

การอภิปรายเรื่อง

“Make Learning Great, Again and Again and Again”

โดย นายผนวกเดช สุวรรณทัต

พนักงานมหาวิทยาลัย สังกัดสถาบันการเรียนรู้ มจร.

ในการประชุมสภามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ครั้งที่ 215

วันพุธที่ 5 กรกฎาคม 2560

ณ ห้องประชุมประภา ประจักษ์ศุภนิติ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

“Make Learning Great, Again and Again and Again” หรือ “โครงการศึกษาวิจัยรูปแบบการเรียนรู้สำหรับคนรุ่นใหม่” เป็นโครงการที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (มจร.) ดำเนินการร่วมกับสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ Office of Knowledge Management and Development (Public Organization) – OKMD คณะผู้วิจัยประกอบด้วยบุคลากรของสถาบันการเรียนรู้ มจร. ได้แก่ ผศ. ดร. สกล ธีระวรัญญู ดร. สายลม สัมพันธ์เวชโสภา ดร. เก็จแก้ว ธเนศวร นายศุเรนทร์ รูปนางกูร นายไพฑูรย์ อนันต์ทเขต นายจิตติ อภิบุญ และนายผนวกเดช สุวรรณทัต

เมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2560 มหาวิทยาลัยฯ จัดงานเสวนา Make Learning Great, Again and Again! เพื่อนำเสนองานโครงการดังกล่าว ทั้งนี้ ประเทศไทยติดอยู่ในกับดักรายได้ปานกลาง การพัฒนาคนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ การส่งเสริมให้ประชากรรู้จักการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำให้ประเทศเป็นสังคมฐานความรู้ โดยจัดระบบการศึกษาที่ดี จัดรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับคนรุ่นใหม่ จะเป็นส่วนหนึ่งในการผลักดันประเทศให้หลุดพ้นจากปัญหากับดักรายได้ปานกลางได้ การศึกษาวิจัยของโครงการฯ ประกอบด้วย การศึกษารูปแบบการเรียนรู้โดยเน้นการศึกษาแบบออนไลน์ที่น่าสนใจทั้งในประเทศและต่างประเทศ 5 รูปแบบ ศึกษานโยบายการศึกษาของประเทศ เวียดนาม มาเลเซีย และฟินแลนด์ ทำแบบสอบถามสำรวจจากผู้ใช้อย่างน้อย 500 คน และสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา 20 คน เพื่อวิเคราะห์แนวโน้มการศึกษาในอนาคต และคำแนะนำเชิงนโยบายต่างๆ

รูปแบบการเรียนรู้ที่ศึกษา 5 รูปแบบ ได้แก่ 1. Massive Open Online Courses (MOOCs) 2. Videos on YouTube 3. Computer Games 4. Social Media และ 5. Audiobooks และ Podcasts พบว่า สารความรู้มีความหลากหลาย มีทั้งแบบที่เน้นความสนุกสนาน เป็นรูปแบบการเรียนรู้สำหรับคนรุ่นใหม่ โดยมหาวิทยาลัยฯ ได้วิเคราะห์แนวโน้มของอนาคตที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนรู้ต่างๆ เช่น แนวโน้มของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI) ดังนี้

- Learning Analytics คือ ระบบวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ ช่วยให้พี่เลี้ยงเข้าใจผู้เรียนเพื่อให้คำแนะนำแบบเฉพาะตน เสริมจุดแข็ง แก้ไขจุดอ่อน
- Chatbot คือ การให้ bot ช่วยเตือนเรื่องส่งการบ้าน หรือการตอบคำถามผู้เรียนในห้องสนทนา
- Cognitive Agents คือ การที่ AI มีความเป็นตัวตน คิดอ่านแทนมนุษย์ได้ ช่วยจัดตารางเวลา ค้นหาข้อมูลวิเคราะห์อารมณ์ของผู้เรียน ซึ่ง ดร. ชนิกันต์ ว่องวิริยะวงศ์ อาจารย์ประจำสถาบันวิทยาการหุ่นยนต์ภาคสนาม อยู่ระหว่างการทำเป็นโครงการวิจัยร่วมกับนักศึกษา
- Mentors คือ ระบบพี่เลี้ยงอัตโนมัติช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จ ช่วยวิเคราะห์จัดกลุ่มผู้เรียนเครือข่ายสังคมและโครงสร้างเนื้อหา

