

การเข้าร่วมงานประชุมวิชาการระดับนานาชาติ
American Educational Research Association Annual Conference 2013
ณ เมืองซานฟรานซิสโก ประเทศสหรัฐอเมริกา

Participation in the International Conference on American Educational Research
 Association Annual Conference 2013 at San Francisco, USA

สกนธ์ชัย ชะนูนันท์¹

Skonchai Chanunant

การวิจัยทางการศึกษา (Educational Research) ถือได้ว่าเป็นกระบวนการและกลไกในการขับเคลื่อนและพัฒนาระบบการศึกษา และในส่วนของขั้นตอนการทำงานของนักวิจัยทางการศึกษานั้น จะมีรูปแบบและลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน มีความน่าเชื่อถือผ่านกระบวนการตรวจสอบความถูกต้องหลายขั้นตอน เนื่องจากเป็นศาสตร์ทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่จำเป็นต้องมีการตรวจสอบอย่างเข้มข้นหนึ่งในขั้นตอนหลักและมีความสำคัญมากก็คือการนำเสนอและวิพากษ์ผลงานวิจัยของชุมชนสังคมของนักวิจัย (Research Community) ด้วยกันเอง ซึ่งจะเป็นเวทีเปิดโอกาสให้นักวิจัยได้ถกเถียงและตรวจสอบความถูกต้องของกระบวนการ หลักฐานและข้อค้นพบจากงานวิจัย ที่นำไปสู่ความเข้าใจที่ถูกต้องและสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้กับวงวิชาการทางการศึกษา

การประชุมวิชาการ ถือได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของกระบวนการตรวจสอบความถูกต้องของงานวิจัยเนื่องจากผู้วิจัยเองจะได้มีโอกาสนำเสนอสิ่งที่พวกเขาได้คิด ลงมือทำสิ่งที่ค้นพบ และเปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมวงวิชาการวิพากษ์วิจารณ์งาน ตรวจสอบความถูกต้อง เสนอแนะแนวคิดเพื่อการปรับปรุงและพัฒนาผลงานวิจัยให้ดีขึ้นงานประชุมวิชาการประจำปี (Annual Meeting) ของสมาคมวิจัยทางการศึกษาแห่งอเมริกา หรือที่เรียกว่า American Educational Research Association ชื่อย่อ AERA เป็นงานประชุมวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยทางการศึกษาในทุกมิติ และทุกระดับ มีทั้งนักวิชาการ นักวิจัย ครู นักการศึกษา ศึกษานิเทศน์ ตัวแทนภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง เดินทางมาเข้าร่วมประชุม จากทั่วสหรัฐอเมริกาและทั่วโลก ซึ่งทำให้มีจำนวนผู้เข้าร่วมประชุมในหลักหลายหมื่นคน มีรูปแบบการประชุมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอผลงานแบบ

ปากเปล่า (Oral presentation) แบบโปสเตอร์ (Poster presentation) การประชุมแบบโต๊ะกลม (roundtable session) การนำเสนอของนักวิชาการหรือนักวิจัยที่มีชื่อเสียง (Keynote presentation) การเปิดบูธของสำนักพิมพ์วารสารวิชาการที่มี Impact Factor สูงๆ ของการวิจัยทางการศึกษาทุกแขนงที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้เปิดการทำกิจกรรมปฏิบัติการ หรือที่เราชอบเรียกว่า เวิร์คชอป (workshop) ให้กับนักวิจัยที่จะส่งผลงานตีพิมพ์กับวารสารนั้นๆ ให้มีความเข้าใจกับรูปแบบและเกณฑ์ที่สำคัญของการส่งและได้รับการตอบรับให้ได้ตีพิมพ์ลงในวารสาร ซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุดของการทำวิจัย ซึ่งนักวิจัยจะได้รับประโยชน์อย่างสูงสุดจากการเข้าร่วมงานประชุมวิชาการนี้

ในการประชุมวิชาการประจำปี 2013 นี้ ของ AERA ได้จัดขึ้นที่เมืองซานฟรานซิสโก ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งจัดขึ้นในระหว่างวันที่ 27 เมษายน ถึงวันที่ 1 พฤษภาคม 2556 ในงานนี้ ทางคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ซึ่งเป็นองค์กรที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการศึกษา ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาด้านการวิจัยทางการศึกษารวมทั้งการส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพของคณาจารย์ด้านการวิจัย ได้มีตัวแทนเดินทางไปเข้าร่วมประชุมวิชาการในครั้งนี้ ซึ่งนำโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรกรณ์ ประจันบาน หัวหน้าภาควิชาการศึกษา ดร.ชำนาญ ปานาวงษ์ และ ดร.สกนธ์ชัย ชะนูนันท์ คณาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ในการเดินทางไปเข้าร่วมประชุมวิชาการในครั้งนี้ เนื่องจากเป็นงานประชุมขนาดใหญ่มาก มีงานวิจัยนำเสนอมากมาย และจัดแบ่งหัวข้อการประชุมที่เวลาตรงกัน ซึ่งมีความน่าสนใจในหลายๆ หัวข้อ แต่ทางผู้เข้าร่วมเองก็ได้วิเคราะห์และตัดสินใจเลือกหัวข้อที่สนใจมากที่สุดเท่านั้น

¹ ดร., สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ศึกษา ภาควิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

