

โครงการประชุมสัมมนาเครือข่ายการจัดการความรู้ฯ ครั้งที่ 10
“การจัดการความรู้สู่องค์กรแห่งการเรียนรู้”
สำหรับอาจารย์และบุคลากรสายสนับสนุน

ชื่อเรื่อง/แนวปฏิบัติที่ดี	การสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 สู่องค์กรแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน
ชื่อ - นามสกุล ผู้นำเสนอ	อาจารย์นฤศร มังกรศิลา
ชื่อสถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
หน่วยงาน	คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
เบอร์โทรศัพท์มือถือ	089-020-4555
เบอร์โทรสาร	0-2665-3777 ต่อ 5236
E-Mail address	narusorn.m@rmutp.ac.th

โครงการประชุมสัมมนาเครือข่ายการจัดการความรู้ฯ ครั้งที่ 10
“การจัดการความรู้สู่องค์กรแห่งการเรียนรู้”
สำหรับอาจารย์และบุคลากรสายสนับสนุน

การสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนออนไลน์ในศตวรรษที่ 21
สู่องค์กรแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน
Creativity for Instruction Medias of E-learning in 21st Century
to Learning Organization for Sustainable
นฤศร มังกรศิลา (Narusorn Mangkornsila)¹

¹อาจารย์ประจำสาขาวิชาอุตสาหกรรมบริการอาหาร คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
narusorn.m@rmutp.ac.th

บทสรุป

การสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 สู่องค์กรแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน เป็นสิ่งที่ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องปรับรูปแบบการเรียนและการสอนให้เหมาะสมตามยุคตามสมัย เป็นผลมาจากการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาที่มีความทันสมัยเพิ่มขึ้นภายในสถาบันการศึกษา (Academia) ทำให้การสื่อสารทางการศึกษาระหว่างผู้สอนและผู้เรียนทำได้สะดวกรวดเร็วโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child Center) เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing) วิธีการเรียนการสอนแบบออนไลน์ที่หลากหลายร่วมกันมากยิ่งขึ้นระหว่างผู้สอนกับผู้สอน, ผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน เช่น เนื้อหาบทเรียน, กรณีศึกษา, วิดีทัศน์ และสื่ออื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในรายวิชาทางด้านทฤษฎีในรายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้น ตามหลักสูตรคหกรรมศาสตร์บัณฑิต (สาขาวิชาอุตสาหกรรมบริการอาหาร) ทำให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนของรายวิชานี้ได้รวดเร็วมากยิ่งขึ้น โดยสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นต้องการพัฒนาให้ผู้เรียนใช้งานและเข้าถึงสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ได้ง่ายและสะดวกสบาย ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนการสอนได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนออนไลน์ในครั้งนี้ ใช้หลักการวงจรคุณภาพของ Deming – (PDCA) เข้ามาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนออนไลน์ในรายวิชาดังกล่าวนี้ โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อส่งเสริมให้ผู้สอนและผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา รวมทั้งเป็นช่องทางในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ของผู้สอนในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี ส่งผลถึงการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ได้อย่างยั่งยืนต่อไป

คำสำคัญ : การสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์, องค์กรแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

Summary

Creativity for Instruction Medias of E-learning in 21st Century to Learning Organization for Sustainable that lecturer and learner have adapted for teaching and learning styles properly as E-learning Trend. Result from applying modern Information Technology (IT) in education increasingly in Academia that making communication quickly and easily between lecturer and learner. Emphasizing learner as Child Center for Knowledge Sharing. Many Creativity Methods of E-learning's Instruction Medias that are incorporated by lecturer and lecturer, lecturer and learner, learner and learner such as Learning Contents, Case Studies, Clip Videos and others. These are related theoretical subjects : Introduction for Hospitality Industry course, Bachelor of Home Economics Program in (Food Service Industry) that has changed learner's mindset for understanding about this learning contents quickly with creativity for Instruction Medias of E-learning that have been developed for learner who have used and retrieved Instruction Medias of E-learning quickly and easily. Learner can retrieve anywhere and anytime for all Instruction Medias of E-learning that are used The Deming Cycle – (PDCA) for developing in this Instruction Medias of E-learning course with using modern Information Technology (IT) in education for lecturer and learner's skill increasingly. As well as lecturer's opportunity nicely about Creativity for Instruction Medias of E-learning in 21st Century as result to become Learning Organization for Sustainable