- Crowd Sourcing คือ การระดมความคิด รวมถึงการระดมทุน ทรัพยากรต่างๆ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนนวัตกรรม โดยเฉพาะนวัตกรรมด้านการเรียนรู้ เช่น การสร้างเกม foldit ในปี 2011 เป็นการระดมความคิดจากผู้เล่นเกมทั่วโลกเพื่อค้นหาโครงสร้างโปรตีน เอนไซม์ ที่เกี่ยวข้องกับการแบ่งตัวของเชื้อ HIV ได้ภายใน 3 สัปดาห์ ซึ่งนักวิจัยด้านชีววิทยาใช้เวลามากกว่า 10 ปีในการค้นพบ

รูปแบบการเรียนรู้สำหรับคนรุ่นใหม่ที่ได้ศึกษา 5 รูปแบบ มีลักษณะดังนี้

1. **Massive Open Online Courses (MOOCs)** เกิดขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 2008 เป็นการศึกษาแบบเปิดในลักษณะบทเรียนออนไลน์ อย่างไรก็ตาม MOOCs ไม่สามารถตอบโต้หรือทดแทนการเรียนแบบ face to face ได้ทั้งหมด มหาวิทยาลัยต้องปรับรูปแบบให้เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งมหาวิทยาลัยหลายแห่งได้ปรับการเรียนเป็นแบบผสมผสาน หรือ blended learning มีการเรียนแบบ face to face และ online ควบคู่กันไป ซึ่งให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ดีกว่าการเรียนแบบ face to face หรือ online เพียงอย่างเดียว โดยสัดส่วนการเรียนแบบ online ประมาณ 30% - 80% จะได้ผลดี

Dr. Peter Novig ผู้ก่อตั้ง UDACITY ซึ่งเป็นการศึกษา online รูปแบบหนึ่งของ MOOCs แนะนำว่า วิดีโอสื่อการสอนแต่ละเนื้อหาไม่ควรเกิน 6 นาที มีคำถามหลังจบเนื้อหาและกำหนดเวลาในการส่งคำตอบ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวและมีส่วนร่วมในการสนทนา สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ทำให้ UDACITY ประสบความสำเร็จ

MOOCs เป็นรูปแบบการศึกษา online แบบไร้พรมแดน แต่ยังมีข้อจำกัดบางประการ จากการวิเคราะห์พบว่ากลุ่มผู้เรียนที่ประสบความสำเร็จ มักจะอยู่ในกลุ่มที่มีฐานะทางการเงินดี มีความมั่นใจในตนเองสูง ดังนั้น การสร้าง MOOCs ให้ประสบความสำเร็จต้องยอมรับความหลากหลายของกลุ่มผู้เรียน ปรับตัวอย่างเนื้อหาให้เหมาะสม เช่น มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา นาดารา นักแสดง ที่มีชื่อเสียง สอดแทรกในเนื้อหาการสอนเพื่อให้นักศึกษาสนใจ หรือสร้าง MOOCs ในรูปแบบ small private online course ร่วมกับภาคเอกชน ซึ่งปี 2558 คณะศิลปศาสตร์ มจร. ร่วมกับเครือเบทาโกร จัดโครงการวิจัยและพัฒนาศักยภาพบุคลากรฝ่ายขายและส่งออกเครือเบทาโกร เป็น small private online course โดย blended learning experience เพื่อให้ได้ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ครบถ้วนไม่ใช่เป็นการเรียนแบบ online เพียงอย่างเดียว

