



**ENG
PROGRAM
RMU**

ชื่อผลงาน การพัฒนาทางเลือกทางการศึกษาออนไลน์แบบ Anywhere Anytime

เจ้าของผลงาน/สังกัด หลักสูตรสาขาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ข้อมูลเกี่ยวกับผลงาน

1. ความริเริ่มในการสร้างสรรค์ผลงาน / แรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน

จากสภาวะการระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้หลักสูตรต้องปรับตัวในด้านของการเรียนการสอนมาใช้วิธีการเรียนการสอนออนไลน์ อย่างไรก็ตามปัญหาที่ตามมาคือการใช้โปรแกรมที่เป็นการถ่ายทอดสด (live session) อาจไม่ใช่ทางเลือกที่เหมาะสมกับบริบทของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เนื่องจากนักศึกษาส่วนใหญ่ไม่ได้อาศัยอยู่ในตัวเมืองทำให้มีปัญหาการใช้งานอินเทอร์เน็ตขณะที่ใช้โปรแกรมถ่ายทอดสด ซึ่งเมื่ออินเทอร์เน็ตมีปัญหาขณะที่ทำการถ่ายทอดสดก็จะทำให้การบันทึกหน้าจอของนักศึกษาในขณะนั้นมีปัญหาตามไปด้วย นอกจากนี้บรรยากาศของนักศึกษาเมื่ออยู่บ้านก็แตกต่างกันออกไปตามแต่ละบุคคลบางคนก็ต้องช่วยงานที่บ้านหรือแม้แต่การจัดการภาระอื่นๆในช่วงกลางวัน จึงอาจเป็นอุปสรรคต่อการเรียนการสอนในช่วงวันเวลาเรียนปกติ ดังนั้นเพื่อลดปัญหาดังกล่าวทางหลักสูตรจึงเสนอทางเลือกของกระบวนการจัดการเรียนการสอนในช่วงนี้โดยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Anywhere Anytime โดยผู้เรียนสามารถเข้าเรียนตอนไหนก็ได้ที่รอบก็ได้ตามแต่สภาพปัจจัยของแต่ละบุคคลจะเอื้ออำนวย

2. วิธีดำเนินการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน

กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ๆได้แก่

1. การแจกเอกสารประกอบการสอน

ในขั้นตอนนี้ใช้การสร้างกลุ่มบน Facebook ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่นักศึกษาเข้าใจง่ายและส่วนใหญ่ใช้กันอยู่แล้วจึงเป็นการง่ายที่จะใช้ช่องทางนี้เพื่อจุดประสงค์หลักในการ “ติดต่อสื่อสารกับนักศึกษา” ในขั้นตอนนี้นอกจากแจกเอกสารประกอบการสอนแล้วผู้สอนยังสามารถแจก code ของ Google Classroom รวมไปถึงใช้ช่องทางนี้ในการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆได้อีกด้วย

2. การจัดทำวีดิโอประกอบการสอนและสร้างแบบทดสอบ

“กระบวนการจัดการเรียนการสอนทั้งหมด” จะเกิดขึ้นใน Google Classroom โดยผู้สอนอัปโหลดเนื้อหาพร้อมทั้งสร้างแบบทดสอบต่างๆลงใน Google Classroom

การจัดทำวีดิโอประกอบการสอนสามารถจัดทำได้หลายวิธี เช่น

- การอัดวีดิโอโดยใช้โทรศัพท์มือถือหรือกล้อง
- การอัดหน้าจอโดยใช้ screen recorder ใน iPad ในโทรศัพท์มือถือหรือการใช้ Powerpoint เพื่อบันทึกหน้าจอคอมพิวเตอร์

หลังจากที่อัดวีดิโอเสร็จแล้วผู้สอนสามารถอัปโหลดลง youtube หรือ Google Classroom และแจ้งให้ผู้เรียนทราบผ่านช่องทาง facebook โดยมีหลักการสำคัญคือในแต่ละคาบเรียนผู้สอนควรสร้างแบบทดสอบ (quiz) ทั้งที่เป็นคะแนนหรือไม่เป็น



คะแนนก็ได้เพื่อให้นักศึกษาได้ทบทวนเนื้อหาในแต่ละคาบ ทั้งนี้ผู้สอนต้องกำหนดระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ คือ ภายในระยะเวลา 1 ถึง 7 วันหลังจากทำการอัปโหลดเนื้อหาในแต่ละสัปดาห์ เพื่อให้ผู้สอนสามารถใช้เป็นการเช็คชื่อของผู้เข้าเรียนผ่านการตอบแบบทดสอบใน Google classroom ได้อีกด้วย

“การสร้างข้อสอบที่เป็นคะแนนเก็บ” ควรสร้างข้อสอบโดยการโยงเนื้อหาออกชั้นเรียนเข้าสู่บทเรียนให้ได้มากที่สุด (authentic) และ “ใช้กระบวนการวิเคราะห์มากกว่าการท่องจำและตอบคำถาม” เพื่อเป็นการลดความเสี่ยงจากการลอกกันของนักศึกษา เช่น รายวิชาไวยากรณ์อาจให้นักศึกษาลองวิเคราะห์ไวยากรณ์ที่ใช้ในข่าว รายวิชาพูดและเขียนอาจจะให้นักศึกษาเลือกหัวข้อจากข่าวหรือเหตุการณ์ที่สังคมกำลังแสดงความคิดเห็นกันอยู่ โดยให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องนั้นๆ เป็นต้น

3. การสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ในระหว่างการเรียนการสอนนักศึกษาอาจเกิดข้อสงสัยหรือต้องการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนในชั้นเรียนดังนั้นควรเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย เช่น การใช้ Facebook หรือ LINE กลุ่ม นอกจากนั้นผู้สอนยังสามารถสร้างช่องทางในการติดต่อกับนักศึกษาเพื่อเป็นการให้ Feedback หรือสะท้อนผลการทำงานของนักศึกษาผ่านแอปพลิเคชันที่เป็นการถ่ายทอดสดหรือ live session เช่น Zoom, Google Meet, Hangout, หรือ Microsoft Team

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Anywhere Anytime มีกระบวนการ แอปพลิเคชันและอุปกรณ์ที่ใช้ดังนี้



3. ผลสัมฤทธิ์ของการดำเนินการ

กระบวนการนี้มีข้อดีข้อเสียเมื่อเปรียบเทียบกับการใช้งานแอปพลิเคชันที่เป็นการถ่ายทอดสด ดังนี้

1. การเข้าเรียนตามรูปแบบของ Anywhere Anytime จะง่ายกว่าเพราะไม่จำกัดเวลา นักศึกษาสามารถเข้าเรียนตอนไหนก็ได้ โดยมีการจำกัดเพียงแค่ว่าภายในสัปดาห์นั้น นักศึกษาต้องเข้าเรียนเพื่อตอบแบบฝึกหัดซึ่งถือเป็นการเช็คชื่อ

2. อุปกรณ์ที่ใช้มีไม่มากและขั้นตอนในการสอนก็ทำได้ง่ายไม่ยุ่งยาก อย่างไรก็ตามก็ต้องเตรียมตัวในการอัดวิดีโอหรืออัดหน้าจอมาอย่างดีเพื่อจะได้ไม่ต้องเสียเวลาตัดต่อในภายหลัง
3. การโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนของรูปแบบ Anywhere Anytime อาจดีกว่าการใช้การถ่ายทอดสด อย่างไรก็ตามก็ไม่ถึงกับขาดการตอบโต้กันไปเลย เพียงแต่จะเป็นการตอบโต้ตามความสะดวกของผู้เรียนมากกว่า กล่าวคือผู้เรียนเข้าเรียนเมื่อใดก็ได้และอาจเกิดความสงสัยเมื่อใดก็ได้ ดังนั้นผู้สอนจำเป็นต้องพร้อมที่จะตอบข้อสงสัยของผู้เรียนอยู่เสมอแม้จะอยู่นอกชั่วโมงเรียนก็ตาม

4. ความสำเร็จ / การนำไปสู่การไปใช้ประโยชน์ / กลุ่มเป้าหมาย

กระบวนการนี้เป็นหนึ่งในกระบวนการที่ถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอนในภาคการศึกษา 3/2562 กับกลุ่มผู้เรียนที่ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนเป็นกลุ่มแรกๆ ซึ่งอาจยังไม่พร้อมกับการปรับตัวอย่างรวดเร็ว การเรียนการสอนโดยรูปแบบนี้จึงเป็นรูปแบบที่นักศึกษาเข้าถึงได้และเห็นว่ายืดหยุ่นต่อตัวนักศึกษาเป็นอย่างมาก ทำให้กระบวนการนี้เป็นทางเลือกที่ดีอีกทางเลือกหนึ่งต่อการเรียนการสอนออนไลน์ที่จะเกิดขึ้นต่อไปในปีการศึกษา 1/2563

5. สิ่งที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดีของผลงาน

กระบวนการนี้สร้างความยืดหยุ่นให้ผู้สอนและผู้เรียนเป็นอย่างมาก ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสในการเข้าถึงชั้นเรียนได้ง่ายและสะดวก โดยมีข้อพึงปฏิบัติที่ต้องคำนึงถึงที่สุดก็คือการสร้างแบบทดสอบเก็บคะแนนต่างๆ ต้องเน้นการวิเคราะห์ของผู้เรียนมากกว่าท่องจำและต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนดึงหัวข้อที่ตนเองสนใจนอกชั้นเรียนเข้าสู่ชั้นเรียนให้ได้มากที่สุด

1. ประเภทของผลงาน

- ด้านบริการวิชาการสู่การเป็นมหาวิทยาลัยเพื่อท้องถิ่น
- ด้านการผลิตบัณฑิตสู่ความเป็นเลิศ
- ด้านการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการการเรียนกับการทำงาน (WIL/สหกิจศึกษา/Start up)
- ด้านการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (ภาษาอังกฤษ)
- ด้านการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (ด้านดิจิทัล)
- ด้านการวิจัยและนวัตกรรม
- ด้านศิลปะและวัฒนธรรม สืบสานความเป็นไทย
- ด้านบริหารจัดการและประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