



รายงานการเข้าร่วมสัมมนา
การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการเรียนการสอนทางไกล

จัดโดย

สำนักวิชาการ

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

ณ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

วันที่ 17 มิถุนายน 2557

ผู้จัดทำ

อาจารย์ ดร.ขจิตพรรณ กฤตพลวิมาน

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

(ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วมประชุม)

1. ชื่อ นางจิตพรพรรณ นามสกุล กฤตพลวิมาน อายุ 37 ปี

ตำแหน่ง อาจารย์ ระดับ 6 สังกัด สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ไปเข้าร่วมสัมมนา การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการเรียนการสอนทางไกล

วันที่ 17 มิถุนายน 2557 รวมระยะเวลา 1 วัน

จัดโดย สำนักวิชาการ ม.สุโขทัยธรรมาราช ณ ห้องประชุม 2604-1604/1 อาคารวิชาการ 2 (ส่วนต่อเติม)
ชั้น 6

2. รายงานการสัมมนา

(1) หัวข้อเรื่อง การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการเรียนการสอนทางไกล

(2) ผู้เข้าร่วมประชุมสัมมนา ประมาณ 60 คน ส่วนใหญ่เป็นคณาจารย์ประจำสาขาวิชาต่างๆ และเจ้าหน้าที่จากสำนักต่างๆ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

(3) วิธีการประชุม/สัมมนา

หัวข้อปาฐกถาพิเศษในงานประชุม โดย รองศาสตราจารย์ยืน ภู่วรรณ กรรมการสภามหาวิทยาลัยผู้ทรงคุณวุฒิ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้เข้าร่วมสัมมนา

(4) วัตถุประสงค์ของการประชุมสัมมนา

1) เพื่อสร้างความเข้าใจในบทบาทของเทคโนโลยีสมัยใหม่ต่อการเรียนการสอนทางไกล

2) เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล

(5) สรุปเนื้อหาจากการสัมมนา

การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการเรียนการสอนทางไกลนั้นส่งผลให้ มศธ. ต้องเผชิญหน้ากับความท้าทายจากการเกิดขึ้นใหม่ของเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่างๆ มศธ. ต้องสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยเร็วและปรับตัวอย่างสม่ำเสมอให้ทันเทคโนโลยีและในขณะเดียวกันต้องให้นักศึกษาทางไกลสามารถเข้าถึงได้ง่ายด้วย

1. ปัญหาของการศึกษาไทย มีหลากหลายประเด็น ดังนี้

— ระบบการศึกษาไทยมุ่งเน้นแต่การเรียนรู้เพื่อสอบ เน้นการเรียนรู้ที่เนื้อหา ความจำ มากกว่าทักษะ

— มีระบบกวดวิชา ระบบติวเตอร์ เพื่อมุ่งเน้นให้สอบได้ รวมถึงสถานศึกษามีทั้งขนาดใหญ่และขนาดเล็กซึ่งมีคุณภาพแตกต่างกัน

- ในการแก้ปัญหาไม่เน้นในเรื่องปรับแก้ไขกระบวนการ แต่ไปมุ่งเน้นที่แก้ไขหลักสูตร หรือ การกำหนดเนื้อหา

2. ลักษณะสำคัญของการศึกษาในยุคดิจิทัล

2.1 ทักษะ (skill) มีความสำคัญกว่า เนื้อหา (content) สามารถสืบค้นเนื้อหาได้จากอินเทอร์เน็ต แต่ทักษะได้จากการฝึกฝน

2.2 กระบวนการเรียนรู้ มีความสำคัญกว่า หลักสูตร ความรู้มีมากกว่าตามที่หลักสูตรระบุ ไม่ควรกรอบความคิดไว้แค่ตามหลักสูตร

2.3 บูรณาการความรู้ กับ ชีวิต และการใช้ประโยชน์มีความสำคัญกว่าใบปริญญา เนื่องจากขอบเขตวิชาไม่สามารถแยกออกจากกัน สามารถนำมาใช้ร่วมกันได้

2.4 คิดได้เอง สร้างสรรค์ วิเคราะห์ สังเคราะห์ได้ มีความสำคัญกว่าการท่องจำ ฐานความรู้มีมากมาย ควรหยิบมาต่อยอด สร้างสรรค์

2.5 เทคโนโลยีช่วยการเรียนรู้และพัฒนา มีความสำคัญกว่าการเรียนรู้ในห้อง ปิดความสามารถของเทคโนโลยีขึ้นมาก

