

แนวทางการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตมีมในการจัดการเรียนรู้
เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียน

Guideline for Integrating the Internet Memes in Learning Management
to Promote Learner's Critical Thinking Skill

นันทวัฒน์ เนตรเจริญ* (Nantawat Nedjaroen)

สุชมาล จันทวี** (Sukhumarn Chanthawee)

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งนำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตมีมในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียน เนื้อหาแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ มโนทัศน์เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตมีม มโนทัศน์เกี่ยวกับทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ และแนวทางการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตมีมในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียน โดยเสนอแบบจำลอง “ABCDEF” ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการ 6 ขั้นตอน ได้แก่ Aiming goal (กำหนดเป้าหมาย) Borrowing meme (ชวนขยายหามีม) Critical question (ตั้งคำถาม) Discussion (เปิดสนทนาแลกเปลี่ยน) Evaluation (วัดผลการเรียนรู้) Feedback providing (สะท้อนผลสู่การพัฒนา)

คำสำคัญ : อินเทอร์เน็ตมีม, ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์, การจัดการเรียนรู้

ABSTRACT

This article aims to present the guideline for integrating the internet memes in learning management to promote learner's critical thinking skill. The content consists of 3 parts, namely, the basic concept about internet memes, the basic concept about critical thinking skill, and the guideline for integration of internet memes to promote learner's critical thinking skill. The “ABCDEF” model is presented as a guideline, which is composed of 6 steps: Aiming goal; Borrowing meme; Critical question; Discussion; Evaluation; and Feedback providing.

Keywords: Internet Memes, Critical Thinking Skill, Learning Management

* อาจารย์ สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช อีเมล: r_arts_55@hotmail.com

Teacher, Department of Thai, Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University, email: r_arts_55@hotmail.com

** อาจารย์ สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช อีเมล: sukhumarn_cha@nstru.ac.th

Teacher, Department of Thai, Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University, email:

sukhumarn_cha@nstru.ac.th

บทนำ

จากข้อมูลสถิติผู้ใช้อินเทอร์เน็ต (internet) ซึ่งเผยแพร่เมื่อเดือนมกราคม พ.ศ.2564 พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกมีจำนวนสูงถึง 4.66 พันล้านราย คิดเป็นร้อยละ 59.5 ของจำนวนประชากรโลก (Johnson, 2021) และผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยมีจำนวนสูงถึง 48.59 ล้านราย คิดเป็นร้อยละ 69.5 ของจำนวนประชากรไทย (Kemp, 2021) ข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าอินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งอินเทอร์เน็ตได้หลอมรวมเข้ากับกิจกรรมต่างๆ ของคนในสังคม ทั้งการสื่อสาร การทำธุรกรรม การสร้างความบันเทิง รวมถึงการศึกษา การจัดการเรียนการสอนในยุคศตวรรษ 21 พึ่งพาอินเทอร์เน็ตมากขึ้น โดยเฉพาะภายใต้สถานการณ์การใช้ชีวิตแบบวิถีใหม่ (new normal) ซึ่งมุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนผ่านช่องทางออนไลน์เป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ที่หลากหลาย ทั้งเกมเพื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เช่น Blooket, Quizizz, Vonder Go, Wordwall ฯลฯ แพลตฟอร์มชั้นเรียนออนไลน์ เช่น Google Classroom หรือ ClassStart หรือแม้กระทั่งสื่อสังคมออนไลน์อย่างเช่น Facebook หรือ Youtube ก็ถูกนำมาใช้เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

การบูรณาการสื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนย่อมทำให้ผู้เรียนได้พบเห็นอินเทอร์เน็ตมีม (internet meme) ซึ่งถือเป็นวาทกรรมหลากหลายรูปแบบ (multimodality) ชนิดหนึ่งที่ปรากฏแพร่หลายในสื่อสังคมออนไลน์ โดยทั่วไปแล้วอินเทอร์เน็ตมีมจะนำมาใช้เพื่อสร้างความบันเทิง ทว่าจากการทบทวนวรรณกรรมพบว่าอินเทอร์เน็ตมีมสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อจัดการเรียนรู้ได้ด้วย ดังที่ปรากฏงานวิจัยสนับสนุน เช่น งานวิจัยเรื่อง Humour Discourse in Internet Memes: An Aid in ESL Classrooms (Harshavardhan, Wilson, and Kumar, 2019) งานวิจัยเรื่อง Enhancing Descriptive Writing Achievement of Tenth Graders by Using Internet Meme Picture (Inderawati, Ariani, and Hambali, 2018) งานวิจัยเรื่อง Joy of Learning through Internet Memes (Reddy, Singh, and Kapoor, 2020) เป็นต้น ผลงานวิจัยเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้และพัฒนาทักษะความรู้ของผู้เรียนในด้านต่างๆ ได้

ทักษะอย่างหนึ่งที่ผู้สอนสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนได้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยอินเทอร์เน็ตมีมคือทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking skill) เนื่องจากอินเทอร์เน็ตมีมกับทักษะการคิดเชิงวิพากษ์มีความสัมพันธ์กัน กล่าวคือ อินเทอร์เน็ตมีมเป็นวาทกรรมหลากหลายรูปแบบซึ่งมีการสื่อความหมายที่สลับซับซ้อน การมีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์จะช่วยให้การวิเคราะห์ตีความและทำความเข้าใจความหมายที่สื่อผ่านอินเทอร์เน็ตมีมได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น นอกจากนี้ประเด็นเนื้อหาที่ถ่ายทอดผ่านอินเทอร์เน็ตมีมก็มีความหลากหลาย โดยมีนับตั้งแต่ประเด็นขำขันไปจนถึงประเด็นปัญหาที่ได้รับความสนใจในระดับสังคมไทยและสังคมโลก การสอนด้วยอินเทอร์เน็ตมีมจึงช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เชื่อมโยงเนื้อหาในชั้นเรียนกับสถานการณ์ในสังคมไปได้พร้อมๆ กัน และยังช่วยให้ผู้เรียนใช้ชีวิตท่ามกลางวัฒนธรรมการโพสต์และแชร์ (post and share) ในสังคมออนไลน์ได้อย่างรู้เท่าทัน

ด้วยเหตุผลข้างต้น การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียนโดยใช้อินเทอร์เน็ตมีเป็นสื่อการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางที่มีความร่วมสมัยและน่าสนใจ ในบทความนี้จะเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตมีเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียน โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 3 ส่วน ได้แก่ มโนทัศน์เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตมี มโนทัศน์เกี่ยวกับทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ และแนวทางการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตมีในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

มโนทัศน์เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตมี

คำศัพท์ “meme” (มีม) ปรากฏใช้เป็นครั้งแรกในหนังสือ The Selfish gene (1976) โดย ริชาร์ด ดอว์กินส์ (Richard Dawkins) นักชีววิทยาชาวอังกฤษ เพื่อมุ่งอธิบายปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในมุมมองของทฤษฎีวิวัฒนาการ (evolutionary theory) โดยดอว์กินส์นำคำศัพท์ “mimema” ซึ่งมีความหมายว่า “สิ่งเลียนแบบ” (something which is imitated) มาดัดคำให้สั้นลงจนเหลือเพียงคำว่า “meme” เพื่อให้มีเสียงสัมผัสคล้องกับคำว่า “gene” (Shifman, 2013: 363) ดอว์กินส์กล่าวถึงมีมในฐานะหน่วยของการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม (cultural transmission) และเสนอมุมมองว่าวัฒนธรรมต่างๆ เช่น ภาษา บทเพลง แฟชั่น ฯลฯ เป็นหน่วยที่มีวิวัฒนาการ มีการเปลี่ยนแปลง และมีการแพร่กระจาย ไม่แตกต่างไปจากหน่วยพันธุกรรม (gene) ของสิ่งมีชีวิตที่มีการผลิตซ้ำและเปลี่ยนรูปแบบ (Drakett, Rickett, Day, and Milnes, 2018: 112)

