

# การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เนื้อหาแบบที่ผู้ใช้สร้างขึ้น ในสถานการณ์แพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 : จากมุมมอง ของผู้สอนและผู้เรียน

## LEARNING WITH USER GENERATED CONTENT DURING THE COVID19 PANDEMIC : THE SUCCESS FACTORS FROM PERSPECTIVE OF INSTRUCTOR

ทิพรัตน์ สิกธวงค์<sup>1</sup>, กิตติ กุดมันท์<sup>2</sup>, คุณัชญา กัญญา วิทยานุรักษ์สกุล<sup>3</sup>, จุฑารีย์ จันทร์วาท<sup>4</sup>,  
กมล สกธ5, ภูมิพัฒน์ วณพิพัฒน์พงศ์<sup>6</sup> และ วุฒิชัย ไฉบัน<sup>7</sup>

TIPPARAT SITTIWONG<sup>1</sup>, KITTI KUTTANAN<sup>2</sup>, KUNATCHAYA THIPPAYANURUKSAKUL<sup>3</sup>,  
THITAREE CHANTHAWAT<sup>4</sup>, TOSSAPOL SITTI<sup>5</sup>, PHUMIPHAT WANAPHIPHATPHONG<sup>6</sup>  
and WUTTICHAJ LONAN<sup>7</sup>

บทความวิชาการ

วันที่รับบทความ 28 กันยายน 2567 แก้ไขบทความ 6 พฤศจิกายน 2567 ตอรับบทความ 3 ธันวาคม 2567

### บทคัดย่อ

สถานการณ์แพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนของสถาบันการศึกษา โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนที่ต้องปรับตัวจากการเรียนการสอนในสถานที่ตั้งเป็นในรูปแบบของการเรียนการสอนออนไลน์ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เนื้อหาแบบที่ผู้ใช้สร้างขึ้นเป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนเป็นผู้พัฒนาเนื้อหาโดยการสร้างเนื้อหาด้วยตนเองหรือจะเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า การเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์เนื้อหา

บทความนี้จะกล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เนื้อหาแบบที่ผู้ใช้สร้างขึ้นโดยผ่านมุมมองของทั้งผู้สอนและผู้เรียน โดยเริ่มตั้งแต่อุปสรรคและข้อเสนอแนะของการจัดการเรียนการสอน การออกแบบการเรียนการสอนสำหรับการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์เนื้อหา การจัดสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล

**คำสำคัญ :** การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เนื้อหาแบบที่ผู้ใช้สร้างขึ้น สถานการณ์แพร่ระบาด

<sup>1</sup> รองศาสตราจารย์ ดร., อาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

<sup>2-7</sup> นิสิตหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

<sup>1</sup> Faculty of Education, Naresuan University

<sup>2-7</sup> PhD. Students Faculty of Education, Naresuan University

## Abstract

The management of teaching and learning in educational institutions is affected by the COVID-19 outbreak situation. Learning and teaching management must adapt as on-site instruction replaces online instruction.

User-generated content (UGC)-based instructional management, also referred to as learning through content creation, is a type of online instructional management that allows instructors and students to create their own content.

Teaching and learning with user-generated content are discussed in this article from the perspectives of both the teacher and the student by starting with the administration of education and learning obstacles and solutions, designing instruction for user-generated content, creating a learning environment, and assessment

**Keywords** : online instructional management , User-generated content , COVID-19

## บทนำ

การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ที่เกิดขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2562 จนถึงปัจจุบัน นอกจากจะส่งผลกระทบต่อด้านสุขภาพอย่างแพร่หลายต่อประชากรทั่วโลกแล้ว ยังส่งผลกระทบต่อการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนการสอนที่จะต้องปรับตัวจากการเรียนการสอนในที่ตั้ง ไปสู่การเรียนการสอนแบบออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับพระราชกำหนด (พ.ร.ก.) การบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน เพื่อควบคุมสถานการณ์แพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 [1] และมีมาตรการปิดเมือง (Lockdown) ในหลายพื้นที่พร้อมกับให้ทุกคนเว้นระยะห่างทางสังคม (Social distancing) และกักตัวเอง (Self. quarantine) จนกว่าจะมีเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น[2]

การเรียนการสอนออนไลน์ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 นั้น ถือเป็นเรื่องใหม่ที่สถาบันการศึกษาต้องมีการปรับตัวแทบทุกสถาบันส่งผลให้สถาบันศึกษานำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้เพื่อจัดการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ด้วยการใช้

เครื่องมือสื่อสารด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัยและโปรแกรมต่าง ๆ ในการเชื่อมโยงเข้าสู่ห้องเรียนออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ หรือมีการใช้การเรียนการสอนเสมือนจริง เพื่อที่ผู้เรียนสามารถเรียนได้จากทางไกล ติดต่อสื่อสารให้การปรึกษา ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นำเสนอผลงานในชั้นเรียนออนไลน์เสมือนห้องเรียนจริงและสามารถเรียนได้ทุกที่[3]

เนื้อหาแบบที่ผู้ใช้สร้างขึ้น (User-generated content หรือ UGC) เป็นเนื้อหาดิจิทัลหรือเนื้อหาโซเชียลมีเดียที่ถูกค่าหรือผู้ใช้สร้างโดยสมัครใจ แล้วส่งไปยังแพลตฟอร์มออนไลน์และแชร์ต่อสาธารณะ เนื้อหาแบบที่ผู้ใช้สร้างขึ้นมีได้หลายรูปแบบ ตั้งแต่บทความ การแสดงความคิดเห็น การอัปเดตสถานะ รูปภาพ วิดีโอ บทวิจารณ์ คำรับรอง คำติชม บล็อก โพสต์ ทวิต การโพสต์อ้างอิง การโพสต์บนโซเชียลมีเดีย หรือเนื้อหาใดๆ จากผู้ใช้ที่ไม่ได้มาจากการสร้างขึ้นอย่างเป็นทางการของเจ้าของแพลตฟอร์ม [4]

### **อุปสรรคและข้อเสนอแนะของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์**

การเรียนออนไลน์เข้ามามีบทบาทมาก ๆ โดยทุกโรงเรียนต้องรับมือและปรับตัวรับสถานการณ์ปัจจุบัน โดยสถานการณ์โควิด-19 ส่งผลกระทบต่อรูปแบบการเรียนเป็นอย่างมาก สำหรับบางพื้นที่ระบบการศึกษาต้องหยุดชะงัก และต้องปรับรูปแบบการศึกษามาเป็นการเรียนออนไลน์ ทำให้ทั้งครู นักเรียน ผู้ปกครองต้องปรับตัวกันขนานใหญ่ ซึ่งในหลายๆ พื้นที่ ทำให้มองเห็นภาพชัดเจนว่าปัญหาการเรียนออนไลน์ สะท้อนความไม่พร้อมของการศึกษาไทยเป็นอย่างมาก

[5] ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง “การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน” พบว่า การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Coronavirus Disease 2019: COVID-19) ทำให้เกิดการปรับตัวเป็นวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal) โดยเฉพาะสถาบันทางการศึกษาที่ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนแบบปกติได้ จึงจำเป็นต้อง ใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดความต่อเนื่อง การเรียนการสอนแบบออนไลน์มีองค์ประกอบ ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการเรียนและแหล่งเรียนรู้กระบวนการจัดการ เรียนรู้ ระบบการติดต่อสื่อสาร ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ การวัดและ การประเมินผล รูปแบบการเรียนการสอนมีหลากหลายวิธี ที่ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้ การพิจารณา องค์ประกอบและรูปแบบที่สอดคล้องเหมาะสมกับลักษณะวิชา และบริบทของผู้เรียนจะนำไปสู่การ ประยุกต์ใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์ การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

