

รายงานผลการเข้าร่วมฟังการเสวนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้
การจัดการเรียนการสอน e-Learning ชุดวิชาที่มีปฏิสัมพันธ์ online
เรื่อง จัด e-Learning ผ่านปฏิสัมพันธ์อย่างไรให้ได้ผล

จัดโดย

สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

ณ ห้อง สารนิเทศ 1 ชั้น 4 อาคารบริหาร

วันที่ 11 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2556

ผู้จัดทำ

รองศาสตราจารย์สุณี

ภูสีม่วง

ได้ยกตัวอย่างที่ล้มเหลวของการศึกษาไทย เช่น อาชีวศึกษา ไม่มีใครอยากส่งบุตรหลานเข้าเรียน การศึกษาประปรุณมัย เน้นเนื้อหา เรียนมาก ท่องจำ เรียนเนื้อหาออกไป ไม่พัฒนาความคิด สร้างสรรค์ แก้ปัญหา และเน้นการเอาแบบเบิ้ลัดให้เด็กประณมศึกษา

เน้นว่าการศึกษาดำเนินการเปลี่ยนแปลงไม่ทัน เนื่องจากปัจจัยหลายด้าน เช่น สังคมเปลี่ยนแปลงเร็ว มากอันเนื่องมาจากกระแสโลกาภิวัตน์ เทคโนโลยีไอซีที่เร็ว เกิด Knowledge Cloud การค้นพบและองค์ความรู้ขยายตัวเร็วมาก Wikipedia มีอายุประมาณ 6-7 ปี หากมีความรู้มากกว่ายี่สิบล้านเรื่อง ทำให้เกิด โมเดลออนไลน์ขึ้น โมเดลการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงจากการสอนไปเป็นการเรียนรู้ และการเข้าถึงความรู้ได้เร็วกว่าที่จะจดจำเอง

วิทยากรมองว่าทำไมต้องใช้ออนไลน์ เนื่องจากโมเดลการศึกษาเปลี่ยนไปแล้วนั่นเอง วิทยากรชี้ให้เห็นว่าปัจจุบัน ผู้คนใช้เวลากับสื่อความรู้อย่างไร เช่น ชี้ให้เห็นว่าใช้เวลากับคอมพิวเตอร์กว่า 32 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ใช้เวลากับทีวี 15 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อวิทยุกระจายเสียง 6 และ 7 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ตามลำดับ

วิทยากรมองว่า พลังแห่งการเรียนรู้มีสูงขึ้นมาก มี Visibility และ Accessibility สูงมากขึ้น

ประเด็นต่อมา วิทยากรได้มุ่งเน้นว่า Cloud knowledge เป็นเรื่องที่ต้องทำความเข้าใจและนำมาใช้ประโยชน์ จึงขอให้ผู้เข้าร่วมฟังการเสวนา ทำความเข้าใจ Cloud ก่อน ในด้านไอที Cloud computing คือ the use of computing resource (hardware and software) that are delivered as a service over a network (typically the internet) อ้างอิงความหมายจาก Wikipedia.org

อย่างไรก็ตามวิทยากรชี้ให้เห็นว่า ความหมายของ Cloud computing อาจมีหลายความหมายขึ้นกับมุมมอง และได้ยกตัวอย่าง Cloud ที่ให้บริการ เช่น knowledge cloud : data cloud, Google doc, sky drive และ iCloud ของ apple เป็นต้น วิทยากรเน้นอีกครั้งว่า Cloud Knowledge คือ แหล่งความรู้ในศตวรรษที่ 21 หรือคือ ความรู้บนก้อนเมฆ ซึ่งเป็นที่มาของการเรียนแบบออนไลน์

เนื่องจากรูปแบบการศึกษาเปลี่ยนไป การเข้าถึง knowledge Cloud ง่าย เร็ว และมาก ปัจจุบันจึงเกิดครุ 3 แบบ คือ อาวุธ น่องวิกี้ และอีตูป

จึงเกิดคำถามขึ้นว่า สมอมมีไว้ทำอะไร? ในเมื่อ Google บอกตำแหน่งข้อมูลที่ต้องการ WolframAlpha บอก Explicit knowledge ที่ต้องการ สุดท้ายก็ copy and place

วิทยากรได้ยกตัวอย่างแหล่งเรียนรู้ในศาสตร์ต่างๆ (computational knowledge engine) หรือเครื่องมือแสวงหาความรู้ เช่น WolframAlpha ที่มีเครื่องคำนวณในรูปแบบต่างๆ