ต่อมาในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 กลุ่มผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์นำคำศัพท์ “มีม” มาใช้เพื่อสื่อความหมายถึงชุดความคิดที่สามารถเข้าใจร่วมกันและแพร่หลายได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งชุดความคิดดังกล่าวอาจจะอยู่ในรูปแบบข้อความ รูปภาพ ภาษา หรือหน่วยทางวัฒนธรรมอื่นๆ (Shiffman, 2013: 364 quoted from Knobel and Lankshear, 2007) มีมที่ปรากฏบนพื้นที่อินเทอร์เน็ตเรียกว่าอินเทอร์เน็ตมี (internet meme) อินเทอร์เน็ตมีมีรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งข้อความ รูปภาพ ข้อความผสมผสานรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว (GIF) หรือแม้กระทั่งวิดีโอ อินเทอร์เน็ตมีได้รับความนิยมแพร่หลายและกลายเป็นวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Instagram, Youtube ฯลฯ มีเว็บไซต์ให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประดิษฐ์และประยุกต์มีมด้วยตนเอง (meme generator) เช่น www.imgflip.com, www.makeameme.org เป็นต้น และยังมีเว็บไซต์ www.knowyourmeme.com ซึ่งรวบรวมฐานข้อมูล เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตมีที่ได้รับความนิยม เช่น ประวัติ การแพร่กระจาย ความหมาย ฯลฯ

GIF ย่อมาจากคำว่า Graphics Interchange Format (รูปแบบสับเปลี่ยนภาพกราฟิกส์) เป็นนามสกุลไฟล์รูปแบบหนึ่งของรูปภาพ ซึ่งภาพในสกุลไฟล์ GIF สามารถทำภาพเคลื่อนไหว (animation) ได้

อินเทอร์เน็ตมีมีวิวัฒนาการเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมอารมณ์ขันพื้นบ้าน (folk culture of laughter) (Bahktin, 1984, quoted from Horvath and Mitev, 2016: 52) อาจกล่าวได้ว่าโดยพื้นฐานแล้วอินเทอร์เน็ตมีถูกนำมาใช้เพื่อสร้างอารมณ์ขัน วิธีการสร้างอารมณ์ขันรูปแบบหนึ่งของอินเทอร์เน็ตมีคือการล้อเลียน ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถประดิษฐ์หรือประยุกต์ใช้มีมเพื่อล้อเลียนสิ่งต่างๆ เช่น วิถีชีวิตประจำวัน ประเด็นทางการเมือง เหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ ลักษณะนิสัยของบุคคล ฯลฯ (Kalkina, 2020: 3 quoted

from Knobel and Lankshear, 2007) และการวิเคราะห์อินเทอร์เน็ตมีมมีดังกล่าวดังนี้จะแสดงให้เห็นข้อมูลทางสังคมและวัฒนธรรมที่แฝงเร้นอยู่ได้ ดังที่ปรากฏในตัวอย่างงานวิจัยเรื่อง

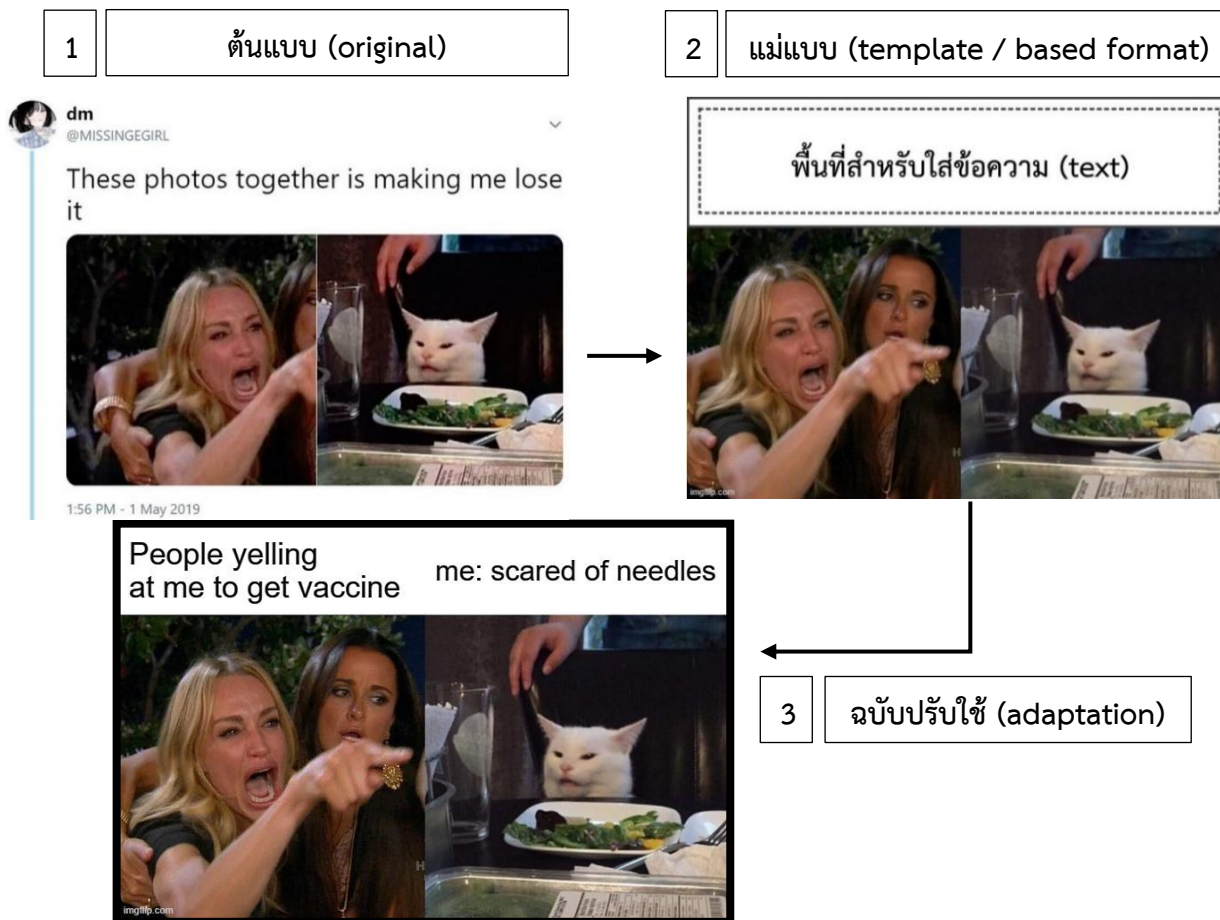
“Free Peltier Now!” The use of Internet Memes in American Indian Activism” (Lenhardt, 2016) งานวิจัยเรื่อง Why is it not Just a Joke? Analysis of Internet Memes Associated with Racism and Hidden Ideology of Colorblindness (Yoon, 2016) งานวิจัยเรื่อง Internet Meme as a Campaign Tool to the Fight against Covid-19 in Nigeria (Eric Msughter, 2020) เป็นต้น งานวิจัยเหล่านี้ล้วนชี้ให้เห็นว่า นอกจากอินเทอร์เน็ตมีมจะสร้างอารมณ์ขันแล้ว อินเทอร์เน็ตมีมยังมีบทบาทสำคัญในฐานะเครื่องมือแสดงออกทางการเมือง และเครื่องมือแสดงความรู้สึกนึกคิดทั้งเชิงบวกและเชิงลบต่อบุคคล กลุ่มคน เหตุการณ์ และประเด็นต่างๆ ในสังคมอีกด้วย

การสร้างอารมณ์ขันและการล้อเลียนของอินเทอร์เน็ตมีมมีหลายลักษณะ บางอันสื่อความหมายโดยตรงอย่างชัดเจนเข้าใจง่าย แต่บางอันสื่อความหมายโดยนัยอย่างแยบคายและต้องอาศัยการวิเคราะห์ตีความ ซึ่งความซับซ้อนเช่นนี้เกิดขึ้นจากคุณสมบัติของอินเทอร์เน็ตมีมที่มีลักษณะเป็นวาทกรรมหลากหลายรูปแบบ (multimodality) กล่าวคือ ภายในอินเทอร์เน็ตมีมจะมีองค์ประกอบทั้งข้อความ (text) และรูปภาพ (image) ทั้งสองสิ่งนี้จะทำหน้าที่สื่อความหมายร่วมกัน หากขาดส่วนใดส่วนหนึ่งไปจะทำให้การสื่อความหมายไม่สมบูรณ์ (Dancygier and Vandelanotte, 2017: 566-567) และเราจะเข้าใจความหมายที่แท้จริงของอินเทอร์เน็ตมีมได้ก็ต่อเมื่อเราสามารถระบุความหมายโดยนัยของตัวข้อความ ตัวรูปภาพ และตัวข้อความผสมรูปภาพได้แล้วเท่านั้น (Vasques and Aslan, 2021: 102)

