

การออกแบบการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

รองศาสตราจารย์ ดร.กัมปิตมทอง กอบวิแก้ว
คณะ: ดรรุศาสนาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ความหมายของการออกแบบการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

การออกแบบการเรียนรู้เป็นการออกแบบที่มีเป้าหมาย ความเข้าใจในการเรียนรู้ ผู้ออกแบบหรือผู้สอนจึงต้องคิดอย่างนักประเมินตระหนักถึงหลักฐานของความเข้าใจซึ่งประกอบไปด้วย 6 ด้าน ได้แก่ ความสามารถในการอธิบาย ความสามารถในการแปลความ ความสามารถในการประยุกต์ใช้ ความสามารถในการมองมุมที่หลากหลาย ความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ความสามารถในการเข้าใจตนเอง

รูปแบบการเรียนรู้ที่คนรุ่นใหม่สนใจ

51%



เรียนรู้ด้วยตนเอง
(จากการอ่านหนังสือ/ชมเทอริเน็ต
/เรียนออนไลน์)

23%



สนใจ workshop
กับผู้เชี่ยวชาญ

17%



สนใจการลงเรียน
กับสถาบันการศึกษา/
สถาบันการฝึกอบรม

8%



สนใจการเรียนรู้
จากการทำงาน
(On the Job Training)

การออกแบบการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

1. การออกแบบเนื้อหา (Design of Content)
2. การออกแบบกิจกรรมทางการเรียน (Design of Activities)
3. การออกแบบกระบวนการสื่อสาร (Design of Communication)



การออกแบบเนื้อหา

- 1.1 การออกแบบเนื้อหาสำหรับผู้เรียน (Learner-Centre Content)
- 1.2 การออกแบบเนื้อหาสำหรับบุคคลทั่วไป (Personalized Content)
- 1.3 ความทันสมัยและเป็นปัจจุบันของเนื้อหา (Update Content)
- 1.4 การจัดแบ่งช่วงเวลาการใช้เนื้อหา (Time or Scheduled Content)
- 1.5 การสื่อสารเชิงวนเนื้อหา (Aural Content)
- 1.6 ความยืดหยุ่นของเนื้อหา (Flexible Content)



การออกแบบกิจกรรมทางการเรียน (DESIGN OF ACTIVITIES)

- 2.1 พฤติกรรมทางการเรียน (Behaviorist Learning) หมายถึง ความสนใจในเนื้อหา การแสดงออก หรือลักษณะของผู้เรียน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่แสดงออกให้เห็นต่อ กิจกรรมหรือเนื้อหา ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมทางการเรียนจะต้องคำนึงถึงช่วง อายุ ของผู้เรียนเพราะผู้เรียนแต่ละช่วงอายุมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน
- 2.2 การสร้างสรรค์ทางการเรียน (Constructivist learning) การออกแบบกิจกรรม ในการเรียนรู้ควรเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวมมากขึ้น



การออกแบบกระบวนการสื่อสาร

- 3.1 การออกแบบกระบวนการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญของการออกแบบการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล เพราะในบางครั้งอาจจะไม่สามารถสื่อสารด้วยภาษาเขียนทั้งหมดแต่จะเน้นเป็นรูปภาพ การตอบโต้กันผ่านทางจอภาพ ซึ่งผู้สอนจะต้องออกแบบของเนื้อหากระบวนการสื่อสารให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถต่อยอดความคิดได้
- 3.2 มีระบบการจัดการเก็บรวบรวมสารสนเทศทั้งในรูปแบบของภาพและเสียง เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้มีความน่าสนใจ น่าติดตามไม่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย



บทสรุป

องค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลนั้นประกอบด้วย 3 ส่วนที่สำคัญ คือ

- 1) การออกแบบเนื้อหา
- 2) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
- 3) การออกแบบการสื่อสาร

ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเสริมสร้างศักยภาพและความสามารถทางการเรียนของผู้เรียนในสังคมยุคที่ทุกคนต่างเรียกว่าสังคมไร้สายที่สามารถเชื่อมโยงกันได้ทั่วโลก หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ สังคมแห่งยุคดิจิทัล (Digital Age)

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบการเรียนรู้ในชุดดิจิทัล

1. ปัจจัยด้านคน หรือ บุคลากร
2. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม บริบทของการจัดการเรียนรู้
3. ปัจจัยด้านผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น



ลักษณะการออกแบบสภาพสิ่งแวดล้อมของการเรียนแบบออนไลน์

1. มีการพัฒนาเครือข่ายความรู้เชิงบูรณาการและผสมผสานกันให้มีความน่าสนใจและเพิ่มจำนวนมากขึ้น
2. ปรับปรุงและพัฒนาแนวคิดในการสร้างผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตรงกับการเรียนรู้ยุคใหม่ โดยการเพิ่มประสิทธิภาพในด้านการสร้างตัวแบบทางการเรียน
3. สร้างผู้เรียนให้เกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ หรือสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ และสิ่งที่เรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน



ลักษณะการออกแบบสภาพสิ่งแวดล้อมของการเรียนแบบออนไลน์

4. หลอมรวมองค์ความรู้ในเนื้อหาของหลักสูตรการเรียนให้เกิดขึ้นทั้งกับผู้เรียนและกลุ่มเครือข่ายการเรียนรู้
5. สร้างผู้เรียนให้มีคุณลักษณะของนักวางแผนทางการเรียนได้ด้วยตนเองและเชื่อมโยงความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้จากเครือข่ายภายนอก
6. กำหนดยุทธวิธีหรือวิธีการสร้างกรอบแนวคิดเพื่อการออกแบบการเรียนที่ยืดหยุ่นสามารถปรับเปลี่ยนได้
7. สังเคราะห์และบูรณาการเชิงพฤติกรรมเพื่อสร้างกิจกรรมทางการเรียนที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้

ห้องเรียนไอซีทีในยุคดิจิทัล

แนวคิดในการจัดห้องเรียนสำหรับการเรียนรู้ไอซีทีที่ออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ห้องเรียนคอมพิวเตอร์
2. ห้องเรียนอัจฉริยะ
3. ห้องเรียนอิเล็กทรอนิกส์



ความสำคัญและความจำเป็นที่มีต่อการใช้ห้องเรียนดิจิทัล

1. เพื่อเพิ่มศักยภาพในการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. เพื่อปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ทางการเรียน (Learning Paradigm Shift)
3. เพื่อจําแนกคัดกรองการใช้สื่อดิจิทัลระหว่างครูกับนักเรียน (Digital Divide between Educators and Students)
4. เพื่อเป็นการใช้เทคโนโลยีชั้นเรียนเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Classroom Technologies)



บทสรุป

การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาประยุกต์ใช้ ทำให้การเรียนการสอนมีความสะดวกรวดเร็ว และเป็นการเรียนรู้ที่ผู้สอนจะต้องสร้างบริบทการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ออกแบบการจัดการเรียนรู้และประเมินผลผู้เรียนให้สอดคล้องกับกรอบความคิดของการจัดการเรียนรู้

- อย่างไรก็ตามในการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลนั้นก็ยังมีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจัดการเรียนรู้คือ
- ปัจจัยด้านบุคลากรหรือคน เพราะคนเป็นคนกำหนดนโยบายที่จะพัฒนาการเรียนรู้
 - ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมหรือบริบทของการเรียนรู้ ซึ่งมีอิทธิพลต่อตัวของผู้เรียนเป็นอย่างมาก
 - ปัจจัยด้านผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งมาจากการประเมินผลผู้เรียน ทั้งทางด้านเนื้อหาและทักษะ



THE END



กิจกรรม การจัดการชั้นเรียนด้วย **GOOGLE CLASSROOM**