วิทยากรได้ชี้ประเด็นทฤษฎีการเรียนรู้ อาทิ Behaviorism Cognitivism Constructivism และ Connectivism และเสนอ โครงสร้างของระบบการเรียนรู้แบบออนไลน์(ตามสไลด์ที่ 26) ความท้าทายของการใช้ Connectivity คือ ต้องเชื่อมโยงชุมชนความรู้ (เชื่อมโยง body of knowledge เชื่อมโยงคนเข้าหากัน เรียนร่วมกัน) บริหารจัดการเนื้อหา(การใช้ความรู้และต่อยอดความรู้) เชื่อมโยง Connectivism (การขนส่ง แลกเปลี่ยนความรู้) และการเรียนรู้ได้ง่าย เร็ว และกว้างขวาง มีองค์ความรู้มาก

วิทยากรเน้นว่านักศึกษารุ่นใหม่ต้อง อ่าน เขียนเป็นในยุคดิจิทัล กล่าวคือ อ่านบนจอภาพ เขียนด้วยแป้นพิมพ์ เน้นว่าต้องอ่าน เขียน เร็ว

วิทยากรได้ยกแนวคิด Education 2.0 โดย คิวบิกครีเอทีฟ และสิ่งที่ต้องคำนึงถึงหลายประการ (ตามสไลด์ 29) การเปลี่ยนแปลงที่ทำให้ต้องปรับการศึกษา เนื่องจากในศตวรรษที่ 20 นี้เป็นยุคโมบาย เว็บเซอร์วิส

คราวคอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ตเป็นการเปลี่ยนแปลงแบบ S-curve ซึ่งใช้ช่วงเวลาแต่ละยุครวดเร็วหรือสั้นมากขึ้นเป็นลำดับ ได้แนะนำ สิบประการที่สถาบันการศึกษาควรให้ความสนใจ คือ การสร้างภาพในโลกดิจิทัลเสมือนจริงทำได้ดีขึ้น เช่น ห้องสมุดเสมือนจริง เทคโนโลยีทำให้โลกเสมือนจริงเป็นที่ชื่นชอบของคนรุ่นใหม่ เกิดการบริการแบบใหม่ ข้อมูลข่าวสารดิจิทัลปิดบังได้ยาก การค้นหาทำได้ดี การทำงานร่วมกันในโลกเสมือนจริงทำได้ดีขึ้น คอมพิวเตอร์เกมส์เป็นแนวทางที่ต้องการในโลกเสมือนจริง สินค้าถูกแทนที่ด้วยการบริการ เพราะมีโลกออนไลน์ โลกเสมือนจริงใช้ media การมีตัวตนบนเว็บเป็นเรื่องสำคัญมากขึ้น คนรุ่นใหม่มีจินตนาการ visualization บนโลกเสมือนจริงได้ดี และการนำเสนอดิจิทัลเป็นแบบรอบตัวทุกทิศทาง

มสธ. กับการจัดการศึกษาออนไลน์ มีสิ่งที่ต้องเข้าใจเบื้องต้น คือ แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ใหม่ Connectivism ต้องเข้าใจ Cloud learning, Outcome Based Education, Open Education Resource การจัดการแบบ MOOC และแนวทางการใช้ Gamification

Connectivism เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานมากจากความรู้ที่มีอยู่บนโลกมากกว่าที่อยู่ในหัวในแต่ละคน การเรียนรู้และองค์ความรู้มากจากความหลากหลายความคิด ความรู้เป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงของโหนดสารสนเทศ อาจมีขึ้นได้จากเครื่องมือ เครื่องจักรที่ไม่ใช่มนุษย์ มีอะไรมากกว่าความรู้ การทำให้มีการเชื่อมโยงทำให้มีการเรียนรู้แบบต่อเนื่องได้ การรับรู้การเชื่อมต่อของ fields, ideas, และ concepts คือ แก่นของทักษะ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ Learning activities

มสธ. ต้อง MOOC (a massive open online course) ซึ่งหลีกเลี่ยงไม่ได้ ต้องเปิด online course ที่รองรับผู้เรียนจำนวนมากได้ ซึ่งต้องเป็นการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล และเน้นว่าอาจใช้แนวทางการจัดการศึกษาแบบเกมส์เนื่องจากเหมาะกับคนรุ่นใหม่

Gamification กับการศึกษา ชี้ให้เห็นว่า การใช้ชิ้นส่วนของเกมเพื่อช่วยสร้างความสนใจ การใช้เทคนิคการสร้างเกมช่วยสร้างกระบวนการเรียนรู้ เช่น มีรางวัล มีระดับ มีต้นทุน ได้ยกตัวอย่างเกม O-X ขึ้นส่วนของเกม คือ กระดาน โทเคน O X ผู้เล่น กติกาการเล่น การแพ้ชนะ และการกำหนดคะแนน

