อว่า RLD) ซึ่งมีที่มาจาก CEFR แต่ ในกรณีที่เป็นภาษาญี่ปุ่นไม่สามารถใช้เกณฑ์ดังกล่าวในการออกแบบข้อสอบได้โดยตรง เนื่องจากหลายๆปัจจัย เช่น ชนิดตัวอักษรที่มีมากถึง 3 ชนิดซึ่งแตกต่างกับภาษาทางยุโรปอย่างมาก จึงจำเป็นต้องมีการกำหนดเกณฑ์เฉพาะขึ้นมา ดังนี้ 1. กำหนดหัวข้อของการสนทนา เช่น การซื้อของ การไปเที่ยว 2. CEFR statement คือ ต้องทำอะไรได้ในระดับไหน เช่น ใช้ชีวิตประจำวัน ใช้ในการทำงาน 3. ทักษะที่ทำได้ เช่น การเขียน สามารถเขียนสื่อสารแบบประโยคสั้นๆ ได้ หรือ เขียนเป็นรายงานได้ 4. ประเภทของการสนทนา เช่น การอธิบาย การพูดอภิปราย 5. ประเภทของบทอ่าน เช่น บทความสั้น 6. คำศัพท์ คำนึง 7. ไวยากรณ์และการแสดงออก โดยผู้เขียนได้มีการให้ตัวอย่างเป็นตารางเอาไว้ เช่น ในหัวข้อการซื้อของ ในระดับ A1 จะต้องสามารถทำอะไรได้บ้าง และ เมื่ออยู่ในระดับ A2 จะแตกต่างกับระดับก่อนหน้าอย่างไร เป็นต้น

SELF สร้าง Task ขึ้นมาโดยใช้วัด 3 ทักษะหลัก ได้แก่ การฟัง การอ่าน และการเขียน(เลือกตัวเลือกทำให้ประโยคสมบูรณ์) ซึ่งใน 1 Task จะประกอบไปด้วย 1. สถานการณ์ที่ใช้ เช่น การส่งข้อความผ่าน Line 2. หน้าคำถามซึ่งในตัวอย่างเป็นหน้าจอที่ประกอบไปด้วยข้อความสนทนายาวเพื่อน 3. ไอเทม 4. คำถาม 5. ตัวเลือก ซึ่งในการสร้าง Task โดยปกติจะอิงมาตรฐานของ CEFR ทั้งหมด แต่ในกรณีที่เป็นภาษาญี่ปุ่นมีปัจจัยอื่นๆที่ทำให้ยากต่อการนำเกณฑ์นี้มาสร้าง Task ยกตัวอย่างเช่น CEFR ระบุว่าในระดับ A1 จะต้อง “กรอกข้อมูลส่วนตัวอย่างชื่อ สัญชาติ และที่อยู่ เพื่อการเข้าพักที่โรงแรมได้” แต่ในกรณีที่เป็นภาษาญี่ปุ่นคำที่ใช้มีความยากกว่าภาษาทางยุโรป เช่น คำว่าสัญชาติ (国籍) เป็นคำที่ยากเกินไปและค่อนข้างไกลตัวกับผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นในขั้นต้น อีกทั้งในความเป็นจริงมักจะมีการระบุภาษาอังกฤษประกอบอยู่แล้วเมื่อต้องให้ชาวต่างชาติที่เข้าพักกรอกข้อมูลส่วนตัวที่ญี่ปุ่น จึงอาจจะเป็นการไม่เหมาะสมที่จะใช้เกณฑ์ดังกล่าวในการอ้างอิงในระดับ A1 ของภาษาญี่ปุ่น ทำให้การสร้างเกณฑ์ในครั้งนี้จึงได้อ้างอิงจากสถานการณ์จริงมากขึ้น เช่น การสนทนายาวระหว่างผู้เรียน(ชาวต่างชาติ)กับเพื่อนครู หรือพนักงานที่เป็นชาวญี่ปุ่น โดยออกมาแบบมาหลายรูปแบบ เช่น ข้อความสั้น หรือ บล็อก ซึ่งต่อมาในส่วนของคำนึง ได้มีการทำเป็น List ของแต่ละระดับเอาไว้ แต่ในบางกรณีที่ต้องใช้คำนึงที่ยากกว่าระดับที่สอบในการสร้างคำถาม สามารถเปลี่ยนไปใช้เป็น ฮิราคะนะ แทนได้ เช่น 「今晚」 ซึ่งตัวคำนึง 「晚」 ไม่ได้อยู่ในระดับของ A1 เลยเปลี่ยนไปเขียนแบบ 「こんばん」 เป็นต้น หรือในบางกรณีที่เป็นแบบทดสอบการอ่านที่ค่อนข้างมีความยาวอาจจะมีให้การระบุตัว ฟุริคะนะ กำกับแทน

ตอนที่ 4 สรุป

ในงานครั้งนี้ได้แนะนำ SELF ที่เป็นระบบการประเมินความสามารถทางภาษาผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ที่พัฒนาที่ประเทศฝรั่งเศส ซึ่งจากการสร้างระบบประเมินความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นในครั้งนี้ทำให้ได้มีการประเมิน “ความสามารถที่ควรทำได้” กันใหม่เนื่องจากความแตกต่างกันอย่างมากของภาษาทางยุโรปและภาษาญี่ปุ่นทำให้ผู้สร้างเห็นควรว่าต้องมีการ “สร้างมาตรฐานการประเมินใหม่” เพื่อที่จะได้ประเมินความสามารถได้ตรงกับความเป็นจริงมากยิ่งขึ้นในแต่ละภาษา มิใช่เพียงการนำเกณฑ์ของ CEFR มาใช้เพียงอย่างเดียว

