

รายงานผลการประชุมวิชาการระดับชาติด้านอีเลิร์นนิง
National e-Learning Conference 2013: Strengthening Learning Quality :
Bridging Engineering and Education
วันที่ 5 – 6 สิงหาคม 2556 ณ อาคารฟอรัม อิมแพค เมืองทองธานี จ.นนทบุรี

จากการเข้าร่วมประชุมวิชาการระดับชาติด้านอีเลิร์นนิง National e-Learning Conference 2013: Strengthening Learning Quality : Bridging Engineering and Education เมื่อวันที่ 5 – 6 สิงหาคม 2556 ที่ผ่านมา นับได้ว่าเป็นการประชุมวิชาการที่มีประโยชน์อีกเรื่องหนึ่ง เนื่องจากการประชุมวิชาการในครั้งนี้ถือเป็นตัวกลางในการระดมผู้รู้และผู้เชี่ยวชาญทั้งในระดับชาติและนานาชาติมาร่วมกันประมวลความรู้ต่างๆ เกี่ยวกับ e-Learning ให้แก่ผู้เข้าร่วมประชุม เพื่อเป็นการสร้างความรู้ในวิทยาการด้านอีเลิร์นนิง และเพิ่มคุณภาพการศึกษาของประเทศไทยให้ดียิ่งขึ้น

จากการเข้าร่วมประชุมวิชาการระดับชาติด้านอีเลิร์นนิง สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

การปฏิรูปพิเศษ เรื่อง Lifelong Learning in Aging Societies โดย Dr. Okabe Yoichi
ประธานมหาวิทยาลัยเปิดแห่งประเทศญี่ปุ่น

Dr. Okabe Yoichi ได้กล่าวว่า มหาวิทยาลัยเปิดแห่งประเทศญี่ปุ่น (OUJ) ก่อตั้งขึ้นในปี 1983 ซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาที่เปิดให้ทุกคนที่อยู่ในประเทศญี่ปุ่นสามารถเข้ามาศึกษาเรียนรู้ได้ และเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการตอบสนองความต้องการสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

วัตถุประสงค์ของมหาวิทยาลัยเปิดแห่งประเทศญี่ปุ่น คือการให้บริการที่หลากหลายแก่ประชาชนทุกคนเพื่อให้ทุกคนมีโอกาสที่จะได้รับการศึกษาที่สูงขึ้น และเพื่อส่งเสริมการใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เป็นนวัตกรรมใหม่ของการศึกษาภายในมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยเปิดแห่งประเทศญี่ปุ่น ถือได้ว่าเป็นมหาวิทยาลัยที่ใหญ่ที่สุดในประเทศญี่ปุ่น โดยทุกคนสามารถเรียนรู้ได้จากโลกดิจิทัล จัดการเรียนการสอนทางไกลผ่านรายการทางสถานีวิทยุ FM และรายการทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ ซึ่งเน้นคุณภาพของภาพและเนื้อหาที่สดใส มีความละเอียดสูง และข้อมูลหรือเนื้อหาต่างๆ นั้นถูกพัฒนาขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญเฉพาะสาขา



ในส่วนของบัณฑิตวิทยาลัย (Graduate studies) ได้ก่อตั้งขึ้นอย่างเป็นทางการ สำหรับบุคคลที่ต้องการจะได้รับความรู้เฉพาะด้านขั้นสูง โดยแยกออกเป็น 7 โปรแกรม ดังนี้

1. Human Life and Health Sciences
2. Sciences of Human Development and Education
3. Clinical Psychology
4. Social Governance
5. Arts and Humanities
6. Informatics
7. Natural and Environmental Sciences

ระบบการเรียนการสอน (System of Teaching and Learning)

1. Broadcast Lecture Courses- Two Credit per Course
 - Broadcast Lectures (TV, Radio and Internet)
 - Textbooks
2. Schooling (Face-to-Face) Courses- One Credit per Course

บริการออนไลน์ (Online Services)

1. Online Video-on-Demand of Broadcast Lecture Programs
2. Use of Learning Management System (LMS) Moodle
3. “System WAKABA” and “Campus Network”
4. Other Online Services

การปาฐกถาพิเศษ เรื่อง เทคโนโลยีอุบัติใหม่ ความท้าทายต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้ (Challenges facing emerging technology in new learning modle) โดย รองศาสตราจารย์ ยืน ภู่วรวรรณ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