2. **Videos on YouTube** โดย YouTube เป็น website ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้โดยให้บริการฟรีไม่เสียค่าใช้จ่าย YouTube เป็นเครื่องมือที่นำมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอน เทคนิคการนำเสนอวิดีโอควรมีบทนำที่รวบรัด สร้างแรงบันดาลใจและนำเสนอเรื่องที่น่าสนใจใกล้ตัว เพื่อดึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมให้ผูกพันกับเรื่องราวภายใน 2 นาทีแรก จากนั้นลงรายละเอียดเชิงลึกกลางเรื่องได้ แต่ไม่ควรเกิน 10 นาที สลับด้วยสิ่งที่น่าสนใจ ปิดท้ายด้วยท่อนจบที่เชื่อมโยงไปสู่ link เพื่อให้กดติดตามต่อได้ การจัดทำวิดีโอที่เกาะกระแสสังคมจะทำให้ดึงดูดความสนใจในการเข้าชมได้เช่นกัน เช่น คุณครูนกเล็กแห่งโรงเรียนบางมด (ตันเปาว์วิทยาการ) สร้างสื่อการสอนผ่านวิดีโอ YouTube ทำให้การสอนสนุก ไม่น่าเบื่อ โดยเน้นความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งได้รับการตอบรับดีมาก และผลงานวิจัยของ MIT พบว่าวิดีโอที่แสดงหน้าผู้สอน สลับกับสไลด์ หรือแสดงไปพร้อมกัน โดยผู้สอนสบตาและพูดกับกล้อง มีฉากโต๊ะทำงาน หรือฉากธรรมชาติที่ดูแล้วเป็นกันเอง จะได้รับความสนใจจากผู้ชมมากกว่าสตูดิโอราคาแพง

3. **Computer Games** พัฒนาจากการเขียนโปรแกรม Tennis for Two ในห้อง Lab ของ Dr. William Higginbotham เพื่อให้ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนในรูปแบบของเกม ปัจจุบันเกมออกแบบเป็น serious games คือ เกมที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนในเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะ และ non - serious games เป็นเกมเพื่อความบันเทิงที่ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น เกม angry birds ใช้สอนวิชาฟิสิกส์ แรงโน้มถ่วง กฎของนิวตัน

เกม pokémon go ฝึกทักษะการวางกลยุทธ์ จัดหมวดหมู่โปเกมอน และการสำรวจชุมชน และ e – sport games เป็นการจัดแข่งขันเกมที่ส่งเสริมการมีน้ำใจนักกีฬา และฝึกอาชีพใหม่ เช่น โค้ช ผู้ประกาศข่าว ซึ่งมหาวิทยาลัยชั้นนำของโลก เช่น Pennsylvania State University นำมาใช้ในการศึกษาแล้ว

เกมที่ดีควรเป็นเกมที่ใช้แรงจูงใจจากภายใน การกำหนดบทบาทให้ชัดเจน จะส่งเสริมให้เกิด intrinsic motivation ในการทำภารกิจให้ลุล่วง ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าทดลอง กล้าเผชิญความล้มเหลว มีการให้รางวัลเป็น badge หรือการปลดล็อคใน level ถัดไป โดยผู้สอนอาจให้รางวัลเพิ่มเติมได้ และมีการอภิปรายหลังการเล่น เพื่อสะท้อนความคิดเห็นสิ่งที่ได้เรียนรู้ สรุปบทเรียนและประเมินความเข้าใจ

ผลการศึกษาพบว่า เด็กที่เล่นเกมมากเกินไปอาจทำให้สมาธิสั้น แต่ยังไม่ผลวิจัยที่ชัดเจนว่าเกมที่มีความรุนแรงจะทำให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมความคิดที่รุนแรงก้าวร้าว ในทางกลับกันมีผลการศึกษาพบว่า ผู้เล่นเกมที่มีความรุนแรงอาจมีความรู้สึกผิดชอบชั่วดีมากกว่าคนที่ไม่ได้เล่น อย่างไรก็ตามผลการวิจัยยังไม่มีข้อสรุปชัดเจน