Keywords: Creativity for Instruction Medias of E-learning,
Learning Organization for Sustainable

บทนำ

สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-Learning) เป็นการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และเป็นสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้สอน, ผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน (อาณัติ รัตนธิรกุล, 2558 : 26) รวมทั้งสามารถใช้เป็นเครื่องมือสำหรับจัดการความรู้ในรูปแบบการจัดเก็บเป็นคลังความรู้ของสถาบันการศึกษาเพื่อมุ่งสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้

จากปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเดิม โดยผู้สอนและผู้เรียนต้องเตรียมความพร้อมตนเองในทุกสัปดาห์ก่อนการเข้าชั้นเรียน เช่น หนังสือเรียน แบบฝึกหัด และอุปกรณ์ในการฝึกปฏิบัติต่างๆ และต้องเข้าห้องเรียนเพื่อรับฟังองค์ความรู้ที่อาจารย์ผู้สอนได้สรุปเนื้อหาการเรียนการสอนไว้ตามชั่วโมงการเรียนการสอนในแต่ละสัปดาห์ ซึ่งมีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาในการเข้าห้องเรียนให้ตรงกับช่วงเวลาที่อาจารย์ผู้สอนกำหนดเอาไว้ในตารางสอน ผู้เรียนบางคนอาจจะมีปัญหาการเดินทาง หรือปัญหาทางด้านอื่นๆ ซึ่งทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเข้าห้องเรียนได้ทันตามเวลาที่ผู้สอนกำหนดเอาไว้ และผู้เรียนไม่สามารถติดตามเนื้อหาบทเรียนจากผู้สอนรวมทั้งการส่งงานในรายวิชาต่างๆ ที่ยังไม่ได้ใช้สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ผู้เรียนต้องเดินทางมาส่งที่ห้องเรียน หรือโต๊ะทำงานของผู้สอนด้วยตนเอง รวมทั้งผู้เรียนส่งงานไว้ในบางครั้งอาจหายไปจากโต๊ะทำงานของผู้สอนไม่ว่าจะเป็นกรณีใดๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดปัญหายาวนาน และสิ้นเปลืองทรัพยากรโดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้กระดาษเพื่อพิมพ์งานส่งในแต่ละรายวิชาที่ผู้เรียนได้ลงทะเบียนเรียนไว้ในภาคการศึกษานั้นๆ

โดยประเด็นปัญหาในการใช้สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ในรายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้นที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ผู้สอนรายวิชาการอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้นได้ดำเนินการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่อง การรับรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเครื่องมือในระบบ e-learning ของนักศึกษาอุตสาหกรรมบริการอาหาร ชั้นปีที่ 2 (ปีการศึกษา 2558) เป็นการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 85 คนเกี่ยวกับการรับรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเครื่องมือต่างๆ ในสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) พบว่า การสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเครื่องมือในสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ต้องใช้งานง่ายและสะดวกสบาย (นฤศร มังกรศิลา, 2559) เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนต้องการเข้าใช้สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ในรายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้นเพิ่มขึ้น เช่น กระดานสนทนา (Web Board) ห้องสนทนา (Live Chat) เนื้อหาบทเรียน (Learning Content) คำถามท้ายบท (Quit) วิดีทัศน์ (VDO Clip) และสื่ออื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาดังกล่าวนี้ และสามารถแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้นบนกระดานสนทนาของรายวิชาในสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) รวมทั้งผู้เรียนสามารถอ่านเนื้อหาบทเรียนและส่งคำถามท้ายบทเข้ามาในสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากประเด็นที่ ชื่นชอบ และนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ร่วมกันภายในห้องเรียนเพื่อให้เกิดมิติที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing) ร่วมกันภายในห้องเรียน ตามประเด็นคำถามที่อาจารย์ผู้สอนได้กำหนดเอาไว้ในสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) หากผู้เรียนยังมีข้อสงสัยในรายวิชานี้ อยู่ผู้เรียนสามารถ

สื่อสารผ่านห้องสนทนาในรายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้นในสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ได้ทันที หรือจะใช้ช่องทางสื่อสารแบบออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในรูปแบบต่างๆ เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) เป็นต้น