วิทยากรได้กล่าวถึงการศึกษาไทยในมหาวิทยาลัยจะเน้น world class แต่ไม่เข้าใจว่าคืออะไร เน้นทำงานตามตัวชี้วัด เน้นการจัดลำดับให้มีลำดับสูงขึ้น มีบุคลากรจำนวนมาก แต่ขาดความรู้ความสามารถ ชอบลงทุนกับพวกวัตถุ สร้างอาคาร สิ่งอำนวยความสะดวกมากเกินไป และมีเทคโนโลยีจำนวนมาก ทำให้การลงทุนมีจำนวนมากมหาศาล

ดังนั้นการเรียนการสอนต้องไม่มุ่งเน้นที่ตัวเนื้อหามากกว่ากระบวนการ ความรู้ความเข้าใจ และการนำไปประยุกต์ หากแต่มหาวิทยาลัยและนักศึกษา กลับสอนตามที่เขียนไว้ในหลักสูตรที่กำหนดให้เรียน เน้นการออกเนื้อหา ผู้เรียนก็เรียนเพื่อสอบ เกิดความคิดแบบ Short Cut คือหาทางลัดให้ได้คำตอบ และเรียนเพื่อให้ได้วุฒิบัตร ประกาศนียบัตรหรือปริญญาบัตร

ในปัจจุบันได้มุ่งเน้นในเรื่อง Cloud knowledge ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องทำความเข้าใจและนำมาใช้ประโยชน์ ในด้านไอที Cloud computing อาจมีหลายความหมายขึ้นอยู่กับมุมมอง และได้ยกตัวอย่าง Cloud ที่ให้บริการ เช่น knowledge cloud : data cloud, Google doc, sky drive และ iCloud ของ apple เป็นต้น

Cloud Knowledge คือ แหล่งความรู้ในศตวรรษที่ 21 หรือ ความรู้บนก้อนเมฆ ซึ่งจัดได้ว่าเป็นที่มาของการเรียนแบบออนไลน์ เนื่องจากรูปแบบการศึกษาเปลี่ยนไปจากเดิม มีการเข้าถึง knowledge Cloud ได้ ง่ายสะดวกและรวดเร็ว ปัจจุบันจึงเกิดครู 3 แบบ คือ อาจารย์ น้องวิกิ และอีตูป ทำให้เกิดคำถามขึ้นว่า สมอมมีไว้ทำอะไร ในเมื่อ Google บอกตำแหน่งข้อมูลที่ต้องการ Wolfram Alpha บอก Explicit knowledge ที่ต้องการ สุดท้ายก็ copy and place

นอกจากนี้ยังมีแหล่งเรียนรู้ในศาสตร์ต่างๆ (computational knowledge engine) หรือเครื่องมือแสวงหาความรู้ เช่น Wolfram Alpha ที่มีเครื่องคำนวณในรูปแบบต่างๆ รวมไปถึงทฤษฎีการเรียนรู้ อาทิเช่น Behaviorism Cognitivism Constructivism และ Connectivism

ความท้าทายของการใช้ Connectivity คือ ต้องเชื่อมโยงขุมความรู้ (เชื่อมโยง body of knowledge เชื่อมโยงคนเข้าหากัน เรียนร่วมกัน) การบริหารจัดการเนื้อหา (การใช้ความรู้และต่อยอดความรู้) การเชื่อมโยง Connectivism (การขนส่งแลกเปลี่ยนความรู้) และการเรียนรู้ได้ง่าย รวดเร็ว และกว้างขวาง



ทฤษฎีการเรียนรู้แบบ Connetivism เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานมาจาก ความรู้ที่มีอยู่บนโลกมากกว่าที่อยู่ในหัวของแต่ละคน การเรียนรู้และองค์ความรู้มีความหลากหลาย ความรู้จึงเป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงของโหนดสารสนเทศ อาจมีขึ้นจากเครื่องมือ เครื่องจักรที่ไม่ใช่มนุษย์ มีอะไรมากกว่าการเรียนรู้ การทำให้มีการเชื่อม ทำให้มีการเรียนรู้แบบต่อเนื่องได้ การรับรู้การเชื่อมต่อของ fields, ideas, และ concepts คือ แก่นของทักษะ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ Learning activities

