

รายงานผลการสัมมนา

เรื่อง

Open Educational Resources - OER
แหล่งทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

จัดโดย

ศูนย์วิชาการและเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา
สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
วันที่ 5 กันยายน พ.ศ. 2557

ณ ห้องสามศร อาคารอเนกนิทัศน์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

ผู้จัดทำ

รองศาสตราจารย์ศุภณี เรียบเลิศหิรัญ

รายงานผลการสัมมนา
Open Educational Resources - OER
แหล่งทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

1. ผู้รายงาน

ชื่อ ศุภณีย์ นามสกุล เรียบเลิศศิริคุณ ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์

เข้าร่วม การสัมมนา

เรื่อง Open Educational Resources - OER แหล่งทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สถานที่ ณ ห้องสามศร อาคารอเนกนิทัศน์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช จังหวัดนนทบุรี

ตั้งแต่วันที่ 5 กันยายน พ.ศ. 2557 ถึง วันที่ 5 กันยายน พ.ศ. 2557

รวมระยะเวลา 1 วัน

จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด ประมาณ 80 คน

2. รายละเอียดเกี่ยวกับการไปฝึกอบรม ดูงาน ประชุม และสัมมนา

รายงานการสัมมนา

2.1 เรื่อง Open Educational Resources - OER แหล่งทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

วัตถุประสงค์: เพื่อให้มีความรู้เกี่ยวกับแหล่งทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (OER)

วิธีการสัมมนา : การบรรยายและการเสวนา

เข้าร่วมสัมมนา : ในฐานะผู้เข้าร่วมสัมมนา

2.2 สรุปสาระสำคัญจากการสัมมนาได้ดังนี้

กล่าวเปิดการสัมมนาโดยรองศาสตราจารย์สมักรสมร ภักดีเทวา ผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยี

การศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

วิทยากรที่เข้าร่วมการเสวนา ได้แก่

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ฐาปนีย์ ธรรมเมธา ผู้อำนวยการโครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย

2) รองศาสตราจารย์ ดร. จินตวิทย์ คล้ายสังข์ อาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3) อาจารย์ ดร. วรสรวง ดวงจินดา ผู้อำนวยการสำนักจัดการศึกษาออนไลน์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ดำเนินการเสวนาโดย อาจารย์ ดร. ธนัทธัญญ์ ฉัตรภักดิ์ อาจารย์สำนักเทคโนโลยีการศึกษา
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

สาระสำคัญจากการสัมมนาสรุปได้ดังนี้

OER เป็นแหล่งทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดซึ่งครอบคลุมสื่อต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเรา ใช้ประโยชน์เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงในห้องเรียนเท่านั้น นั่นคือ ใช้ได้ทั้งกับการศึกษาและการสืบค้นทรัพยากรการศึกษาในระบบและนอกระบบ จึงเปิดโอกาสให้ทุกคนได้เรียนกับอาจารย์ที่มีความรู้ความสามารถในแต่ละด้านและสอนเก่งได้เท่าๆกัน โดยทั่วไปการนำสื่อจาก internet มาใช้ซ้ำอาจเสี่ยงต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ และต้องตรวจสอบสิทธิในการใช้งานสื่อนั้นก่อนว่าเจ้าของสื่อนุญาตให้ใช้งานสื่อนั้นในระดับใด ตัวอย่างเช่น ภาพที่สืบค้นจาก google ที่ประกาศว่าเป็น ครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons: CC)