ในสังคมออนไลน์ซึ่งมีวัฒนธรรมการโพสต์และแชร์ (post and share) อินเทอร์เน็ตมีมบางอันอาจได้รับความสนใจจนกลายเป็นกระแส (viral) และถูกนำไปปรับประยุกต์ใช้ต่อๆ กัน ดังเช่นอินเทอร์เน็ตมีม “woman yelling at a cat” ซึ่งได้รับความนิยมและมีการนำมาปรับประยุกต์ใช้กันอย่างแพร่หลายมานับตั้งแต่ปี ค.ศ. 2019

แผนผังความสัมพันธ์ระหว่างต้นแบบ แม่แบบ และฉบับปรับใช้ ของอินเทอร์เน็ตมีม

กรณีตัวอย่างอินเทอร์เน็ตมีม “woman yelling at a cat”



*ภาพที่ 1 ต้นแบบ ภาพมาจาก <https://knowyourmeme.com/memes/woman-yelling-at-a-cat>

*ภาพที่ 3 ฉบับปรับใช้ ภาพมาจาก <https://imgflip.com/i/5p5xmdm>

อินเทอร์เน็ตมีม “woman yelling at a cat” เกิดจากผู้ใช้ทวิตเตอร์ (Twitter) “@MISSINGEGIRL” นำภาพนักแสดงเทย์เลอร์ อาร์มสตรอง (Taylor Armstrong) กำลังร้องไห้และชี้นิ้ว จากรายการเรียลลิตี “The Real Housewives of Beverly Hills” มาประกอบคู่กับภาพแมวตัวหนึ่งซึ่งต่อมาได้รับฉายาว่า “Smudge the Cat” (ภาพที่ 1) พร้อมกับข้อความ “These photo together making me lose it.” ภาพดังกล่าวเผยแพร่ครั้งแรกในวันที่ 1 พฤษภาคม ค.ศ. 2019 ต่อมาอินเทอร์เน็ตมีมรูปแบบดังกล่าวถูกนำมาปรับใช้กันอย่างแพร่หลายในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ (Know Your Meme, 2021) โดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถนำแม่แบบ (ภาพที่ 2) มาผสมกับข้อความใหม่เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาและอารมณ์ขึ้นตามต้องการ ดังตัวอย่างฉบับปรับใช้ข้างต้น (ภาพที่ 3) ที่มีการนำเสนอเรื่องราวอารมณ์ขึ้นเกี่ยวกับการฉีดวัคซีนป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019

โดยทั่วไปแล้วอินเทอร์เน็ตมีมที่ได้รับความนิยมและถูกนำมาปรับประยุกต์ใช้ต่อๆ กันอย่างแพร่หลาย มักจะมีชนบทการใช้และกรอบความหมายโดยนัยอันเป็นเอกลักษณ์ร่วมกันอยู่ และการถอดรหัสความหมายของอินเทอร์เน็ตมีมชนิดนี้จะต้องอาศัยพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับเอกลักษณ์ของอินเทอร์เน็ตมีมชนิดดังกล่าวด้วย อย่างเช่นอินเทอร์เน็ตมีม “woman yelling at a cat” มักจะนำมาใช้เพื่อแสดงการปะทะกันระหว่างตัวแทน 2 ฝ่าย โดยฝ่ายหนึ่งจะเป็นตัวแทนของความสำคัญและความจริงจัง ฝ่ายนี้จะมีภาพผู้หญิงกำลังร้องไห้และชี้นิ้วขึ้นทำหน้าที่เป็นตัวแทนเพื่อสื่อให้เห็นถึงความรู้สึกเอาจริงเอาจังต่อเรื่องที่นำเสนอ ส่วนอีกฝ่ายหนึ่งจะเป็นตัวแทนของความไม่เห็นด้วย ความไม่ยี่หระ และความไม่ประสีประสาในเรื่องดังกล่าว ฝ่ายนี้จะมีภาพแมวขาวทำหน้าที่เป็นตัวแทนเพื่อสื่อให้เห็นความรู้สึกขำขัน ลักษณะการสื่อความหมายเช่นนี้ถือเป็นชนบทการใช้และกรอบความหมายโดยนัยประจำอินเทอร์เน็ตมีม “woman yelling at a cat” และเมื่อพบเห็นอินเทอร์เน็ตมีมประเภทนี้ในบริบทอื่นๆ ก็จะได้รับรู้ได้โดยทันทีว่าเป็นการล้อเลียนการปะทะกันระหว่างตัวแทน 2 ฝ่าย ตามที่อธิบายในข้างต้น

นอกจากประเด็นด้านการสื่อความหมายแล้ว ความน่าสนใจอีกประการหนึ่งของอินเทอร์เน็ตมีมคือ เนื้อหาสาระที่สอดแทรกอยู่ กล่าวคือ อารมณ์ขันของอินเทอร์เน็ตมีมมักจะเกิดจากการนำเรื่องราวในชีวิตประจำวัน ประสบการณ์ และเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมมาล้อเลียน (mocking) โดยเนื้อหาสาระที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ตมีมนั้นมีทั้งเป็นประเด็นที่ได้รับความนิยมสนใจเฉพาะกลุ่ม เช่น กลุ่มคนรักแมว กลุ่มแฟนคลับศิลปิน กลุ่มนักเรียน ฯลฯ และประเด็นร่วมสมัยที่ผู้คนในสังคมให้ความสนใจในขณะนั้น เช่น ขาววงการบันเทิง ความเคลื่อนไหวในวงการกีฬา เหตุการณ์ทางการเมือง ประกาศผลรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาล หรือเหตุการณ์การแพร่ระบาดของโรค (ดังตัวอย่างในภาพที่ 3) เป็นต้น ดังนั้นอินเทอร์เน็ตมีมจึงมิได้เป็นเพียงเครื่องมือสร้างอารมณ์ขันที่ไร้แก่นสาร ทว่ายังเป็นตัวบทที่สามารถบันทึก (record) สะท้อนภาพ (reflect) นำเสนอ (present) เผยแพร่ (spread) และวิพากษ์วิจารณ์ (critic) สิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตประจำวันของมนุษย์ สภาพสังคม และวัฒนธรรมได้อีกด้วย

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า อินเทอร์เน็ตมีมเป็นตัวบทที่มีความทันสมัย มีการสื่อความหมายอย่างละเอียดซับซ้อน และยังสอดแทรกไปด้วยเนื้อหาสาระที่น่าสนใจ จึงสามารถนำมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์ได้หลายระดับ นับตั้งแต่การทำความเข้าใจความหมายของอินเทอร์เน็ตมีม การวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นปัญหาที่สอดแทรกอยู่ในอินเทอร์เน็ตมีม การเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับบริบททางสังคม และวัฒนธรรม ตลอดจนไปจนถึงการตรวจสอบและประเมินผลกระทบจากการตัดสินใจ

มโนทัศน์เกี่ยวกับทักษะการคิดเชิงวิพากษ์

ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking Skills) คือความสามารถในการทำความเข้าใจชุดข้อมูล หรือชุดความรู้ได้ลึกซึ้งกว่าระดับผิว และสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างชุดข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์นั้นประกอบด้วยความคิดวิเคราะห์ การประเมินค่า และการคิดสังเคราะห์ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อสรุปหรือมุมมองใหม่ เพื่อประเมินค่าการณัผลลัพท์หรือผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น และเพื่อตรวจสอบกระบวนการคิด (Almalki, 2019: 44-45) การคิดเชิงวิพากษ์ถือเป็นทักษะทางปัญญา (Cognitive Skills)

ระดับสูง (Nieto and Saiz, 2010: 19) และมีความเกี่ยวข้องกับการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ซึ่งเป็นการคิดที่ละเอียดซับซ้อน ยืดหยุ่น พึ่งพาบริบท และไม่มีรูปแบบกฎเกณฑ์ที่ตายตัว ยกตัวอย่างเช่นการคำนวณ บวก ลบ คูณ หาร ไม่ถือเป็นการคิดขั้นสูง เพราะมีรูปแบบการคิดที่แน่นอน แต่การพิจารณาว่าข่าวจากแหล่งใดมีความน่าเชื่อถือมากกว่ากันถือเป็นการคิดขั้นสูง เพราะการประเมินความน่าเชื่อถือนั้นจะต้องพิจารณาจากปัจจัยหลายประการ (Halpern, 1998 quoted in Nieto and Saiz, 2010: 19) จึงสรุปได้ว่าทักษะการคิดเชิงวิพากษ์เป็นความสามารถในการทำ ความเข้าใจ ตรวจสอบ และประเมินค่าชุดข้อมูล ชุดความรู้ และชุดความคิดต่างๆ อย่างมีวิจารณ์ญาณโดยพึ่งพาบริบทที่เกี่ยวข้อง

