

แนวปฏิบัติที่ดี ด้านการผลิตบัณฑิต เรื่อง การพัฒนาสื่ออีเลิร์นนิ่ง

หน่วยงาน : มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย

แนวปฏิบัติที่ดีเรื่อง : การพัฒนาสื่ออีเลิร์นนิ่ง (e-Learning)

ผู้จัดทำ : 1. พระกิตติสารสุธี ที่ปรึกษา 2. พระครูสุภัทรสีลโสภณ,ดร. ที่ปรึกษา
3. ผศ.ดร.สำราญ ศรีคำมูล ที่ปรึกษา 4. พระมหาไพจิตร อุดตมธมฺโม,ดร.
5. พระมหาทศพร สมุฑุโก 6. นายอัศวิน คงชำนาญ

บทนำ :

การเรียนรู้ผ่านอีเลิร์นนิ่งช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาทุกที่ ทุกเวลา ตอบสนองความต้องการที่หลากหลาย และเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย พัฒนาสื่ออีเลิร์นนิ่ง เพื่อใช้ในการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยไม่จำกัดอยู่ในห้องเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่ออีเลิร์นนิ่งสำหรับอาจารย์มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย
2. เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยไม่ต้องจำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน

แนวปฏิบัติที่ได้ :

แนวทางดำเนินการตามหลัก PDCA ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน: PLAN (การวางแผน), DO (การดำเนินการ), CHECK-ACT (การติดตามและพัฒนา) เน้นการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ในองค์กรเพื่อปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเผยแพร่ความรู้ให้ผู้สนใจ ทั้งภายในและภายนอก เพื่อสร้างการพัฒนาทักษะและความรู้ในองค์กรแบบระบบและต่อเนื่องในระยะยาว

ผลการดำเนินงาน :

มีการพัฒนาสื่ออีเลิร์นนิ่ง ดังนี้

1. จัดอบรมการพัฒนาสื่ออีเลิร์นนิ่ง ด้วย moodle เมื่อ วันที่ 23 พฤศจิกายน พ.ศ. 2566
2. มีเว็บไซต์ <https://mrc.mbu.ac.th/e-learning> เพื่อเผยแพร่สื่ออีเลิร์นนิ่ง

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

ปัจจัยภายใน มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัยเห็นความสำคัญของการพัฒนาสื่ออีเลิร์นนิ่งเพื่อเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยไม่จำกัดอยู่ในห้องเรียน

ปัจจัยภายนอก มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวปฏิบัติที่ดีที่ระหว่างอาจารย์ประจำ อาจารย์พิเศษ และอาจารย์จากสถาบันอื่น

ปัญหาอุปสรรคและแนวทางแก้ไข

ปัญหา

การพัฒนาสื่ออีเลิร์นนิ่ง ยังมีปัญหาและอุปสรรคอยู่หลายประการ เช่น 1.การขาดแคลนทรัพยากร 2.การขาดแคลนบุคลากร 3.ปัญหาความเข้ากันได้ 4.ปัญหาลิขสิทธิ์ 5.ปัญหาการประเมินผล

แนวทางการแก้ไข

1.พัฒนาระบบสนับสนุนการพัฒนาสื่ออีเลิร์นนิ่ง 2.ส่งเสริมการสร้างบุคลากรที่มีทักษะในการพัฒนาสื่ออีเลิร์นนิ่ง 3.พัฒนามาตรฐานและแนวทางการพัฒนาสื่ออีเลิร์นนิ่ง 4.พัฒนาระบบการจัดการลิขสิทธิ์เนื้อหาและสื่อการสอน 5.พัฒนาระบบการประเมินผลการเรียนรู้จากสื่ออีเลิร์นนิ่ง

ประโยชน์ต่อการบรรลุเป้าหมายตามพันธกิจ :

1.อาจารย์ มีสื่ออีเลิร์นนิ่งในรายวิชาของตนเองแบบออนไลน์ 2.ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ เพื่อเพิ่มโอกาสในการศึกษาทุกที่ ทุกเวลา และเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้แบบตลอดชีวิตโดยไม่จำกัดอยู่ในห้องเรียน

การเผยแพร่ผลงาน <https://mrc.mbu.ac.th/e-learning/>