## อุปสรรคของการเรียนออนไลน์

### 1. เทคโนโลยี

การเข้าถึงเทคโนโลยี ระบบอินเทอร์เน็ตยังเป็นปัญหาอยู่มาก ยังไปไม่ถึงทั่วถึง และยังมี ความเหลื่อมล้ำดิจิทัล (Digital Divide) คือ ความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในรายงานของ Freedom House องค์กรอิสระตรวจสอบเสรีภาพและประชาธิปไตยทั่วโลก ระบุว่า เมื่อปี 2019 มีคนไทยเพียง 57% ของประชากรทั้งหมดเท่านั้น ที่สามารถเข้าถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้แม้ว่าคนส่วนใหญ่จะเข้าถึงอินเทอร์เน็ตแล้ว แต่ผลการสำรวจมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป ระหว่างปี พ.ศ. 2552-2561 ระบุว่า สัดส่วนของกลุ่มประชากรที่เข้าถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ต คือกลุ่มที่อาศัยอยู่ในเขตเมือง มากกว่านอกเขตเมือง นอกจากนี้ ยังมีสัดส่วนประชากรที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ใช้ มากกว่ากลุ่มผู้ใช้คอมพิวเตอร์ และส่วนใหญ่ ก็เป็นประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตเมืองเช่นกัน

### 2. การเร่งให้ครูปรับตัว

การจะปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนไปสู่ระบบออนไลน์โดยทันทีไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะผู้สอนก็จำเป็นต้องปรับวิธีการสอนจากรูปแบบเดิมๆ ผู้เรียนก็จำเป็นต้องปรับวิธีการเรียนเช่นกัน รวมถึงต้องมีการปรับวิธีการประเมินและการวัดผลให้มีความเหมาะสมกับการสอนออนไลน์

ช่วงนี้อาจารย์ในระดับมหาวิทยาลัยมีการปรับตัวนำร่องไปแล้ว มีการนำโปรแกรมและแอปพลิเคชันจำนวนหนึ่งมาใช้ในการเรียนการสอนผ่านออนไลน์ ซึ่งก็พอจะเห็นข้อดีข้อเสียบางประการและก็พบว่านักเรียนแต่ละคนอาจมีข้อจำกัดบางอย่าง เช่น ที่บ้านไม่มีอุปกรณ์ หรือบางคนก็อาจไม่มีอินเทอร์เน็ตใช้ที่บ้าน

บทบาทของครูต่อการเรียนออนไลน์มีความสำคัญมาก เพราะนักเรียนต้องเรียนรู้เนื้อหาผ่านสื่อที่ครูเตรียมไว้ให้ หากครูเลือกส่งเนื้อหาบทเรียนในรูปแบบที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียน แล้วให้นักเรียนใช้เวลาเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาเหมือนในห้องเรียน จะทำให้นักเรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตัวเองอย่างแท้จริง

### 3. การปรับเนื้อหาให้เหมาะกับวัยหรือชั้นเรียน

การสอนออนไลน์ไม่ได้หมายความว่า ครูต้องสอนแบบไลฟ์สดเสมอไป แต่ครูสามารถปรับได้ตามความเหมาะสม เช่น ให้นักเรียนศึกษาเอกสารประกอบการเรียน หนังสือเรียน หรือรับชมคลิปวิดีโอที่ครูจัดเตรียมไว้ โดยให้เด็กจัดสรรเวลาในการเรียนเอง แล้วครูค่อย

จัดเวลาสำหรับการพูดคุยแลกเปลี่ยน และแสดงความคิดเห็นร่วมกัน โดยอาจต้องแยกกว่าวิชาไหนเหมาะกับการเรียนออนไลน์ และวิชาไหนต้องเรียนสดกับครู ซึ่งก็ต้องขึ้นอยู่กับระดับชั้นของนักเรียนด้วย

#### 4. ให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม

ควรดึงชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมต่อการศึกษา โดยเฉพาะชุมชนในต่างจังหวัด แล้วก็ดึงเอาข้อดีที่เรามีการศึกษาทางไกลมาออกแบบเนื้อหาให้เหมาะกับพื้นที่ เหมาะกับวัย และเหมาะกับการเรียนรู้ ไม่อยากให้ใช้แบบเดิม ๆ ควรใช้เครื่องมือเครื่องมือที่มีอยู่มาปรับให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยเปลี่ยนกระบวนทัศน์ว่าใช้การศึกษาทางไกล มีทุกระดับชั้นของการศึกษา แล้วก็แบ่งช่วงเวลาของการศึกษาว่านี่จะเป็นช่วงเวลาของเด็กปฐมวัย เด็กประถมต้น เด็กประถมปลาย เด็กมัธยม เด็กมหาวิทยาลัย ฯลฯ

บางพื้นที่ที่สามารถทยอยเปิดโรงเรียนได้ อาจต้องพิจารณาการจัดสถานที่เรียนภายในชุมชนให้เหมาะสม โดยคำนึงถึงการเว้นระยะห่างเพื่อความปลอดภัย รวมถึงการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอน เช่น การสลับวันไปโรงเรียน หรือการจัดการเรียนการสอนออนไลน์สำหรับวิชาที่เหมาะสม ทั้งนี้ การเลื่อนการเรียนในบางวิชาที่ไม่สามารถดำเนินการได้ในสถานการณ์ปัจจุบันไปยังภาคการศึกษาหรือปีการศึกษาถัดไป อาจเป็นแนวทางที่ควรพิจารณา การศึกษาควรมีความยืดหยุ่นและปรับตัว เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นความสำคัญไปที่ตัวผู้เรียนเป็นหลัก

#### 5. สร้างตัวช่วยให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง

เมื่อนักเรียนสามารถจัดสรรเวลาเองได้ว่าจะเรียนรู้จากบทเรียนที่ครูส่งมาให้เมื่อไรก็ได้ พ่อแม่ผู้ปกครองจำเป็นต้องเข้ามาช่วยดูแลเด็ก ๆ ที่อาจจะยังควบคุม หรือจัดสรรเวลาให้ตัวเองได้ไม่ดีนัก หรือช่วยดูแลขณะทำแบบฝึกหัดต่าง ๆ โดยโรงเรียนเองก็ควรมีคู่มือพ่อแม่ผู้ปกครอง เพื่อนำมาใช้ร่วมกับเด็กได้ด้วย

#### 6. ต้องมีที่ปรึกษา

ข้อนี้มีความสำคัญมาก ต้องสร้างกลุ่มระหว่างพ่อแม่ ผู้ปกครอง คุณครูร่วมกันผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อแบ่งปันเทคนิคและเรียนรู้ร่วมกัน รวมถึงแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือเรื่องการเรียนออนไลน์ ทั้งยังเป็นการเปิดพื้นที่ให้มีการสร้างสัมพันธภาพระหว่างครอบครัว โดยเฉพาะผู้ปกครองที่กำลังเคืองแค้น เครียด ประสบปัญหา ยิ่งควรมองหาคนที่พร้อมจะพูดคุยเพื่อหาทางออกจากสิ่งที่กำลังเผชิญอยู่

สิ่งที่ควรตระหนักอีกประการก็คือ ปัญหาของเราในตอนนี้นั้นมันไม่ใช่ปัญหาของเราคนเดียว แต่มันคือปัญหาของสังคม ปัญหาของคนทั้งโลก เราไม่ได้อยู่ตัวคนเดียว มันเป็นปัญหาร่วม แล้วปัญหาร่วมที่มันกำลังอยู่แบบนี้ มันต้องใช้พลังที่ยิ่งใหญ่ ที่เราต้องหันกลับมาดูแลใจคนในครอบครัว นับจากนี้ไป หลังจากหมด COVID – 19 มันจะไม่เหมือนเดิม ชีวิตทุกคนจะเปลี่ยนไป ในช่วงวิกฤติเราสามารถที่จะแปรเปลี่ยนให้มันเป็นโอกาสได้ เพราะว่าเราไม่รู้ว่าจะอะไรมันจะเกิด เราต้องเตรียมตัว ชีวิตไม่เหมือนเดิม แต่ว่าเราสามารถทำให้มันดีกว่าเดิมได้ คิดเสียว่าเป็นสถานการณ์ที่บังคับให้เราเปลี่ยนแปลงไปสู่วิถีที่ดีขึ้น

