คู่มือการจัดการความรู้

การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสาร เพื่อการจัดการเรียนรู้ในแบบตลาดวิชา

คณะกรรมการการจัดการความรู้
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง
มีนาคม 2561

คำนำ

คณะกรรมการการจัดการความรู้ คณะศึกษาศาสตร์ ได้ประชุมเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในประเด็นด้านการผลิตบัณฑิต ในหัวข้อการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการจัดการเรียนรู้ในแบบตลาดวิชา และได้จัดทำคู่มือการจัดการความรู้ โดยมีความมุ่งหวังให้คณาจารย์จากทุกภาควิชาในคณะศึกษาศาสตร์และต่างคณะ ได้เข้าถึงความรู้ที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำไปปฏิบัติเพื่อให้บรรลุผลด้านการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

คณะกรรมการการจัดการความรู้ จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือการจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิตจะเป็นประโยชน์ต่อคณาจารย์และผู้สนใจในการนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป

คณะกรรมการการจัดการความรู้
คณะศึกษาศาสตร์

การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสาร เพื่อการจัดการเรียนรู้ในแบบตลาดวิชา

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทต่อการเรียนการสอนในปัจจุบันเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุค ไทยแลนด์ 4.0 ซึ่งเป็นวิสัยทัศน์เชิงนโยบายที่เปลี่ยนเศรษฐกิจแบบเดิมไปสู่เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม โดยเฉพาะทิศทางทางการศึกษา โดยการสร้างเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ความสามารถและมีทักษะในการเข้าถึงนวัตกรรมใหม่ ๆ สร้างความคิดของเด็กและเยาวชนไปสู่ Problem Based Learning

มหาวิทยาลัยรามคำแหง เป็นมหาวิทยาลัยแบบตลาดวิชา ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยไม่บังคับให้นักศึกษาเข้าชั้นเรียน แต่มีชั้นเรียน และมีสื่อการสอนหลายรูปแบบให้นักศึกษาได้ศึกษา เพื่อพัฒนาตนเองและก้าวทันเทคโนโลยีทางการศึกษาที่เปลี่ยนไป

คณะกรรมการการจัดการความรู้ เห็นถึงความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีในการสื่อสาร เพื่อตอบรับกับบริบททางด้านการศึกษา และเพื่อส่งเสริมให้คณาจารย์ในคณะศึกษาศาสตร์ ได้ใช้เทคโนโลยีสื่อสารด้านการเรียนการสอนกับนักศึกษา จึงได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในประเด็นดังกล่าว โดยจำแนกได้เป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

ความหมายของเทคโนโลยี

เทคโนโลยี เป็นการนำเอาแนวความคิด หลักการ เทคนิค ความรู้ ระเบียบวิธี กระบวนการ ตลอดจนผลผลิตทางวิทยาศาสตร์ทั้งในด้านสิ่งประดิษฐ์และวิธีปฏิบัติมาประยุกต์ใช้ในระบบงานเพื่อช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการทำงานให้ดียิ่งขึ้นและเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลของงานให้มีมากยิ่งขึ้น

การนำเทคโนโลยีมาใช้กับงานในสาขาใดสาขาหนึ่งนั้น เทคโนโลยีจะมีส่วนช่วยสำคัญ 3 ประการ และถือเป็นเกณฑ์ในการพิจารณานำเทคโนโลยีมาใช้ด้วย คือ

1. ประสิทธิภาพ (Efficiency) เทคโนโลยีจะช่วยให้การทำงานบรรลุผลตามเป้าหมายได้อย่างเที่ยงตรงและรวดเร็ว
2. ประสิทธิผล (Productivity) เป็นการทำงานเพื่อให้ได้ผลผลิตออกมาอย่างเต็มที่มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ เพื่อให้ได้ประสิทธิผลสูงสุด
3. ประหยัด (Economy) เป็นการประหยัดทั้งเวลาและแรงงานในการทำงานด้วยการลงทุนน้อยแต่ได้ผลมากกว่าที่ลงทุนไป

ความหมายของเทคโนโลยีการศึกษา

เทคโนโลยีการศึกษา ในปัจจุบันการดำเนินกิจการงานด้านต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพจะใช้เทคโนโลยีเข้าไปช่วยเป็นส่วนใหญ่ เทคโนโลยีจึงมีความเกี่ยวข้องกับระบบงานด้านต่าง ๆ ในทุกแขนง ถ้านำไปใช้แก้ปัญหาในแขนงใด จะเรียกเทคโนโลยีในด้านนั้น เช่น เทคโนโลยีทางการแพทย์ เทคโนโลยีทางการเกษตร เทคโนโลยีทางการอุตสาหกรรม เป็นต้น ในวงการศึกษาก็เช่นเดียวกัน มีปัญหาต่าง ๆ มากมายที่จะต้องปรับปรุงแก้ไขจึงเกิดเทคโนโลยีทางการศึกษาขึ้น