นักวิชาการหลายท่านได้พยายามจำแนกรูปแบบของการคิดเชิงวิพากษ์ไว้หลายรูปแบบ ทว่าเนื่องจากการคิดเชิงวิพากษ์นั้นมีกระบวนการที่ซับซ้อนและหลากหลาย แต่ละท่านจึงมีแนวทางการจำแนกแตกต่างกันไป โดยในที่นี้จะอ้างถึงประเภทของการคิดเชิงวิพากษ์ 7 ขั้นตอน (As'ari, 2014: 4) เพื่อให้เห็นขอบเขตโดยสังเขป ดังนี้

- ขั้นที่ 1 สามารถทำความเข้าใจข้อเสนอและข้อโต้แย้งของผู้อื่นโดยปราศจากอคติ
- ขั้นที่ 2 สามารถทำความเข้าใจชุดความเชื่อ (assumption) เบื้องหลังข้อเสนอและข้อโต้แย้งนั้น
- ขั้นที่ 3 สามารถประเมินความเป็นเหตุเป็นผลของความสัมพันธ์ระหว่างข้อเสนอกับชุดความเชื่อ
- ขั้นที่ 4 สามารถพิสูจน์ตรวจสอบความเหมาะสมของชุดความเชื่อที่ใช้ลงข้อสรุป
- ขั้นที่ 5 สามารถตัดสินความเป็นเหตุเป็นผลของข้อเสนอและข้อโต้แย้งของผู้อื่น
- ขั้นที่ 6 สามารถรวบรวมหลักฐานเพื่อสนับสนุนหรือพัฒนาทางเลือก
- ขั้นที่ 7 สามารถนำเสนอข้อสนับสนุนหรือทางเลือกซึ่งช่วยโน้มน้าวผู้อื่นได้อย่างมีฐาน

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าการคิดเชิงวิพากษ์นั้นประกอบไปด้วยกระบวนการคิดหลายระดับ นับตั้งแต่การทำความเข้าใจสาร การประเมินสาร การพิสูจน์ตรวจสอบสาร ไปจนถึงการสืบค้นข้อมูลเพื่อใช้เป็นเหตุผลและพัฒนาทางเลือก และการนำเสนอแลกเปลี่ยนทางความคิดกับผู้อื่นอย่างมีวุฒิภาวะ การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์จึงช่วยยกระดับศักยภาพของมนุษย์ในหลายมิติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในมิติด้านการคิดและการสื่อสาร เพราะผู้ที่มีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์จะมองว่าปัญหาและประเด็นถกเถียงต่างๆ เป็นเรื่องท้าทาย มุ่งมั่นที่จะทำความเข้าใจเรื่องที่ซับซ้อน พิจารณาตัดสินจากสภาพหลักฐานมากกว่าความคิดเห็นส่วนตัว สนใจความคิดเห็นต่างของผู้อื่น ไม่ยึดติดความคิดแบบสุดโต่ง และใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ (Ruggiero, 2012: 21-22)

การคิดเชิงวิพากษ์นับเป็นทักษะอย่างหนึ่งซึ่งสามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝนขัดเกลอย่างต่อเนื่อง เช่นเดียวกับทักษะด้านอื่นๆ อย่างไรก็ตามการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์นั้นก็มีอุปสรรคซึ่งโดยส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับปัจจัยภายในบุคคล ทั้งพื้นฐานความรู้ สภาพร่างกายและจิตใจ ลักษณะนิสัย หรือระบบวิธีคิด เช่น การขาดความรู้ความเข้าใจอันถ่องแท้ในเรื่องที่ต้องพิจารณา (ignorance) การขาดข้อมูลสนับสนุน (lack of support) การมีอคติและความลำเอียง (personal biases and prejudices) การมีสภาพร่างกายและจิตใจที่ไม่พร้อมต่อการใช้ความคิด (physical and emotional barriers) การใช้ภาษาที่สื่อความหมายไม่ชัดเจน

และชวนให้เข้าใจคลาดเคลื่อน (evasive language) การเลือกรับรู้เฉพาะมุมมองของตนเอง (selective perception) การตัดสินด้วยอารมณ์ความรู้สึกและทัศนคติส่วนตัว (value judgement) การมีความสับสนในการรับรู้และตีความสาร (pareidolia / apophenia) รวมถึงการใช้เหตุผลวิบัติ (fallacy) รูปแบบต่างๆ เช่น การใช้เหตุผลแบบวนเวียน (circular reasoning) การใช้เหตุผลวิบัติแบบโดมิโนหรือทางลาดชันลื่น (fallacy of the domino effect or sliding slope) เป็นต้น (Almalki, 2019: 48-53) สิ่งเหล่านี้ถือเป็นอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ที่บุคคลจะต้องก้าวข้ามให้ได้

วิธีการสำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ได้ก็คือการตั้งคำถาม (questioning) บราวน์และคีลีย์ (Browne and Keeley, 2007: 2, 12) ได้กล่าวว่า ผู้ที่มีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์จะสามารถเลือกใช้คำถามเชิงวิพากษ์ (critical question) ในการจัดการระบบคิด รู้จักตั้งคำถามที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับข้อมูล สามารถตั้งและตอบคำถามนั้นได้ในเวลาที่เหมาะสม และคุ้นชินกับการตั้งคำถามอย่างเป็นกิจวัตร นอกจากนี้พวกเขายังได้เสนอแนวคำถามเชิงวิพากษ์ที่ช่วยจัดการวิธีคิดให้สามารถพิจารณาสารได้อย่างมีวิจารณญาณมากขึ้น เช่น ประเด็นและข้อสรุปของสารคืออะไร คำหรือข้อความใดบ้างที่สื่อความหมายกำกวม ไม่ชัดเจน มีเหตุผลวิบัติ (fallacies) หรือไม่ หลักฐานมีคุณภาพหรือไม่ มีข้อสรุปใดที่เป็นไปได้บ้าง เป็นต้น

การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์เป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในสังคมศตวรรษที่ 21 เนื่องจากเป็นยุคที่มีข้อมูลท่วมท้นบนอินเทอร์เน็ต มนุษย์สามารถเข้าถึงข้อมูลได้โดยง่าย และก็ถูกข้อมูลชักจูงได้ง่ายเช่นกัน การติดต่อสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลหลากหลาย ซึ่งข้อมูลบางอย่างอาจแฝงเร้นไปด้วยชุดความคิดความเชื่อหรือชุดอุดมการณ์ที่ไม่ชอบธรรม หากมนุษย์ในยุคดิจิทัลไม่มีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ก็อาจหลงเชื่อและตกเป็นเหยื่อได้ ดังนั้นการศึกษาในศตวรรษที่ 21 จึงมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ในฐานะทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญ (Partnership for 21st Century Skills, 2019) เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizens) ที่มีคุณภาพ

แนวทางการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตมีในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียน

เนื่องจากการคิดเชิงวิพากษ์เป็นทักษะ (skill) การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์จึงควรมุ่งเน้นแนวทางจัดการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนขัดเกลาทักษะด้วยตนเองเป็นหลัก แนวทางนี้สอดคล้องกับการเรียนรู้ตามทฤษฎีประกอบสร้างนิยม (Constructivism) ซึ่งเสนอว่ามนุษย์แต่ละคนจะเป็นผู้ประกอบสร้างความจริงของตนผ่านประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม โดยมีการประกอบสร้าง 2 ลักษณะ คือ

การประกอบสร้างเชิงปัญญา (cognitive constructivism) และการประกอบสร้างเชิงสังคม (social constructivism) (Spoken-Smith, 2008 :6) ผู้สอนจะมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) และโค้ช (coach) ซึ่งทำหน้าที่ส่งเสริมและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ปฏิบัติด้วยตนเอง (active learning) มากกว่าที่จะทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้โดยไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ (passive learning)