4. Social Media สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมหลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่าย internet หรือ website ต่างๆ คนไทยใช้เวลาอยู่กับ social media ประมาณร้อยละ 88 ของเวลาที่ใช้ internet ทั้งหมด หัวข้อที่ดึงดูดความสนใจมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ 1. ดวง 2. ผี และ 3. ดราม่า พลังของ social media คือ การแบ่งปันและขยายฐานผู้ใช้ ชักชวนผู้อื่นเข้ามาใช้ได้ง่ายโดยขั้นตอนไม่ยุ่งยาก ประโยชน์ของ social media เป็นช่องทางเผยแพร่สื่อความรู้ได้อย่างดี แต่สิ่งที่สำคัญคือ ผู้ใช้ต้องรู้เท่าทันสื่อ รู้จักการบริโภคสื่ออย่างเหมาะสม มีการถ่วงรอกเนื้อหา การป้องกันข้อมูลส่วนตัว และการป้องกันไม่ให้ผู้ใช้สื่อเสพติด social media มากเกินไป

5. Audiobooks & Podcasts สื่อทางเสียงซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ใหม่สำหรับคนไทย ข้อดีของสื่อทางเสียง audiobooks & podcasts คือ ค่าเฉลี่ยเวลาที่คนใช้อ่านเนื้อหาจาก website ประมาณ 10 นาที ในขณะที่ค่าเฉลี่ยการฟังสื่อทางเสียงประมาณ 30 – 60 นาที จึงเหมาะกับเนื้อหาที่ค่อนข้างยาว และการใช้งานไม่ยุ่งยาก ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดโปรแกรมและติดตามรายการที่น่าสนใจ เช่น รายการคุยวิทย์ติดตลก พกไว้ฟังยามเปลี่ยวสมอง (WiTcast) เป็นรายการวิทยุผ่าน internet สามารถฟังสื่อทางเสียงพร้อมกับทำกิจกรรมต่างๆ ควบคู่กันไป เป็นแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมกับคนรุ่นใหม่อย่างมาก

รูปแบบการเรียนรู้สำหรับคนรุ่นใหม่จะสำเร็จได้ต้องมีการลงทุน ทั้งด้านอุปกรณ์ กำลังคน เนื้อหาที่เหมาะสมกับผู้เรียนซึ่งมีความหลากหลาย ผลการสำรวจจากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ พบว่า กลุ่มที่ไม่ใช้ internet เห็นว่าไม่มีความจำเป็น จะขอคำปรึกษาจากคนใกล้ชิดเป็นช่องทางการเรียนรู้ ส่วนกลุ่มที่ใช้ internet จะใช้ social media เป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารและแบ่งปันความรู้ จากโครงการวิจัยนี้ นายศุภนทร์ ฐปนากร ได้ร่างนโยบายในการพัฒนาศักยภาพของคนรุ่นใหม่ ให้เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงของสังคม และเป็นผู้สร้างสรรค์สิ่งที่ดีให้กับโลกยุคศตวรรษที่ 21 ด้วยการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน มีการวางยุทธศาสตร์ระยะยาว การตระหนักรู้ในนวัตกรรม พัฒนาบุคลากร สภาพแวดล้อม และลดความเหลื่อมล้ำ กลั่นกรองเป็น แนวคิดการนำมาใช้สำหรับประเทศไทย หรือ **n x 60** ซึ่งนำไปปฏิบัติได้ทันที 60 ข้อ จำแนกตามกลุ่มผู้รับผิดชอบ ได้แก่ ผู้เรียน ผู้สอน ผู้ผลิตสื่อ ผู้บริหารสถานศึกษา และภาคอุตสาหกรรม และจำแนกตามระยะเวลา เป็น short term, medium term และ long term สำหรับ มจธ. แนวคิด **n x 60** ควรเริ่มใช้ในการพัฒนาหลักสูตร MOOCs ร่วมกับภาคอุตสาหกรรม สร้าง Social Media Platform เพื่อเรียนรู้การพัฒนาซอฟต์แวร์ (Hackathon) นำไปสร้าง edutainment และ Mobile Learning Lab

รูปแบบการเรียนรู้สำหรับคนรุ่นใหม่จะเปลี่ยนวิธีการคิดไม่ยึดติดกับแบบเดิม เป็นความท้าทายที่ทำให้คนรุ่นใหม่เกิดพลังในการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงเป็นการผลิตบัณฑิต มจธ.ให้เป็น global citizen เพื่อผลักดัน มจธ. สู่อันดับมหาวิทยาลัยระดับโลก