### ข้อเสนอแนะของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

การจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัลนั้นพบว่ามี 5 ทักษะในการจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์ 8 วิธีการสอนที่สามารถ ส่งเสริมและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน 6 เคล็ดลับ ที่สร้างสรรค์บูรณาการการสอนออนไลน์และ เสริมสร้างการเรียนรู้เชิงรุก และรวมถึงการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้แบบผสมผสาน 5 องค์ประกอบ คือ การค้นพบ (Discover) การเรียนรู้(Learn) การฝึกปฏิบัติ(Practice) การร่วมมือ (Collaborate) และ การ ประเมิน (Assess) ซึ่งจะเป็นตัวเลือกที่มีประสิทธิภาพที่สามารถนำมาปรับไปสู่การสอนออนไลน์ได้อีก ทางเลือกหนึ่งเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตามการเตรียมวางแผนเอาไว้ล่วงหน้าสำหรับเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันในการสอนออนไลน์ถือว่าเป็นสิ่งจำเป็น ตลอดถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นในชั้นเรียนออนไลน์ นั้นจะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือแอป พลิตะชันในการเรียนออนไลน์

ทั้งนี้ ในส่วนของผู้เขียนพอจะสรุปออกเป็น 10 แนวทาง ในการจัดการ เรียนการสอนออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ประสบการณ์ของผู้เรียน เพื่อนำไปสู่การกำหนดแนวทางและการออกแบบการเรียนการสอนผ่านออนไลน์ เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่คาดหวังว่าจะบรรลุวัตถุประสงค์และ เป้าหมายของหลักสูตร

2. ครูผู้สอนมีทักษะรู้เท่าทันการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา และการสร้างสรรค์เพื่อความสะดวกและราบรื่นในการถ่ายทอดองค์ความรู้ไปยังผู้เรียน รวมทั้งถ่ายทอดทักษะการใช้งาน เทคโนโลยีให้แก่ผู้เรียนให้มีความสามารถในการแก้ไขปัญหาข้อขัดข้องที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการจัดการ เรียนการสอนได้อันจะทำให้การเรียนการสอนดำเนินการได้อย่างราบรื่นมากยิ่งขึ้น

3. กำหนดแนวทางที่ชัดเจน ผู้สอนต้องกำหนดแนวทางที่ชัดเจนสำหรับผู้เรียน เพื่อให้ เข้าถึงการสอนออนไลน์รวมถึงตารางเวลาในการสอน ความคาดหวังที่จะได้รับจากผู้เรียนจากใบงาน ที่ครูผู้สอนได้มอบหมายให้ผู้เรียน

4. ออกแบบการสอนที่น่าสนใจ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนและการมีส่วนร่วมของ ผู้เรียนขณะเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีของผู้เรียน

5. รูปแบบการเรียนการสอนมีความหลากหลาย เพื่อที่จะทำให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน (Interactive) อันจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

6. เลือกเครื่องมือการสอนที่เหมาะสม เครื่องมือการสอนที่ดีจะช่วยให้การสอนออนไลน์ ของผู้สอนเป็นไปได้อย่างราบรื่น การเลือกใช้แพลตฟอร์มหรือแอปพลิเคชันในการเรียนออนไลน์ใด ๆ ก็ ตาม จำเป็นต้องมีการฝึกอบรมในการใช้งานให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้สามารถใช้งานได้คล่องและมี ประสิทธิภาพ รวมถึงการมีความเสถียรของสัญญาณอินเทอร์เน็ตทั้งของฝ่ายผู้สอนและผู้เรียนด้วย

7. เสริมสร้างการเรียนรู้เชิงรุกนอกชั้นเรียน เช่น มอบหมายงานให้รับผิดชอบ อาทิ แบบฝึกหัด การบ้าน ใบงาน หรือการทำโครงการ โครงการ เป็นต้น

8. ให้ผู้เรียน Feedback โดยผู้สอนควรขอความเห็นจากผู้เรียนโดยตรงเกี่ยวกับสิ่งที่ เกิดขึ้น และควรจะให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นให้ครอบคลุมทุกอย่าง ตั้งแต่เนื้อหาไปจนถึงวิธีการสอน และ สิ่งที่ต้องปรับปรุง โดยให้ผู้เรียนโพสต์ความคิดเห็นลงบนกระดานสำหรับการ Feedback โดยเฉพาะ

9. บริหารและจัดเวลาการเรียนที่ยืดหยุ่นอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการออกแบบ การ เรียน การสอนที่ใช้เวลาน้อยลงแต่ยังคงเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ผ่านการศึกษาจากสื่อ ต่างๆ ที่ครู มอบหมาย หรือเรียนรู้ผ่านค้นคว้าข้อมูล ทั้งนี้การปรับเวลาเรียนควรต้องถามความเห็นขอพร้อมกัน ภายในชั้นเรียน ยึดตัวผู้เรียนเป็นหลักในการจัดการเรียนการสอนอันจะเป็นแนวทางและวิธีการสร้างการ เรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้และพัฒนาทักษะสำคัญ จากกระบวนการที่ครูออกแบบ

10. กำหนดแนวทางประเมินผล และให้คำแนะนำที่มีคุณภาพและเหมาะสม การ ประเมินผลและให้คำแนะนำเพื่อการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมกับความสามารถและความถนัดของ แต่ละคนถือเป็นประเด็นที่ครูผู้สอนจะต้องมีการจัดการที่ดี โปร่งใสและเป็น ที่รับรู้อีกด้วย โดยครูผู้สอน จะต้องปรับลักษณะของงานและการทำกิจกรรมที่มอบหมายให้เกิด

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และ ตัวชี้วัด เพื่อการพัฒนานักเรียนให้เติบโตตามเป้าหมาย ตัวชี้วัดของหลักสูตร ทั้งนี้ หากสามารถประเมิน แบบ 360 องศา ได้จะเป็นการดี เช่นผู้เรียน ประเมินการสอน ครูประเมินการเรียนรู้ เพื่อนประเมินผู้เรียน ด้วยกัน และผู้ปกครองประเมิน การสอนและการเรียนรู้

### การออกแบบการเรียนการสอนออนไลน์

การเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online Learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ผู้สอนได้จัดเตรียมเนื้อหา แบบฝึกหัด และกระบวนการวัดผล เป็นแบบออนไลน์ผ่านทาง web-based หรือ mobile based applications ซึ่งผู้เรียนสามารถที่จะเรียนจากสถานที่ใด ในเวลาใดก็ได้ที่มีความสะดวกและเหมาะสมต่อการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องใช้เครื่องมือประกอบการสื่อสารเพื่อให้การสื่อสารที่สมบูรณ์เพียงพอที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ จำเป็นต้องมีความพร้อมหลายด้าน ได้แก่ ด้านเครื่องมือ ด้านโครงข่าย ด้านโปรแกรมหรือแพลตฟอร์ม ด้านเนื้อหา และด้านความพร้อมของผู้สอนและผู้เรียน ดังนั้น จึงควรสำรวจความพร้อมเหล่านี้กับนักศึกษา ก่อน และร่วมกันหาทางออกหากเกิดความไม่พร้อม อาจารย์ผู้สอนจำเป็นต้องคอยสำรวจความไม่สะดวกของนักศึกษาและพร้อมจะให้ความช่วยเหลือ เนื่องจากเป็นการเปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารแบบกะทันหันที่ไม่ได้เตรียมการไว้ก่อน

### รูปแบบการเรียนการสอนที่เลือกใช้และเทคนิคการสอน

รูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ที่อาจารย์เลือกใช้ในการจัดการเรียนการสอน ในช่วงสถานการณ์การระบาดของโรค Covid 19 มากที่สุดมี 4 โปรแกรม ได้แก่