3. ภาพรวมและประเด็นที่น่าสนใจของบทความ

3.1 ภาพรวมของบทความ

บทความกล่าวถึงระบบประเมินความสามารถทางภาษาด้วยคอมพิวเตอร์ของฝรั่งเศสที่ชื่อว่า SELF ซึ่งอ้างอิงและปรับปรุงจากเกณฑ์ที่กำหนดโดย CEFR โดยเริ่มพัฒนามาตั้งแต่ปี 2012 และสามารถวัดระดับความสามารถทางภาษาได้หลายภาษาและสามารถวัดระดับได้สูงขึ้นเรื่อย ๆ จากจำนวน Input ที่มีอยู่จำนวนมากของสถาบันสอนภาษา Université Grenoble Alpe ซึ่งในปัจจุบันก็ยังเปิดสอนอยู่และเน้นการสอนภาษาฝรั่งเศสเป็นหลัก โดยตามหลักสูตรบอกว่าสามารถสอนได้ถึงระดับ C2 ซึ่งทำได้ค่อนข้างยาก โดยปัจจุบันมีนักเรียนมากกว่า 3000 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในสถาบัน

ในตอนแรกทีผู้วิจารณ์ได้เลือกหัวข้อนี้มาอ่านเนื่องจากเป็นบทความที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการประเมินด้วยระบบคอมพิวเตอร์ แต่หลังจากอ่านเสร็จแล้วพบว่าเนื้อหาโดยส่วนใหญ่เกี่ยวกับการสร้างข้อสอบภาษาญี่ปุ่นโดยพยายามใช้เกณฑ์ของ CEFR มากกว่า เรื่องการนำเทคโนโลยีมาใช้ (เนื้อหามาจากหนังสือict) ทำให้โดยส่วนตัวแล้วอยากเอาบทความนี้มาให้ผู้ที่อยากจะทำข้อสอบภาษาญี่ปุ่นอ่าน เนื่องจากตัวบทความค่อนข้างอธิบายการนำเกณฑ์ของ CEFR มาปรับปรุงให้เหมาะสมกับการออกข้อสอบญี่ปุ่นซึ่งค่อนข้างยาก อ่านจบแล้วอาจจะสามารถใช้เกณฑ์ใหม่ที่อยู่ในบทความมาเป็นแนวทางใช้ปรับปรุงกำหนดระดับความยากในการออกข้อสอบได้

3.2 ประเด็นที่น่าสนใจของบทความ

1. ระดับความยากของ SELF ในกรณีที่ เป็นภาษาญี่ปุ่นสามารถประเมินได้ถึงในระดับ B2 ซึ่งถือว่าเป็นค่อนข้างสูงในกรณีที่ประเมินผ่านระบบคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว โดยข้อมูลดังกล่าวเป็นข้อมูลในปี 2017 ซึ่งไม่ค่อยมีระบบประเมินความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นบนระบบคอมพิวเตอร์ที่อ้างอิงเกณฑ์จาก CEFR แต่ในปัจจุบัน ได้มีการเปิดการสอบในลักษณะนี้ที่จัดทำโดย Japan Foundation ที่เรียกกันว่า “JPT-Basic” ซึ่งเป็นข้อสอบที่ใช้ทดสอบชาวต่างชาติที่ไม่ได้ใช้ภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาแม่ เพื่อใช้ในการสมัครเข้าทำงานที่ญี่ปุ่น ก็ยังสามารถวัดเพียงระดับ B1 เท่านั้น จึงน่าสนใจว่าเกณฑ์ที่ใช้ในการวัดระดับความสามารถอาจจะมีส่วนแตกต่างกันก็เป็นไปได้ เช่น คณิตอาจจะมีการกำหนดระดับความยากที่แตกต่างกัน

2. ข้อสอบของ SELF ไม่ได้จำกัดเวลาผู้สอบสามารถทำนานแค่ไหนก็ได้ และในส่วนของกาฟังก็สามารถฟังกี่ครั้งก็ได้ โดยให้เหตุผลว่ามีความใกล้เคียงกับการสนทนาจริงมากกว่า ซึ่งแตกต่างกับการทดสอบโดยทั่วไป จึงเป็นที่น่าสนใจว่าในการสนทนาโดยทั่วไป หากไม่แน่ใจหรือไม่ได้ยินสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อเราก็สามารถถามย้อนไปได้ว่าผู้พูดต้องการบอกอะไร ซึ่งในส่วนนี้ในข้อสอบการฟังโดยปกติจะไม่ได้ใช้แนวคิดเช่นนี้ในการออกแบบการทดสอบ
3. ข้อสอบของ SELF มีการกำหนดระดับเพิ่มเติมที่ไม่มีใน CEFR อย่างชั้นย่อยๆ เช่น A1.2 ,B2.1 ซึ่งน่าสนใจว่าใช้อะไรในการแบ่งว่าเนื้อหาในส่วนนั้นอยู่ระดับไหน ทำไมในชั้นเดียวกันจึงมีระดับความยากมาก-น้อยแตกต่างกัน
4. SELF มีการหลีกเลี่ยงการออกข้อสอบภาษาญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับภาษาเชิงวัฒนธรรมที่หากไม่ใช่ผู้ที่เป็นเจ้าของภาษาอาจจะไม่เข้าใจบริบท แต่ในความเป็นจริงหากต้องสนทนากับชาวญี่ปุ่นจริงๆ ก็ควรจะต้องเข้าใจในส่วนข้อมูลส่วนนี้ด้วย เพราะวัฒนธรรมการพูดในแต่ละภาษามีความแตกต่างกันไป หากไม่ได้รับการสอนก็ยากที่จะบอกระดับความสามารถทางภาษานั้นๆ ได้อย่างแม่นยำ
5. การสอบภาษาญี่ปุ่นด้วยระบบคอมพิวเตอร์นอกจาก SELF แล้ว ประเทศญี่ปุ่นก็ยังมีระบบการวัดระดับภาษาทางออนไลน์ อย่างอื่นด้วย เช่น TTBJ (Tsukuba Japanese Test Collection) ซึ่งสามารถเข้ารับการสอบได้ฟรี และหลังทำแบบทดสอบเสร็จแล้วสามารถแสดงผลที่ได้ทันที จึงอาจจะเหมาะสำหรับผู้ที่ไม่เคยสอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่นและอยากจะรู้ความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นของตนเองก่อนจะไปสมัครสอบ JLPT จะได้สมัครสอบได้อย่างเหมาะสมกับระดับความสามารถของตน
6. การสอบโดยใช้เกณฑ์การประเมินของ CEFR ในเมืองไทยหากเราทำการพูดกับผู้ที่เรียนภาษาทางยุโรปอย่าง ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส หรือ ภาษาเยอรมัน ว่าระดับภาษาอยู่ในระดับใด จะสามารถสื่อถึงกันด้วยระดับของ CEFR ได้ ในขณะที่ระดับความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นถึงแม้จะเริ่มมีการสอยที่ใช้เกณฑ์ของ JF Standard แล้วก็ตามแต่ก็แทบไม่มีใครในเมืองไทยที่ใช้เกณฑ์ดังกล่าวในการบอกระดับความสามารถของตน ผู้วิจารณ์คิดว่าหาก JF สามารถทำให้บุคคลทั่วไปเข้าใจกันอย่างกว้างขวางได้ว่า ระดับความสามารถทางภาษาจากเกณฑ์ของ JF Standard เทียบเท่ากับ JLPT ระดับใดและไปโรมต่ออย่างจริงจังโดยเริ่มจากการใช้การวัดระดับความสามารถทางภาษาทางออนไลน์ ก่อนก็น่าจะทำให้คนยอมรับและรู้จักเกณฑ์ของ JF กันมากยิ่งขึ้น