สรุปการอภิปรายของกรรมการสภามหาวิทยาลัย

กรรมการสภามหาวิทยาลัยให้ความสนใจเรื่อง “Make Learning Great, Again and Again and Again” ที่ นายผนวกเดช สุวรรณทัต นำเสนอ และมีข้อคิดเห็นดังนี้

1. ศ. ดร. ยงยุทธ ยุทธวงศ์ ที่ปรึกษาสภามหาวิทยาลัย กล่าวว่า ได้ทำงานร่วมกับสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) พบว่าคนที่มีความรู้ หรือมีความพร้อมด้านเครื่องมือ จะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้ดี แต่มีคนบางกลุ่มเห็นว่าเทคโนโลยีเหล่านี้ไม่มีความสำคัญ เป็นสิ่งที่ยาก จึงไม่ให้ความสนใจ ปัญหาเหล่านี้จะแก้ไขอย่างไร

นายผนวกเดช สุวรรณทัต ชี้แจงว่าปัญหาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลยังมีอยู่ ข้อมูลจากสำนักงานสถิติแห่งชาติพบว่า คนบางกลุ่ม หรือบางอาชีพ เห็นว่า internet ไม่มีความจำเป็น ใช้ยาก สิ่งที่จะช่วยให้คนเข้าถึงสื่อทางเทคโนโลยี internet มากขึ้น คือ การหา platform หลากหลายรูปแบบ ทำให้เห็นว่าใช้งานง่าย ซึ่ง podcasts เป็นช่องทางหนึ่งที่ใช้งานง่าย

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของมหาวิทยาลัยฯ มีปัญหาบ้าง เช่น ด้านการสอนจะมีปัญหาช่วงการเปลี่ยนผ่านระหว่างการสอนรูปแบบเก่าและรูปแบบใหม่ อาจารย์อาจต้องใช้เวลาในการปรับตัว แต่หลายคณะสามารถใช้เทคโนโลยีสอดแทรกในการเรียนการสอนได้ ปัญหาที่พบเป็นเรื่องเครือข่าย การเชื่อมต่อ wireless เท่านั้น

2. กรรมการสภามหาวิทยาลัยฯ เห็นว่า จากการนำเสนอเน้นที่ใช้เครื่องมือ เทคโนโลยี สนับสนุนการเรียนรู้ การมีเครื่องมือช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เป็นทางเลือกที่หลากหลาย แต่อาจจะไม่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ อย่างจริงจัง ต้องมีวิธีการทำให้คนสนใจติดตาม และเนื้อหาต้องมีสาระ สร้างแรงบันดาลใจ ทำให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้มากขึ้น

ผศ. ดร. สกล ธีระวรัญญู ผู้อำนวยการสถาบันการเรียนรู้ ชี้แจงว่า ในปัจจุบันอาจารย์ต้องปรับบทบาทเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (facilitator) โดยพิจารณาว่าจะส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นบัณฑิตแบบใด แล้วปรับทั้งทักษะและทัศนคติของผู้สอนควบคู่ไปด้วย สิ่งสำคัญต้องทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดี มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และรู้ว่าจะเรียนรู้ได้อย่างไร

3. เทคโนโลยีต่างๆ เป็นเครื่องมือช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ ทำให้มีการเชื่อมโยงข้อมูล เข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น ทำให้ได้ข้อมูลเพื่อมาประมวลผล จัดหมวดหมู่ กลายเป็นความรู้ที่ดีขึ้น แต่ Artificial Intelligence (AI) ไม่สามารถแทนที่คนได้ทั้งหมด การเรียนการสอนแบบ face to face ยังคงมีความจำเป็น