- โปรแกรม Microsoft Teams เป็นโปรแกรมที่มีความโดดเด่นในเรื่องการทำงานร่วมกับ Microsoft Office 365 การแชทแบบกลุ่ม แชร์หน้าจอได้ สามารถจัดการเรียนการสอนโดยการประชุมร่วมกันได้ถึง 250 คน และสามารถบันทึกการประชุมได้รองรับการเรียนการสอนด้วยเสียง และในรูปแบบ Video Conference สามารถไลฟ์สดได้เสมือนห้องเรียนจริง รวมทั้งสามารถส่งไฟล์งานได้ จากการใช้โปรแกรม Microsoft Teams ของผู้สอนพบว่า เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่มีจำนวนนักศึกษามาก ๆ และสามารถใช้สำหรับจัดการสื่อการเรียนการสอนด้วยมีลักษณะการใช้งานระบบแบบ LMS ได้ซึ่งทำให้สะดวกในการ upload สื่อการสอน เอกสารต่าง ๆ และการมอบหมายงาน

- โปรแกรม Zoom รองรับการประชุมพร้อมกันสูงสุด 100 คน โดยมีข้อจำกัดสำหรับบัญชีฟรีคือการประชุมวิดีโอแต่ละครั้งจะมีระยะเวลาไม่เกิน 40 นาที โปรแกรมนี้

สามารถใช้งานร่วมกันได้บนทุกแพลตฟอร์ม ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใช้ระบบปฏิบัติการ Windows หรือ macOS รวมถึงอุปกรณ์พกพาที่ใช้ระบบปฏิบัติการ iOS และ Android หรือ อุปกรณ์ Zoom Presence ผู้ใช้งานสามารถเลือกการประชุมในรูปแบบที่เหมาะสม เช่น การประชุมแบบโต้ตอบ (Interactive) หรือแบบรับฟัง (Listen-only mode) ฟีเจอร์ Share Screen ของ Zoom ช่วยให้สามารถแชร์หน้าจอได้หลายรูปแบบ เช่น การแชร์หน้าจอทั้งหมด การแชร์ Whiteboard ซึ่งเหมาะสำหรับการระดมความคิด (Brainstorm) โดยผู้เข้าร่วมประชุมสามารถช่วยกันขีดเขียน หรือการแชร์หน้าต่างเฉพาะของแต่ละแอปพลิเคชัน Zoom ยังช่วยให้สามารถเชิญผู้ร่วมประชุมหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องได้อย่างง่ายดายผ่านหมายเลขโทรศัพท์ อีเมล หรือรายชื่อโปรแกรมย้งรองรับการแชร์คอนเทนต์หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ ไฟล์จากบริการคลาวด์ เช่น Dropbox, OneDrive, Google Drive และ Box การแชร์สามารถทำได้โดยตรงจากอุปกรณ์มือถือ ทำให้การประชุมเป็นไปอย่างราบรื่นและสะดวก จากการใช้งานของผู้สอน พบว่า Zoom เป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย รองรับการทำงานที่วิดีโอการสอนได้อย่างสะดวก อย่างไรก็ตาม หากใช้งานโดยไม่ได้เข้าซื้อสิทธิ์การใช้งาน จะมีข้อจำกัดด้านระยะเวลา นอกจากนี้ สำหรับการจัดเก็บและอัปโหลดไฟล์ อาจจำเป็นต้องใช้ Zoom ควบคู่กับโปรแกรมอื่น ๆ เพื่อสนับสนุนกระบวนการทำงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

- โปรแกรม OBS (Open Broadcaster Software) เป็นซอฟต์แวร์ฟรีและโอเพนซอร์สที่มีความสามารถหลากหลายในการจัดการการถ่ายทอดสด (Live Streaming) และการบันทึกวิดีโอ แม้ว่าจะไม่ได้ใช้งานง่ายเท่ากับโปรแกรมแบบเสียค่าใช้จ่าย แต่ OBS ได้รับความนิยมอย่างมากในหมู่ผู้ใช้ที่ต้องการเครื่องมือสำหรับการสตรีมวิดีโอ (Live Streaming Video) แบบมืออาชีพ โปรแกรม OBS ช่วยให้การจัดการไลฟ์สตรีมและการบันทึกวิดีโอเป็นเรื่องง่ายขึ้น ผู้ใช้งานสามารถแสดงหน้าจอของโปรแกรมต่าง ๆ บนเครื่องคอมพิวเตอร์ รวมถึงเพิ่มลูกเล่นต่าง ๆ ในหน้าจอได้ตามความต้องการ นอกจากนี้ OBS ยังสามารถควบคุมและสลับเปลี่ยนชุดหน้าจอหรือฉาก (Scenes) ได้ตามที่กำหนด ผู้สอนสามารถใช้ OBS ในการสร้างคลิปวิดีโอการสอนที่มีความคมชัดสูง และปรับแต่งรูปแบบเนื้อหาเพื่อให้เหมาะสมกับความต้องการในการนำเสนอ

- โปรแกรม Google Classroom เป็นเครื่องมือใน Google Apps for Education ที่ช่วยให้ผู้สอนสามารถสร้างและจัดระเบียบงานได้อย่างรวดเร็ว แสดงความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ และสื่อสารกับทุกคนในห้องเรียนได้ง่าย Classroom ช่วยผู้เรียนจัดระเบียบ

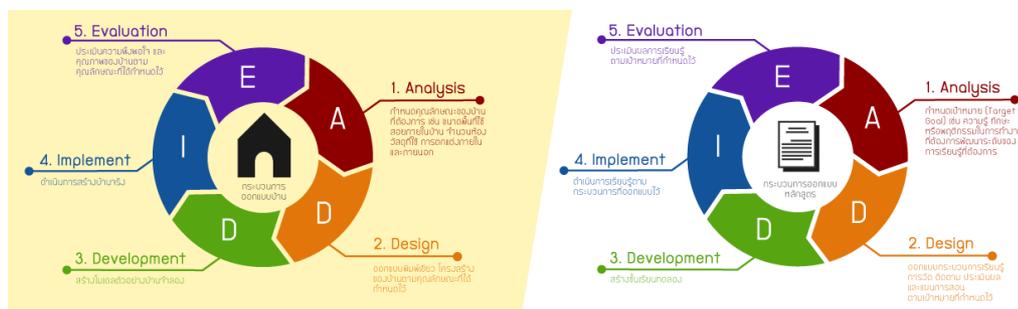
งานใน Google ไดรฟ์ ทำงานเสร็จและส่ง ตลอดจนสื่อสารกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน ได้โดยตรง นอกจากนี้ Classroom ได้สานรวม Google เอกสาร ไดรฟ์และ Gmail เข้าไว้ด้วยกันเพื่อช่วยให้ผู้สอนสร้างและเก็บงานได้โดยไม่สิ้นเปลืองกระดาษ และจะเห็นได้ทันทีว่าใครทำงานเสร็จหรือยังไม่เสร็จ และให้ความคิดเห็นโดยตรงแบบเรียลไทม์แก่ผู้เรียนแต่ละคน ผู้สอนสามารถประกาศ ถามคำถามและแสดงความคิดเห็นกับผู้เรียนได้แบบเรียลไทม์ช่วยปรับปรุงการสื่อสารทั้งในและนอกห้องเรียน Classroom จะสร้างโฟลเดอร์ในไดรฟ์โดยอัตโนมัติสำหรับแต่ละงาน และสำหรับผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนสามารถเห็นได้ง่ายว่ามีงานใดครบกำหนดในหน้างาน

### วิธีสอนออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ที่ดี

1. กำหนดแนวทางที่ชัดเจน
2. ออกแบบการสอนที่น่าสนใจ
3. เลือกเครื่องมือการสอนที่เหมาะสม
4. กระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันแบบออนไลน์
5. ใช้ประโยชน์จากการทำงานทั้งแบบกลุ่มและแบบเดี่ยว
6. ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่
7. มีการปิดการสอน
8. ให้นักเรียน Feedback.