การเรียนหนังสือแบบ **Game : Gamification** การนำเกมมาใช้กับการศึกษานั้นจะช่วยสร้างความสนใจ สนุก ความสนุกก่อให้เกิดความประทับใจ ความประทับใจก่อให้เกิดการจดจำ ทักษะกระบวนการ ยิ่งประทับใจมาก ยิ่งจดจำและเรียนรู้ทักษะมากและแน่นนาน

การปาฐกถาพิเศษ เรื่อง Learning Styles and Brain-Based Learning โดย รองศาสตราจารย์ ดร.นพ.ชัยเลิศ พิเชิตพรชัย อธิการบดีมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช



วิทยากรได้กล่าวถึง Learning Styles and Brain-Based Learning ว่าเป็นการเรียนรู้ของมนุษย์โดยอาศัยความรู้เกี่ยวกับกลไกการทำงานของระบบประสาท โดยเฉพาะอย่างยิ่งสมอง ตัวรับความรู้สึกหรืออวัยวะรับความรู้สึกทั้ง 5 ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และกาย ซึ่งทำหน้าที่รับความรู้สึกจากตัวกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อม แล้วไปประมวลผลที่สมอง ซึ่งอาจถือว่าเป็น ใจ รวมเป็น

อายตนะ หรือ แตนต่อ 6 ประการ การที่มนุษย์มีการพัฒนาของสมองซีกซ้ายและซีกขวาไม่เท่ากัน รวมทั้งการพัฒนาในส่วนของสมองที่ทำหน้าที่รับและประมวลผลความรู้สึกที่ส่งมาจากตัวรับหรืออวัยวะรับความรู้สึกทั้ง 5 ไม่เท่ากัน ทำให้คนแต่ละคน มีความถนัดในการเรียนรู้จากการรับตัวกระตุ้นจากภายนอกแตกต่างกัน เช่น บางคนถนัดเรียนรู้ด้วยการมองเห็น บางคนถนัดเรียนรู้ด้วยการได้ยิน บางคนถนัดเรียนรู้ด้วยการได้รับกลิ่น หรือรส หรือการสัมผัส

ทั้งนี้สัญญาณขาเข้าทั้งหมดจะถูกประมวลผลในสมองและเกิดกระบวนการคิด การดึงข้อมูลจากความทรงจำ การบันทึกเป็นความทรงจำ ประมวลผลสุดท้ายแล้วส่งคำสั่งขาออกทางระบบประสาทมอเตอร์ หรือระบบประสาทยนต์ ควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อในร่างกาย ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว ผลของการปฏิบัติหรือการเคลื่อนไหว จะถูกส่งไปยังสมองเพื่อเป็นข้อมูลป้อนกลับ และย้ำให้เกิดความทรงจำ บันทึกในสมองอีกรอบหนึ่ง ถ้าได้มีการฝึกปฏิบัติอยู่อย่างสม่ำเสมอ ทำให้สมองมีการทบทวนความจำ รวมทั้งการฝึกกล้ามเนื้อทำให้เกิดทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ ก็ยังเป็นการย้ำเตือนความทรงจำ แบบการเรียนรู้ และทักษะการเคลื่อนไหว (motor skill) ดังเห็นได้จากการฝึกซ้อมกีฬา ดนตรี งานฝีมือประเภทต่างๆ เป็นต้น

การเลือกใช้ตัวกระตุ้นให้เหมาะสมกับความถนัดของแต่ละบุคคล จะเป็นการเอื้อให้เกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็วขึ้นกว่าช่องทางที่ไม่มีความถนัด จึงทำให้เกิดการเรียนรู้ประเภท brain-based learning ซึ่งครู

อาจารย์ หรือนักการศึกษา สามารถใช้ประโยชน์จากความรู้นี้ได้โดยการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ว่า ผู้เรียนมีความถนัดเรียนอย่างไร เช่น ใช้ตา หรือหู หรือจมูก หรือลิ้น หรือกายสัมผัส แล้วจัดหรือพัฒนา กระบวนการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความถนัดของนักเรียน ก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขและสามารถรับรู้ทาง ช่องทางของระบบประสาทที่ตัวเองมีความถนัดอยู่ และอย่าลืมที่จะเสริมแรงโดยการฝึกคิดและฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการบันทึกเป็นความทรงจำในสมองเป็นความทรงจำและทักษะระยะยาวต่อไป