3. การเรียนรู้จากปัจจุบันสู่ดิจิทัล

ยุคปัจจุบัน	ไปสู่	ยุคดิจิทัล
เรียนรู้ตามหลักสูตร	➔	เรียนรู้จากประสบการณ์ทำโครงการ
เรียนตามตารางสอน	➔	เรียนตามต้องการ
เรียนเหมือนกันทั้งห้อง	➔	เรียนตามเฉพาะบุคคล
แข่งขัน	➔	ร่วมมือ
เรียนในห้องเรียน	➔	เรียนในชุมชนโลก
เรียนผ่านหนังสือ	➔	เรียนผ่านอินเทอร์เน็ต
สอบเพื่อวัดผล	➔	ประเมินเพื่อปรับปรุง
เรียนเพื่อกระดาษหนึ่งใบ	➔	เรียนรู้เพื่อชีวิต

4. นวัตกรรมและการประยุกต์บนนิเวศน์ดิจิทัล

นวัตกรรมและประยุกต์บนนิเวศน์ดิจิทัลมีหลากหลายประเภท เช่น

- เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Google+
- เครือข่ายฝูงชน เช่น Crowd Source, Wikipedia
- เครือข่ายเพียร์ทูเพียร์ เช่น Bit Torrent
- เครือข่ายแบ่งปันข้อมูล เช่น You Tube, Flickr

- เครือข่ายการพูดคุยกัน MSN, SKYPE, LINE
- เครือข่ายการสร้างห้องสนทนาเสมือน เช่น Cam frog, Video Conference
- การสร้างและประยุกต์บนเว็บ

5. ลักษณะพิเศษของคนรุ่นใหม่

นักศึกษาในปัจจุบันส่วนใหญ่ถือเป็นคนรุ่นใหม่ หรือที่เรียกว่า Generation-Z หรือ Gen Z ซึ่งมีลักษณะเด่นดังนี้

5.1 Parallelism ทำงานหลายๆอย่างได้ในเวลาเดียวกัน เดินไป พูดโทรศัพท์ไป ทำการบ้านก็ฟังเพลง เล่นเน็ต ดูทีวีเวลาเดียวกันได้ หรือเรียกว่าพวก มัลติทาสก์ เพราะได้รับอิทธิพลจาก ระบบหลายวินโดวส์ สลับไปมาได้เร็ว

5.2 Connectivism ติดต่อสื่อสารเชื่อมต่อกับคนต่างๆ รับข้อมูลข่าวสารง่าย สื่อสารกันโดยไม่ต้องเห็นแวตา รอยยิ้ม ชอบกิจกรรมกดไลค์ ชอบแชร์ ใช้ข้อความ ไอโมติกอน สติกเกอร์ แทนอารมณ์ ชอบใช้ข้อความสั้นๆ ที่สื่อถึงอารมณ์ เช่น อีอิ อูอู งูงู จีจี

5.3 Visualization มีจินตภาพ ดูรูปภาพ ดูคลิป อ่านการ์ตูน ดูอินเทอร์เน็ต ไม่ชอบอ่านตัวหนังสือมากๆ Virtualization มีความสามารถอวตาร เป็น Avatar ได้หลายๆตัว ซึ่งเป็นการแปลงลักษณะของตนเองในโลกเสมือนทางออนไลน์ เช่น อวตารเป็นตัวประหลาด คิดตามเฟซบุ๊ก เล่นเกมส์ ใช้โปรแกรมปรับเปลี่ยนภาพใบหน้าให้มีลักษณะต่างๆ เช่น ทำหน้าตาในอาร์วต้าให้น่ารักเกินจริงหรือที่เรียกว่าแสบแบ้ว

5.4 Cloud application ไม่เก็บข้อมูล หรือจดจำกับตัว ชอบฝากไว้กับคลาวด์ จดจำอะไรไม่ได้ บางคนหมายเลขโทรศัพท์ตัวเองก็ไม่สามารถจำได้ ต้องเรียกดูจากคลาวด์

5.5 Short เป็นผู้ทำอะไรสั้นๆ เขียนสั้นเหมือน SMS มีความอดทนต่อการรอคอยน้อย ดูคลิปได้ในระยะเวลาสั้นๆ

6. การเป็นอาจารย์ในยุคดิจิทัล

ดังนั้นในการเป็นครูหรืออาจารย์ในยุคดิจิทัลนั้นต้องมีการปรับตัว การสอนตามตาราง ตามเนื้อหา และตามลักษณะผู้เรียน หากผู้เรียนนั่งฟังแบบเฉื่อยเฉย จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนให้ Active มีการจัดการเรียนการสอนให้สนุกอย่างเกม (Gamification for Education) โดยปัจจัยที่ทำให้การเรียนรู้มีชีวิตชีวา สนุกสนาน ประกอบด้วย