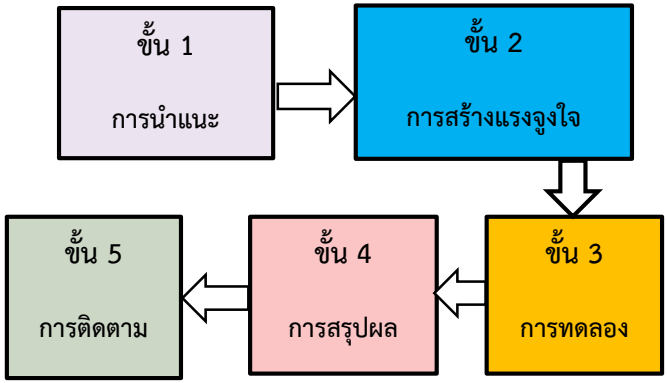
จึงกล่าวได้ว่า **เทคโนโลยีทางการศึกษา** หมายถึง การนำความรู้ แนวคิด กระบวนการและผลผลิตทางวิทยาศาสตร์มาใช้ร่วมกันอย่างมีระบบ เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาการศึกษาให้ก้าวหน้าไปอย่างมีประสิทธิภาพ (http://www.kmutt.ac.th/av/HTML/techno/note.htm)

ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบตลาดวิชา

ตามที่มหาวิทยาลัยรามคำแหง ได้จัดการเรียนการสอนแบบตลาดวิชา ที่มีรูปแบบการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อนักศึกษาในหลายรูปแบบ โดยนักศึกษาสามารถศึกษาเนื้อหาวิชาที่อาจารย์บรรยายได้ด้วยตนเอง โดยการใช้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาท ทางคณะกรรมการจัดการความรู้ คณะศึกษาศาสตร์ จึงได้ตระหนักถึงความสำคัญของขั้นตอนดังกล่าว จึงได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบตลาดวิชา โดยเสนอการใช้เทคโนโลยีที่มีการใช้งาน ในแต่ละด้านดังต่อไป

1. กลุ่มนักศึกษาที่เข้าชั้นเรียน

เนื่องจากคณะศึกษาศาสตร์ เป็นคณะที่ผลิตบุคลากรด้านการศึกษา การเข้าชั้นเรียน การส่งงานตรงเวลา การฝึกสอน จึงมีความสำคัญ ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนจึงจำแนกเป็น



ภาพ 1 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน

ในแต่ละขั้นตอน สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้ในแต่ละด้าน ได้แก่

ขั้นที่ 1 การนำแนะรายวิชา / ทำความรู้จักนักศึกษา

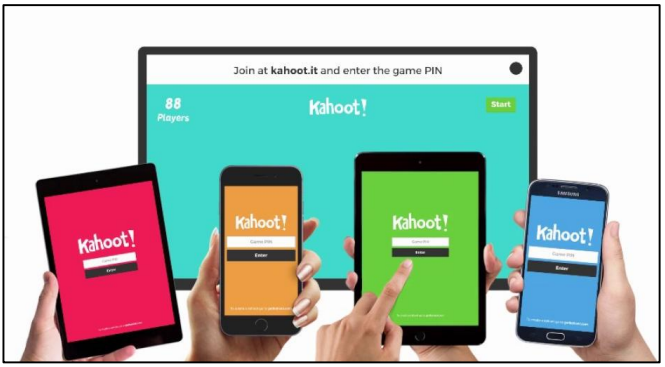
- การใช้สื่อ Powerpoint แสดงเนื้อหา
- การสร้าง Website แสดงเนื้อหาวิชา

ขั้นที่ 2 การสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน

- การใช้บทเพลงจาก *Youtube* ให้นักศึกษาได้ร้องเพลงก่อนการบรรยาย
- การใช้ Applications *Line* จากสมาร์ทโฟน ในการสื่อสาร เช่น อาจารย์ผู้สอนสร้างกลุ่มในชั้นเรียน โดยให้หัวหน้าห้อง โพสต์ภาพจากการเรียนการสอนที่อาจารย์กำหนด ลงในกลุ่ม การโพสต์ตัวอย่างการบรรยาย เป็นต้น

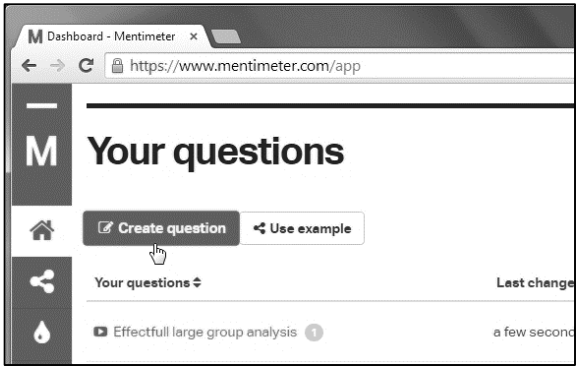
ขั้นที่ 3 การทดสองเรียนรู้

- การใช้เว็บไซต์โปรแกรมถามตอบออนไลน์ พร้อมสรุปผลคะแนน เพื่อให้นักศึกษาได้ร่วมตอบคำถาม เช่น https://kahoot.it/