การปาฐกถาพิเศษ เรื่อง ลิงค์เดต้าและการแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ (Linked Data and Learning Resource Sharing) โดย รองศาสตราจารย์ ดร.วิลาศ วูวงศ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



วิทยากรได้แนะนำภาษาที่ใช้เขียนข้อมูล บรรณานุกรมแบบใหม่ ซึ่งในอนาคตจะใช้ภาษาที่ เรียกว่า RDF: Resource Description Framework ซึ่งการที่ทางหน่วยงาน หรือสถาบันนั้น Source ของข้อมูลที่ต่างกัน และมีโอกาสที่จะลิงค์เข้า ด้วยกันโดยใช้กลไกอินเทอร์เน็ตหนึ่ง จะทำให้เราสืบค้น ข้อมูลต่างๆ ได้อีกมากมาย นอกจากนี้ยังมีฐานข้อมูลที่อยู่บนเว็บ ได้แก่ฐานข้อมูล Wikipedia ซึ่งจัดได้ว่า เป็นฐานข้อมูลที่มีข้อมูลหลากหลายรูปแบบ สามารถ

ค้นหาแบบเจาะลึกลงไปได้ โดยลักษณะการสร้างฐานข้อมูลแบบนี้ปกติเราจะมีข้อมูลจำพวกไฟล์ word, excel, กราฟ ฯลฯ จากนั้นดำเนินการ Abstract ข้อมูลให้อยู่ในรูปของกราฟ บวกกับการใช้ URI แล้วเลือกใช้ Application ให้เหมาะสมๆ

Resource Description Framework : RDF คือ ภาษาที่ใช้พัฒนาทรัพยากรสารสนเทศ ซึ่งจัดได้ว่า เป็นมาตรฐานของ W3C's RDF ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ s=Subject, p=Predicate, o= object จากนั้นนำ ทั้ง 3 ส่วนมาทำเป็นกราฟ ได้ดังนี้ [S] – P → [O] หรือจะเปลี่ยนจากรูปแบบกราฟให้อยู่ในรูปของ XML ซึ่งมี ข้อดีคือเราสามารถใช้คีย์บอร์ดพิมพ์ข้อมูลเข้าไปได้

Linked Data มีหลักการอยู่ 4 อย่าง คือ 1. ใช้ URI สำหรับทุกสิ่ง 2. ใช้ HTTP URI 3. เมื่อผู้ใช้คลิก เลือกข้อมูล ข้อมูลที่ได้จะอยู่ในรูปของ RDF 4. ใน RDF จะต้องมีการ Link เชื่อมต่อไปเรื่อยๆ

การนำเสนอผลงานวิชาการ เรื่อง การพัฒนาระบบสนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านเครือข่าย สังคม และคลาวด์เลิร์นนิ่ง เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการวิจัยและทักษะการใช้สารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ โดย ปณิตา วรรณพิรุณและ ณพงค์ วรรณพิรุณ

จากการฟังการนำเสนอผลงาน สามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

1. ระบบสนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมและคลาวด์เลิร์นนิ่ง ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ 1. Cloud Learning Management System (CLMS) 2. ระบบการสนับสนุนการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคม 3. ระบบบูรณาการความร่วมมือ

2. นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาที่ใช้ระบบสนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมและ คลาวด์เลิร์นนิ่ง ทำให้นักศึกษามีความเข้าใจในเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือ

แม้แต่โปรแกรมการเรียกดูเว็บ ค้นหาข้อมูล ฯลฯ จึงเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมากยิ่งขึ้น

การนำเสนอผลงานวิชาการ เรื่อง การพัฒนามหาวิทยาลัยในโลกเสมือนเพื่อเสริมสร้างความเป็นนานาชาติของมหาวิทยาลัยรังสิต โดย ศิราภรณ์ ศิริพัทธ์, วลัยภรณ์ นาคพันธุ์ และดวงรัตน์ อาบใจ

จากการฟังการนำเสนอผลงาน สามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

เนื่องจากทางคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ได้มีการติดต่อกับมหาวิทยาลัยชั้นนำในต่างประเทศมากมาย จึงได้มีการพัฒนาระบบการเรียนรู้ทางไกลที่ช่วยให้การทำงานง่ายขึ้น จึงเป็นจุดเริ่มการพัฒนามหาวิทยาลัยรังสิตในโลกเสมือนสามมิติ หรือที่เรียกว่า “RSU Virtual Campus” โดยใช้โปรแกรมโลกสามมิติ (Second Life) เพื่อเป็นสื่อเสริมช่วยในเรื่องของการพัฒนาทักษะด้านภาษาต่างประเทศสำหรับนักศึกษา คณาจารย์และบุคลากรของมหาวิทยาลัยรังสิต