บทวิจารณ์บทความวิชาการ

“อิโรการุ เว็บไซต์เพื่อการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่น”

(継続的な学習につなげる日本語学習サイト「ひろがるもっといろいろな日本と日本語」)

เขียนโดย กวิน ช่างเจริญ

กำกับดูแลโดย ผศ.ดร.อัษฎายุทธ ชูศรี



ที่มาของบทความ 伊藤秀明・石井容子・前田純子 (2019) 「継続的な学習につなげる日本語学習サイト「ひろがるもっといろいろな日本と日本語」」 李在鍋編 『ICT 日本語教育 - 情報通信技術を利用した日本語教育の理論と実践』 ひつじ書房、pp.222-234

1. บทนำ

Japan Foundation (ย่อว่า JF) ได้มีการพัฒนาเว็บไซต์สำหรับการศึกษาภาษาญี่ปุ่นที่ชื่อว่า “อิโรการุ” (ひろがる) ขึ้นมา ซึ่งในขั้นตอนการสร้างได้มีการนำข้อมูลที่ได้มาจากแบบสอบถาม มาวิเคราะห์เพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลต่อการศึกษาภาษาอย่างต่อเนื่องของผู้เรียน จากนั้นจึงสามารถแบ่งออกมาได้เป็น 2 ประเด็นใหญ่ที่ใช้สำหรับการพัฒนาเว็บไซต์ดังกล่าว ได้แก่ 1. การใช้งานและเข้าถึงง่าย และ 2. การทำให้ผู้เรียนมีความสนใจอย่างต่อเนื่อง จากมุมมองดังกล่าว ผู้พัฒนาจึงได้มีการนำข้อมูลที่สำคัญต่อการเรียนภาษาและประเทศญี่ปุ่นที่หาค่อนข้างยากมาใส่ลงไปในเว็บไซต์ และมีการพัฒนาเพิ่มเติมตลอดมาจากมุมมองใหม่ที่ได้มาจากแบบสอบถาม

เหตุผลที่ผู้วิจารณ์เลือกบทความนี้มาเนื่องจากคิดว่าน่าจะเป็นบทความที่สามารถอธิบายกระบวนการต่างๆ ที่จำเป็นต่อการสร้างเว็บไซต์ที่เหมาะสมกับการเรียนภาษาญี่ปุ่นได้ดี โดยในครั้งนี้ได้เล่าผ่านกระบวนการสร้าง “อิโรการุ” ซึ่งเป็นหนึ่งในเว็บไซต์ที่ใช้ศึกษาภาษาญี่ปุ่นที่สร้างโดย JF เอง ซึ่งผู้วิจารณ์ก็หวังว่าบทความนี้จะสามารถนำไปปรับใช้กับการสอนภาษาญี่ปุ่นได้

2. สาระสำคัญ

ในนี้จะพูดถึงเว็บไซต์สำหรับผู้ศึกษาภาษาและประเทศญี่ปุ่นที่ชื่อว่า “อิโรการุ” โดยจะแบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 ตอน ได้แก่ 1. ภาพรวมของการพัฒนาเว็บไซต์ 2. นโยบายของการพัฒนา “อิโรการุ” 3. ภาพรวมของ “อิโรการุ” 4. การสร้าง “อิโรการุ” 5. สรุปและแนวทางหลังจากนี้