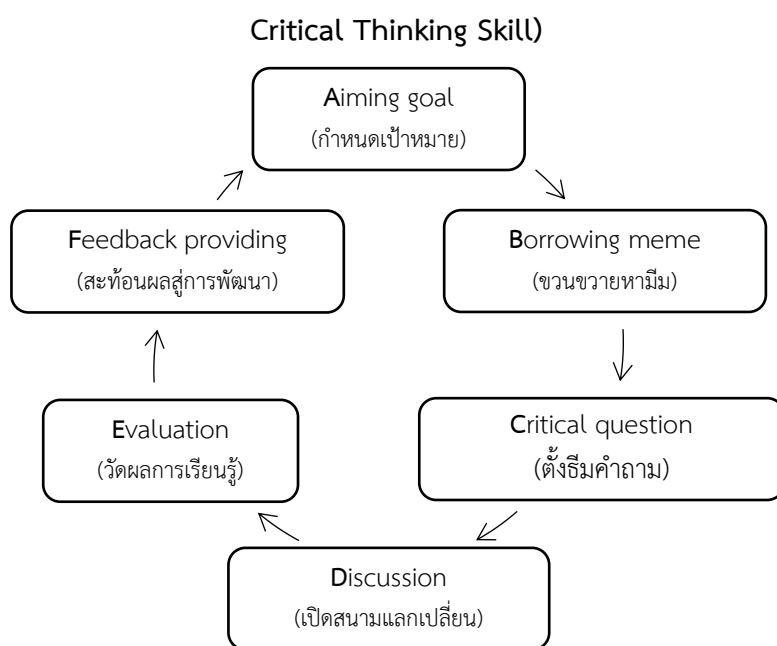
การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตมีเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียนจะดำเนินตามหลักการข้างต้น กล่าวคือ กระบวนการเรียนรู้จะต้องดำเนินไปโดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก

ความสะดวกและโค้ช เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ผ่านประสบการณ์ของตนเองและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

ซึ่งแนวทางการจัดการเรียนรู้แนวทางหนึ่งที่เอื้อให้ผู้สอนใช้อินเทอร์เน็ตมีเป็นสื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยังเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางก็คือการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) อันเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการแสวงหาคำตอบ โดยคำถามนั้นจะมีความซับซ้อนและไม่มีคำตอบที่ตายตัว และผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้สนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ (Hmelo-Silver, 2004: 235) อย่างเช่น ผู้สอนอาจรับหน้าที่จัดหาอินเทอร์เน็ตมีม เตรียมประเด็นคำถาม หรือดูแลบรรยากาศการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในขณะที่ผู้เรียนจะได้ฝึกฝนพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ผ่านกระบวนการแสวงหาคำตอบของคำถามเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตมีมและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น

ในบทความนี้จะเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตมีมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการถาม (questioning method) ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ดังแบบจำลอง “ABCDEF” ต่อไปนี้

แบบจำลอง “ABCDEF” เพื่อประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตมีมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียน
(“ABCDEF Model” for Integration of Internet Memes to Promote Learner’s



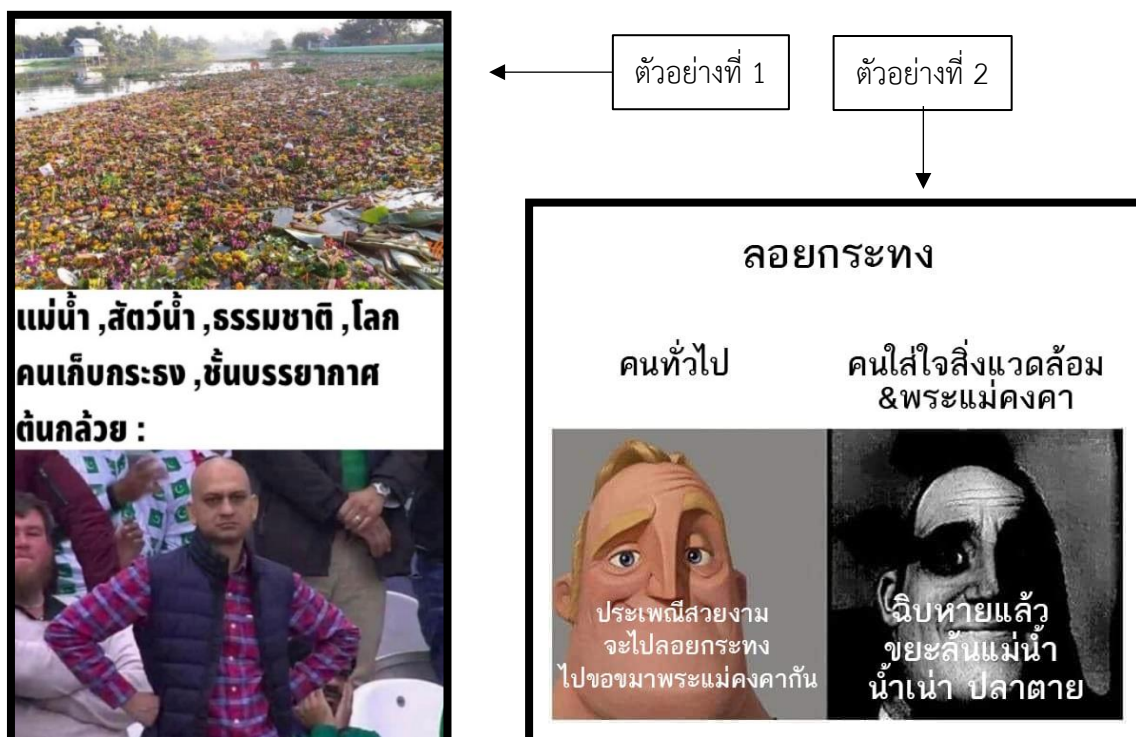
ขั้นที่ 1 Aiming goal (กำหนดเป้าหมาย) คือการกำหนดวัตถุประสงค์และพฤติกรรมการเรียนรู้ตลอดจนประเด็นเนื้อหาที่จะนำมาใช้ในการฝึกฝนการคิดเชิงวิพากษ์ ดูรอนเสนอว่า การกำหนดวัตถุประสงค์และพฤติกรรมการเรียนรู้ควรมุ่งเป้าที่การคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) และควรสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูม (Bloom’s taxonomy) ซึ่งแบ่งระดับการเรียนรู้เป็น 6 ชั้น ได้แก่ ชั้นความรู้จากความรู้ (knowledge) ชั้นความเข้าใจ (comprehension) ชั้นการประยุกต์ใช้ (application) ชั้นการ

วิเคราะห์ (analysis) ขั้นการสังเคราะห์ (synthesis) และขั้นการประเมินค่า (evaluation) ตามลำดับ (Duron, Limbach, and Waugh 2006: 161-162) ส่วนการกำหนดประเด็นเนื้อหาให้พิจารณาว่าสาระหรือหน่วยการเรียนรู้ใดในรายวิชาที่เอื้อต่อการวิพากษ์วิจารณ์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยใช้หลักการ 3E (3ตย.) ได้แก่ Exchange (โต้แย้ง) - ประเด็นเนื้อหานี้สนับสนุนให้เกิดการโต้แย้งเพื่อฝึกฝนการใช้เหตุผลและเพื่อสร้างประสบการณ์การแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดที่หลากหลาย Extension (ต่อยอด) - ประเด็นเนื้อหานี้สนับสนุนให้เกิดการคิดต่อยอดไปยังคำถามหรือประเด็นที่เกี่ยวข้องเพื่อฝึกฝนการคิดใคร่ครวญแบบโยนิโสมนสิการ Example (ตัวอย่าง)-ประเด็นเนื้อหานี้สนับสนุนให้เกิดการนำตัวอย่างจากประสบการณ์ในชีวิตหรือเหตุการณ์ในสังคมเพื่อพัฒนาการคิดเชื่อมโยงข้อมูล อย่างเช่นในบทความนี้จะขอยกตัวอย่างประเด็นเนื้อหาเกี่ยวกับการลอยกระทงกับผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