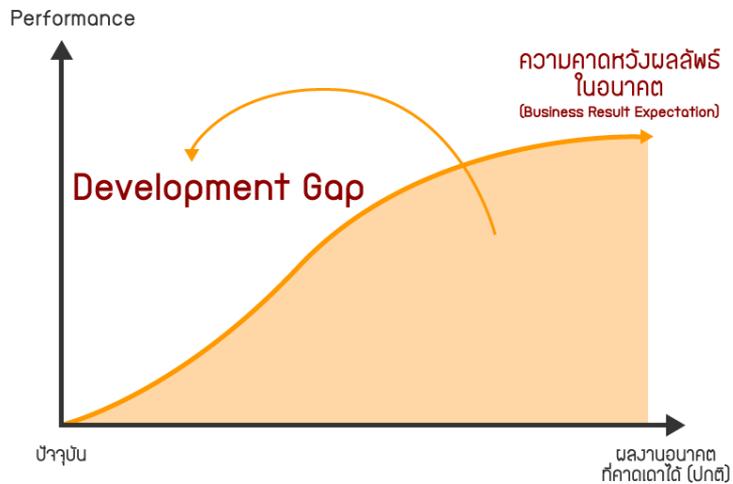
### โมเดลในการออกแบบการสอนออนไลน์/การเรียนรู้สำหรับการเรียนออนไลน์

ADDIE Model คือ หลักการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาอย่างเป็นระบบ ที่ได้รับการยอมรับทั่วโลก มีจุดมุ่งหมายในการออกแบบให้ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย ด้วยการวิเคราะห์ที่สาเหตุของปัญหา คิดค้นขึ้นโดย Florida State University's Center for Educational Technology ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ

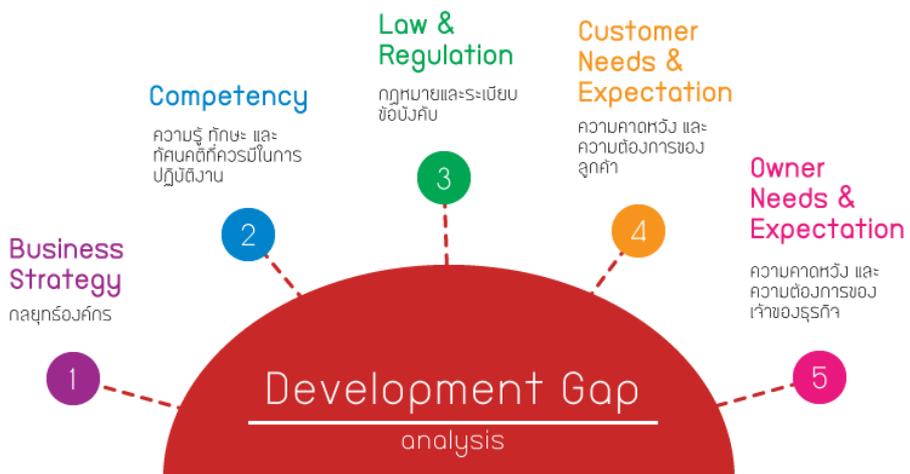


## 1. Analysis (การวิเคราะห์)

ในขั้นตอนของการวิเคราะห์นี้ จะเริ่มจากการค้นหาความคาดหวัง (Expectation) หรือ กำหนดเป้าหมาย (Target / Goal) ที่อยากจะได้จากการพัฒนาบุคลากรให้ได้ก่อน เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบกับสถานการณ์หรือระดับความสามารถของบุคลากร (Performance) ในปัจจุบัน เพื่อให้ทราบว่าบุคลากรนั้นยังขาดความรู้ ทักษะ หรือทัศนคติในการทำงาน (Development Gap) มากน้อยแค่ไหน



โดยหลักๆ แล้วแหล่งที่มาของเป้าหมาย หรือความคาดหวังที่จะใช้ในการวิเคราะห์ Development Gap มี 5แหล่ง ดังนี้



1.1 Business Strategy (กลยุทธ์องค์กร) : คือการกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาบุคลากร โดยคำนึงถึงทิศทางการเติบโตที่องค์กรต้องการเป็นที่ตั้ง แล้ววิเคราะห์ว่าบุคลากร

ขององค์กรจำเป็นต้องมีความรู้ ทักษะ หรือพฤติกรรมที่สำคัญอะไรบ้าง เพื่อที่จะทำให้  
องค์กรเติบโตตามที่กำหนดในกลยุทธ์ขององค์กรได้

1.2 Competency (ความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่ควรมีในการปฏิบัติงาน) คือ การ  
กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาบุคลากร โดยคำนึงถึงบทบาทหน้าที่ในการปฏิบัติงานเป็น  
สำคัญ ว่าหากต้องการให้บุคลากรสามารถปฏิบัติงานได้ตามมาตรฐานของตำแหน่งนั้นๆ เขา  
จะต้องมีความรู้ ทักษะ และทัศนคติ หรือพฤติกรรมอย่างไรบ้าง

1.3 Law & Regulation (กฎหมายและระเบียบข้อบังคับ) คือ การกำหนดเป้าหมาย  
ในการพัฒนาบุคลากร โดยอ้างอิงหัวข้อการอบรมตามที่มีระบุไว้ในกฎหมาย และระเบียบ  
ข้อบังคับ

1.4 Customer Needs & Expectation (ความคาดหวัง และความต้องการของ  
ลูกค้า) คือ การกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาบุคลากร โดยอ้างอิงข้อมูลจากความคาดหวัง  
หรือความต้องการของลูกค้าเป็นที่ตั้ง ว่าหากองค์กรต้องการตอบสนองความคาดหวัง และ  
ความต้องการของลูกค้าให้ได้นั้น บุคลากรขององค์กรจะต้องมีความสามารถทางด้านใดเพิ่มขึ้น  
บ้าง

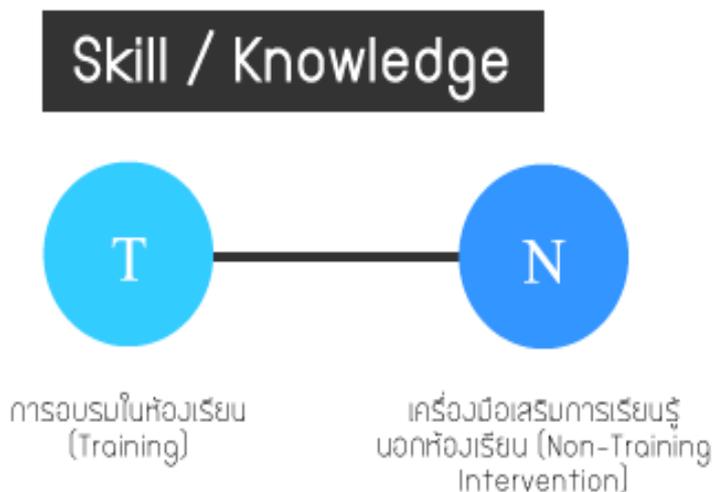
1.5 Owner Needs & Expectation (ความคาดหวัง และความต้องการของเจ้าของ  
ธุรกิจ) คือ การกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาบุคลากร โดยอ้างอิงข้อมูลจากความคาดหวัง  
และความต้องการของเจ้าของธุรกิจเป็นที่ตั้ง ว่าบุคลากรขององค์กรจำเป็นต้องมี  
ความสามารถทางด้านใดเพิ่มขึ้นบ้าง จึงจะทำให้ความคาดหวัง และความต้องการของเจ้าของ  
ธุรกิจเป็นจริงได้

เมื่อทราบเป้าหมายการพัฒนาที่ต้องการ และสถานการณ์ปัจจุบันแล้ว จึงจะนำ  
เป้าหมายที่ได้มากำหนดเป็นวัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาให้กับ  
บุคลากรที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายในการพัฒนาต่อไป

## 2. Design (การออกแบบ)

สำหรับการออกแบบนั้น People Value แบ่งการออกแบบออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ คือ

## 2.1 Learning System



Learning System คือ บริการออกแบบระบบการเรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนการเรียนรู้ที่ได้จากในห้องเรียน ไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นด้วยกระบวนการเรียนรู้นอกห้องเรียนเพื่อให้มั่นใจได้ว่ากระบวนการเรียนรู้มีความต่อเนื่อง และส่งมอบผลลัพธ์ได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