ตอนที่ 1 ภาพรวมของการพัฒนาเว็บไซต์

จากการสำรวจของ JF ในปี 2017 ทำให้พบว่าผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นนอกประเทศญี่ปุ่นมีแนวโน้มที่จะเรียนรู้โดยหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมากยิ่งขึ้น ทำให้การพัฒนาการเรียนผ่านรูปแบบ E-Learning Resources ก็มีแนวโน้มที่จะเติบโตมากขึ้นในแต่ละปี แต่ในสื่อประเภท E-Learning ส่วนใหญ่นั้นมีรูปแบบของเนื้อหาไปในทางเน้นสอนเรื่องของไวยากรณ์ เช่น บทสนทนาที่ใช้ในร้านอาหาร แต่ไม่ได้สอนเกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่นเลย ซึ่งสำหรับผู้เรียนที่มีความสนใจในภาษาญี่ปุ่นเนื่องจากงานอดิเรก จะไม่ได้รับการเติมเต็มในความต้องการในการเรียนของตน สื่อเหล่านี้ที่ถูกนำเสนออยู่ในอินเทอร์เน็ตจึงอาจจะไม่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนเท่าที่ควร อีกทั้งระดับของสื่อการเรียนรู้แบบ E-Learning ส่วนมากก็จะมีรูปแบบการเรียนที่เน้นการพัฒนาความสามารถทางภาษาญี่ปุ่น ซึ่งไม่ได้มีการสร้างแรงจูงใจต่อผู้เรียนเลยแม้แต่น้อย ทำให้ผู้เรียนที่ “รู้สึกสนุกกับการเรียนภาษาญี่ปุ่น” มีอยู่ไม่ค่อนมาก ความรู้สึกที่ติดต่อการเรียนภาษาญี่ปุ่นก็ยากจะก่อตัวขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนจำนวนไม่น้อยที่เลิกเรียนภาษาญี่ปุ่นไปกลางคัน เนื่องจากขาดแรงจูงใจในการเรียนนั่นเอง นอกจากนี้ก็ได้รับความเห็นจากครูผู้ชาวต่างชาติจำนวนมากว่ามีความต้องการสื่อการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องเกี่ยวกับญี่ปุ่นเพิ่มมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้เอง JF จึงได้มีการออกแบบเว็บไซต์ที่รวบรวมสื่อการสอน โดยมีเป้าหมายสำคัญคือการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่นให้แก่ผู้เรียน โดยใช้แนวคิดต่างๆ เช่น “หัวข้อที่แม้แต่ผู้เรียนในระดับต้นก็เข้าใจได้” “การเรียนผ่านงานอดิเรก” “มังงะและอนิเมะภาษาญี่ปุ่น” นำมาพัฒนาเป็นเว็บไซต์ที่ชื่อว่า “อิโรการุ” (いろがる もっといそなな日本と日本語) โดยมีเป้าหมายคือการเรียนภาษาญี่ปุ่นผ่านความสนใจและความต้องการของผู้เรียน เพื่อการสร้างแรงจูงใจในการเรียนนั่นเอง

ในช่วงหลายปีมานี้ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นจำนวนมากมีความสนใจใน Soft Power ของญี่ปุ่นอย่างเช่น มังงะ อนิเมะ ซึ่งทำให้ในการเรียนการสอนบ่อยครั้งที่ผู้สอนจะนำสื่อเหล่านั้นมาประกอบในการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้แก่ผู้เรียน ถึงกระนั้นสื่อที่นำมาประกอบการสอนบางครั้งก็ไม่สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนระยะยาวได้เนื่องจาก ผู้สอนมีความจำเป็นต้องเลือกสื่อที่เหมาะสมต่อเนื้อหาในคาบเรียน สื่อที่นำมาประกอบการสอนบางครั้งจึงเป็นเรื่องที่ผู้เรียนไม่ค่อยให้ความสนใจ ซึ่งจากปัญหาดังกล่าว “อิโรการุ” จึงถูกสร้างขึ้นจากข้อมูลความสนใจของผู้เรียนเพื่อแก้ไขปัญหา โดย JF ได้ใช้วิธีการเก็บแบบสอบถามจากหน่วยงานที่ตั้งอยู่ในต่างประเทศของ JF จำนวน 20 ประเทศ โดยมีหัวข้อให้ผู้เรียนตอบ 118 หัวข้อซึ่งให้ระบุความสนใจจากน้อยไปมากด้วยตัวเลข โดยกำหนดให้ 4 คือชอบมากและความสนใจมากที่สุด 3 คือชอบและสนใจ 2 คือไม่ค่อยชอบไม่ต่อสนใจ 1 คือไม่ชอบหรือเกลียด ซึ่งให้ทำแบบสอบถามผ่านกระดาษและบนรูปแบบเว็บไซต์ โดยได้ข้อมูลรวม 5,172 คน ซึ่งได้มีการสรุปหัวข้อที่ผู้เรียนสนใจบางส่วนแสดงไว้ในภาคผนวกด้วย โดยเรื่องที่ผู้เรียนสนใจมากที่สุด 3 อันดับแรก³ คือ 1. การเรียนภาษา 2. การดูภาพยนตร์ และ 3. การฟังเพลง

³ อ้างอิงจากตารางแสดงความสนใจของผู้เรียนระดับที่ 4+3 ในหน้าที่ 225

ตอนที่ 2 นโยบายของการพัฒนา“อีโรการ์”