ขั้นที่ 2 Borrowing meme (ขวนขวายหาمیم) คือการค้นหามิมอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเนื้อหาการเรียนรู้ (ในที่นี้คือการลอยกระทงกับผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม) และนำมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ อินเทอร์เน็ตมีที่แพร่หลายในสื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปจะมีประเด็นเนื้อหาร่วมสมัย ซึ่งผู้สอนสามารถนำไปให้ผู้เรียนฝึกวิพากษ์ในประเด็นทั่วไปเกี่ยวกับชีวิตประจำวันและเหตุการณ์ในสังคมได้ ทว่าหากผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนฝึกคิดเชิงวิพากษ์ในประเด็นเฉพาะทางตามขอบเขตสาระการเรียนรู้ในรายวิชา ผู้สอนสามารถค้นหาอินเทอร์เน็ตมีเฉพาะทางได้จากแหล่งรวมกลุ่มผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่สนใจประเด็นนั้นโดยเฉพาะ เช่น กลุ่มระบบนิเวศ แห่ง มิววิทยาศาสตร์ Official ซึ่งมีอินเทอร์เน็ตมีเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ กลุ่ม The Language Nerds ซึ่งมีอินเทอร์เน็ตมีเกี่ยวกับภาษาศาสตร์ เพจ Trust Me, I'm a "Lawyer" ซึ่งมีอินเทอร์เน็ตมีเกี่ยวกับกฎหมาย เป็นต้น ผู้สอนสามารถเข้าร่วมกลุ่มหรือติดตามเพจดังกล่าวเพื่อรับทราบอินเทอร์เน็ตมีใหม่ๆ หรือถ้าหากผู้สอนไม่พบอินเทอร์เน็ตมีที่ต้องการก็สามารถสร้างอินเทอร์เน็ตมีขึ้นใช้เองได้จากเว็บไซต์ที่ให้บริการสร้างอินเทอร์เน็ตมี เช่น www.imgflip.com, www.makeameme.org เป็นต้น

การเลือกอินเทอร์เน็ตมีที่จะนำมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้นั้นมีข้อควรคำนึง 2 ประการ ประการแรกคือลักษณะการสื่อความหมายของอินเทอร์เน็ตมีจะต้องไม่ขัดข้องเกินความสามารถในการตีความของผู้เรียน ประการที่สองคือประเด็นเนื้อหาของอินเทอร์เน็ตมีจะต้องไม่เป็นประเด็นเนื้อหาที่ละเอียดอ่อน (sensitive) จนเกินไป เพราะอาจเกิดผลกระทบต่อบรรยากาศการเรียนรู้ และในขณะเดียวกันประเด็นเนื้อหาจะต้องสอดคล้องกับหลักการ 3E (3ตย.) ข้างต้น เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ได้อย่างเต็มที่ ดังเช่นตัวอย่างอินเทอร์เน็ตมีที่นำเสนอประเด็นเนื้อหาเกี่ยวกับการลอยกระทงกับผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมต่อไปนี้

ตัวอย่างอินเทอร์เน็ตมีมีเนื้อหาเกี่ยวกับการลอกกระทงกับผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 1 เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/photo/?fbid=431048338379619&set=gm.1338759126577851> สืบค้นเมื่อ 20th November 2021

ภาพที่ 2 เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/photo/?fbid=4706392869423467&set=gm.1329914197462344> สืบค้นเมื่อ 9th November 2021

ขั้นที่ 3 Critical question (ตั้งคำถาม) คือการเตรียมชุดคำถามเพื่อใช้กระตุ้น จุดประกาย และ วัตถุประสงค์การคิดเชิงวิพากษ์ และเนื่องจากว่าอินเทอร์เน็ตมีมีลักษณะโดดเด่นทั้งในแง่ของวิธีการสื่อสาร และประเด็นเนื้อหา ดังนั้นคำถามที่นำมาใช้จึงควรครอบคลุมประเด็นทั้งสอง ผู้สอนต้องมีกลวิธีการใช้คำถาม (questioning technique) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการคิดเชิงวิพากษ์ไปตามลำดับ เริ่มตั้งแต่ระดับพื้นฐาน คือการทำความเข้าใจสาร (อินเทอร์เน็ตมีมี) ไปจนถึงระดับที่ซับซ้อนคือการแก้ไขปัญหา ประเมินคาดการณ์ผล และตรวจสอบทางเลือก การเตรียมคำถามอาจยึดตามแนวทางที่มีนักวิชาการนำเสนอไว้ เช่น การแบ่งคำถาม เป็น 6 กลุ่มตามระดับการเรียนรู้ 6 ขั้นของบลูม การแบ่งคำถามตามแนวทางทาง “IDEALS” ของฟาเซียน (Facione, 2007) เป็นต้น หรืออาจคิดชุดคำถามที่สอดคล้องเหมาะสมกับชั้นเรียนของตนโดยพิจารณาร่วมกับ ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น ระดับของผู้เรียน ประเด็นเนื้อหาของอินเทอร์เน็ตมีมี ระดับของการคิดที่ผู้สอนต้องการ มุ่งเน้น ฯลฯ ในที่นี้จะใช้แนวคำถาม 5 กลุ่มซึ่งช่วยกระตุ้นทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ คือ “ถามความเข้าใจ ให้ เลือกรวมเหตุผล ค้นข้อมูลเพิ่มเติม ประเมินคาดการณ์ ตรวจสอบทางเลือก” ดังตัวอย่างในตารางต่อไปนี้

ชุดคำถามเชิงวิพากษ์สำหรับอินเทอร์เน็ตที่มีการลอกกระทงกับผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
(ตัวอย่างที่ 1 และ 2)

หลักการ	จุดมุ่งหมาย	ตัวอย่างแนวคำถาม
ถามความเข้าใจ	เพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจความหมาย สาระ และเจตนาของอินเทอร์เน็ต	- อินเทอร์เน็ตมีนำเสนอประเด็นเนื้อหาอย่างไร - อินเทอร์เน็ตมีเสนอมุมมองด้านบวก/ด้านลบต่อสิ่งใด - จุดมุ่งหมายของอินเทอร์เน็ตคืออะไร ใคร-สิ่งใดมีส่วนเกี่ยวข้องกับการสื่อสารของอินเทอร์เน็ตบ้าง
ให้เลือกพร้อมเหตุผล	เพื่อให้ผู้เรียนตัดสินใจและอธิบายเหตุผลสนับสนุนการตัดสินใจ	- ผู้เรียนเห็นด้วยหรือไม่ว่าการลอกกระทงส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม เพราะเหตุใด - ผู้เรียนเห็นด้วยหรือไม่ว่าควรมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการลอกกระทง เพราะเหตุใด
ค้นข้อมูลเพิ่ม	เพื่อให้ผู้เรียนค้นคว้าเชื่อมโยงประสบการณ์และข้อมูลต่างๆ มาประกอบการพิจารณา	- ผู้เรียนเคยพบเหตุการณ์ซากกระทงลอยเต็มแม่น้ำด้วยตนเอง หรือเคยรับรู้เรื่องราวดังกล่าวจากบุคคลอื่นหรือไม่ - จากการค้นคว้า พบข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของการลอกกระทงหรือไม่ และข้อมูลนั้นมีสาระสำคัญว่าอย่างไร - สามารถสรุปจำแนกข้อมูลสำคัญที่สนับสนุน-โต้แย้งการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการลอกกระทงได้อย่างไรบ้าง - ข้อมูลที่สืบค้นมานั้นมีเหตุผลน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด
ประเมินคาดการณ์	เพื่อให้ผู้เรียนประเมินคาดการณ์ผลลัพธ์และผลกระทบจากการตัดสินใจ	- หากมี/ไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการลอกจะเกิดผลกระทบอย่างไรบ้าง เพราะเหตุใด - ใคร-สิ่งใดจะได้รับผลกระทบนั้นบ้าง และผลกระทบจะนำไปสู่สิ่งใดต่อไปได้อีกบ้าง - ผลที่คาดการณ์ไว้มีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นมากน้อยเพียงใด
ตรวจทานทางเลือก	เพื่อให้ผู้เรียนทบทวนผลการตัดสินใจ และพิจารณาตรวจสอบทางเลือกอื่นๆ	- ผู้เรียนยังคงเห็นด้วย/ไม่เห็นด้วยกับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการลอกกระทงหรือไม่ เพราะเหตุใด

หลักการ	จุดมุ่งหมาย	ตัวอย่างแนวคำถาม
		- การตัดสินใจดังกล่าวนำไปสู่ผลลัพธ์แบบใด และผลลัพธ์นั้นช่วยแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด - ทางเลือกของผู้เรียนมีข้อบกพร่องหรือไม่ อะไรบ้าง - ทางเลือกของผู้เรียนดีกว่าทางเลือกอื่นๆ อย่างไรบ้าง - เป็นไปได้หรือไม่ที่จะพัฒนาทางเลือกอื่นที่ดีกว่าเดิม