ภาพ 2 เว็บไซต์ Kahoot
ที่มา: https://kahoot.it/

- การใช้เว็บไซต์ สื่อการสอน Mentimeter Interactive Program เป็นเว็บไซต์ที่สร้าง Presentation โดยมีรูปแบบที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น โต้ตอบในห้องเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้สอนสามารถวัดความเข้าใจของผู้เรียนหรือใช้สำหรับทำกิจกรรมโต้ตอบในห้องเรียน

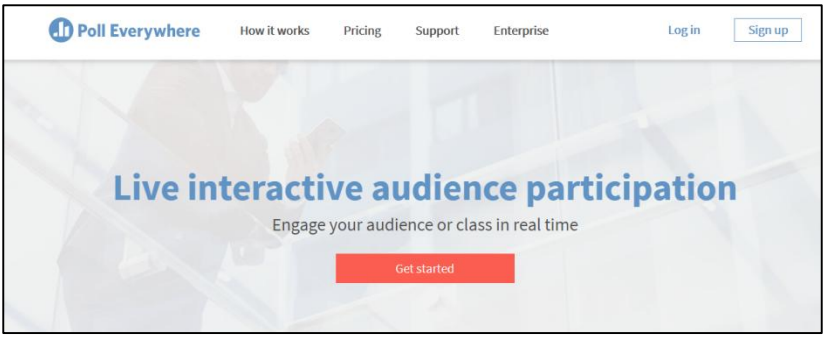


ภาพ 3 เว็บไซต์ Mentimeter

ที่มา: https://www.mentimeter.com/

- การใช้เว็บไซต์ สื่อการสอน Poll everywhere

Poll everywhere เป็น Applications ประเภท Audience Respond System ที่ใช้สำหรับการสร้างคำถามเพื่อสำรวจความคิดเห็น ทดสอบความรู้ความเข้าใจ และเก็บ feedback โดยมีจุดเด่นในด้าน การสร้างรูปแบบคำถามที่หลากหลาย บันทึกผลอย่างเป็นระบบ นำเสนอผลโหวตได้ สามารถใช้กับห้องเรียนขนาดใหญ่ได้



ภาพ 4 เว็บไซต์ poll everywhere

ที่มา: https://www.polleverywhere.com/

ขั้นที่ 4 การสรุปผลจากผู้เรียน

- การแจ้งผลการประเมินผ่าน Facebook, Website ประจำรายวิชา

ขั้นที่ 5 การติดตาม

- การใช้ Weblogs เพื่อให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น

2. กลุ่มนักศึกษาที่ไม่เข้าชั้นเรียน

นักศึกษาที่ไม่เข้าชั้นเรียน สามารถศึกษาด้วยตนเอง จากหลายช่องทางที่ทางมหาวิทยาลัยรามคำแหงจัดให้กับนักศึกษา ได้แก่

- วีดีโอบรรยายการสอน จากสำนักเทคโนโลยีการศึกษา
- e-book (http://e-book.ru.ac.th/)

ภาพ 5 e – books มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ที่มา: http://e-book.ru.ac.th/

- e – learning จากสถาบันบริการวิชาการทางอิเล็กทรอนิกส์
- e – testing จากสถาบันบริการวิชาการทางอิเล็กทรอนิกส์

ภาพ 6 เว็บไซต์สถาบันบริการวิชาการทางอิเล็กทรอนิกส์
ที่มา: http://www.easi.ru.ac.th/web/index.php

เอกสารอ้างอิง

งานบริการโสตทัศนูปกรณ์ มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี. (2560). *มารู้จักเทคโนโลยีทางการศึกษากันเถอะ*. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2560, จาก http://www.kmutt.ac.th/av/HTML/techno/note.htm

สถาบันคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2561). *หนังสืออิเล็กทรอนิกส์*. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2560, จาก http://e-book.ru.ac.th/

สถาบันบริการวิชาการทางอิเล็กทรอนิกส์. (2561). *ข่าวประชาสัมพันธ์สถาบันบริการวิชาการทางอิเล็กทรอนิกส์*. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2560, จาก http://www.easi.ru.ac.th/web/index.php

Anonymous. (2018). *Kahoot*. Retrieved January 3, 2018, from https://kahoot.com

———. (2018). *Interactive presentations, workshop and meeting*. Retrieved February 15, 2018, from https://www.mentimeter.com/

———. (2017). *Defenders of audience engagement*. Retrieved February 15, 2018, from https://www.polleverywhere.com