JF ได้มีการกำหนดมาตรฐานการประเมินระดับความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นที่ชื่อว่า JF Standard (ย่อว่า JFS) ขึ้น โดยได้มีการกำหนดเป้าหมายในการสอนภาษาญี่ปุ่นเอาไว้หลายอย่าง ซึ่งหนึ่งในนั้นก็คือ “การสร้าง ความเข้าใจซึ่งกันและกันด้วยภาษาญี่ปุ่น” ซึ่ง “อีโรการ์” เองก็ได้มีการตั้งเป้าหมายเอาไว้สำหรับ “การเข้าใจ วัฒนธรรมต่างถิ่น” (異文化理解) ซึ่งเป็นหนึ่งในเป้าหมายที่ JFS ตั้งเอาไว้ ผ่านเนื้อหา 2 อย่างได้แก่ การดูคลิป วิดีโอ และการติดต่อสื่อสารกับผู้คน นอกจากนี้ยังได้ตั้งเป้าหมายที่จะพัฒนาเว็บไซต์ให้เป็นเว็บไซต์ที่ทำให้ผู้เรียนได้ เรียนผ่านสิ่งที่ตนสนใจ มีความสนุกในการเรียนรู้ เหมาะสมกับการใช้สนับสนุนการเรียนภาษาญี่ปุ่นและสร้างความ เข้าใจในต่างวัฒนธรรม โดยมีจุดเด่นที่สำคัญ 5 ประการดังนี้

1. การเรียนรู้ผ่านงานอดิเรกและความสนใจ นอกเหนือจากวัฒนธรรมที่รู้จักดีในหมู่ผู้เรียน เช่น มังงะ อนิเมะ หรือ วัฒนธรรม ก็ยังมีหัวข้ออื่นๆ มากมายให้เลือกตามความสนใจของผู้เรียนแบบสอบถาม
2. แม้แต่ผู้เรียนในระดับ A ก็สามารถ “เข้าใจ” และ “ใช้งานได้” ผู้เรียนในระดับต้น (A1, A2) สามารถ นำสิ่งที่ตนพึงได้เรียนไปมาใช้บนเว็บไซต์นี้ได้ ใช้ในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้เชื่อมโยงจากความ สนใจของตนเอง
3. เว็บไซต์แสดงผลเป็นภาษาญี่ปุ่น ทำให้ผู้เรียนในต่างประเทศซึ่งปกติไม่ได้ใช้ภาษาญี่ปุ่นจะได้ใช้ภาษา บ่อยขึ้น
4. การได้สัมผัสกับผู้เรียนที่อยู่ทั่วโลก ได้รับรู้ถึงผู้เรียนที่อยู่ทั่วโลกผ่านระบบอินเทอร์เน็ต การได้เรียนรู้ วัฒนธรรมในต่างประเทศและมองย้อนกลับมาที่แรงจูงใจในการเรียนของตน
5. สามารถเข้าถึงได้ง่าย สามารถเข้าผ่านเว็บไซต์จาก platform ไหนก็ได้ รวมไปถึงเนื้อหาต่างๆ เป็น เนื้อหาที่สามารถเข้าใจได้ไม่ยาก จึงทำให้ผู้เรียนสามารถเรียกดูเนื้อหาเหล่านั้นได้ง่าย

ตอนที่ 3 ภาพรวมของ“อีโรการ์”

โดยภาพรวมแล้วเนื้อหาหลักที่นำมาใช้ในการสร้างเว็บไซต์ได้ทำการคัดเลือกเนื้อหาที่ผู้เรียนมีความสนใจใน ระดับสูงจำนวน 12 หัวข้อและในแต่ละหัวข้อมีหัวข้อย่อย 6 กลุ่ม ได้แก่ 1.วิดีโอเปิดเรื่อง (ト ッ プ動画) 2.บทความ (記事) 3.หัวข้อและตัวฉัน (トピックと私) 4.คันจิ (漢字) 5.ความคิดเห็น (コメント) 6.อาหาร (食)⁴ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาญี่ปุ่นผ่านเนื้อหาต่างๆบนเว็บไซต์ โดยต่อจากนี้จะขออธิบายคร่าวๆ เกี่ยวกับแต่ละ หัวข้อดังนี้

1. วิดีโอเปิดเรื่อง (ト ッ プ動画) ในแต่ละหัวข้อจะมีการแสดงวิดีโอเอาไว้ในส่วนแรกสุดเพื่อทำให้ผู้ที่ จะเข้าไปดูเนื้อหาสามารถเข้าใจได้อย่างคร่าวๆว่าสิ่งที่เข้าไปดูนั้นเกี่ยวข้องกับเรื่องอะไร เช่น ใน เนื้อหาของ “พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ”(水族館) จะมีรูปแบบเป็นวิดีโอเล่าเรื่องจากพนักงานและภาพ

⁴ จะมีอยู่เพียง 8 หัวข้อเท่านั้นที่มีหัวข้อย่อยนี้

เสมือนว่าเราไปเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำในญี่ปุ่น ซึ่งสามารถเปิดคำบรรยายเป็นภาษาญี่ปุ่นหรือภาษาอังกฤษได้

2. **บทความ (記事)** จะแสดงเนื้อหาในรูปแบบของบล็อก (Blog) โดยอาจจะมีข้อความอยู่ไม่มากใช้ตัวอักษรไม่เกิน 400 ตัวอักษร นอกจากนี้รูปแบบการเขียนซึ่งแม้แต่ผู้เรียนระดับต้นก็สามารถเข้าใจได้ง่าย โดยจะมีการใช้ภาพถ่ายและวิดีโอเป็นจำนวนมากด้วย ซึ่งในบางบทความจะมีคำถามต่างๆที่ใช้วัดความเข้าใจของผู้อ่านด้วย
3. **หัวข้อและตัวฉัน (トピックと私)** จะมีรูปแบบคล้ายเป็นการสัมภาษณ์ชาวญี่ปุ่นต่อหัวข้อต่างๆ เช่น “กิจกรรมการแข่ง” โดยแต่ละคนจะพูดประมาณ 15 วินาที ซึ่งใน 1 ครั้งจะมีผู้พูด 5 – 10 คนต่อหัวข้อ โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงสำนวนการพูดและความคิดเห็นของชาวญี่ปุ่นต่อหัวข้อต่างๆ
4. **คันจิ (漢字)** ในแต่ละเนื้อหาจะมีการแนะนำคันจิที่มีความเกี่ยวข้องเช่นหัวข้อ “ของหวาน” จะมีการแนะนำคันจิเช่น 苺 (สตรอเบอรี่) 和風 (สไตล์ญี่ปุ่น) 焼き栗 (เกาลัดคั่ว) โดยจะมีการใส่ความหมายการออกเสียง รวมไปถึงมีการให้ฝึกพิมพ์ร่วมด้วย
5. **ความคิดเห็น (コメント)** แต่ละเนื้อหาอาจจะมีคำถามที่แตกต่างกันออกไปตามความเหมาะสม โดยมีเป้าหมายให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและรับรู้ถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมของผู้เรียนชาติอื่นๆ
6. **อาหาร (食)** จะมีอยู่ในบางหัวข้อที่มีความเกี่ยวข้องเท่านั้น เช่น “กิจกรรมกลางแจ้ง” จะพูดถึงการไปกินข้าวนอกบ้าน ซึ่งจะเป็นรูปแบบบันทึกสั้นประมาณ 100 ตัวอักษรเกี่ยวกับความประทับใจที่ผู้เขียนเจอ

