

การใช้เทคโนโลยีข้ามแพลตฟอร์ม

Cloud for learning

แหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้





ความหมาย

แหล่งการเรียนรู้ หมายถึง แหล่งข้อมูล ข่าวสาร ความรู้และประสบการณ์ ที่สามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จากการได้คิด ปฏิบัติ และสร้างความรู้ด้วยตนเอง จนเกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้

เครือข่ายการเรียนรู้ หมายถึง การแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ข้อมูลข่าวสาร ประสบการณ์ และการเรียนรู้ระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล องค์กร และแหล่งความรู้ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จนเป็นระบบที่เชื่อมโยงกัน ส่งผลให้เกิดการเผยแพร่และการประยุกต์ความรู้ใหม่ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาชีพหรือสังคม



1.

แหล่งเรียนรู้



ความสำคัญของแหล่งเรียนรู้

1. แหล่งการศึกษิตตามอัธยาศัย
2. แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต
3. แหล่งปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน การศึกษาค้นคว้า แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
4. แหล่งสร้างเสริมประสบการณ์ภาคปฏิบัติ
5. แหล่งสร้างเสริมความรู้ ความคิด วิทยาการและประสบการณ์





ประเภทของแหล่งเรียนรู้

1. ในโรงเรียน

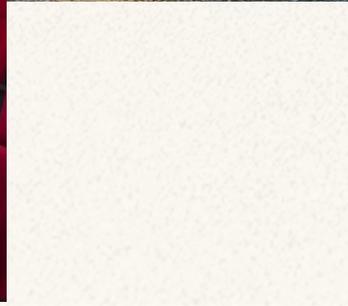
- ตามธรรมชาติ
- มนุษย์สร้างขึ้น

2. นอกโรงเรียน

- ตามธรรมชาติ
 - มนุษย์สร้างขึ้น
- 



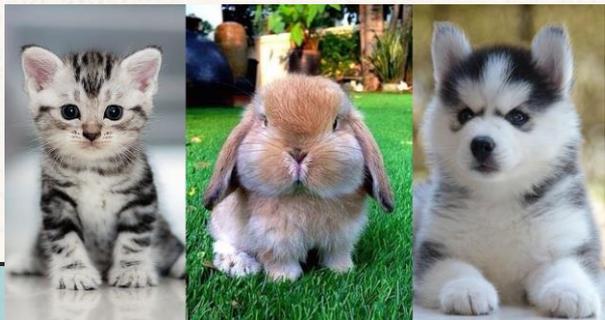
แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน (ตามธรรมชาติ)



แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน (มนุษย์สร้างขึ้น)