ตัวอย่างความสำเร็จของ MOOC เช่น 1) KHANACADEMY ซึ่งเป็นของนาย Khan เริ่มจากการติวหลานสาว ปัจจุบันมีผู้เรียนกว่า 7 ล้านคน (<https://www.khanacademy.org/>) 2) Coursera ซึ่งเป็นการรวมมหาวิทยาลัยกว่า 40 แห่งทั่วโลก (<https://www.coursera.org/>) เมื่อเรียนจบได้ใบประกาศที่พิมพ์ออกได้เองหากแต่นำไปเทียบโอนหน่วยกิตกับมหาวิทยาลัยไม่ได้

สุดท้ายวิทยากรได้ยกตัวอย่างของการเรียนรู้ การใช้ออนไลน์ Cubic Creative โดย อาจารย์ณัฐ ภู่วรรณ และเพื่อนอาจารย์ Cubic Creative เป็นการเรียนรู้ที่สนุกมาก เป้าหมายให้เกิดทักษะที่สำคัญ ชีวิต การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ ความสนุกก่อให้เกิดความประทับใจ ความประทับใจก่อให้เกิดการจดจำ ทักษะกระบวนการ ยิ่งประทับใจยิ่งจดจำและเรียนรู้ทักษะมากและแนบนาน จากการวิจัย พบว่าการเข้าค่ายแบบต่อเนื่องมีผลต่อการสร้างระดับความประทับใจ กิจกรรมค่ายเป็นการใช้ออนไลน์สร้างกิจกรรมเชื่อมโยงในกิจกรรม โดยเน้น เกม ใช้แท็บเล็ต รูปแบบค่ายแบบดิจิทัล เป็นค่ายทักษะ ซึ่งคิดว่ามีความสำคัญมากในอนาคต

โดยสรุป วิทยากร ได้ชี้ให้เห็นว่า เน้นทักษะกระบวนการมากกว่าเนื้อหา เน้นอ่านออกเขียนได้ในเรื่อง ชีวิต ความคิด การแก้ปัญหา และเทคโนโลยี เน้นการมีชีวิตในสังคมใหม่อย่างมีความสุข และป้อนคำถามว่า จริงหรือที่ Tablet PC จะสร้างเด็กดี เด็กเก่ง ได้ วิทยากรเชื่อว่า แทบเบิ้ลทีเดียว ไม่ใช่เทคโนโลยีที่มาแก้ปัญหาการศึกษาได้ การหาวิธีการสอนใหม่ๆ ให้ครู มีความสำคัญน้อยกว่าการหาวิธีเรียนรู้ให้กับนักเรียน สุดท้ายได้ป้อนคำถามให้ที่ประชุมขบคิดอย่างอารมณ์ขันว่า แล้ว Tablet จะได้ขึ้น ป.2 ไหมเนี่ย??

รองศาสตราจารย์ ดร. โสพสา สาทพร

วิทยากรได้ให้ประสบการณ์ที่ใช้การสอนผ่าน e-Learning เป็นเวลา 3 ปี โดยทำตนเองเป็นนักศึกษา ด้วย เพื่อเข้าไปสังเกตการทำงานของนักศึกษาที่ได้รับมอบหมาย ทักษะของนักศึกษาสามารถฟื้นทักษะ ภาษาอังกฤษได้ในเดือนเดียว เพราะมีการใช้และถูกกำหนดให้เข้ามาโต้ตอบ เกิดแรงจูงใจ ปลดล็อกความไม่มั่นใจว่าเขาสามารถใช้ภาษาได้ดีขึ้น เมื่อทำงานลำดับท้ายๆ แล้ว เมื่อนักศึกษานำงานชิ้นแรกกลับมาพิจารณา จะทำให้สามารถพิจารณาปรับแก้ไขได้ โดยรูปแบบงานของชิ้นงานในระบบ D-4L + P ชุดวิชา 14111 ทักษะ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง และชุดวิชา 14213 การอ่านภาษาอังกฤษ