การนำมาใช้ต้องคำนึงถึงสัญญาอนุญาตของครีเอทีฟคอมมอนส์ที่เอื้อให้มีการแจกจ่ายและการใช้ข้อมูล/สื่อทั้งทางภาพ เสียง ข้อมูล โดยการอ้างอิงถึงเจ้าของลิขสิทธิ์เดิม ครีเอทีฟคอมมอนส์เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร จัดตั้งขึ้นเพื่อขยายขอบข่ายของการใช้สื่อต่างๆ ให้กว้างขึ้น สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ ช่วยให้เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถให้สิทธิบางส่วนหรือทั้งหมดแก่สาธารณะ ในขณะที่ยังคงสงวนสิทธิอื่นๆไว้ได้ โดยการใช้สัญญาอนุญาตหลายหลากรูปแบบ ซึ่งรวมถึง การยกให้เป็นสาธารณสมบัติหรือสัญญาอนุญาตแบบเปิดทั้งหลาย โดยมีจุดประสงค์เพื่อหลีกเลี่ยงการเกิดปัญหาสิทธิต่อการแบ่งปันสารสนเทศ สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ แบ่งได้เป็น 6 รูปแบบดังนี้

CC-BY หมายถึง อ้างอิงแหล่งที่มา

CC-BY-SA หมายถึง อ้างอิงแหล่งที่มา ให้อนุญาตต่อไปแบบเดียวกัน

CC-BY-ND หมายถึง อ้างอิงแหล่งที่มา ห้ามดัดแปลง

CC-BY-NC หมายถึง อ้างอิงแหล่งที่มา ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า

CC-BY-NC-SA หมายถึง อ้างอิงแหล่งที่มา ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า และให้อนุญาตต่อไปแบบเดียวกัน

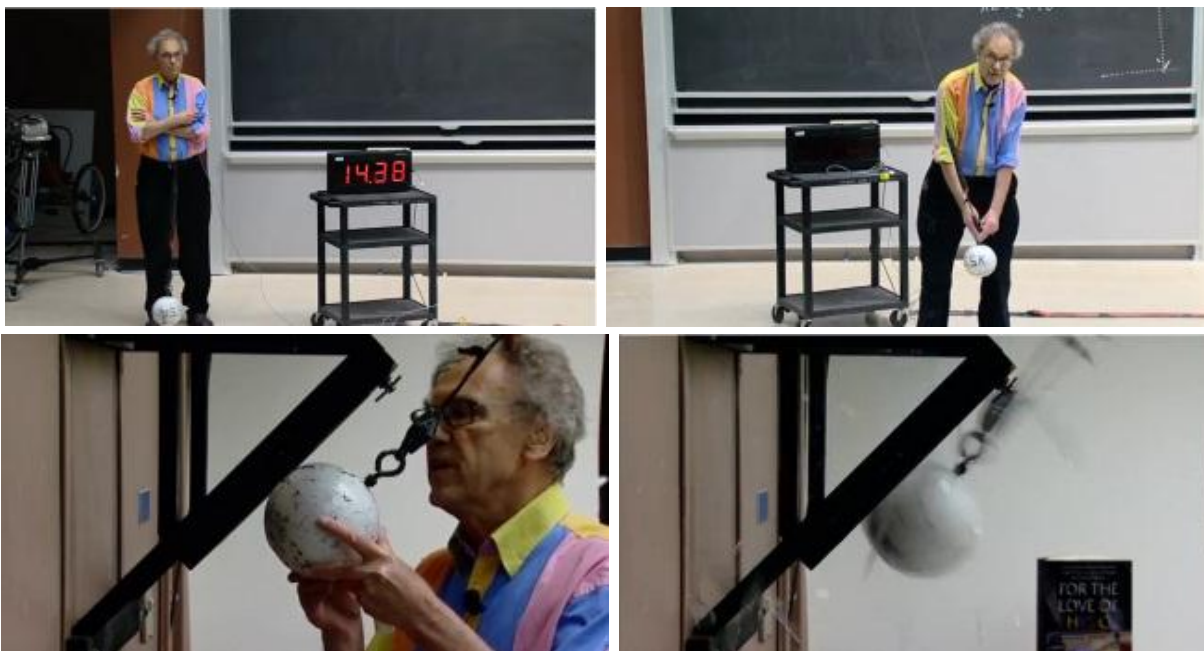
CC-BY-NC-ND หมายถึง อ้างอิงแหล่งที่มา ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า และห้ามดัดแปลง