6.1 Movement การเคลื่อนไหว ภายในห้องเรียนต้องมีการเคลื่อนไหว ผู้เรียนต้องตื่นตัว เคลื่อนไหวไปมาได้ ผู้เรียนยุคใหม่นั่งนิ่งได้ไม่เกิน 7 นาที มีสมาธิในการรับฟังสั้น ต้องควบคุมเวลาในแต่ละเรื่องให้ไม่เกิน 7 นาที จากนั้นต้องทำให้มีการเคลื่อนไหว

6.2 Challenge ความท้าทาย การเรียนรู้ต้องตื่นตัวด้วยการท้าทาย การแข่งขัน มีการกำหนดให้เรียนเพื่อแข่งกับความท้าทายของตัวเอง และแข่งกับผู้อื่น เหมือนการแข่งขันกีฬา ที่มีความท้าทายให้อยากเรียน

6.3 Curiously ความอยากรู้อยากเห็น ต้องจุดประกายให้มีความอยากรู้อยากเห็น อยากหาคำตอบ อยากรู้ผลลัพธ์ หรือใช้หลัก What if อะไรจะเกิดขึ้น ถ้า ... ความอยากรู้อยากเห็นจึงสร้างแรงบันดาลใจให้ ตื่นตัว

6.4 Humor อารมณ์ขัน ผู้เรียนจะมีความสุข มีความตื่นตัวจากการได้รับฟังเรื่องขำขัน แต่ต้องมี กรอบบนพื้นฐานที่เหมาะสม เพราะมุกขำขันจากที่หนึ่ง อาจไม่เหมาะสมกับอีกที่หนึ่ง

6.5 Social สังคม โดยธรรมชาติ ผู้เรียนทุกคนอยากมีสังคม อยากมีเพื่อน มีผู้พูดคุยด้วย อยากรู้อยาก เห็นการพูดคุยของเพื่อนๆ ชอบสื่อสังคม อยากรู้อยากเห็นเรื่องของผู้อื่น การพูดคุย การเรียนรู้ระหว่างกัน

6.6 Rewarding รางวัลการตอบแทน การยอมรับ และการให้รางวัล จะเห็นว่า เด็กๆ อยากได้สติ๊กเกอร์ดาว อยากได้แต้ม ได้คะแนน มีความท้าทายในการให้ผู้อื่นยอมรับ

นอกจากนี้ควรมีการจัดการศึกษาแบบ Active learning ซึ่งต้องเน้นให้มีการลงมือปฏิบัติ ทำด้วย ตนเอง (Learning by Doing) มีกิจกรรมที่เคลื่อนไหว มีชีวิต อาจทำเป็นโครงงาน PBL (Project-Based Learning) ทำเป็นกิจกรรม ทำเป็นทีม (Team Learning) ฝึกฝนหาความรู้ สร้างทักษะหลายอย่างประกอบกัน มีเทคนิค วิธีการ การเก็บข้อมูล การทดลองเมื่อทำงานแล้วอาจเขียนรายงาน สร้างวิธีนำเสนอ เป็นรายคน หรือนำเสนอ (ต่อหน้าชั้นเรียน ต่อชุมชน) เป็นทีม ที่สำคัญคือ ครูต้องเป็นนักจัดการที่ดี ไม่สร้างภาระให้ ผู้เรียน จนเห็นว่าเป็นการทำงานหนักเกินไปเมื่อเทียบกับวิชาอื่น เมื่อได้ทำกิจกรรมเรียนรู้แล้ว ครูต้องชวน ผู้เรียนทำการทบทวนว่าสิ่งที่ทำมาได้เรียนรู้อะไร ความรู้ที่ได้มีคุณค่าต่อชีวิตอนาคตอย่างไร อยากรู้ หรือ ศึกษาต่อเรื่องอะไร อาจเปลี่ยนจากผู้สอนเป็นพี่เลี้ยง ครูฝึก (Coach) หรือ ผู้จัดการ ผู้สนับสนุน Learning Facilitator

7. เทคโนโลยีอุบัติใหม่ทำให้ก้าวสู่ Learning หรือ Education 2.0

เทคโนโลยีแต่เพียงอย่างเดียว ไม่สามารถแก้ปัญหาการศึกษาได้ ต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการ มากกว่า เช่น