สาขาวิชาอุตสาหกรรมบริการอาหาร คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ได้ให้การสนับสนุนในเรื่องการใช้สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่ระบบการศึกษาในศตวรรษที่ 21 อย่างเป็นอิสระโดยเน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาอย่างจริงจัง เพื่อให้เกิดการพัฒนาและสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ได้อย่างต่อเนื่อง โดยผู้สอนและผู้เรียนจะได้รับประโยชน์จากสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ของสาขาวิชาอุตสาหกรรมบริการอาหาร คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) และพร้อมสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ได้อย่างยั่งยืนต่อไป

วิธีการดำเนินงาน

การดำเนินการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ได้ประยุกต์ใช้หลักการ PDCA ของ Deming มากำหนดเป็นวิธีการดำเนินการ ดังนี้ คือ

1. **การวางแผน (Plan)** ผู้สอนกำหนดแผนการสอนเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ที่ชัดเจน โดยต้องการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ให้ผู้สอนและผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing) ร่วมกันและต่อยอดความรู้จากรายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น สร้างสรรค์ผลงานให้กับอุตสาหกรรมบริการอาหาร และในอุตสาหกรรมบริการอื่นๆ ได้ต่อไปในอนาคต เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) โดยต้องการให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ได้ และผู้สอนได้ดำเนินการจัดเตรียมโปรแกรมสร้างสรรค์แผนผังความคิด (Mind Map) เอาไว้ให้ผู้เรียนในคำถามท้ายบทของทุกหน่วยเรียน พร้อมทั้งกำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างรายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาบทเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime), กำหนดให้มีช่องทางการติดต่อกับอาจารย์ผู้สอนโดยตรงเพิ่มขึ้นอีกช่องทางหนึ่ง, กำหนดให้มีช่องทางการส่งงาน คำถามท้ายบท ได้สะดวกมากยิ่งขึ้น, กำหนดให้มีช่องทางในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในกระดานสนทนายาวิชา และกำหนดให้ผู้เรียนต้องทำข้อสอบออนไลน์ก่อนบทเรียน (Pre-test) เพื่อวัดระดับการเรียนรู้ก่อนเรียน และข้อสอบออนไลน์หลังเรียน (Post-test) เพื่อทบทวนความรู้ก่อนสอบปลายภาค โดยผู้สอนจัดเตรียมแผนการสอนที่มีสาระการเรียนรู้และทักษะความรู้ที่จำเป็นต่อการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนไว้ใน มคอ. 3 รายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้น

2. **ปฏิบัติการ (Do)** เมื่อดำเนินการวางแผนเรียบร้อยแล้ว ก็ถึงเวลาสำหรับเตรียมความพร้อมที่จะลงมือปฏิบัติอย่างจริงจัง เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ที่

ผู้สอนได้กำหนดเอาไว้ โดยเริ่มจากการเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Action Learning) ของนักศึกษา สาขาวิชาอุตสาหกรรมบริการอาหาร ชั้นปีที่ 2 ที่เป็นผู้เรียนให้เกิดรับรู้และพร้อมปฏิบัติตาม วิธีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา หรือการใช้สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ตามขั้นตอนพื้นฐานการใช้เครื่องมือต่างๆ ในคู่มือที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครได้กำหนดเอาไว้ ซึ่งเป็นขั้นตอนกระบวนการที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 1 ของรายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้นสำหรับทุกปีการศึกษา โดยให้ผู้เรียนทราบถึง วิธีการใช้งานง่าย (User Friendly for E-learning) และปฏิบัติตามในทุกขั้นตอนได้อย่างถูกต้อง (Walasek, T.A., Kucharczyk, Z. & Morawska-Walasek, D., 2011) เช่น วิธีการเข้าดูเนื้อหาบทเรียน, การเข้าไปส่งงานในระบบ และการสอบถามข้อสงสัยต่างๆ ผ่านห้องสนทนาออนไลน์ หรือกระดานสนทนา เป็นต้น รวมทั้งผู้สอนกับผู้สอน สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และดำเนินการสอนร่วมกันได้ภายในสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ได้ เช่น การใช้เฟสบุ๊กไลฟ์ (Facebook Live) หรือบันทึกวีดิทัศน์ล่วงหน้าก่อนการสอน เพื่อการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในหน่วยเรียนนั้นๆ หรือระหว่างรายวิชาได้ทันที เพิ่มความสะดวกให้กับผู้สอนและผู้สอนร่วมในกรณีที่เกิดภารกิจต่างๆ