การนำเสนอผลงานวิชาการ เรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนเอ็มเลิร์นนิงโดยใช้กลยุทธ์การจัดการความรู้ โดย เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์

จากการฟังการนำเสนอผลงาน สามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

ได้มีการพัฒนาระบบการเรียนการสอนในรูปแบบของ M-Learning ซึ่งผู้เรียนสามารถใช้งานผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ และเน็ตบุ๊กได้ ซึ่งได้มีการออกแบบ แก์ไข และปรับปรุง ให้ระบบดังกล่าวสามารถทำงานได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ เหมาะแก่การเรียนการสอนบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ สามารถรองรับสื่อการสอนที่ประกอบด้วย ข้อความ ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหวและสื่อประสม มีเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารหลากหลายรูปแบบ เช่น อีเมล เว็บบอร์ด สักคมเครือข่าย

ซึ่งจากการวิจัยพบว่านักศึกษาที่เรียนด้วยรูปแบบการสอน M-Learning มีการจัดการความรู้ได้ดีกว่านักศึกษาที่เรียนแบบปกติ

การนำเสนอผลงานวิชาการ เรื่อง การเรียนรู้แบบต้นไม้ตัดสินใจด้วยโทรศัพท์อัจฉริยะสำหรับนักวินิจฉัยโรคเบื้องต้น โดย รัชวีริน วรณศิลป์ และ กฤตชัย บุญศิวนนท์

จากการฟังการนำเสนอผลงาน สามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

เป็นการพัฒนา M-Learning ด้วยต้นไม้ตัดสินใจ เป็นเครื่องมือเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบใหม่ที่มีลักษณะเป็นรายวิชาออนไลน์เชิงคุณภาพสูง เนื่องจากการพัฒนาเนื้อหาที่มีความจำเป็นต่ออาศัยผู้เชี่ยวชาญหรือมืออาชีพในการผลิต และการใช้โปรแกรมเฉพาะในการผลิต ซึ่งการนำเสนอ M-Learning ดังกล่าวนั้นมีความเหมาะสมในการประยุกต์กับเนื้อหารายวิชา เวชกรรมไทย 1 ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนง่ายต่อความเข้าใจในเนื้อหา โดยเฉพาะได้ประยุกต์ใช้วิธีต้นไม้ตัดสินใจเป็นโครงสร้างข้อมูล ซึ่งหากพิจารณากับการวินิจฉัยโรคแล้วนั้นวิธีนี้ถือว่าเป็นวิธีที่เหมาะสม



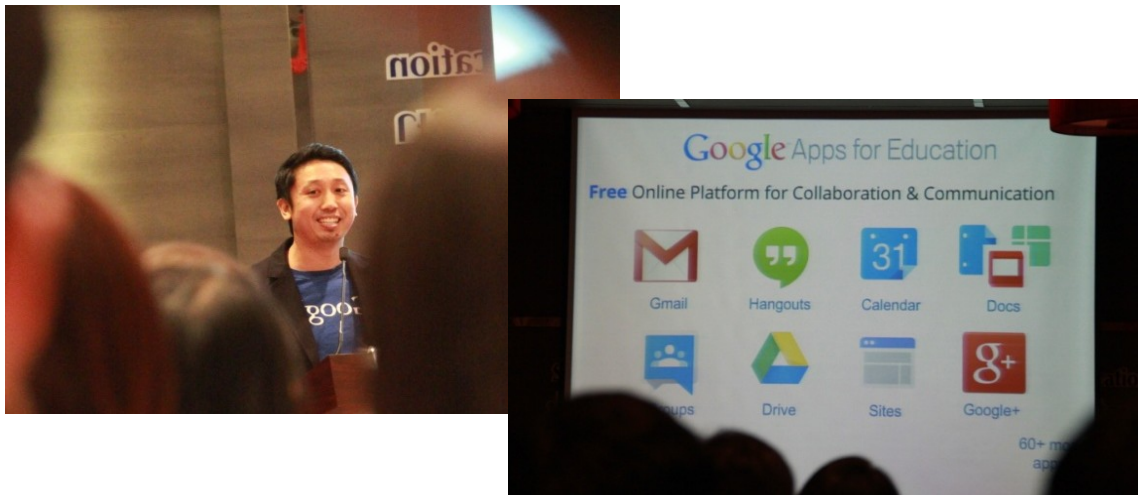
การนำเสนอผลงานวิชาการ เรื่อง Google Apps Supporting Programs for EDU โดย Samuel Cheung Regional Lead (APAC)