ตอนที่ 4 การสร้าง“อีโรการ์”

เพื่อเป้าหมายในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่นให้แก่ผู้เรียน ได้มีการใช้หลักการ 2 ประการในการสร้างเว็บไซต์ได้แก่ “การเข้าถึงได้ง่าย” และ “การสร้างแรงจูงใจอย่างต่อเนื่อง” โดยมีรายละเอียดดังนี้

“การเข้าถึงได้ง่าย” ในการสร้าง“อีโรการ์”ให้เข้าถึงได้ง่ายได้ใช้ 3 มุมมองในการสร้างขึ้นมาโดยมีหลักการดังนี้ 1. การเรียนได้อย่างง่ายๆ ระบบจะต้องสามารถเข้าได้ทั้งจากคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ต โดยนอกจากนี้จะต้องใช้ได้อย่างสะดวกไม่มีความแตกต่างระหว่างแต่ละระบบ 2. การลดความกังวลในการเรียนของผู้เรียน จะทำให้เว็บไซต์มีความน่าสนใจ ต้องไม่ดูเป็นเว็บไซต์สำหรับผู้เรียนในระดับสูง เช่น มีแต่ตัวอักษรจำนวนมาก ซึ่งจะส่งผลต่อความไม่อยากเรียนในหมู่ผู้เรียนระดับต้น เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวจึงควรมีวิดีโอหรือภาพถ่ายเป็นหลัก และมีระบบที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในภาษาญี่ปุ่นได้ดีขึ้น 3.การมีระบบสนับสนุน คันจิ คำศัพท์และการตรวจสอบความเข้าใจ ซึ่งในเว็บไซต์จะมีระบบที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในคันจิที่ถูกเขียนอยู่ในบทความในเว็บไซต์เลย ไม่จำเป็นต้องเปิดพจนานุกรมหรือเว็บไซต์อื่นๆเพื่อหาความหมาย ส่วนในด้านคำศัพท์เนื่องจากบทความที่แสดงอยู่ในเว็บไซต์มีการใช้แนวคิดในการเรียนการสอนรูปแบบ “Topic-Based Learning” จึงได้มีการแยกคำศัพท์ที่จำเป็นออกมาให้ผู้เรียนสามารถเข้าไปอ่านก่อนหรือระหว่างอ่านบทความได้ โดยจะมีการแปลความหมายเอาไว้เป็น

ภาษาอังกฤษ สุดท้ายในด้านของการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนจะมีคำถามให้ตอบท้ายบทความ ผู้เรียนจะได้ตรวจสอบความเข้าใจของตนเองหลังเรียน และจะได้แก้ไขหากเข้าใจอะไรผิดไปนั่นเอง นอกจากนี้ยังมีระบบสนับสนุนอื่นๆด้วย เช่น ระบบการอ่านออกเสียง ในเว็บไซต์ เป็นต้น

“การสร้างแรงจูงใจอย่างต่อเนื่อง” ได้มีการใช้ 3 หลักการในการสร้างแรงจูงใจได้แก่ 1.สื่อการเรียนรู้ มีความง่ายในการใช้เรียนโดยเฉพาะในด้านภาษาคือมีระบบสนับสนุนมากมายอย่างที่โต้ตอบกันได้อย่างไป นอกจากนี้เนื่องจากเว็บไซต์ใช้วิธีการเก็บข้อมูลความสนใจของผู้เรียนมาสร้างจึงสามารถบอกได้ว่าสื่อหรือหัวข้อประเภทไหนที่ผู้เรียนจะสนใจ และต้องใช้วิธีอะไรบ้างในการสร้างความสนใจในระยะยาวให้แก่ผู้เรียน 2. ความทันสมัย สื่อจากหลากหลายแหล่งมักจะเป็นเรื่องที่คุณเรียนมักจะรู้อยู่แล้ว อีกทั้งยังไม่ได้มีการอัปเดตเพิ่มเติมเมื่อมีข้อมูลใหม่เกิดขึ้น ในส่วนนี้ผู้พัฒนาจึงได้ใช้วิธีการอัปเดตสื่อการเรียนรู้ให้มีความทันสมัยมากขึ้น คือจะมีการเพิ่มเนื้อหาในหัวข้อต่างๆ อยู่เสมอๆ 3.การเชื่อมต่อกันระหว่างผู้เรียน ในเว็บไซต์จะมีพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน ซึ่งตามปกติแล้วเว็บไซต์สำหรับการเรียนภาษาญี่ปุ่นมักจะมีพื้นที่ในส่วนนี้ค่อนข้างน้อยและผู้ที่ใช้เข้าไปใช้มักจะเป็นผู้เรียนที่มีความสนใจในภาษามากเป็นพิเศษ ไม่ค่อยมีผู้เรียนทั่วไปเข้าไปใช้งาน ซึ่งการที่“อิโรการุ”มีพื้นที่ดังกล่าวอยู่เป็นจำนวนมากและไม่ได้มีการเรียนรู้ภาษาอย่างจริงจังเพียงอย่างเดียวแต่มุ่งเน้นเรียนในสิ่งที่ผู้เรียนสนใจอย่างวัฒนธรรมญี่ปุ่นด้วย ทำให้ผู้เรียนที่ไม่ค่อยได้ใช้พื้นที่ในส่วนนี้ในเว็บไซต์อื่นๆหันมาใช้และสร้างโอกาสในการใช้ภาษาญี่ปุ่นในสื่อสารกับผู้เรียนคนอื่นๆด้วย