สามารถนำสิ่งที่ดีมีประโยชน์มาใส่ไว้ใน Resource แนะนำให้ศึกษาเพิ่มเติมได้ ใช้กรณีชุดวิชา Learning Object ใช้การบรรยายสรุป เป็น การบันทึกเทป แบบ captivated มีกระดาน สนทนาตอบปัญหานักศึกษา ตลอดจนการนัดหมาย live chat กับนักศึกษาด้วย การตรวจกิจกรรมเป็นทั้ง แบบแลกเปลี่ยนตรวจ อาจารย์เข้าไปดูจะพบว่าการเขียนผิดเป็นกรณีๆ ไป นำข้อผิดพลาดไปยกไว้ใน เว็บบอร์ด เพื่อให้เพื่อนคนอื่นๆ ร่วมกันวิพากษ์ แล้วจึงดำเนินการปรับให้แก้ไขถูกต้อง การส่งเมลระหว่างกันมีการโต้ตอบ สนทนาเป็นภาษาอังกฤษ ทำให้มีการเรียนรู้เพิ่มอีกช่องทางหนึ่ง

ข้อเสนอแนะในประเด็นการให้นักศึกษาทำงานหรือTasks ควรมีการให้คะแนน งานที่มอบควรกระตุ้นให้ มีการวิเคราะห์สังเคราะห์ งานที่มอบหมายต้องไม่คิดว่าเป็นการสอบ การให้คะแนนจึงควรให้ตามความ พยายามมากกว่าความผิดถูก ภายในงานเดียวกันควรมีหลายระดับมีงานย่อยๆ ค่อยๆ ให้เรียนรู้ไปเป็นระดับไม่ ควรให้คราวเดียว การลงทะเลียน การทำงานเป็นทีม การปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัย การให้คะแนนก็ยังมีปัญหา ที่มองความไม่เป็นธรรม มีประเด็นที่สอดคล้องกับ มคอ.3 ทางกลุ่มผู้สอนภาษาอังกฤษ คิดว่าตอบได้ครบทั้ง 5 ด้านตามมาตรฐานความรู้ อาจารย์ได้ข้อค้นพบจากการกำหนดให้นักศึกษาเขียนบันทึกประจำวัน (diary) ว่า ได้อะไรหรือชอบอะไรจากการเรียนวิชานี้ ตัวอย่างที่นักศึกษาเขียน เช่น สิ่งที่ชอบในการเรียนวิชานี้ ตัวอย่าง การเขียนของนักศึกษา มีหลายประการ เช่น กระตือรือร้น ได้ใช้เทคโนโลยี ได้ฝึกทักษะ และงานสุดท้ายเหงา จัง เป็นต้น ทำให้เป็นหลักฐานในการตอบ มคอ. 3 ได้อย่างดี

รอบที่สอง เป็นการถาม-ตอบของวิทยากร

ผู้ดำเนินการเสวนา คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มนวิภา วงจุรีระ ได้ขอคำถามจากผู้ร่วมฟังการเสวนา มี คำถามสรุป ได้ดังนี้

1) การปรับตัว มสธ. ควรทำอย่างไร รองศาสตราจารย์ยืน ภู่วรรณ ควรพัฒนาวิชาที่คนเข้าเรียน ได้จำนวนมากๆ เช่น ประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์พื้นฐาน เสนอเน้น open university และ online อาจารย์

มองว่าตัวผู้บริหารสำนักคอมพิวเตอร์ไม่ใช่ประเด็นสำคัญ แต่มหาวิทยาลัยต้องมองหาวิธีการดำเนินการกับนักศึกษาจำนวนมากอย่างไร หากไม่ทำอะไรเลยอาจมีสภาพเหมือนบริษัทโกดักที่ต้องปิดและเปลี่ยนตัวเอง แกรมมีในปัจจุบันไม่ใช่ขายสื่อขายเนื้อหา เขาเปลี่ยนเป็นการเน้นการดาวน์โหลดแทน

2) เหตุใดจึงมีโครงการ Cubic creative เกิดขึ้น อาจารย์ยืนตอบว่าเนื่องจากบุตรชายของอาจารย์ คือ อาจารย์ณัฐ ภู่วรรณ เป็นคตินอกกรอบ ได้ทำการเขียนตำราหลายเล่มตั้งแต่ ม.3 การทำงานแบบผู้ใหญ่ มีมากเกินไป จิตตปัญญาศึกษา ค่ายที่ทำให้รู้จักตัวตน การทำค่ายใช้รูปแบบของเกมส์ ใช้สังคม เศรษฐศาสตร์ มีคุณค่า ผังอยู่ต้องพิจารณาวิเคราะห์หลายระดับ พยายามทำตอบระบบ mass ในภาคอุตสาหกรรม กรณีการเรียนประวัติศาสตร์ แบบ open course ware จึงประมวลทำให้เกิด Cubic creative ขึ้น

3. เอกสารประกอบการประชุม ดังแนบ