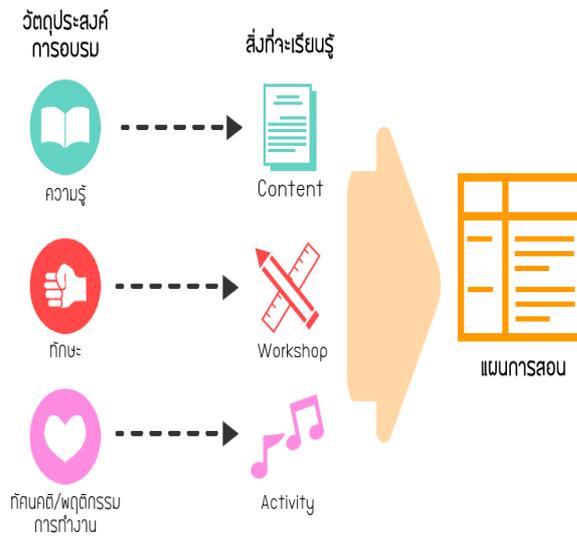
## 2.2 Follow Up & Evaluation System



Follow Up & Evaluation System คือ กระบวนการวัด ติดตาม และประเมินผล เพื่อติดตามและพัฒนาทักษะ รวมถึงการปลูกฝังทัศนคติที่ควรมีในการทำงานให้แสดงออกมาเป็นพฤติกรรมพึงประสงค์ การออกแบบในส่วนนี้จึงมุ่งเน้นวิธีการวัด ติดตาม และประเมินผล การนำความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่ได้จากการเรียนไปฝึกใช้ในการปฏิบัติจริง เพื่อให้เกิดประสบการณ์และพัฒนาเป็นความเชี่ยวชาญต่อไป

### 2.3 Course & Learning Plan

นอกจากเป้าหมายในการพัฒนา กระบวนการที่จะใช้ และขั้นตอนการวัด ติดตาม และ ประเมินผลแล้ว เรายังจะต้องออกแบบโครงสร้างหลักสูตรและแผนการสอนที่สอดคล้องกับ เป้าหมายที่ต้องการอีกด้วย โดยรายละเอียดที่จะออกแบบในส่วนของหลักสูตรและแผนการ สอนนั้น ประกอบด้วย



**เนื้อหา (Content)** คือ สิ่ง que ผู้เรียนควรรู้เพื่อการพัฒนาให้ได้ตามผลลัพธ์ที่กำหนด เช่น องค์ความรู้ หลักคิด หรือทฤษฎีต่างๆ

**กิจกรรม (Activity)** คือ กระบวนการที่ผู้เรียนจะได้ลงมือทำ เพื่อการสร้าง ความตระหนักถึงทัศนคติที่สำคัญ หรือพฤติกรรมที่ควรแสดงออก ตามผลลัพธ์หรือเป้าหมายที่กำหนด

**ภารกิจเพื่อการพัฒนาทักษะ (Workshop)** คือ กระบวนการเรียนรู้และพัฒนา ทักษะที่ต้องการผ่านการฝึกปฏิบัติ โดยอาจเป็นสถานการณ์จำลอง หรือกรณีศึกษาที่เกิดขึ้นจริงทั้งในและนอกองค์กรก็ได้ เช่น Role Play การระดมสมอง การเขียนแผนตามโจทย์ที่ได้รับ

**แผนการสอน (Learning Plan)** คือ ลำดับการเรียนการสอน และกระบวนการที่จะ ใช้ในการเรียนรู้ ตั้งแต่ เนื้อหา กิจกรรม และ Workshop โดยคำนึงถึงผลลัพธ์ที่จะได้จากแต่ละขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่าย เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ตื่นตัว และสามารถ ต่อยอดการนำความรู้ที่ได้ไปใช้ได้จริง

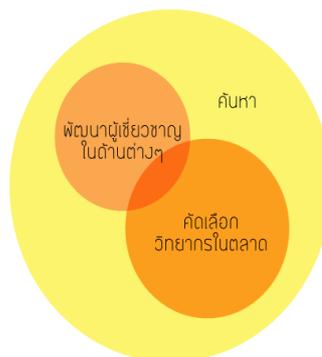
เมื่อรวมกระบวนการออกแบบทั้ง 3 เข้าด้วยกัน จะได้เป็นบริการ Learning คือ บริการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ วัดผล ติดตาม และประเมินผลการพัฒนาบุคลากรอย่างเป็นระบบ ด้วยการนำเอากระบวนการเรียนรู้ (Learning System) มาผสมผสานร่วมกับระบบการวัด ติดตาม และประเมินผล (Follow Up & Evaluation System) ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ หรือ ผลลัพธ์ที่ได้กำหนดไว้



### 3. Development (การพัฒนา)

เพื่อการพัฒนาโครงสร้างหลักสูตร แผนการสอน และกระบวนการเรียนรู้ให้ได้ผลลัพธ์ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ เราจึงมุ่งเน้นการพัฒนา 2 ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ นั่นคือ

#### 3.1 ผู้สอน (Instructor)



#### - ค้นหา / คัดเลือก (Selection)

People Value จะทำการค้นหาและคัดเลือกผู้สอนที่มีประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญในหัวข้อและเนื้อหาที่จะสอนนั้นๆ สามารถยกตัวอย่างและตอบคำถามได้อย่างชัดเจน สื่อสารอย่างตรงไปตรงมา ให้คำแนะนำที่สามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้จริง และสามารถที่

จะยืดหยุ่นเนื้อหาการสอน และกระบวนการให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนในแต่ละชั้นเรียนได้

#### - พัฒนา (Development): Train the Trainer

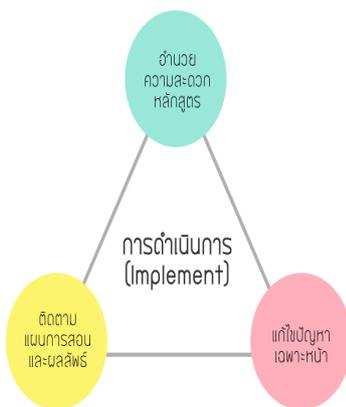
นอกจากจะค้นหาผู้สอนที่มากประสบการณ์จากในวงการแล้ว People Value ยังมีโครงการ Train the Trainer ที่จะพัฒนาผู้ที่ต้องการเป็นวิทยากรให้สามารถดำเนินการสอน และส่งมอบผลลัพธ์ของการเรียนรู้ให้ได้ตามมาตรฐานที่ People Value กำหนดไว้อีกด้วย

#### 3.2 สื่อการเรียนการสอน (Learning Media)

ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนนั้น เราให้ความสนใจตั้งแต่สื่อการสอนในห้องเรียน ไปจนถึงสื่อที่ผู้เรียนจะสามารถนำติดตัวกลับไปสานต่อการเรียนรู้ในห้องเรียนได้ เช่น Power Point & VDO , Manual (คู่มือผู้เรียน) และอื่นๆ

และเพื่อยืนยันผลลัพธ์และคุณภาพของการออกแบบและพัฒนาการเรียนรู้นี้ People Value จึงมีการจัดชั้นเรียนทดลอง หรือ รุ่นทดลองเรียน (Prototype Class) โดยให้ความสำคัญกับการตอบรับความคาดหวัง 2 ด้าน คือ Functional (สร้าง Result หรือผลลัพธ์ตามเป้าหมาย) และ Emotional (สร้าง Wonder หรือ ความรู้สึกบันดาลใจ)

