

บันทึกการเล่าเรื่อง

กลุ่ม ชุมชนคนวิชาการ และชุมชนคนโชติเวช

เรื่อง การใช้สื่อการสอนด้วย Social Media

วันศุกร์ที่ 6 มีนาคม 2558

ณ ห้อง 2202 อาคารเรียนปัญญา ชั้น 4

ผู้เล่า	รายละเอียดของเรื่อง	สรุปความรู้ที่ได้
<p>นายณฤศร มังกรศิลา หัวหน้างานจัดการความรู้ คณะเทคโนโลยีการเกษตรศาสตร์ มทร.พระนคร</p>	<p>จากที่กระผมได้เข้าร่วมโครงการพัฒนาอาจารย์ยุคใหม่ โดยใช้ Social Media จัดการเรียนรู้และศึกษาดูงานด้านการนำสื่อสังคมออนไลน์มาจัดการเรียนการสอนระหว่างวันที่ 18 ก.พ. 2558 ถึงวันที่ 20 ก.พ. 2558 ณ โรงแรมสีมราณี อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา นั้น</p> <p>มีวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิจากศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี เข้าร่วมให้ความรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการสัมมนาวิชาการเชิงปฏิบัติการ ขอกกล่าวถึงเนื้อหาโดยรวมเกี่ยวกับ การใช้สื่อในการเรียนการสอนและ Social Media ในศตวรรษที่ 21 ตามประเด็นยุทธศาสตร์ในแผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง (พ.ศ. 2552-2559) เกี่ยวกับการพัฒนาและนำเทคโนโลยีสารสนเทศใช้เพื่อการพัฒนาคุณภาพ เพิ่มโอกาสทางการศึกษา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยเน้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนภายในห้องเรียน และภายนอกห้องเรียนด้วยใจที่มุ่งมั่นชวนหาความรู้ใหม่อยู่เสมอ จนผู้เรียนสามารถใช้นวัตกรรมหรือเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน (Smart Learner) ได้อย่างเต็มตัว จากการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการสร้างนวัตกรรมใหม่ และสร้างสื่อใหม่ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพสำหรับการเรียนการสอน มีการพัฒนาไปตามช่วงวิวัฒนาการในการใช้งานสื่อการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ในยุคต่างๆ ตั้งแต่ Web ๑.๐ - ๔.๐ โดยในยุคที่ได้รับความนิยมจะเป็นยุคของ Web ๓.๐ - ๔.๐ ซึ่งมีเครื่องมือในการสร้างสื่อแบบ Social Technology อยู่มากมาย เช่น โปรแกรม Socrative, โปรแกรม Prezi, โปรแกรม Zaption, โปรแกรม Google App, โปรแกรม Aurasma, โปรแกรม Powtoon, โปรแกรมสื่อสังคมออนไลน์ Facebook, โปรแกรมแบ่งบันสื่อมัลติมีเดีย Youtube และอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งวิทยากรได้แนะนำวิธีการใช้โปรแกรมต่างๆ เหล่านี้ด้วยความตั้งใจเพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถนำไปต่อยอดในการสร้างสื่อการเรียนการสอนต่อไป</p> <p>โดยพื้นฐานของผู้เข้าร่วมอบรมในครั้งนี้ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้สื่อในการเรียนการสอนและ Social</p>	<p>การใช้งานกระดาน RAZR Interactive Board สรุปได้ดังนี้</p> <p>การใช้สื่อในการเรียนการสอนและ Social Media ในศตวรรษที่ 21 ตามประเด็นยุทธศาสตร์ในแผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง (พ.ศ. 2552-2559) เกี่ยวกับการพัฒนาและนำเทคโนโลยีสารสนเทศใช้เพื่อการพัฒนาคุณภาพ เพิ่มโอกาสทางการศึกษา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยเน้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนภายในห้องเรียน และภายนอกห้องเรียนด้วยใจที่มุ่งมั่นชวนหาความรู้ใหม่อยู่เสมอ จนผู้เรียนสามารถใช้นวัตกรรมหรือเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน (Smart Learner) ได้อย่างเต็มตัว จากการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการสร้างนวัตกรรมใหม่ และสร้างสื่อใหม่ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพสำหรับการเรียนการสอน มีการพัฒนาไปตามช่วงวิวัฒนาการในการใช้งานสื่อการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ในยุคต่างๆ ตั้งแต่ Web ๑.๐ - ๔.๐ โดยในยุคที่ได้รับความนิยมจะเป็นยุคของ Web ๓.๐ - ๔.๐ ซึ่งมีเครื่องมือในการสร้างสื่อแบบ Social Technology อยู่มากมาย เช่น โปรแกรม Socrative, โปรแกรม Prezi, โปรแกรม Zaption, โปรแกรม Google App, โปรแกรม Aurasma, โปรแกรม Powtoon, โปรแกรมสื่อสังคมออนไลน์ Facebook, โปรแกรมแบ่งบันสื่อมัลติมีเดีย Youtube และอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งวิทยากรได้แนะนำวิธีการใช้โปรแกรมต่างๆ เหล่านี้ด้วยความตั้งใจเพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถนำไปต่อยอดในการสร้างสื่อการเรียนการสอนต่อไป</p> <p>โดยพื้นฐานของผู้เข้าร่วมอบรมในครั้งนี้ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้สื่อในการเรียนการสอนและ Social Media ในระดับปานกลาง ได้เรียนรู้โปรแกรมสร้างสื่อการเรียนการสอนใหม่ๆ ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ซึ่งโปรแกรมที่ได้รับความนิยมจากผู้เข้าร่วมอบรมคือ โปรแกรม Socrative เนื่องจากโปรแกรมดังกล่าวนี้มีการตอบสนองสำหรับการเรียนการสอนแบบ Active Learning ภายในห้องเรียนได้อย่างรวดเร็ว และตอบสนองแบบมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้มากกว่าโปรแกรมอื่นๆ</p>