โดยทั่วไปเงื่อนไขในการให้อนุญาตของครีเอทีฟคอมมอนส์มีอยู่ 4 เงื่อนไข คือ อ้างอิงแหล่งที่มา (BY) หมายถึงการนำไปใช้จะต้องอ้างอิงกลับมาถึงผู้เขียน, ให้อนุญาตต่อไปแบบเดียวกัน (SA) คือยินยอมให้มีการดัดแปลงงานได้โดยต้องมอบความยินยอมต่อไปด้วย, ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า (NC), และห้ามดัดแปลง (ND) คือต้องใช้งานต้นฉบับเท่านั้นโดยไม่มีการดัดแปลงใดๆ ทั้งสิ้น

แต่ถ้าเป็นสื่อที่ประกาศต่อสาธารณะว่าเป็น OER แล้ว ทุกคนสามารถนำมาใช้งานและดัดแปลงได้ไม่ว่าจะเป็น การนำไปใช้ซ้ำ (reuse) ปรับปรุงใหม่ (revise) ผสมผสานกับสื่ออื่น (remix) และนำไปเผยแพร่ต่อ (redistribute) ทั้งนี้เพราะเป็นที่ยอมรับกันว่า OER ไม่ได้ทำเพื่อการค้า แต่ต้องอ้างอิงที่มา สำหรับสื่อบนเว็บของมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทยกว่า 800 วิชา ส่วนใหญ่เป็นระดับอุดมศึกษา มีเพียงราว 30 รายวิชาที่เป็นระดับพื้นฐาน ได้แก่ ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา และเกือบทั้งหมดเป็น OER

นักเทคโนโลยีการศึกษาควรมีบทบาทในการออกแบบและจัดทำ OER ให้ผู้เรียนสืบค้นและเลือกเข้าไปเรียนได้ง่าย อาจนำ OER ที่เลือกแล้วมาตีความใช้ทั้งเรื่อง หรือนำมาดัดแปลงให้เหมาะกับผู้เรียน ทั้งนี้ได้นำเสนอโมเดลการออกแบบ คือ SMARTS Model โดย S มาจาก Select , M มาจาก Manage & Manipulate , A มาจาก Accept & Adjust , R มาจาก Reuse & Reproduce, T มาจาก Transform ในด้านการควบคุมคุณภาพ OER ที่ผลิตออกมา ต้องควบคุมทั้งด้านคุณภาพของเนื้อหา ภาพ และเสียง รวมถึงการประเมินความน่าเชื่อถือของเนื้อหาจากสื่อต่าง ๆ เพื่อคัดกรองส่วนที่ถูกต้องและเหมาะสมมาจัดทำ OER ร่วมกับผู้สอน

ปัจจุบันมีการพัฒนา OER มาใช้เพื่อการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนจำนวนมากโดยไม่มีการจำกัดจำนวน ที่เรียกว่า “ทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิดสำหรับมหาชน” หรือ “MOOC” ซึ่งย่อมาจาก Massive Open Online Course ซึ่งจัดทำโดยสถาบันการศึกษาเองและองค์กรเอกชนอื่นที่ดำเนินการด้าน OER เผยแพร่ทาง internet โดยไม่แสวงหาผลกำไร ทั้งนี้วิทยากรได้ยกตัวอย่าง OER ที่เป็นวีดิทัศน์การสอนฟิสิกส์เรื่อง “For the Love of Physics” โดยศาสตราจารย์ Walter Lewin ซึ่งเป็นอาจารย์สอนฟิสิกส์ที่ MIT ซึ่ง OER เรื่องนี้จัดเป็น MOOC ที่มีชื่อเสียงมากและได้รับความสนใจจากผู้เรียนทั่วโลก