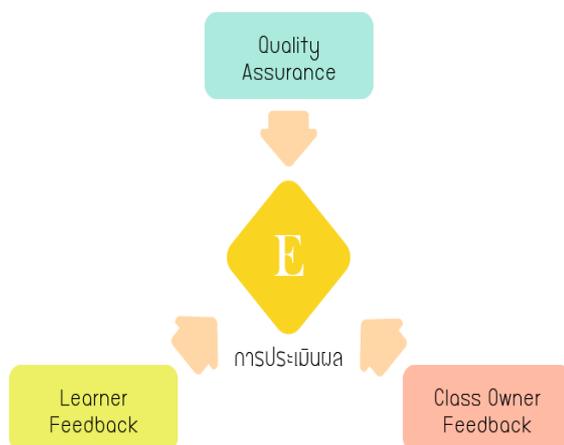
#### 4. Implement (การดำเนินการ)



เพื่อการดูแลและรักษามาตรฐานการเรียนการสอนให้เกิดขึ้นจริง และมีความราบรื่นในการดำเนินการตามที่ออกแบบและวางแผนไว้ ในทุกหลักสูตรที่จัดขึ้น เราจึงมีผู้ประสานงานและดูแลการฝึกอบรมที่จะช่วยอำนวยความสะดวกและประสานงาน ติดตามแผนการสอนและผลที่ได้รับจากการสอน รวมถึงการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เพื่อสนับสนุนให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนและผู้สอนที่สุด

## 5. Evaluation (การประเมินผล)

สำหรับขั้นตอนของการประเมินผลนั้น เราจะประเมินผลจาก 3 ทางด้วยกัน นั่นคือ



### 5.1 Learner Feedback (Reaction) การประเมินผลหลักสูตรหลังการอบรม

การประเมินนี้จะวัดผลความพึงพอใจที่ได้จากการเรียนรู้ ซึ่งผู้เข้าอบรมจะเป็นผู้ให้คะแนนด้วยตัวเอง หากคะแนนในส่วนนี้มาก แสดงถึงแนวโน้มที่ผู้เรียนจะให้ความสนใจในการพัฒนาในหัวข้อที่ได้เรียนรู้นี้อย่างต่อเนื่อง หรือให้ความร่วมมือในการพัฒนาองค์กรตามความรู้ที่ได้เรียนมานี้ได้

### 5.2 Class Owner Feedback: เสียงสะท้อนจาก HRD ผู้ดูแลหลักสูตร

การประเมินนี้จะวัดผลความสำเร็จของการพัฒนา โดย HRD ผู้ดูแลหลักสูตรเป็นผู้ให้คะแนนหลังจบหลักสูตรนั้นๆ โดยจะประเมินผลจากการเทียบผลลัพธ์ที่ได้กับวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนดไว้ ว่าได้ผลลัพธ์ที่สอดคล้องกับเป้าหมายมากน้อยเพียงใด

5.3 Quality Assurance: การประเมินคุณภาพการเรียนการสอนจาก People Value การประเมินนี้จะวัดคุณภาพการเรียนการสอน โดย Course Designer ของ People Value ซึ่งจะประเมินคุณภาพตั้งแต่กระบวนการเรียนรู้ การถ่ายทอด ตั้งแต่ ก่อน ระหว่าง และ หลังการเรียนรู้ ว่าสนับสนุนให้เกิดผลลัพธ์ตามเป้าหมายที่ต้องการมากน้อยเพียงใด

ด้วยกระบวนการออกแบบโครงสร้างการเรียนรู้แบบ ADDIE นี้เอง เราจึงสามารถบริหารผลลัพธ์ของการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ การออกแบบและการจัดสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้

การจัดสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้ ภายใต้สถานการณ์โรคระบาดไวรัสโคโรนา (โควิด-19) มีข้อจำกัดเป็นอันมาก เพราะการเรียนการสอนนั้นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ โดยความพร้อมของครุมีน้อยในการเตรียมการในเรื่องนี้ จึงทำให้ครูผู้สอนหลายท่านได้ประยุกต์ใช้อุปกรณ์ รวมถึงทรัพยากรที่มีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เน้นประหยัดใช้ทรัพยากรที่มีให้คุ้มค่า ทำให้เกิดประโยชน์สูงสุด เกิดประสิทธิภาพกับการเรียนการสอนออนไลน์

การออกแบบและการจัดสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์นั้น ควรคำนึงถึงการสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนโดยการทำให้เห็นสถานการณ์จำลอง ใช้ความคิดสร้างสรรค์ประยุกต์ใช้อุปกรณ์ที่มีช่วยในการถ่ายทอดบทเรียนต่าง ๆ ไปยังผู้เรียน ยกตัวอย่างเช่น การใช้กล้องกระดาศเป็นแท่นสำหรับการถ่ายภาพโดย เจาะรูบนกล่องแล้วนำกล้องวางบนกล่อง โดยให้กล้องแสดงภาพบริเวณพื้นล่างของกล่อง พื้นล่างอาจแสดงถึงวิธีการต่าง ๆ หรือสามารถเขียนอธิบายวิธีทำต่าง ๆ โดยใช้กระดาศและปากกาเขียนอธิบายได้ หรือการใช้ซอฟต์แวร์อย่างพาวเวอร์พอยต์มาทำสื่อในการประกอบการบรรยายโดยการทำเป็นคลิปประกอบการบรรยายเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สื่อที่หลากหลาย หรือการบันทึกวิดีโอการสอนโดยใช้สมาร์ตโฟนเพื่อให้ผู้เรียนได้นำเนื้อหา นั้น ๆ ไปทบทวนย้อนหลังได้ เป็นต้น การจัดสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้ควรจัดบรรยากาศให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้มีความสนใจในตัวผู้สอนและเนื้อหาที่ผู้สอนกำลังสอนในขณะนั้นผู้สอนอาจมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของฉากหลังของผู้สอนไปตามสถานการณ์การหรือเนื้อหาที่กำลังสอน อาจจะใช้ซอฟต์แวร์อย่างพาวเวอร์พอยต์เป็นซอฟต์แวร์ในการสร้างฉากหลัง โดยเครื่องมือออนไลน์ช่วยในการจัดการเรียนรู้อาจจะประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ที่มีให้ใช้ฟรีทั่วไปได้โดยแบ่งออกเป็นระบบจัดการเรียนรู้ออนไลน์ หรือ Learning Management System (LMS) ยกตัวอย่างเช่น Google Classroom Moodle Edmodo OneNote และระบบประชุมทางไกลออนไลน์ หรือ Online Conference Software ยกตัวอย่างเช่น ZOOM Microsoft Team Google Meet เป็นต้น และเกมส์ที่ช่วยสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้อาจนำมาใช้ในชั้นนำเข้าสู่บทเรียนได้ ซึ่งควรเลือกเพียง 1 เกมส์เท่านั้นใน 1 บทเรียนและควรแจ้งเกมส์ที่จะใช้ผู้เรียนก่อนล่วงหน้า ยกตัวอย่างเช่น Kahoot Quizizz, Vonder Plicker Gimkit Gamilab Wooclap Socrative QuizWhizzer H5P Factile Wordwall เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าการออกแบบและการจัดสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการจัดการเรียนรู้ในยุคนี้จึงควรยึดหลัก 3D ในการเตรียมความพร้อมประกอบด้วย

1. Design คือการออกแบบและการจัดสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้สอนและผู้เรียนทั้งซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ แผนการสอน รวมถึงการวัดผลและประเมินผล

2. Developer การพัฒนาสิ่งใหม่สำหรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ ใช้เครื่องมือที่เหมาะสมมาใช้ในการพัฒนา

3. Demo ควรมีการทดสอบการใช้งานของระบบ หรือสื่อต่าง ๆ ก่อนการนำไปใช้จริงเสมอ เพื่อดูความพร้อมของระบบต่าง ๆ ก่อนการนำไปใช้จริงเสมอ

#### **การวัดและประเมินผล**

การวัดผลประเมินผลสำหรับการเรียนการสอน ภายใต้สถานการณ์โรคระบาดไวรัสโคโรนา (โควิด-19) นั้นควรมีวิธีการที่หลากหลายคล้ายรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์ปกติ ซึ่งผู้สอนเองใช้เป็นเครื่องมือที่จะทำให้รู้จักทั้งองค์ความรู้และทักษะของผู้เรียนรายบุคคลได้ การวัดและประเมินผลแบบออนไลน์นั้น สามารถที่จะปรับเปลี่ยนจากรูปแบบกระดาษมาเป็นรูปแบบออนไลน์ได้ โดยเน้นการประเมินตามสภาพ

