

" PowerPoint :: การบูรณาการ ICT กับการเรียนการสอน

นำเสนอเมื่อ : 22 พ.ค. 2552

" PowerPoint :: การบูรณาการ ICT กับการเรียนการสอน

การบูรณาการ ICT กับการเรียนการสอน

ในศตวรรษแห่งภูมิปัญญามีการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ ICT: Information Communication and Technology มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนหลายรูปแบบ เช่นการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย (Computer Assisted Instruction) การเรียนในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) การเรียนโดยใช้การสื่อสารทางไกล (Distance Learning) ภายใต้อิทธิพลของความเชื่อเกี่ยวกับศักยภาพของเทคโนโลยีในปัจจุบันนี้จะให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ที่มีอยู่มากมาย หรือในโลกแห่งความรู้ (World Knowledge) ซึ่งผู้เรียนมีความสามารถที่จะเรียน เวลาใด สถานที่ใด หรือแม้กระทั่งจะเรียนรู้อะไรก็ได้ตามความสนใจของแต่ละคน จึงเกิดความยืดหยุ่นในการเรียนรู้อีกมากขึ้น

การนำ ICT มาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ โดยเฉพาะการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์นั้น ผู้เรียนต้องมีทักษะและปฏิสัมพันธ์เพื่อการเรียนรู้กับผู้สอน ผู้เรียนหรือผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่างๆ ทั่วโลก ดังนั้นการสร้างสิ่งแวดล้อมบนเครือข่ายและการออกแบบการเรียนการสอนจึงเป็นปัจจัยหลักที่ผู้สอนจะต้องหากลยุทธ์ต่างๆ ที่จะสามารถจูงใจผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ และเข้าถึงข้อมูล ขาวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้การสร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ในมิติที่ไม่มีขอบเขตจำกัดด้วยระยะทางและเวลาที่แตกต่างกันของผู้เรียน (Learning without boundary) จะเป็นสิ่งที่ช่วยสนับสนุนศักยภาพการเรียนรู้ด้วยตนเอง กล่าวคือผู้เรียนสามารถเลือกสรรเนื้อหาบทเรียนที่นำเสนอในรูปแบบต่างๆ ได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนด้วยตนเอง โดยเลือกเนื้อหาบทเรียนตามความต้องการและเรียนตามกำหนดเวลาเหมาะสมและสะดวกของตนเอง

การเรียนการสอนผ่านเครือข่ายเป็นการประยุกต์วิธีการสอนแบบพุทธิพิสัย (Cognitive) ภายใต้อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมการเรียนแบบการสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivist) และการเรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ (Collaborative learning) โดยอาศัยการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered) และการเรียนแบบปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Learner interaction) ที่จะนำไปสู่การต่อยอดจากความรู้และประสบการณ์ที่มีมาก่อนของผู้เรียนซึ่งแตกต่างกันและเน้นบทบาทของแรงจูงใจจากภายในของผู้เรียนมีทักษะในการตรวจสอบและควบคุมการเรียนของตนเอง ทั้งนี้จุดเด่นคือในการเรียนแบบนี้ผู้สอนจะเสนอเนื้อหาและเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับฐานความรู้และประสบการณ์ของผู้สอน หรือเชื่อมโยงไปยังฐานข้อมูลภายนอก (External link) ผู้เรียนจะเลือกข้อมูลเนื้อหาและเชื่อมโยงตามประสบการณ์และพื้นฐานความรู้เดิมที่เรียนอยู่เพื่อการเรียนรู้ของตนเอง การควบคุมการเรียนจะอยู่ที่ตัวผู้เรียนโดยสมบูรณ์ ดังนั้นผู้เรียนควรมีวุฒิภาวะที่เหมาะสมและมีทักษะในการตรวจสอบการคิดของตนเอง (Metacognitive skill) และมีแนวทางในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning) ควบคุมและตรวจสอบตนเองได้ (Self-monitoring)

การออกแบบการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ต้องคำนึงถึงประเด็นต่างๆ ดังนี้

1. การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ พร้อมทั้งเนื้อหาสาระหลักโดยไม่คำนึงถึงเนื้อหาสนับสนุนอื่นๆ ทั้งนี้เป็นการยึดหยุ่นกับผู้เรียน สามารถเลือกศึกษาตามความสนใจ แต่อาจจัดเนื้อหาที่เกี่ยวข้องของสนับสนุนการเรียนรู้เพื่อจุดประสงค์หลัก โดยการเชื่อมโยงเนื้อหาต่างๆ แบบภายใน (Internal Link) หรือใช้เนื้อหาของกลุ่มผู้สอนอื่นๆ ที่ได้ตรวจสอบแล้วว่า จะให้เนื้อหาที่เป็นประโยชน์สนับสนุนเนื้อหาหลัก และทำการเชื่อมโยงไปสู่ภายนอกได้ (External link) ผู้เรียนสามารถเลือก ควบคุมเนื้อหา จุดหมายปลายทางของการสอนจึงมีผลออกมาที่แตกต่างในแต่ละผู้เรียน