อีกตัวอย่างหนึ่ง คือ MERLOT (Multimedia Education Resource for Learning and Online Teaching) ซึ่งเป็นสื่อการเรียนระดับอุดมศึกษาที่ให้บริการออนไลน์ผ่านเว็บไซต์โดย California State University ประเทศสหรัฐอเมริกา และให้บริการแปลเป็นภาษาต่าง ๆ ไว้ด้วยเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนต่างชาติต่างภาษาทั่วโลก รวมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เข้ามาใช้สามารถทำการต่อไปนี้ like, comment, share, revise ได้

ในมุมมองของผู้เรียน OER เองก็ต้องมีการปรับตัวให้มีคุณสมบัติและทักษะในการเรียนรู้แบบ “พลเมืองยุคศตวรรษที่ 21 (21st century skill)” ที่สามารถเรียนรู้สิ่งที่อยากรู้ทั่วโลก (Global learning) ได้ด้วยตนเองตลอดชีวิต (life-long learning) ผ่านสื่อดิจิทัลและ social medias หลากหลายรูปแบบ โดยสามารถเลือกข้อมูล (data) ที่ต้องการเรียนรู้ แปลงเป็นสารสนเทศ (information) ความรู้ (knowledge) และบูรณาการจนเกิดปัญญา (wisdom) ตามลำดับ

สถาบันการศึกษาทุกแห่งเป็นแหล่งทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้อยู่แล้ว จึงควรมีบทบาทในการจัดทำ OER เพื่อเผยแพร่ให้ผู้สนใจเรียนอย่างกว้างขวางมากขึ้น โดยมีแนวทางที่จะดำเนินการให้เกิดการสร้างสรรค์ OER อย่างแพร่หลายและยั่งยืนได้ตามลำดับกระบวนการต่อไปนี้ การมีวิสัยทัศน์ (vision) ร่วมกันทั้งองค์กร การทำโรดแมป (roadmap) ขององค์กร การสร้างสื่อ OER (media production) การเก็บรักษา (storage) การเผยแพร่ (distribution) การพัฒนา (development) การใช้กลยุทธ์ (strategies) การประเมิน (evaluation) และการพัฒนาใหม่ (redevelopment) ทั้งนี้พบว่าอุปสรรคขั้นต้น คือ ผู้สอนมักยังไม่กล้าลงมือทำ OER ด้วยตนเอง หรืออาจตั้งความคาดหวังไว้สูงเกินไปว่าจะต้องผลิต OER ที่มีความสมบูรณ์ ไร้ที่ติ ดีเลิศ จิงรีๆ รอๆ ไม่กล้าที่จะทำ ดังนั้น สถาบันการศึกษาหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องควรสนับสนุนหรือสร้างแรงจูงใจให้ผู้สอนกล้าที่จะเริ่มทำ OER โดยอาจเริ่มทำแบบเรียบง่าย ดีพอใช้ไปก่อน แล้วจึงตามด้วยการปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อนำไปสู่การที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สามารถใช้งานและเกิดการเรียนรู้ได้โดยง่ายมากขึ้น ทั้งนี้ในการสร้าง OER ผู้สอนต้องคำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละกลุ่มที่อาจแตกต่างกัน อาทิ ชอบอ่าน ชอบฟัง ชอบดู รวมทั้งเทคนิคการสอนและการนำเสนอสื่อ OER ประกอบด้วย โดยนอกจากทำเพื่อวัตถุประสงค์หลัก คือ เพื่อการเรียนการสอนแล้ว ยังอาจทำในรูปแบบการวิจัยด้านการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนได้อีกด้วย

ประโยชน์ที่ได้รับ

ได้รับความรู้เกี่ยวกับ Open Educational Resources-OER แหล่งทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ข้อเสนอแนะ

นำความรู้เกี่ยวกับ Open Educational Resources-OER แหล่งทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตมาใช้ในการจัดทำสื่อ/กิจกรรมประกอบการเรียนการสอน การให้บริการวิชาการแก่สังคม และการวิจัย