ขั้นที่ 4 Discussion (เปิดสนามแลกเปลี่ยน) คือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนมุมมองความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นที่อินเทอร์เน็ตมีนำเสนอ ในขั้นตอนนี้ผู้สอนจะมีบทบาทสำคัญในการดูแลบรรยากาศการแลกเปลี่ยนให้เป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาและราบรื่น อาจเริ่มจากการใช้อารมณ์ขันซึ่งเป็นคุณสมบัติเด่นของอินเทอร์เน็ตมีสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย จากนั้นจึงใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและแสดงความคิดเห็นอย่างต่อเนื่อง พร้อมกับสอดแทรกกิจกรรมและสนับสนุนเครื่องมือหรือสื่อที่ส่งเสริมกระบวนการแลกเปลี่ยน เช่น การจัดให้ลงคะแนนเสียง การจัดให้ระดมความคิด การอำนวยความสะดวกอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูล ฯลฯ นอกจากนี้ผู้สอนยังมีบทบาทเป็นผู้ตรวจสอบ (inspector) ขณะผู้เรียนนำเสนอ กล่าวคือ ผู้สอนต้องตั้งใจฟังเนื้อหาและเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน หากเนื้อหาที่ผู้เรียนนำเสนอมีประเด็นที่น่าพิจารณาต่อยอดก็ควรนำมาตั้งเป็นคำถามเพื่อจุดประกายชั้นเรียน และถ้าหากผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมขณะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ก็จะต้องมีวิธีแก้ไขที่ไม่สร้างความอึดอัดแก่ผู้เรียน ทั้งนี้การเปิดสนามแลกเปลี่ยนไม่จำเป็นต้องให้ผู้เรียนนำเสนอเฉพาะคำตอบเท่านั้น แต่ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งคำถามต่อกันและกันด้วย เนื่องจากการตั้งคำถามก็เป็นส่วนหนึ่งของทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ สิ่งสำคัญที่ผู้สอนพึงระลึกไว้เสมอคือการวางตัวเป็นกลาง ไม่ขัดจังหวะหรือตัดสินผู้เรียนที่มีความคิดเห็นแตกต่างจากผู้สอน เพราะจะส่งผลให้บรรยากาศการแลกเปลี่ยนหยุดชะงัก นอกจากนี้ผู้สอนจะต้องเตรียมความพร้อมตนเองทั้งในด้านข้อมูลเนื้อหาและสภาพอารมณ์เพื่อให้สามารถดูแลบรรยากาศการแลกเปลี่ยนในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 5 Evaluation (วัดผลการเรียนรู้) คือการวัดประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียน เซอร์มิสเชื่อมโยงการวัดประเมินทักษะการคิดเชิงวิพากษ์กับทฤษฎีการเรียนรู้ 6 ขั้นของบลูมส์และเสนอว่าการวัดประเมินผลควรเริ่มที่ขั้นความเข้าใจ (comprehension) เป็นอย่างน้อย วิธีวัดประเมินผลที่มีประสิทธิภาพมีหลายแนวทาง เช่น การทำรายงาน การอภิปราย การโต้วาที โครงงานกลุ่ม ฯลฯ โดยผู้สอนจะพิจารณาคูณภาพคำตอบของผู้เรียน เช่น การตอบตรงประเด็น การมีข้อมูลสนับสนุนคำตอบ ฯลฯ (Shermis, 1992: 14-15) ทั้งนี้การวัดประเมินทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ควรครอบคลุมอย่างน้อย 2 มิติ คือ มิติด้านเนื้อหาและมิติด้านการสื่อสาร เนื่องจากทักษะการคิดเชิงวิพากษ์เป็นทักษะที่ครอบคลุมมิติทั้งสอง โดยมิติด้านเนื้อหาจะสัมพันธ์กับการคิด ผู้สอนสามารถวัดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียนได้จากการพิจารณาจากประเด็นเนื้อหาที่ผู้เรียนนำเสนอผ่านกระบวนการตอบ-ตั้งคำถาม และกระบวนการเสนอ-โต้แย้งความคิดเห็น โดยใช้หลักการ “REASON” ซึ่งประกอบด้วย

ตารางแสดงหลักการ “REASON” สำหรับการพิจารณาตัดสินผลการเรียนรู้ในมิติด้านการคิด

<i>Relevant (ตรงประเด็น)</i>	นำเสนอเนื้อหาที่สัมพันธ์สอดคล้องกับประเด็นที่กำหนด ข้อมูลหรือตัวอย่างที่ยกมาสนับสนุนจะต้องไม่ออกนอกประเด็น
<i>Evidence (มีหลักฐาน)</i>	นำเสนอข้อมูลที่น่าเชื่อถือเพื่อสนับสนุนประเด็นเนื้อหาของตน
<i>Advance (ลุ่มลึก)</i>	นำเสนอมุมมองที่แสดงให้เห็นถึงการมีวิสัยทัศน์ การรู้สึกและรู้รอบ
<i>Sensible (มีเหตุผล)</i>	นำเสนอเนื้อหาที่มีเหตุผล มุ่งเสนอข้อเท็จจริงมากกว่าข้อคิดเห็นที่ไร้หลักการ ไม่ใช่เหตุผลวิบัติ (fallacy)
<i>Obvious (ชัดเจน)</i>	นำเสนอเนื้อหาที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย มีการอธิบายขยายความและสรุปสาระสำคัญได้อย่างเหมาะสม
<i>Notable (โดดเด่น)</i>	นำเสนอเนื้อหาที่แปลกใหม่และน่าสนใจ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยตั้งอยู่บนฐานคิดที่เป็นเหตุเป็นผล

การวัดผลในมิติด้านการสื่อสารนั้นจะพิจารณาจากวิธีการสื่อสารของผู้เรียน เช่น การใช้น้ำเสียงที่สุภาพ การเรียบเรียงเนื้อหาอย่างเป็นลำดับ มารยาทในการพูดและฟัง สีนัยท่าทางและปฏิกริยาเมื่อถูกตั้งคำถามหรือได้รับความเห็นต่าง การเลือกใช้ถ้อยคำเพื่อแสดงความเห็นด้วย-เห็นต่างอย่างเหมาะสม เป็นต้น โดยผู้ที่มีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์จะต้องรู้จักสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ มีเหตุผล และมีวุฒิภาวะ

ขั้นที่ 6 Feedback providing (สะท้อนผลสู่การพัฒนา) คือการสะท้อนผลการเรียนรู้และผลการจัดการเรียนรู้ การสะท้อนผลจะเกิดขึ้นจากทั้งผู้สอนและผู้เรียน ผู้สอนสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้แก่ผู้เรียนโดยการอธิบายผลการวัดประเมิน จุดเด่น และข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียน หรือใช้การตั้งคำถามสะท้อนกลับเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ทบทวนตรวจสอบความคิดความเชื่อของผู้เรียนเอง เช่น “ผู้เรียนมองเห็นจุดบกพร่องในตัวอย่างที่ตนยกมาหรือไม่” หรือ “หากลองพิจารณาจากมุมมองนี้ ผู้เรียนมีความคิดเห็นอย่างไร” เป็นต้น คำถามสะท้อนกลับเหล่านี้จะช่วยฝึกฝนขัดเกลาให้ผู้เรียนคุ้นชินกับการตั้งคำถามท้าทายความคิดความเชื่อของตนเอง ซึ่งถือเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ นอกจากนี้ผู้สอนสามารถให้ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน หรือให้ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง จากนั้นผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน เพื่อรวบรวมและนำผลสะท้อนจากผู้เรียนไปพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป ในขั้นตอนการสะท้อนเพื่อพัฒนานี้ ผู้สอนควรดูแลบรรยากาศการสะท้อนผลให้สนุกสนานและเป็นกันเอง เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายหลังจากต้องใช้ความคิดมาตลอดช่วงกิจกรรม

แนวทางตามแบบจำลอง “ABCDEF” ข้างต้นจะช่วยให้ผู้สอนประยุกต์ใช้อินเทอร์เนตมีมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อารมณ์ขันจากสื่ออินเทอร์เนตมีมจะช่วยให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความผ่อนคลาย และประเด็นเนื้อหาของอินเทอร์เนตมีมก็สามารถนำมาใช้เป็นหัวข้อสนทนาแลกเปลี่ยนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกฝนขัดเกลาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ ผู้สอนซึ่งมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก

ความสะดวกและโค้ชจะต้องเตรียมตัวให้พร้อมและมีความตื่นตัวตลอดกิจกรรม อีกทั้งจะต้องแสดงออกถึงการเป็นผู้มีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เรียน