2. เนื้อหาสาระ การเรียนที่เน้นจุดประสงค์เพียงอย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอ แต่ต้องเป็นวิธีที่ยืดหยุ่นและเอื้อต่อการติดตามประสบการณ์ของผู้เรียนด้วย ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาหนึ่งไปยังอีกเนื้อหาหนึ่ง ซึ่งเป็นพื้นฐานความคิดของการใช้พื้นฐานความรู้อย่างหนึ่งเพื่อต่อเนื้อหาใหม่ เพื่อการเรียนรู้แบบต่อยอดและสังเคราะห์หาความรู้ขึ้นมาใหม่

3. แรงจูงใจต่อการเรียน จากความคิดในการสร้างความสัมพันธ์หรือปฏิภพกิจของ ผู้เรียนต่อคอมพิวเตอร์ (User interface) จะช่วยสร้างแรงจูงใจของผู้เรียน โดยการออกแบบบนจอภาพให้เข้าถึงข้อมูลและง่ายต่อการติดตามทั้งในแง่ของเนื้อหาและองค์ประกอบ และต้องแฝงไปด้วยความท้าทายความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน เช่นการออกแบบเนื้อหาโดยวิธีการค้นพบ (Discovery-based instruction strategies) นอกจากนี้แรงจูงใจจากการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาบนจอคอมพิวเตอร์โดยผู้สอน แล้วแรงจูงใจต่อเนื่องยังได้จากการปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนอื่นๆ ด้วย

4. รูปแบบการจัดชั้นเรียน โดยจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเรียนด้วยคอมพิวเตอร์แล้วยังเปิดโอกาสหรือช่องทางให้สื่อสารกับผู้เรียนอื่นเพื่อการศึกษา รวมทั้งกับผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาอื่นๆ ซึ่งการสื่อสารบางครั้งได้พัฒนาการปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบการสร้างเป็นชุมชนเสมือนจริง (Virtual community) ผู้เรียนสามารถติดต่อกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์

5. กลยุทธ์การสอน โดยเน้นบทบาทของผู้เรียนให้มากขึ้น เช่น การเรียนแบบค้นพบ แบบบทบาทสมมติ แบบโครงการรวม บทบาทผู้สอนจึงมีแนวโน้มเปลี่ยนไปเป็นผู้ที่แนะนำทาง ซึ่งนำวิธีเรียน เป็นพี่เลี้ยง ให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน สนับสนุนให้ผู้เรียนใฝ่การเรียนรู้และเป็นผู้เรียนรู้ที่สามารถพึ่งตนเองและตรวจสอบตนเองได้

การประเมินผล

โดยการบ้อนกลับจากคอมพิวเตอร์หรือผู้สอนประเมินผลบ้อนผลกลับและชี้แนะเป็นรายบุคคล และจำเป็นต้องให้ผู้เรียนได้มีโอกาสตรวจสอบและประเมินตนเองกับจุดประสงค์การเรียนรู้

6.

การออกแบบกิจกรรมการเรียนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์นั้นยังต้องคำนึงถึงแบบการเรียนของผู้เรียน (Learning style) การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนโดยเฉพาะในเรื่องการปฏิบัติงานของผู้เรียน เพราะสิ่งเหล่านี้จะเป็นอุปสรรคที่สำคัญยิ่งต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้นแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียน โดยเน้นกระบวนการนั้น อาจยึดแนวปฏิบัติดังนี้

1. ผู้เรียนเป็นผู้กระทำ (Active learner) โดยที่ผู้เรียนจะต้องใส่ใจในกระบวนการเรียนรู้ลงมือกระทำด้วยตนเอง และมีประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้

2. การสร้างสรรค์ความรู้ (Constructive) ผู้เรียนจะต้องปรับความคิดหรือความรู้ใหม่ให้เข้ากับความรู้ที่มีอยู่เดิม เพื่อให้เกิดความเข้าใจและการเรียนรู้ที่มีความหมาย

3. การร่วมมือกันเรียนรู้ (Collaborative) ผู้เรียนจะต้องคำนึงถึงกิจกรรมการเรียนรู้โดยการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ มีทักษะทางสังคม เชื่อมโยงประสบการณ์และแลกเปลี่ยนความรู้กับบุคคลอื่นๆ ได้

4. มีความใส่ใจและสนใจ (Intentional) โดยผู้เรียนต้องมีความกระตือรือร้นและตระหนัก รวมทั้งใส่ใจเพื่อไปสู่เป้าหมายของการเรียน

5. การพูดคุย สื่อสาร (Conversational) ทั้งนี้ผู้เรียนจะต้องสร้างนิสัยหรือสร้างกระบวนการทักษะในการโต้ตอบกับบุคคลอื่นๆ ได้

6. การอยู่บนบริบทตามสภาพจริง (Contextualized) โดยที่งานการเรียนรู้ต่างๆ ต้องสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงของสังคม อาจจัดในรูปแบบสถานการณ์จำลองที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน

7. การสะท้อนผล (Reflective) ซึ่งผู้เรียนจะต้องมีปฏิริยาโต้ตอบเพื่อการสะท้อนผลความคิดหรือผลการเรียนรู้ของตนได้

สามารถ download powerpoint :: การบูรณาการ ICT กับการเรียนการสอน ได้ที่นี่ >>

หรือเลือกที่ Attachment file ด้านล่างนะคะ ^^

ขอบคุณที่มาข้อมูล