3. **ตรวจสอบ (Check)** หลังจากที่คุณเรียนได้ผ่านขั้นตอนการเรียนรู้ในรายวิชา อุตสาหกรรมบริการเบื้องต้นตามที่ผู้สอนได้กำหนดแผนการสอนไว้ใน มคอ. 3 เน้นการ ตรวจสอบการใช้ทักษะที่จำเป็น 5 ด้านตามที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาได้กำหนดเอาไว้ ได้แก่ ด้านคุณธรรม จริยธรรม, ด้านความรู้, ด้านทักษะทางปัญญา, ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นต้น ผู้สอนได้นำมาประเมินทักษะทางด้านต่างๆ ด้วยวิธีการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนภายในชั้นเรียน และวิธีการอื่นๆ ที่เหมาะสมกับการประเมินคุณลักษณะที่สำคัญของผู้เรียนเพื่อมุ่งสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการปรับปรุงวิธีการการเรียนการสอนในแบบออนไลน์ในครั้งต่อไป โดยเน้นการตรวจสอบทางด้านทักษะวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นหลัก โดยสังเกตวิธีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้เรียนเพื่อการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้น และการใช้สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) วิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้นตามที่ผู้สอนได้กำหนดวิธีการเรียนรู้ไว้ ดังนี้ คือ

- 3.1 ประเมินผลการเข้าถึงสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ของผู้เรียนในแต่ละสัปดาห์
- 3.2 ประเมินผลผู้เรียนเกี่ยวกับความตรงต่อเวลาในการส่งงาน และหัวข้อรายงาน วิดีโอต่างๆ ตามที่กำหนดในสื่อในแต่ละสัปดาห์

3.3 ประเมินผลผู้เรียนเกี่ยวกับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์จากการตอบคำถามในกระดานสนทนา, ห้องสนทนาออนไลน์ และคำถามท้ายบทแบบออนไลน์ของผู้เรียนแต่ละคน

3.4 ประเมินผลสื่อการเรียนการสอนออนไลน์โดยผู้เรียน ในรายวิชาอุตสาหกรรมบริการอาหารในทุกปีการศึกษาผ่านทางแบบประเมินผลสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ใน Google Form ที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้

4. **ปรับปรุง (Act)** ขั้นตอนนี้ถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญเพื่อนำผลการดำเนินการมาพิจารณาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ผ่านสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ในรายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้นในปีการศึกษาต่อไป ด้วยวิธีการปรับเปลี่ยนตำแหน่งการใช้เครื่องมือ หรือ สร้างหัวข้อเนื้อหาบทเรียน คำถามท้ายบท หัวข้อส่งงานต่างๆ ให้สามารถเข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น ด้วยความสามารถของสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) แบบ Moodle ที่สามารถโยกย้ายหัวข้อต่างๆ เรียงลำดับความสำคัญให้สามารถเข้าถึงได้ง่าย ส่งผลดีต่อการใช้งานของผู้สอนและผู้เรียนเพื่อให้เกิดการรับรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ดียิ่งขึ้น รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) เพิ่มขึ้น และเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) โดยผู้สอนจะนำผลการดำเนินการการใช้สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ในแต่ละปีการศึกษา นำมาเก็บรวบรวมเอาไว้เป็นข้อมูลสถิติการเข้าใช้งานมาปรับปรุง เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ในปีการศึกษาต่อไป



ภาพที่ 1 แผนผังความคิดวิธีการดำเนินการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) รายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้น

ผลและอภิปรายผลการดำเนินงาน

ผลและอภิปรายผลการดำเนินงาน

1. **ด้านความรู้** ผู้เรียนได้รับความรู้จากรายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้นในทุกมิติ ทั้งการวิเคราะห์และสังเคราะห์ประเด็นความรู้, กรณีศึกษา และสื่ออื่นๆ ที่ทำให้ผู้เรียนรู้จักแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างถูกต้องตามหลักการบริหารจัดการอุตสาหกรรมบริการต่อไป

2. **ด้านการปฏิบัติ** ผู้เรียนได้เพิ่มพูนทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา สามารถรับรู้การใช้เครื่องมือในสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ได้เป็นอย่างดี เพื่อนำเอาความรู้ไปต่อยอดสู่การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการปฏิบัติงานจริงในอนาคต

3. **ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา** ผู้สอนสามารถนำผลการเข้าถึงสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ของผู้เรียนจากระบบ Learning Management System ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (LMS RMUTP) ในแต่ละปีการศึกษามา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing) ระหว่างผู้สอนกับผู้สอนได้ และผู้สอนสามารถนำผลจากการวิจัย เรื่อง การรับรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเครื่องมือในสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) มาใช้ในการวิเคราะห์ผลการเรียนการสอน เพื่อดำเนินการปรับปรุงรูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนในรายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้นให้เหมาะสมกับผู้เรียนต่อไป

ปัจจัยความสำเร็จ

1. การสร้างลักษณะการใช้งานการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child Center) พร้อมทั้งเป็นการฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาให้กับผู้เรียน จากการประยุกต์ใช้สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) หรือ Learning Management System ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (LMS RMUTP) เพื่อมุ่งสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้

2. ผู้สอนได้รับการส่งเสริมจากสาขาวิชาอุตสาหกรรมบริการอาหาร และคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ เพื่อการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) และเตรียมความพร้อมเข้าสู่รูปแบบการศึกษาในศตวรรษที่ 21 อย่างเป็นอิสระ เพื่อมุ่งสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้

ปัญหา อุปสรรค

1. ระดับการรับรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาของสถาบันการศึกษาของผู้สอนและผู้เรียนแต่ละรายวิชามีความแตกต่างกัน ส่งผลต่อการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ที่ต้องปรับเปลี่ยนให้ตรงตามความต้องการของผู้สอนและผู้เรียน

แนวทางแก้ไข

1. เพื่อให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ทางด้านการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง สถาบันการศึกษา ระดับสาขาวิชา ระดับคณะ และระดับมหาวิทยาลัย จะต้องมีส่วนร่วมในการสร้างการรับรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาให้กับผู้สอนและผู้เรียน โดยวิธีการจัดฝึกอบรม หรือจัดทำเป็นคู่มือในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ต่อไป

สรุป

การสร้างสรรคสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (E-learning) ในครั้งนี้ ทำให้เกิดแนวปฏิบัติที่ดี ดังนี้

1. แนวปฏิบัติที่ดี

1.1 แนวปฏิบัติที่ดีสำหรับสถาบันการศึกษา

เพื่อสร้างแนวปฏิบัติที่ดีของการปฏิบัติงานด้านการผลิตบัณฑิต (การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์) ให้เป็นแบบอย่างความสำเร็จสำหรับการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนออนไลน์ (E-learning) เพื่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในสถาบันการศึกษาที่ผู้สอนสังกัดได้จนกลายเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ได้อย่างยั่งยืนต่อไป รวมทั้งเป็นการมุ่งสู่การเป็นมหาวิทยาลัยดิจิทัล (Digital University) อย่างเต็มรูปแบบของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครอีกด้วย

1.2 แนวปฏิบัติที่ดีสำหรับผู้สอนและผู้เรียน

ผลจากการดำเนินกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing) ระหว่างผู้สอนกับผู้สอน และการเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Action Learning) ของผู้เรียนผ่านสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ จนเกิดเป็นแนวปฏิบัติที่ดีส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ในรายวิชาอุตสาหกรรมบริการเบื้องต้นอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำไปต่อยอดจนกลายเป็นองค์ความรู้ใหม่ทางด้านอุตสาหกรรมบริการต่อไปในอนาคต

2. ความท้าทายในอนาคตสำหรับการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์

มุ่งเน้นการถ่ายทอดความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันของผู้สอนกับผู้สอน, ผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียนผ่านกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยใช้เครื่องมือการจัดการความรู้ที่หลากหลายเพิ่มขึ้นทุกช่องทาง เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ (E-learning) ของผู้สอนและผู้เรียนไปพร้อมๆ กันจนกลายเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) ส่งผลดีต่อการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ต่อไปในอนาคต

บรรณานุกรม

นฤศร มังกรศิลา. 2559. รายงานผลการวิจัย การรับรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเครื่องมือในระบบ e-learning ของนักศึกษาอุตสาหกรรมบริการอาหาร ชั้นปีที่

2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

อาณัติ รัตนธิกุล. 2558. ติดตั้งและบริหารระบบ E-learning ด้วย Moodle (ฉบับสมบูรณ์).

กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

Walasek, T.A., Kucharczyk, Z., Morawska-Walasek, D. 2011. Assuring quality of an e-learning project through the PDCA approach. Archives of Materials Science and Engineering, 48, 1: 56-61.

กิตติวัฒน์ สร้อยมาลี. (2559). การออกแบบบริการ. กรุงเทพฯ : ระบบสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

.....