- ผู้สอนควรมีเวลาเชื่อมต่อ สัมพันธ์กับนักศึกษามากขึ้น
- ควรมีการสร้างสิ่งแวดล้อมให้นักศึกษาอยากเรียนและมีความต้องการเรียน
- ใช้เทคโนโลยีช่วยให้นักศึกษามีความสนุกกับการเรียนรู้
- เป็นกระบวนการแสวงหาความรู้และผู้เรียนรู้วิธีการเรียน

นอกจากนี้ประเด็นของ Education 2.0 ต้องคำนึงถึงเรื่องต่อไปนี้

- การศึกษาที่จัดขึ้นเฉพาะบุคคล (individual person)
- การนำจุดเด่น ความเก่งของผู้เรียนแต่ละคนออกมา (bring the best in one's talent)
- ความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (information climates)
- ความรู้จะไม่มีประโยชน์ถ้านำมาใช้ไม่เป็น (knowledge is useless without application)

- สามารถเข้ากันได้กับระบบเดิม (at least partially compatible with the old system)
- ต้นทุนต่ำ (cost effective)
- เชื่อมโยงกับการพัฒนาความเจริญของมนุษย์

ตัวอย่างเทคโนโลยีต่างๆ สำหรับ Education 2.0 เช่น

- 1) MOOC (Massive Open Online Course) MOOC เป็นบริบทการเรียนรู้แบบ Social Learning ซึ่งเป็นคอร์สออนไลน์ สามารถรองรับผู้เรียนเป็นจำนวนมากและอาศัยต้นทุนต่ำ
- 2) Cloud Learning Model เป็นการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายเสมือนจริง (virtual network) ผ่านการเชื่อมโยงของโหนดสารสนเทศ ซึ่งต้องมีการแนะนำและแสวงหาความรู้ด้วยการเชื่อมต่อองค์ความรู้จากโหนดสารสนเทศเหล่านั้น
- 3) Open Educational Resources (OER) เป็นวัสดุดิจิทัลที่ให้ได้ฟรีสำหรับนักการศึกษา อาจารย์ นักเรียน นักศึกษาและประชาชนทั่วไป เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือนำมาใช้ในการเรียนการสอน การวิจัยได้

8. สรุป

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชกำลังเผชิญหน้ากับความท้าทายกับการศึกษาสมัยใหม่ด้วยนวัตกรรมของเทคโนโลยีอุบัติใหม่ต่างๆ มสธ.ต้องตอบโจทย์การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วและปรับตัวกับเทคโนโลยีต่างๆ เหล่านี้ รับมือกับความท้าทายกับการเปลี่ยนรูปแบบการศึกษาทางไกลจากสื่อหลักที่เป็นเอกสารการสอนชุดวิชาต่างๆ มาเป็นสื่อหลักแบบดิจิทัลและใช้สื่อเสริมเป็นตำราแทน

มสธ.ต้องใช้เทคโนโลยีจัดการศึกษาที่สามารถตอบสนองให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามรายบุคคลในทุกระดับอายุ และต้องเข้าใจการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ยุคใหม่ของคนรุ่นใหม่ และตอบสนองให้ทันพร้อมสนับสนุนคนรุ่นเก่าเข้าสู่ยุคใหม่ได้อย่างมีความสุข อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีอย่างเดียวไม่สามารถแก้ปัญหาของมหาวิทยาลัยได้ ต้องแก้ที่การบริหารจัดการและนโยบายด้วยเพื่อรองรับการศึกษาแก่นักศึกษาจำนวนมากในอนาคต

(6) ประโยชน์ที่ได้รับ

(6.1) ประโยชน์ที่ผู้เข้าร่วมสัมมนาได้รับ

- 1) ทราบแนวทางการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ สำหรับสนับสนุนการเรียนการสอนทางไกล ที่สามารถพัฒนาได้ด้วยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- 2) ทราบแนวทางการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัลและผู้เรียนทุกระดับ

(6.2) ประโยชน์ที่มหาวิทยาลัยได้รับ

- 1) ทราบแนวโน้มการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สำหรับการเรียนการสอนทางไกล
- 2) ทราบแนวทางการพัฒนาทรัพยากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของมหาวิทยาลัย เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนทางไกลยุคดิจิทัล การสร้างเนื้อหาออนไลน์ประเภทต่างๆ และการเรียนการสอนยุค Education 2.0