ตอนที่ 5 สรุปและแนวทางหลังจากนี้

จากแนวคิดที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์“อิโรการุ”ที่ได้กล่าวไปทำให้เว็บไซต์ได้ใช้สิ่งที่ผู้เรียนมีความสนใจ เป็นสื่อกลางในการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสร้างแรงจูงใจในระยะยาว ซึ่งมีความแตกต่างกับเว็บไซต์ที่สอนภาษาญี่ปุ่นโดยทั่วไปคือเน้นด้านวิชาการเพียงอย่างเดียว โดยหลังจากนี้ผู้พัฒนาจะมีการสำรวจพฤติกรรมของผู้ใช้งานว่ามีรูปแบบการใช้เว็บไซต์อย่างไร เพื่อนำมาปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

3. ภาพรวมและประเด็นที่น่าสนใจของบทความ

3.1 ภาพรวมของบทความ

ตัวบทความมีการอธิบายแนวทางการพัฒนาเว็บไซต์โดยบอกขั้นตอนและวิธีการทำไว้อย่างกระจ่าง นอกจากนี้ยังมีการแสดงผลการเลือกหัวข้อของผู้เรียนเชิงสถิติที่ใช้ในการสร้างเว็บไซต์และอธิบายแต่ละส่วนของเว็บไซต์เอาไว้อย่างละเอียด ซึ่งผู้วิจารณ์คิดว่าบทความในครั้งนี้ค่อนข้างเล่าได้อย่างเป็นลำดับ เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ง่าย และน่าจะเหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นครูผู้สอนภาษาที่อยากจะหาไอเดียไปใช้สร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักเรียนของตน โดยอาจจะนำหัวข้อในเว็บไซต์มาใช้ประกอบการสอนในห้องเรียน หรือมอบหมายให้ผู้เรียนใช้ในการฝึกอ่านนอกห้องเรียนด้วยก็ได้

3.2 ประเด็นที่น่าสนใจของบทความและเว็บไซต์

นอกจากตัวบทความแล้วผู้วิจารณ์ก็ได้ลองเข้าไปใช้เว็บไซต์อิโรการุและสำรวจความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีเขียนเอาไว้ในเว็บไซต์ด้วยโดยได้สรุปออกมาเป็นประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

สิ่งที่ติของเว็บไซต์

1. แนวทางที่ใช้ในการสร้างเว็บไซต์สำหรับการเรียนภาษาค่อนข้างใช้แนวคิดที่เป็นเอกลักษณ์ คือใช้การสิ่งที่ผู้เรียนสนใจมาเป็นแนวทางสำคัญในการออกแบบบทเรียนที่ใช้อยู่ในเว็บไซต์ ซึ่งทำให้สามารถสร้างสิ่งที่ไม่มีในเว็บไซต์สำหรับการเรียนภาษาส่วนใหญ่ได้ ซึ่งก็คือสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้แก่ผู้เรียนในระยะยาวได้
2. การเข้าถึงได้ง่าย เว็บไซต์ถูกออกแบบมาให้ง่ายต่อการดัดแปลงใช้กับหลาย Platform อยู่แล้วจึงสามารถพัฒนาเว็บไซต์สำหรับระบบคอมพิวเตอร์ มือถือ และแท็บเล็ต ได้พร้อมๆ โดยหัวข้อต่างๆ ถูกนำเสนอออกมาในรูปแบบไอคอนขนาดใหญ่ มีสีสันที่โดดเด่นและสามารถบอกถึงหัวข้อนั้นๆ ได้อย่างคร่าวๆ (จากภาพที่ 1) จึงง่ายต่อใช้งานของผู้เรียนในระดับต้น
3. เว็บไซต์มีระบบสนับสนุนการเรียนภาษาญี่ปุ่นที่ค่อนข้างดี เช่น สามารถเปิดคำบรรยายเป็นภาษาอังกฤษและญี่ปุ่นได้ มีคลังคำศัพท์ในเว็บไซต์ หากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับเนื้อหาก็สามารถค้นหาในเว็บไซต์ได้เลยไม่จำเป็นต้องเปิดเว็บไซต์อื่นประกอบ



ภาพที่ 1 ภาพเว็บไซต์อิโรการุ (<https://hirogaru-nihongo.jp/>)

ข้อสงสัยและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเว็บไซต์

1. หัวข้อที่ผู้เรียนสนใจเป็นจำนวนมาก 12 หัวข้อ ได้แก่ 1.ดวงดาวและท้องฟ้ายามราตรี 2.กิจกรรมกลางแจ้ง 3.ศิลปะการต่อสู้ (武道) 4.คาเฟ่และน้ำชา 5. ของหวาน 6.ซูเปอร์มาร์เก็ตและตลาด 7. การเขียนฟูกัน 8.อนิเมะและมังงะ 9.หนังสือและห้องสมุด 10. วัดและศาลเจ้า 11.ดนตรี 12. พืชภัณฑ์สัตว์น้ำ ถูกนำมาเป็นเนื้อหาหลักที่ใช้ในเว็บไซต์แต่ยังมีเรื่องที่ผู้วิจารณ์สงสัยอยู่ก็คือบาง