	<p>Media ในระดับปานกลาง ได้เรียนรู้โปรแกรมสร้างสื่อการเรียนการสอนใหม่ๆ ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ซึ่งโปรแกรมที่ได้รับคความนิยมจากผู้เข้าร่วมอบรม คือ โปรแกรม Socrative เนื่องจากโปรแกรมดังกล่าวนี้มีการตอบสนองสำหรับการเรียนการสอนแบบ Active Learning ภายในห้องเรียนได้อย่างรวดเร็ว และตอบสนองแบบมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้มากกว่าโปรแกรมอื่นๆ</p> <p>รวมทั้งได้เข้าร่วมศึกษาดูงานด้านการนำสื่อสังคมออนไลน์มาจัดการเรียนการสอน ณ ศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ในวันศุกร์ที่ 20 กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘ โดยทางศูนย์ได้จัดเตรียมสถานที่ในการศึกษาดูงาน ๒ ส่วน คือ ฝ่ายผลิตสื่อคอมพิวเตอร์ และ ฝ่ายผลิตสื่อโฮตทัศน์</p> <p>ฝ่ายผลิตสื่อคอมพิวเตอร์ ได้นำเสนอนวัตกรรมทางการศึกษา เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - Augmented Reality เป็นการนำเสนอภาพเสมือนจริงจากการใช้อุปกรณ์สื่อสารที่รองรับการใช้งาน Augmented Reality ส่งไปที่พื้นที่ที่ผู้สอนกำหนดให้ภาพเสมือนจริงลอยออกมาจากหน้ากระดาษได้ - E-book และสื่อแบบภาพเคลื่อนไหวได้ เป็นการนำเสนอสื่อการสอนที่สะดวกสบาย สามารถดาวน์โหลดไปอ่านได้ทุกที่ ทุกเวลาผ่านอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในปัจจุบัน เช่น หนังสือที่เกี่ยวข้องกับเรื่องธรณีวิทยา สามารถนำเสนอได้ทั้งตัวอักษรปกติ และสื่อแบบภาพเคลื่อนไหวได้ - Game เป็นการนำเสนออีกรูปแบบหนึ่งที่มีความสะดวก และสามารถสร้างความน่าสนใจให้กับผู้เข้าร่วมอบรมเป็นอย่างมาก เช่น Game ที่เกี่ยวกับเรื่องธรณีวิทยา เน้นให้ผู้เรียนทำการเลือกหินให้ตรงกับชื่อเรียกหินนั้นภายใน Game และจะได้คะแนนสะสมเมื่อตอบชื่อเรียกหินนั้นๆ ถูกต้อง - Hologram Media เป็นนวัตกรรมในการนำเสนอรูปแบบใหม่ล่าสุดของศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี เพื่อนำไปใช้ในการจัดการประชุมอธิการบดีแห่งประเทศไทย (ทปอ.) ครั้งที่ ๑/๒๕๕๘ โดยวิทยากรไม่ได้แนะนำจนถึงหลักการในการสร้างนวัตกรรมในเชิงลึกมากนัก 	<p>รวมทั้งได้เข้าร่วมศึกษาดูงานด้านการนำสื่อสังคมออนไลน์มาจัดการเรียนการสอน ณ ศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ในวันศุกร์ที่ 20 กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘ โดยทางศูนย์ได้จัดเตรียมสถานที่ในการศึกษาดูงาน ๒ ส่วน คือ ฝ่ายผลิตสื่อคอมพิวเตอร์ และ ฝ่ายผลิตสื่อโฮตทัศน์</p> <p>ฝ่ายผลิตสื่อคอมพิวเตอร์ ได้นำเสนอนวัตกรรมทางการศึกษา เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - Augmented Reality - E-book และ สื่อ แบบ ภาพเคลื่อนไหวได้ - Game - Hologram Media <p>ฝ่ายผลิตสื่อโฮตทัศน์ ได้นำเสนอนวัตกรรมทางการศึกษา เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - HD TV Studio
--	---	--

ฝ่ายผลิตสื่อโสตทัศนฯ ได้นำเสนอนวัตกรรมทางการศึกษา เช่น

- HD TV Studio เป็นสตูดิโอผลิตวิดีโอสำหรับสื่อการเรียนการสอนในบางวิชาที่ต้องการบันทึกการสอนของผู้สอนแต่ละท่านด้วยระบบความละเอียดของวิดีโอในระดับ High Definition (HD) โดยสามารถผลิตวิดีโอแบบสด Streaming ตามช่วงเวลาในการเรียนการสอน และบันทึกเป็นไฟล์วิดีโอเก็บไว้เพื่อนำไปเป็นสื่อใน e-learning ได้ในครั้งต่อไป