คุณ Samuel Cheung ได้นำเสนอเกี่ยวกับ Google Apps For Education หรือ Google App สำหรับการศึกษา คือชุดของฟรีอีเมลล์จาก Google และเครื่องมือต่างๆ เป็นแบบระบบเปิดในการทำงานร่วมกัน เปิดกว้างสำหรับคุณครู นักเรียนนักศึกษา ชั้นเรียน และสมาชิกในครอบครัวทั่วโลก ตัวอย่างเครื่องมือที่เป็นที่นิยมใช้ที่ท่านรู้จักดี เช่น อีเมล (Gmail), เอกสาร (Docs), ปฏิทิน (Calendar) และ Groups เป็นต้น แต่เครื่องมือเหล่านี้จะใช้สำหรับการเรียนการศึกษา

เมื่อปี 2011 มีนักศึกษา 16 ล้านคน จาก 146 ประเทศ ได้ใช้ Google Apps for Education แล้ว คุณครูอาจารย์สามารถใช้ App ต่างๆ เช่น Gmail ในการติดต่อสื่อสาร และการเรียนการสอน เช่นเขียนอีเมลแจ้งถึงผู้ปกครองของนักเรียนในภาษาท้องถิ่น หรืออนุญาตให้นักเรียนทำงานกลุ่มได้ในเวลาเดียวกันบนแฟ้มเอกสารเดียวกัน ผ่านทาง google docs และสามารถประชุมงาน และสอนนักเรียนผ่านทาง Google+ ซึ่งการใช้ Google Apps สำหรับศึกษานี้ สามารถประยุกต์ใช้ในการศึกษาตามโรงเรียนประถมศึกษา ไปจนถึงมหาวิทยาลัยได้ ไม่ว่าจะอยู่ต่างจังหวัดหรืออยู่ต่างประเทศ Google Apps สำหรับการศึกษา ได้มีส่วน

สำคัญในการเปลี่ยนแปลงมุมมองครั้งในด้านนวัตกรรมการศึกษา และการติดต่อสื่อสารในสถาบันการศึกษาต่างๆ ทำให้ครูติดตามนักเรียนอยู่ใกล้ชิดมากขึ้น ได้เรียนรู้ตามหลักสูตร ช่วยลดค่าใช้จ่ายของสถาบันการศึกษาด้วยความเป็นระบบ Cloud

Google Apps for Education นอกจากจะส่งเสริมให้นักเรียนและคุณครูใช้ประโยชน์ในการศึกษาจากโลกไอทีแล้ว ยังสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กันกับสถาบันต่างๆระหว่างประเทศได้ด้วย



การนำเสนอผลงานวิชาการ เรื่อง เทคโนโลยีทันแรงในการจัดการเรียนรู้ โดย ดร.สุพจน์ ศรีนุตพงษ์ ผู้อำนวยการโครงการภาครัฐ Microsoft Thailand

ดร.สุพจน์ ศรีนุตพงษ์ ได้เริ่มจากการนำโปรแกรม Microsoft Excel มานำเสนอในฟังก์ชัน Speak Cells on Enter (พูดเมื่อป้อนค่า) พร้อมกับสาธิตวิธีการใช้ฟังก์ชันดังกล่าว

จากนั้นนำเสนอโปรแกรม Microsoft Power Point ซึ่งมีลูกเล่นใหม่ๆ ให้เลือกใช้งานมากมาย ยกตัวอย่างเช่น Video Template ซึ่งสามารถเข้าไปดาวน์โหลดฟรีได้ที่ <http://office.microsoft.com/>

นอกจากนี้ทาง Microsoft ได้พูดถึงประโยชน์ที่จะได้รับจาก Microsoft อาทิเช่น การใช้ Office ในระบบ Cloud, การใช้งาน Office Web Apps, การติดตั้งลงในพีซีและ Mac ได้สูงสุด 5 เครื่อง, การเชื่อมต่อ SkyDrive ซึ่งมีพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูลถึง 7 GB ฯลฯ