1. วัดครบถ้วนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ได้จริงทั้งความสามารถทางความรู้ความสามารถในการปฏิบัติได้จริง และวัดคุณลักษณะทางจิตใจ

2. วัดได้ตรงความเป็นจริง คือ สิ่งที่วัดได้นั้นเป็นข้อมูล เป็นการแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน ทั้งความสามารถทางความรู้ ความคิดความสามารถในการปฏิบัติและคุณลักษณะทางจิตใจ

3. เลือกสรร คิดค้นเครื่องมือและเทคนิคการวัดผลที่เป็นการวัดพฤติกรรมที่แท้จริงที่แสดงออกซึ่งความสามารถของผู้เรียน ซึ่งอาจได้จากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน สังเกตจากการปฏิบัติภาระงานที่จัดให้ปฏิบัติในสถานการณ์ที่ผู้สอนจะกำหนด สังเกตจากร่องรอยหลักฐานผลการปฏิบัติภาระงานของผู้เรียน เป็นต้น โดยยึดหลักการวัดและประเมินผลตามมาตรฐานการเรียนรู้ในสาระวิชานั้นด้วย ทั้งนี้การวัดและประเมินผลควรมีการดำเนินการทั้งระหว่างเรียนและหลังเรียนออนไลน์ จึงจะทราบถึงองค์ความรู้และทักษะของผู้เรียนรายบุคคลได้

## สรุป

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เนื้อหาแบบที่ผู้ใช้สร้างขึ้นในสถานการณ์แพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 จากมุมมองของผู้สอนและผู้เรียน มีอุปสรรคที่ท้าทายในการจัดการเรียนการสอนแบ่งออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่ ด้านเทคโนโลยี ด้านการเร่งให้ครูปรับตัว ด้านปรับเนื้อหาให้เหมาะกับวัยหรือชั้นเรียน ด้านการให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม ด้านการสร้างตัวช่วยให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง และด้านที่ปรึกษา ทั้งนี้ขอเสนอแนะเพื่อการจัดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เนื้อหาแบบที่ผู้ใช้สร้างขึ้นให้มีประสิทธิภาพได้แก่ การวิเคราะห์ประสบการณ์ของผู้เรียน การที่ครูผู้สอนมีทักษะรู้เท่าทันการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา การกำหนดแนวทางที่ชัดเจน การออกแบบการสอนที่ รูปแบบการเรียนการสอนมีความหลากหลาย การเลือกเครื่องมือการสอนที่เหมาะสม การเสริมสร้างการเรียนรู้เชิงรุกนอกชั้นเรียน การให้ผู้เรียน Feedback การบริหารและจัดเวลาการเรียนที่ยืดหยุ่นอย่างมีประสิทธิภาพ และการกำหนดแนวทางประเมินผลและให้คำแนะนำที่มีคุณภาพและเหมาะสม

การออกแบบการเรียนการสอนออนไลน์สามารถทำได้โดยใช้ ADDIE Model คือ หลักการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาอย่างเป็นระบบที่ได้รับการยอมรับทั่วโลก ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1. Analysis (การวิเคราะห์) 2. Design (การออกแบบ) 3. Development (การพัฒนา) 4. Implement (การดำเนินการ) และ 5. Evaluation (การประเมินผล)

การออกแบบและการจัดสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้ ภายใต้สถานการณ์โรคระบาดไวรัสโคโรนา (โควิด-19) มีข้อจำกัดเป็นอันมาก จึงทำให้ครูผู้สอนหลายท่านได้ประยุกต์ใช้อุปกรณ์ รวมถึงทรัพยากรที่มีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เน้นประหยัดใช้ทรัพยากรที่มีให้คุ้มค่า ทำให้เกิดประโยชน์สูงสุด เกิดประสิทธิภาพกับการเรียนการสอนออนไลน์ โดยคำนึงถึงการสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนโดยการทำให้เห็นสถานการณ์จำลอง ใช้ความคิดสร้างสรรค์ประยุกต์ใช้อุปกรณ์ที่มีช่วยในการถ่ายทอดบทเรียนต่าง ๆ ไปยังผู้เรียน ในส่วนของการประเมินผลจะต้องเน้น 1. วัดครบถ้วนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. วัดได้ตรงความเป็นจริง 3. เลือกสรร คิดค้นเครื่องมือและเทคนิคการวัดผลที่เป็นการวัดพฤติกรรมที่แท้จริงที่แสดงออกซึ่งความสามารถของผู้เรียน ซึ่งอาจได้จากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน สังเกตจากการปฏิบัติภาระงานที่จัดให้ปฏิบัติในสถานการณ์ที่ผู้สอนจะกำหนด สังเกตจากร่องรอยหลักฐานผลการปฏิบัติภาระงานของผู้เรียน เป็นต้น โดยยึดหลักการวัดและประเมินผลตามมาตรฐานการเรียนรู้ในสาระวิชานั้นด้วย

## เอกสารอ้างอิง

- [1] ศูนย์บริหารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019. (2564). คำสั่งศูนย์บริหารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่ 25/2564 เรื่องมาตรการควบคุมการแพร่ระบาด. ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม 138(ตอนพิเศษ 173 ง), 8–10.
- [2] Department of Mental Health. (2020). A manual for the operation of mental health support team for people in crisis in the situation Coronavirus disease (COVID-19). Retrieved from <https://www.dmh.go.th/covid19/qa/>
- [3] Prasertsong, C., Sanghirunruttana, J., & Kladkaew, P. (2021). The factor related to stress of online learning due to the COVID-19 situation among nursing students. Journal of Somdet Chaopraya Institute of Psychiatry, 15(1), 14-28. (In Thai)
- [4] Sethna, B.N., Hazari, S. and Bergiel, B. (2017). “Influence of User Generated Content in Online Shopping: Impact of Gender on Purchase Behavior, Trust, and Intention to Purchase”. International Journal of Electronic Marketing and Retailing, 8(4), 344–371, 2017. Retrieved November 12, 2017 from <https://www.researchgate.net/publication/3205>
- [5] วิทยา วาโย, อภิรดี เจริญกุล, ฉัตรสุดา กานกายนต์ และจรรยา คนใหญ่. (2563). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. วารสารศูนย์อนามัยที่ 9 : วารสารส่งเสริมสุขภาพและอนามัย สิ่งแวดล้อม, 14(34).
- [6] คณะกรรมการการจัดการความรู้. (2563). เทคนิคการจัดการเรียนการสอนในระบบออนไลน์. คณะบริหารธุรกิจและวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ, สืบค้นเมื่อ 27 มกราคม 2565, เว็บไซต์ : [https://qao.payap.ac.th/KM/assets/files/63S\\_Ba.pdf](https://qao.payap.ac.th/KM/assets/files/63S_Ba.pdf)
- [7] บริษัท พีเพิล แวลู โซลูชั่น โพรไวเดอร์ จำกัด. (2563). การออกแบบด้วย ADDIE Model. สืบค้นเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2565, เว็บไซต์ : <https://www.peoplevalue.co.th/content / 9120/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AD%>

E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%  
94%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%A2-addie-model

[8] สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน. (2563). 'เรียนออนไลน์' ต้องมาพร้อมกับ 6 ตัวช่วย !. สืบค้นเมื่อ  
6 กุมภาพันธ์ 2565, จาก <https://mgronline.com/qol/detail/9630000047169>

[9] Lubna Salamat, Gulzar Ahmad , Mohammad Iftikhar Bakht, Imran Latif Saifi,  
EFFECTS OF E-LEARNING ON STUDENTS' ACADEMIC LEARNING AT  
UNIVERSITY LEVEL, Asian Innovative Journal of Social Sciences &  
Humanities (AIJSSH), Vol. 2 No. 2, April 2018.  
<https://www.researchgate.net/publication/326293305>