หนึ่งในหัวข้อที่น่าสนใจมากที่สุดก็คือ เกมส์และการเรียนรู้ ในหัวข้อนี้นักวิจัยและนักวิชาการที่มีชื่อเสียงหลายท่าน ไม่ว่าจะเป็น Professor Kurt Squire จาก University of Wisconsin-Madison ที่ผู้เขียนเคยมีโอกาสไปศึกษา ในช่วงปี 2005-2006 ในขณะที่ศึกษาในระดับปริญญาเอก และได้มีโอกาสเข้าเรียนในรายวิชาที่ท่านสอน นอกจากนี้ ยังมี Professor Eric Klopfer จาก Massachusetts Institute of Technology หรือ MIT ซึ่งวิจัยและศึกษา เกี่ยวกับการใช้เกมส์คอมพิวเตอร์สำหรับการเรียนการสอน วิทยาศาสตร์ และ STEM Education ซึ่งเกี่ยวข้องกับ งานวิจัยของผู้เขียนเอง เนื่องจากมีความคุ้นเคยจากการที่ได้มีโอกาสศึกษางานของนักวิจัยทั้ง 2 ท่านนี้ และมี โอกาสในการอ้างอิงถึงในงานเขียนของผู้เขียนที่ผ่านมา จึงทำให้การเข้าร่วมรับฟังอภิปรายในหัวข้อนี้นี้จึงมีความ น่าสนใจเป็นพิเศษสำหรับผู้เขียนเอง ในการนำเสนอ อภิปรายครั้งนี้ ประเด็นที่ถูกหยิบยกมาพูดคุยอภิปรายกัน จะมุ่งไปที่รูปแบบวิธีการสอนที่ใช้เกมส์ที่มีความเหมาะสม ขันตอนกระบวนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้อง กับรูปแบบของเกมส์ที่นำไปสู่การเรียนการสอนที่มี ประสิทธิภาพ ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ได้ ในส่วนนี้ได้มีการตอบโต้ทางวิชาการของ ฝ่ายสนับสนุนและต่อต้านการใช้เกมส์กับการเรียนสอนใน แง่มุมของความเข้าใจกันได้ อย่างไรก็ตาม จากการตอบโต้ และอภิปรายตรวจสอบแนวคิดและผลงานวิจัยที่นักวิจัย หยิบยกนำมาเสนอ พบว่าการนำแนวคิดของเกมส์ คอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนนั้นมีผลเชิง บวกทั้งในตัวครูผู้สอนและตัวผู้เรียนเอง หลังจากเสร็จสิ้น การนำเสนอและอภิปรายในห้องแล้ว บรรยากาศทาง วิชาการอย่างหนึ่งที่พบได้เสมอก็คือ บทสนทนาที่เกิดขึ้น ระหว่างนักวิจัยด้วยกันเองที่ก่อให้เกิดโครงข่ายการทำงาน ซึ่งนำไปสู่ความร่วมมือในการทำงานวิจัยร่วมกันในอนาคต

ซึ่งถือเป็นรูปแบบและกลไกที่สำคัญที่จะสร้างเครือข่าย ความร่วมมือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของนักวิจัย นอกจากนี้ ผู้เขียนยังได้มีโอกาสเข้าร่วมรับฟังและอภิปรายเกี่ยวกับ หัวข้อเรื่อง ความสนใจใฝ่เรียนรู้ หรือที่เรียกว่า Engagement กับการเรียนรู้ ซึ่งในห้องนำเสนอได้มีการ นำเสนอข้อมูลเบื้องต้นโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ที่คัดเลือกโดย คณะกรรมการของ AERA และทีมงานวิจัยที่ร่วมเสนอใน หัวข้อนี้ 5 งานวิจัย ซึ่งสามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้ คือ นักวิจัยได้พยายามถกเถียงเกี่ยวกับความหมายที่แท้จริง ของ Engagement เพื่อจะได้วางกรอบแนวทางในการ จัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เกิดสิ่งนี้ขึ้น รวมไปถึงกรอบแนว ทางการวัดและประเมิน อย่างไรก็ตามถึงแม้จะมีหลาย บทความวิชาการและงานวิจัยที่พยายามอธิบายความหมาย และกรอบการวัดและประเมิน แต่ในปัจจุบัน Engagement ยังมียังคงประกอบและมิตมีความสำคัญที่ มากมายที่ยังไม่สามารถอธิบายให้ครอบคลุมได้ ในช่วง ท้ายของการประชุมหัวข้อนี้ ผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านได้ พยายามท้าทายนักวิจัยทางการศึกษาให้ศึกษาวิจัยเพื่อสร้าง ความเข้าใจให้ถูกต้องและครอบคลุมมากขึ้นเนื่องจากเป็น กลไกหนึ่งที่สำคัญที่จะนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนที่มี ประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายได้

อันที่จริงแล้วงานประชุมวิชาการประจำปี AERA 2013 ยังมีอีกหลายส่วนที่น่าสนใจ แต่ทางผู้เขียน เองไม่สามารถเข้าร่วมได้ทุกหัวข้อการประชุมได้ งาน ประชุมครั้งนี้ได้เปิดมุมมองและแนวคิดวิจัยทางการศึกษา ของตัวผู้เขียนเอง รวมทั้งทำให้เกิดการสร้างเครือข่าย แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักวิจัยและนักวิชาการที่มีชื่อเสียง ระดับนานาชาติ ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรคผลงานวิจัยที่มี ระดับคุณภาพสูงชันและสามารถตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ ระดับนานาชาติที่มี Impact Factor ที่มีค่าสูงๆ ได้



ภาพที่ 1 ตัวแทนภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ (จากซ้ายไปขวา ดร. ชำนาญ ปานาวงษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปกรณ์ ประจันบาน และ ดร. สกนธ์ชัย ชะนูนันท์)



ภาพที่ 2 บรรยากาศการประชุมแบบโต๊ะกลมหรือ Roundtable



ภาพที่ 3 ภาพบรรยากาศการประชุมหัวข้อย่อยในงานประชุมวิชาการ AERA 2013 เรื่องเกมส์กับการเรียนรู้