และสุดท้ายได้นำเสนอ Microsoft Surface ซึ่งมีข้อดีดังนี้

1. คุ่มค่าเพราะเป็นได้ทั้ง Tablet และ คอมพิวเตอร์ ใช้เล่นก็ได้ ใช้ทำงานก็ได้ เช่น ลูกค้าต้องการเอกสาร xxx ก็กดส่งจากตัวเครื่องได้ทันที
2. การใช้งานคล่องตัว เพราะเอาไฟล์อะไรก็ได้ใส่ฮาร์ดไดรฟ์ เสียบแล้วเปิดได้ทันทีไม่ว่าจะเป็นหนัง เพลง รูป เอกสารต่างๆ มากมาย หรือนำ Hard Disk มาเสียบดูหนังก็ยังได้ เพราะ Window Media Player เล่นเกือบทุกฟอร์แมต
3. ตัวเครื่องวัสดุดี น้ำหนักน้อย หน้าจอสัมผัสง่าย
4. หน้า Live Tile ที่สวยงาม ใช้งานง่าย และมีประโยชน์

5. มีช่องเสียบ MicorSD

6. Touch Cover เป็นคีย์บอร์ดในตัว ทั้งปกป้อง ทั้งพิมพ์ แกรมพิมพ์ง่ายไม่ต้องออกแรงเลย ตัวเครื่องประกอบด้วย Touch Cover รวมกันแล้วไม่หนักเลย พกสบาย-ใช้ง่าย



การนำเสนอผลงานวิชาการ เรื่อง “ห้องเรียนกลับทางในระบบชั้นเรียนออนไลน์ของไทย ClassStart.org”

วิทยากรได้กล่าวว่า Class Start สามารถเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้ได้อย่างมาก สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา แค่เพียงมีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ก็สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างไร ขอบเขตของเวลาและสถานที่ ซึ่งจะทำให้การจัดการเรียนการสอนได้ง่ายขึ้น การสร้างชั้นเรียน การอัปโหลด เอกสารการสอน การให้การบ้าน การให้คะแนนทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม หรือแม้กระทั่งการพูดคุยผ่านเว็บบอร์ดภายในชั้นเรียน ซึ่งระบบ Class Start ไม่ต้องติดตั้งระบบเอง สามารถสร้างชั้นเรียนออนไลน์ได้โดยไม่ต้องดูแลและติดตั้งระบบแม่ข่ายเอง



การนำเสนอผลงานวิชาการ เรื่อง Moodle Rooms โดย คุณอรวรรณ

คุณอรวรรณได้กล่าวว่า Moodlerooms คือ ธุรกิจที่ให้บริการด้าน e-learning ที่ใช้ Moodle เป็นตัวจัดการ ซึ่งเป็นลักษณะของ Open Source รองรับการใช้งานพร้อมกัน 1 ล้าน users (one million concurrent users) และให้บริการด้วยสมรรถนะสูง และต่อเนื่อง สามารถเป็นผู้ช่วยให้อาจารย์จัดการเรียนการสอนได้สะดวกและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

ประโยชน์ของ MoodleRooms มีดังนี้

1. รองรับสถาบันการศึกษาที่มีปัญหาในเรื่องของบุคลากรไม่เพียงพอ ที่จะมาพัฒนาตัว Moodle ที่เป็นตัว Freeware ก็ยังสามารถเลือกใช้ตัว MoodleRooms ได้
2. การให้บริการของ MoodleRooms จะอยู่ในรูปแบบของ Cloud Service
3. มีการ Update ตัว Software ให้ใหม่อยู่เสมอ
4. ตัวระบบมีความเสถียร
5. มี service ในเรื่องของการจัดอบรมการใช้งาน

ข้อแตกต่างระหว่าง Moodle และ MoodleRooms คือ MoodleRooms มีรูปแบบที่สวยงามกว่า มีฟังก์ชันการใช้งานง่ายกว่า ตัว Moodle แบบ Freeware



สรุปรายงานการประชุมวิชาการระดับชาติด้านอีเลิร์นนิ่ง โดย นางสาวพัศตราภรณ์ กาฬสิงห์ ตำแหน่งนักเทคโนโลยีการศึกษา ศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