สรุป

ในสังคมยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ของมนุษย์ อินเทอร์เน็ตมีถือเป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ เพราะนอกจากอินเทอร์เน็ตจะมีช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนานแล้ว (Kayali and Asli, 2021: 156) ภายใต้อารมณ์ขันของอินเทอร์เน็ตมียังแฝงไปด้วยประเด็นเนื้อหาที่ชวนให้ใคร่คิดวิพากษ์ ทั้งเนื้อหาเกี่ยวกับสาระรายวิชาและประเด็นทางสังคมวัฒนธรรม ซึ่งผู้สอนสามารถนำมาต่อยอดการเรียนรู้เพื่อฝึกฝนขัดเกลาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยผลการจัดการเรียนรู้ด้วยอินเทอร์เน็ตมีจะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) มีความรู้เท่าทันการสื่อสาร (communication literacy) ไม่หลงเชื่อข้อมูลข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์โดยปราศจากการตรวจสอบ รู้จักตั้งคำถามและพินิจตรวจสอบข้อมูลอย่างถ่วงถี่ก่อนตัดสินใจ และสามารถนำเสนอแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดเห็นกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์และมีเหตุผล อันเป็นคุณลักษณะที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนดำรงชีวิตในยุคดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและมีความสุข

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้สอนสามารถพัฒนาชุดคำถามและกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความท้าทายมากขึ้นเพื่อส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น เช่น การนำเสนออินเทอร์เน็ตมีที่มีมุมมองตรงข้ามกันแล้วให้ผู้เรียนตัดสินใจว่าเห็นด้วยกับอินเทอร์เน็ตมีใด จากนั้นจึงเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มเดียวกันและของสมาชิกคนละกลุ่ม เป็นต้น

2. จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่ามีงานวิจัยของต่างประเทศที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้ด้วยอินเทอร์เน็ตมีอยู่เป็นจำนวนมาก และในประเทศไทยมีผู้สอนที่นำอินเทอร์เน็ตมีมาประยุกต์ใช้เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้อย่างแพร่หลาย อย่างไรก็ตามงานวิจัยในประเทศไทยที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้ด้วยอินเทอร์เน็ตมีนั้นไม่มากนัก จึงควรมีการศึกษาวิจัยในประเด็นดังกล่าวเพื่อพัฒนาให้เป็นองค์ความรู้และนวัตกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนชาวไทย

References

- As'ari, Abdur Rahman. (2014). "Idea for Developing Critical Thinking at Primary School Level". In International Seminar on Addressing Higher Order Thinking: Critical Thinking Issues in Primary Education. Islamic University of Muhammadiyah Makasar, Sulawesi Selatan. April 12-13. doi: 10.13140/2.1.4534.9921
- Almalki, Modhi, Yahya, M. (2019). Seek, Read, Present, Question (SRPQ): A feasibility study of an integrated strategy to teach history and critical thinking in a high school in Saudi Arabia. Durham theses, Durham University. Available at Durham E-Theses Online: <http://etheses.dur.ac.uk/13226/>
- Bahktin. (1984). Rabelais and His World. Indiana University Press.
- Browne, M. N., and Keeley, S. M. (2007). Asking the right questions: A guide to critical thinking. 8th edition. Englewood Cliffs, N.J: Prentice-Hall.
- Chamruspan, U. (2017). "The Children Promotion for Yonisomanasikara Thinking". Udon Thani Rajabhat University Academic Journal. 5(1): 1-10. (in Thai)
- Dancygier, B. and Vandelanotte, L. (2017). "Internet memes as multimodal constructions." Cognitive Linguistics. 28(3): 565-598. doi: <https://doi.org/10.1515/cog-2017-0074>
- Drakett J., Rickett B., Day K., and Milnes K. (2018). "Old jokes, New Media – Online Sexism and Constructions of Gender in Internet Memes". Feminism & Psychology. 28(1): 109-127. doi:10.1177/0959353517727560
- Duron, R., Limbach, B. and Waugh, W. (2006). "Critical Thinking Framework For Any Discipline". International Journal of Teaching and Learning in Higher Education. 17(2): 160-166.
- Eric Msughter, A. (2020). "Internet Meme as a Campaign Tool to the Fight against Covid-19 in Nigeria". Global Journal of Human Social Science Research. 20(6). [Online]. Retrieved from <https://socialscienceresearch.org/index.php/GJHSS/article/view/3218>
- Facione, P.A. (2007). Six Steps to Effective Thinking and Problem-Solving. [Online]. Retrieved December 6th, 2021, from <http://www.telacomunications.com/nutshell/ctthinking7.htm>
- Halpern, D. F. (1998). "Teaching critical thinking for transfer across domains". American Psychologist. 53(4): 449-455.

- Harshavardhan V., Wilson D., and Kumar M.V. (2019). "Humour Discourse in Internet Memes: An Aid in ESL Classrooms". *Asia Pacific Media Educator*. 29(1): 41-53.
doi:10.1177/1326365X19842023
- Hmelo-Silver, C.E. (2004). "Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?". *Educational Psychology Review*. 16: 235-266. doi:
<https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Horvath, D. and Mitev, A. (2016). "Memes at an Exhibition: Consumer Interpretations of Internet Memes". *Advances in Advertising Research*. 6: 51-62. doi: 10.1007/978-3-658-10558-7_5.
- Inderawati, R., Ariani, D. N. and Hambali, M. (2018). "Enhancing Descriptive Writing Achievement of Tenth Graders by Using Internet Meme Picture". *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*. 5(2): 176-190. doi:10.15408/ijee.v5i2.7666.
- Johnson, J. (2021). Global digital population as of January 2021. [Online]. Retrieve October 10th, 2021, from <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>
- Kalkina, V. (2020). "Between Humour and Public Commentary: Digital Re-appropriation of the Soviet Propaganda Posters as Internet Memes". *Journal of Creative Communication*. 15(2): 131-146. doi: 10.1177/0973258619893780
- Kayali, Nurda Karadeniz, and Aslı Altuntaş. (2021). "Using Memes in the Language Classroom". *Shanlax International Journal of Education*. 9(3): 155-160.
doi: <https://doi.org/10.34293/education.v9i3.3908>
- Kemp, S. (2021). Digital 2021: Thailand. [Online]. Retrieve October 10th, 2021, from <https://datareportal.com/reports/digital-2021-thailand>
- Knobel, M., and Lankshear, C. (2007). *A new literacies sampler*. New York, NY: Peter Lang.
- Know Your Meme. (2021). Woman Yelling at a Cat. [Online]. Retrieve October 22nd, 2021, from <https://knowyourmeme.com/memes/woman-yelling-at-a-cat>
- Lenhardt. (2016). "'Free Peltier Now!' The use of Internet Memes in American Indian Activism". *American Indian Culture and research Journal*. 40(3): 67-84.
doi: <https://doi.org/10.17953/aicrj.40.3.lenhardt>
- Nieto, Ana M. and Saiz, Carlos. (2010). "Critical Thinking: A Question of Aptitude and Attitude?". *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines*. 25(2): 19-26.
doi: <https://doi.org/10.5840/inquiryctnews20102524>

- Partnership for 21st Century Skills. (2019). Framework for 21st Century Skills. [Online]. Retrieved November 7th, 2021, from <https://www.battelleforkids.org/networks/p21/frameworks-resources>
- Reddy, Singh, and Kapoor. (2020). “Joy of Learning Through Internet Memes”. International Journal of Engineering Pedagogy (iJEP). doi: 10.3991/ijep.v10i5.15211
- Ruggiero, V. R. (2012). Beyond Feelings: A guide to Critical Thinking. 9th edition. New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Shermis, S. S. (1992). “Critical Thinking: Helping Students Learn Reflectively”. ERIC Clearinghouse on Reading and Communication Skills, Indiana University, 2805 E. 10th St., Suite 150, Bloomington, IN 47408-2698.
- Shifman, L. (2013), “Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker”. Journal of Computer-Mediated Communication. 18: 362-377. doi: <https://doi.org/10.1111/jcc4.12013>
- Spronken-Smith, R. (2012). “Experiencing the Process of Knowledge Creation : The Nature and Use of Inquiry-Based Learning in Higher Education”. In International Colloquium on Practices for Academic Inquiry, University of Otago. (pp. 1-17).
- Vásquez, C. and Aslan, E. (2021). ““Cats be outside, how about meow”: Multimodal Humor and Creativity in an Internet Meme”. Journal of Pragmatics. 171(January, 2021): 101-117. doi: <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2020.10.006>.
- Yoon, I, J. (2016). “Why is it not Just a Joke? Analysis of Internet Memes Associated with Racism and Hidden Ideology of Colorblindness”. Journal of Cultural Research in Art Education. 33: 92-123.