นายผนวกเดช สุวรรณทัต และ ผศ. ดร. สกล ธีระวรัญญู ผู้อำนวยการสถาบันการเรียนรู้ กล่าวว่า Dr. Andrew Ng ผู้นำเรื่อง AI มองว่าเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ แต่ไม่ควรยึดติดมากนัก ดังเช่น MIT ยอมรับการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างคนและเทคโนโลยีซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ดีกว่าการใช้สิ่งใดสิ่งหนึ่งเพียงอย่างเดียว เทคโนโลยีที่นำมาใช้จึงมีส่วนช่วยลดช่องว่างทางการศึกษา และทำให้ประเทศหลุดพ้นจากปัญหากับดักทรายได้ปานกลาง

4. Disruptive Education ช่วยแก้ปัญหาคนที่มีความสนใจน้อยลง แต่ยังเป็นห่วงว่าหากปล่อยให้อยู่กับสื่อ online ต่างๆ มากไปจะทำให้ความสนใจน้อยลง ซึ่งนายผนวกเดช สุวรรณทัต แจ้งว่า หากเพื่อการเรียนรู้อาจไม่มีผลต่อสมาธิมากนัก ซึ่งข้อมูลเรื่องนี้ยังไม่ชัดเจน

5. เรื่องที่ควรให้ความสำคัญ คือ การส่งเสริมการเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยฯ ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลดี และคนด้อยโอกาสทางการศึกษาได้เข้าถึงการเรียนรู้ ซึ่งสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพเป็นสิ่งสำคัญในการสนับสนุนการเรียนรู้

ผศ. ดร. ประเสริฐ คันธมานนท์ รองอธิการบดีอาวุโสฝ่ายบริหาร ชี้แจงว่า สื่อต่างๆ เป็นเพียงข้อมูล การเกิดเป็นองค์ความรู้ ต้องทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ สร้างทักษะ ความตื่นตัวให้กับนักศึกษา ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วม เกิดกลไกในการเริ่มต้นไปสู่การคิด วิเคราะห์ การสอบถามในการหาข้อมูลสนับสนุน เป็นจุดเริ่มต้นสู่กระบวนการวิจัยได้ นับเป็นสิ่งสำคัญในกลไกการเรียนรู้

6. นายกสภามหาวิทยาลัย ให้ข้อเสนอแนะว่า รูปแบบการเรียนรู้สำหรับคนรุ่นใหม่ที่น่าเสนอเป็นเรื่องดีมาก มหาวิทยาลัยฯ และสถาบันการเรียนรู้ ควรนำมาพัฒนาปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอน หากจัดทำหลักสูตร online courses โดยเริ่มจากหลักสูตรวิชาพื้นฐานหรือหลักสูตรพิเศษก่อน โดยสถาบันการเรียนรู้ และคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ร่วมกันเป็นเจ้าภาพในการดำเนินการ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และเปิดโอกาสให้คนสามารถเข้าถึงการศึกษาได้จะดียิ่ง

รศ. ดร. ศักรินทร์ ภูมิรัตน์ อธิการบดี ให้ข้อมูลว่า มหาวิทยาลัยฯ มีแนวคิดการส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบ MOOCs บ้างแล้ว มีทีมอาจารย์ทำเครื่องมือสนับสนุนการเรียนการสอน ซึ่งการนำเทคโนโลยีมาช่วยสอนทำให้อาจารย์เห็นว่าประสิทธิภาพการเรียนการสอนดีขึ้น มหาวิทยาลัยฯ มีกลไกที่ทำให้อาจารย์เอาใจใส่อย่างจริงจังในเรื่องการพัฒนาคุณภาพบัณฑิต การทำ MOOCs ให้สำเร็จต้องมีเป้าหมายชัดเจน และเชื่อว่าเมื่อนำมาจัดทำเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานแล้ว นักศึกษาและคนภายนอกมีโอกาสเข้าถึงการเรียนรู้ได้ ซึ่งขณะนี้คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้พัฒนาระบบ Open Edx โดยบรรจุเนื้อหาวิชาต่างๆ ไว้ใน online courses แล้ว

ท้ายนี้ กรรมการสภามหาวิทยาลัย ขอขอบคุณ นายฉนวนกเดช สุวรรณทัต ที่นำเสนอเรื่อง “Make Learning Great, Again and Again and Again” ในการประชุมครั้งนี้