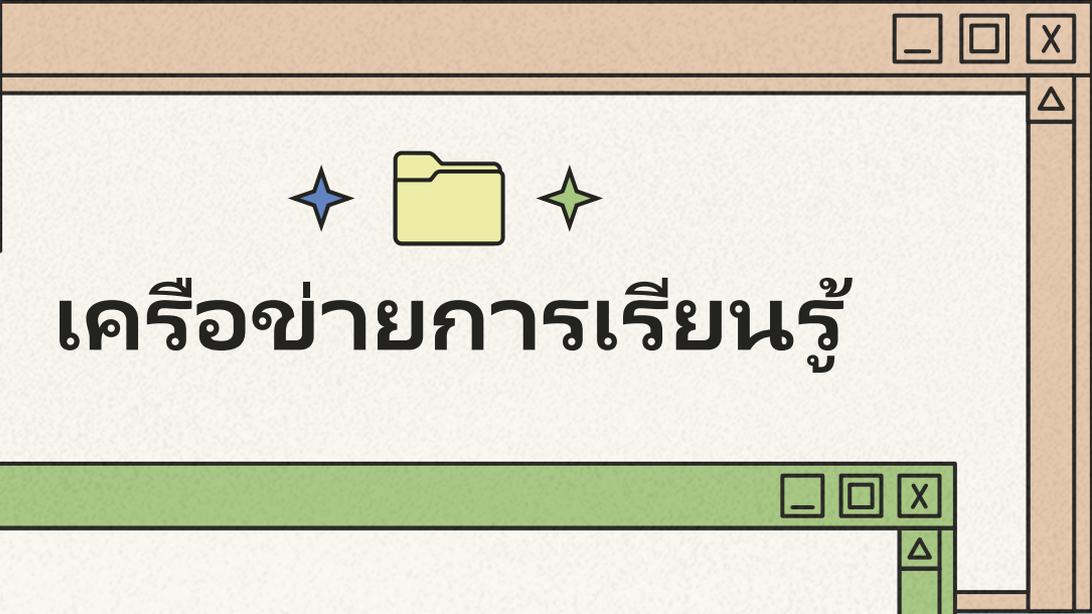
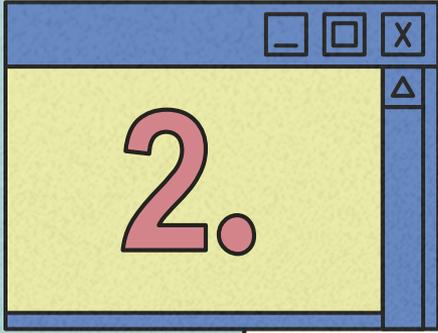


แหล่งเรียนรู้ นอกโรงเรียน (ตามธรรมชาติ)



แหล่งเรียนรู้นอกรักรเรียน (มนุษย์สร้างขึ้น)





ความสำคัญของการขยายการเรียนรู้

1. ช่วยกระตุ้นความคิด ใฝ่รู้ จิตสำนึกในการพัฒนาชุมชนท้องถิ่น และการมีส่วนร่วมในการพัฒนา
2. การถ่ายทอด แลกเปลี่ยน การกระจายความรู้ในส่วนของวิทยาการสากล และภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสนับสนุนการสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ
3. การแลกเปลี่ยนข่าวสารกับหน่วยงานต่างๆ ของทั้งในภาครัฐและเอกชน
4. การระดมและประสานการใช้ทรัพยากรร่วมกัน เพื่อการพัฒนาและลดความซ้ำซ้อนสูญเสียเปล่าให้มากที่สุด



คุณลักษณะพิเศษของเครือข่ายการเรียนรู้

เป็นการเรียนร่วมกันและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

สร้างกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้กระทำมากกว่าเป็นผู้ถูกกระทำ

จัดให้เครือข่ายการเรียนรู้เป็นเสมือนชุมชนของการเรียนรู้แบบออนไลน์

✦

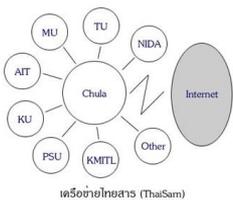
ตัวอย่างเครือข่ายการเรียนรู้

~ ◆



~ ◆





เครือข่าย ไทยสาร

เครือข่ายยูนิเน็ต

สคูลเน็ต

เครือข่ายนนทรี



เชื่อมโยง
สถาบันการศึกษา
ระดับมหาวิทยาลัยเข้า
ด้วยกันกว่า 50
สถาบัน

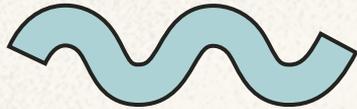
เครือข่ายเพื่อการ
เรียนการสอน ใน
ยุคของเทคโนโลยี
จัดโดย
ทบวงมหาวิทยาลัย

เครือข่ายคอมพิวเตอร์
เพื่อโรงเรียนไทย
เชื่อมโยงโรงเรียนกว่า
100 แห่ง เปิดโอกาส
ให้บุคคลที่สนใจเรียน
เข้าเครือข่ายได้

เครือข่าย
มหาวิทยาลัยเกษตร
ศาสตร์ สำหรับนิสิต
อาจารย์ข้าราชการ
ในการใช้ทรัพยากร
ร่วมกัน