เรื่องมีความนิยมน้อย เช่น เรื่องการดูดาว ได้รับความนิยมน้อยในลำดับที่ 27 ซึ่งได้รับความนิยมน้อยกว่าเรื่องอื่น ๆ ที่กล่าวมาแต่กลับถูกนำมาใช้เป็นหัวข้อลำดับที่ 1 ในเว็บไซต์ อีกทั้งหัวข้อย่อยบางหัวข้อก็ไม่ค่อยเกี่ยวข้องกับญี่ปุ่น เช่น รูปของพระจันทร์ซึ่งจะกล่าวถึงรูปภาพดวงจันทร์ และพูดถึงเรื่องที่คนญี่ปุ่นเห็นว่าดวงจันทร์มีกระต่ายดำโมจิอยู่เพียงเล็กน้อย เท่านั้น จึงไม่น่าจะเป็นเรื่องที่ผู้เรียนจะให้ความสนใจอย่างที่คุณพัฒนาเว็บไซต์กล่าวเอาไว้ นอกจากนี้ก็ยังมีหัวข้อที่ผู้เรียนสนใจเป็นลำดับต้นๆ อย่างการดูภาพยนตร์ (นิยมเป็นลำดับที่ 2 ของผลการสำรวจ) แต่ก็ไม่ได้ถูกนำมาใช้เป็นเนื้อหาบนเว็บไซต์ซึ่งผู้วิจารณ์คิดว่าอาจจะเป็นปัญหาด้านลิขสิทธิ์จึงไม่ได้นำมาใช้บนเว็บไซต์ก็เป็นไปได้

2. ระบบการแสดงความคิดเห็น ยังค่อนข้างใช้รูปแบบที่ค่อนข้างเก่า เช่น ในการเลือกประเทศของผู้ที่มาแสดงความเห็นยังต้องเขียนด้วยตนเองอยู่ อีกทั้งคณิศรที่ใช้ยังยากเกินไปสำหรับผู้เรียนระดับต้น (เว็บไซต์ถูกออกแบบมาสำหรับผู้เรียนระดับต้น) ถ้าหากไม่มีหน้าเว็บไซต์ภาษาอังกฤษก็ยากที่จะแปลความหมายของคณิศรบ้างออก แต่ถึงจะเป็นเช่นนั้นคนต่างชาติส่วนใหญ่ที่มาแสดงความคิดเห็นระดับภาษาญี่ปุ่นที่ใช้ก็ยังคงอยู่ในระดับต้น แสดงให้เห็นว่าคุณพัฒนาสามารถดึงดูดผู้เรียนในระดับต้นได้จริงๆ
3. เว็บไซต์ถูกออกแบบมาสำหรับผู้เรียนในระดับต้นจริงๆ คือ รูปประโยคที่ใช้ คำศัพท์ ค่อนข้างง่าย แม้แต่ผู้ที่เริ่มเรียนภาษาญี่ปุ่นได้ไม่นาน แต่สำหรับผู้เรียนในระดับกลางขึ้นไปแทบจะไม่มีประโยคสำหรับการเรียนเลยเนื่องจากเนื้อหาในเว็บไซต์มีน้อยมาก ส่วนใหญ่จะเป็นรูปภาพที่มีการอธิบายสั้นๆ ด้านล่าง มีเนื้อหาใน 1 เรื่องยังมีข้อความรวมไม่ถึงครึ่งหน้ากระดาษ A4 จึงไม่น่าใช้งานในระยะยาวได้ หากเพิ่มเนื้อหาที่ยากขึ้นในเว็บไซต์บ้างก็น่าจะช่วยยืดอายุการใช้งานของเว็บไซต์ได้
4. จากหัวข้อที่คุณพัฒนาเว็บไซต์ได้ทำการเก็บรวบรวมมาคิดว่าในหลายๆ หัวข้อหากมาสำรวจความเห็นของคนไทยเพียงประเทศเดียว ก็น่าจะมีบางเรื่องที่ไม่น่าจะได้รับความนิยมนัก เช่น ดวงดาวและท้องฟ้ายามราตรี ซึ่งสำหรับคนไทยแล้วภาพลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นที่ถูกแสดงออกมาในสื่อส่วนใหญ่ไม่มีการพูดถึงเรื่องดวงดาวเลย หรือเรื่องกิจกรรมกลางแจ้งก็เช่นกัน คนไทยโดยเฉพาะคนเมืองส่วนใหญ่ น่าจะไม่ได้มีโอกาสในการออกไปทำกิจกรรมประเภทนี้ อย่างเช่น การปั่นจักรยานระยะทางไกล การออกไปชมดอกไม้ เนื่องจากสภาพแวดล้อมไม่ค่อยเอื้ออำนวย แต่ในทางกลับกันคนไทยในปัจจุบันน่าจะให้ความสนใจในเรื่องของ Soft-power ของประเทศญี่ปุ่นกันมากยิ่งขึ้น เช่น ละครญี่ปุ่นที่มีการฉายบน streaming ต่างๆ เช่น Netflix กันมากยิ่งขึ้น ซึ่งแตกต่างกับสมัยก่อนที่ละครญี่ปุ่นหาดูค่อนข้างยาก ทำให้คนที่เข้าถึงสื่อประเภทนี้ได้ส่วนใหญ่จึงมักจะเป็นคนที่ชอบละครญี่ปุ่นอยู่แล้ว และคนทั่วไปอาจจะไม่ได้ดูละครญี่ปุ่นเลย