การเรียนการสอน บนเครือข่าย อินเทอร์เน็ต



การเรียนรู้การสอนผ่านเว็บ



แฮนนัม (Hannum, 1998) แบ่งประเภทการเรียนรู้การสอนผ่านเว็บไซต์เป็น 4 ลักษณะ ได้แก่

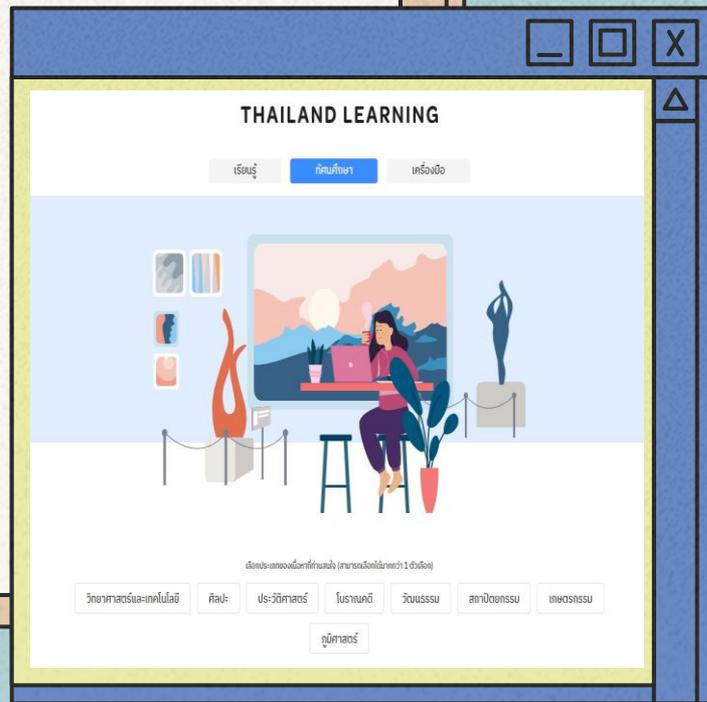
1. รูปแบบการเผยแพร่ (Dissemination Model) เช่น ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์, วารสารอิเล็กทรอนิกส์, เนื้อหาการเรียนรู้ที่ผู้สอนอัปผ่านเว็บไซต์
2. รูปแบบการสื่อสาร (Communication Model) เช่น e-mail, การประชุมผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์
3. รูปแบบผสม (Hybrid Model) มีทั้งการเผยแพร่ และการสื่อสาร
4. รูปแบบห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom Model) การจำลองสภาพห้องเรียน โดยการนำทรัพยากรที่มีอยู่จริงเขาสู่โลกเสมือน



★ Web-Based Instruction : WBI

เว็บช่วยสอน

นำระบบคุณลักษณะของอินเทอร์เน็ตมาช่วย
ออกแบบเว็บเพื่อการเรียนการสอน สนับสนุนให้
เกิดการเรียนรู้ตลอดเวลา ทำให้ผู้เรียนมี
ปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนได้ ผ่านระบบเครือข่าย
คอมพิวเตอร์



การเรียนการสอนออนไลน์

e-Education หรือ online Teaching and Learning

การจัดการเรียนการสอนที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนสามารถเรียนที่ใดก็ได้ เมื่อใดก็ได้



Courseware

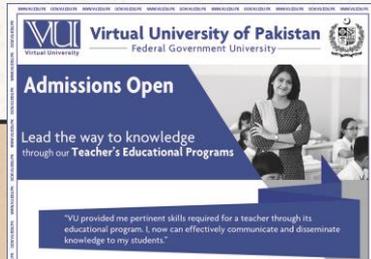
เอกสารประกอบการเรียน สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่นำเสนอเนื้อหา กิจกรรมการเรียน รองรับต่อทุกแพลตฟอร์ม สามารถดูได้ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต



การเรียนการสอนออนไลน์

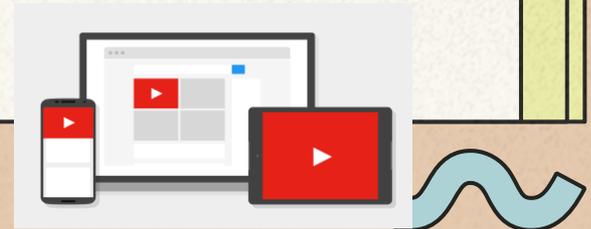
Virtual University

การเปิดสอนทางไกล เน้นจัดกิจกรรม
ที่ใช้ระบบออนไลน์ สามารถใช้
บุคลากรของมหาวิทยาลัยต่างๆ
มาร่วมกันเป็นเครือข่าย



การใช้สื่อมัลติมีเดีย

สื่อมัลติมีเดีย เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่
ออกแบบเพื่อใช้ในการเรียนการสอน เป็น
การร่วมกันของข้อมูล ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง
ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เพื่อเป็นสื่อในการ
เรียนรู้



เครือข่ายการเรียนรู้ในโลกเสมือน

Metaverse โลกเสมือน



✦ สื่อการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์คนยุคใหม่ ✦

- ต้องเข้าถึงได้ง่ายซึ่งมีข้อมูลอยู่บนโลกดิจิทัล ทุกคนมีความสนใจต่างกัน ต้องรองรับต่อการ “เลือกใช้”
- วัตถุประสงค์การเข้าถึงความรู้ในโลกออนไลน์ เพื่อเพิ่มทักษะการทำงาน, ทักษะชีวิต, ทักษะการคิดวิเคราะห์, ความรู้ในชีวิตประจำวัน
- รูปแบบสื่อต้องส่งเสริมการเรียนรู้ การตอบสนอง และการแบ่งปัน



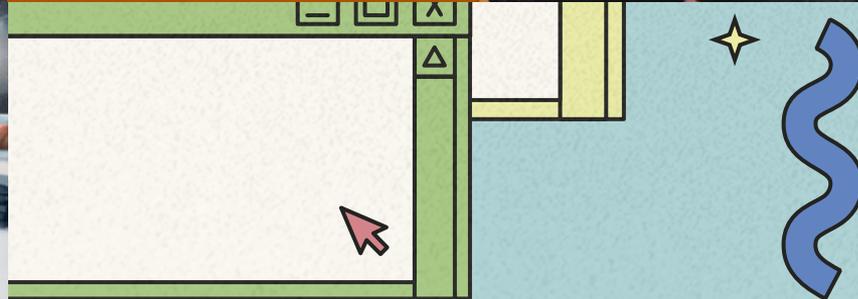
สื่อการสอนยุคใหม่



PODCAST *Executive Express*

Facebook เปลี่ยนชื่อเป็น **Meta**

ย้ายมุนขยสู่ Metaverse เต็มตัว

A composite image for a podcast. On the left, a virtual avatar of Mark Zuckerberg stands in a virtual landscape. On the right is a real-life portrait of Mark Zuckerberg. The background is a mix of orange and brown tones.

สื่อการสอนยุคใหม่

Microsoft Teams เตรียมอัปเดตใหม่ ขยับเข้าใกล้ Metaverse ด้วย 3D avatars

4 พฤศจิกายน 2564, 13:11 น. 771 6



Metaverse



คือการผสมผสานสภาพแวดล้อมของโลกแห่งความจริงและเทคโนโลยีเข้าด้วยกันผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือที่ถูกระบุว่า “โลกเสมือนจริง” ซึ่งเป็นการนำเทคโนโลยีที่สำคัญอย่าง AR (Augmented Reality) เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานกับโลกแห่งความเป็นจริงและ VR (Virtual Reality) การสร้างภาพจำลอง หรือทำให้เราสามารถเข้าไปอยู่ในโลกเสมือน

