บทบาทของ e-Learning กับการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง
Role of e-Learning with Self-directed learning

พิเชฐ คูชลธารา[1]
Phichet Khoochonthara

บทคัดย่อ

บทความนี้จะแสดงภาพให้เห็นถึงอดีต ปัจจุบัน และอนาคตของพัฒนาการด้านสื่อการเรียนการสอนโดยการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้งานทางด้านการศึกษา ความหมาย e-Learning ความหมายการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-directed learning) การพัฒนาของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction : CAI) ไปสู่ e-Learning ลักษณะและองค์ประกอบของ e-Learning แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ และรูปแบบของการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง โดยนำไปสู่การกล่าวถึงรูปแบบของการพัฒนาบทเรียนอิเล็กโทรนิคที่เข้ามามีส่วนในการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง การนำเอาสารสนเทศมาใช้พัฒนาสื่อการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มโอกาสทางการศึกษา เพื่อการสืบค้นหาข้อมูลสนเทศ การค้นหา การเข้าถึงฐานความรู้ จากแหล่งข้อมูลสนเทศด้านต่างๆ เช่น ข่าวสารความก้าวหน้าทั่วไป ข่าวธุรกิจ บันเทิง รวมถึงด้านการศึกษา เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นไปสู่ การเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง

คำสำคัญ : e-Learning, การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง

[1] ดร. สถาบันประมวลข้อมูลเพื่อการศึกษาและพัฒนา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ Corresponding E-mail : chet@tu.ac.th

Abstract

This article will show that the past, present and future development of learning and teaching by bringing technology into the educational applications. e-Learning and self-directed learning meaning. Development of the CAI to e-Learning. The nature and composition of e-learning. Theories about adult learning and Self-directed learning model. By leading to the development model in e-Learning that took part in self-directed learning. Bringing information to improve instruction media. To increase educational opportunities. To search for information, access to the knowledge base. Information from various sources ex. news, business news, entertainment including education. Lead the way lifelong learning and self-directed learning.

Keyword : e-Learning , self-directed learning

บทนำ

ในอดีตการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาทำสื่อการสอนจะเป็นรูปแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มาประยุกต์ใช้งานด้านการศึกษาผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อการสอนด้วยคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โปรแกรมการพัฒนาสื่อการสอนในอยู่รูปแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ผู้เรียนที่ต้องการเรียนรู้ สามารถเรียนได้ด้วยตนเองจากคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล การจัดการรูปแบบของการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนการสอนเป็นตามการพัฒนาของคอมพิวเตอร์ในสมัยนั้น สื่อการเรียนต้องเปิดจากคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่เป็นแบบ Stand alone ปัจจุบันการพัฒนาในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศมีความทันสมัยมากว่าเดิม มีการเปลี่ยนแปลงด้าน Hardware, Software และ Network ทำให้สามารถเข้าถึงสื่อการเรียนการสอนที่สะดวกและเข้าถึงได้ทุกที่ที่ผู้เรียนต้องการ เทศโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ช่วยให้การเข้าถึงบทเรียนได้ง่าย รวดเร็ว ตามความต้องการของผู้เรียน มีการจัดทำรูปแบบบทเรียนอิเล็กโทรนิคกันอย่างแพร่หลายผ่านอินเตอร์เน็ท มีการรวบรวมและนำบทเรียนในด้านการศึกษาที่หลากหลายสาขา ไว้ในสื่อการสอนแบบ e-Learning ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยการนำตนเองทุกสถานที่ที่ต้องการเรียนรู้

ความหมาย

ความหมายของ e-Learning

- e-Learning = e(Electronic) Learning
- e-Learning = บทเรียนอิเล็กโทรนิค
- บทเรียนอิเล็กโทรนิค เป็นการใช้เทคโนโลยี เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้
- การเรียนรู้โดยใช้ electronic หรือ internet
- การสอนในลักษณะหรือรูปแบบใดก็ได้ ซึ่งการถ่ายทอดเนื้อหา การกระทำผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ซีดีรอม เครือข่ายอินเตอร์เน็ต อินทราเน็ต หรือทางสัญญาณโทรทัศน์
- การเรียนรู้ผ่านทางสื่ออิเล็กโทรอนิคซึ่งใช้การนำเสนอเนื้อหางคอมพิวเตอร์ ในรูปของสื่อ มัลติมีเดีย ได้แก่ ข้อความอิเล็กโทรนิค ภาพนิ่ง ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ภาพสามมิติ

Web based instruction การเรียนการสอนผ่านเว็บ
Web based interactive learning การเรียนอย่างมีปฏิสัมพันธ์ด้วยเว็บ
Web based education การศึกษาผ่านเว็บ
Web based multimedia presentation การนำเสนอมัลติมีเดียผ่านเว็บ

ความหมายของการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning)

- โนวลส์ (Knowles, 1975) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นกระบวนการที่บุคคลมีความคิดริเริ่มในการวินิจฉัย ความต้องการเรียนรู้ การวางเป้าหมายและแผนการเรียนอย่างมีระบบ การแสวงหาแหล่งทรัพยากร เลือกและนำมาประยุกต์เป็นกลวิธีในการ

เรียนรู้ และการประเมินผลการเรียน โดยจะได้รับหรือไม่ได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่นก็ตาม

- สเคเจอร์ (Skager, 1978) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นการพัฒนาการเรียนรู้และ ประสบการณ์การเรียน และความสะดวกในการวางแผนการปฏิบัติ และการประเมินผลของกิจกรรมการเรียนทั้งในลักษณะที่เป็นเฉพาะบุคคลและในฐานะเป็นสมาชิกของกลุ่มการเรียนที่ร่วมมือกัน
- กริฟฟิน (Griffin, 1987) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เป็นการเฉพาะของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง โดยมีเป้าหมายไปสู่การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของตนเอง และความสามารถในการวางแผนการปฏิบัติ และการประเมินผลการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้เป็นเฉพาะบุคคลและการพัฒนาการเรียนรู้
- ทองจันทร์ หงส์ลดารมภ์ (2531) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนริเริ่มแสวงหา องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยจะอาศัยความช่วยเหลือจากผู้อื่นหรือไม่ก็ตาม องค์ประกอบดังกล่าว ได้แก่ 1. การหาความจำเป็นของการเรียนรู้ของตน (Learning needs) 2. การตั้งเป้าหมายของการเรียนรู้ (Learning goals) 3. การแสวงหาแหล่งความรู้ทั้งที่เป็นวัสดุและเป็นบุคคล (Learning strategies) 4. การเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตน (Learning strategies) 5. การประเมินผลการเรียนรู้ของคน (Learning evaluation)
- ชัยฤทธิ์ โพธิสุวรรณ (2544:58) กระบวนการที่บุคคลคิดริเริ่มเองในการวินิจฉัยความต้องการในการเรียนรู้ กำหนดจุดมุ่งหมาย เลือกวิธีการเรียนจนถึงการประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ทั้งนี้โดยได้รับหรือไม่ได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่นก็ตาม

พัฒนาการของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสู่ e-Learning

ยุคแรก (-1983) ของคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะที่เข้ามามีส่วนการด้านการศึกษาซึ่งตอนนั้นการพัฒนาซอฟแวร์ยังไม่สะดวกกับผู้ใช้งานนักพัฒนาระบบในยุคแรก ๆ ได้พยายามที่จะพัฒนาระบบให้ง่ายต่อการใช้งาน ทางด้านการศึกษาก็ได้พัฒนาบทเรียนในรู้แบบของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI – Computer Assisted Instruction) ในยุคนั้นจอแสดงผลคอมพิวเตอร์เราเรียกกันว่า “จอเขียว” หรือจอโมโนโครม (Monochrome) ซึ่งการทำภาพเคลื่อนไหวหรือกราฟิก ก็ยังไม่สวยงาม จึงทำให้ไม่ได้รับความสนใจจากผู้เรียนเท่าที่ควร ประกอบกับบทเรียนที่ได้ผลิตออกยังไม่มากพอ และผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ไม่กล้าที่จะใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการเรียนรู้ เพราะเกรงว่าตนเองจะทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์เสีย ในยุคนั้นจะเห็นได้ว่าเครื่องคอมพิวเตอร์จะถูกคุมด้วยผ้าคุมเป็นอย่างดีไม่ค่อยมีการเปิดใช้งาน ประกอบกับการพัฒนาซอฟแวร์คอมพิวเตอร์กับทางการศึกษาเป็นไปอย่างล่าช้า ซึ่งผู้ใหญ่ส่วนมากมักจะประเมินความ สามารถของตัวเองต่ำกว่าความเป็นจริง (สุวัฒน์ วัฒนวงศ์ 2544 : 68) ต่อมาได้มีการพัฒนารูปแบบในการแสดงผลทางจอภาพ จอภาพสามารถที่แสดงสีได้ นักพัฒนาระบบได้นำภาพกราฟิก เข้ามาใช้ในการสร้างงานทางการศึกษามาขึ้น การพัฒนาคอมพิวเตอร์ช่วยสอนก็มีสีสันมากขึ้นทำให้ผู้เรียนมีความสนใจมากขึ้นในการเข้าไปเรียนรู้กับบทเรียนนั้น ๆ แต่บทเรียนมีข้อจำกัด

ในการเรียกใช้งานกับ คอมพิวเตอร์ที่ไม่มีการเชื่อมต่อกับเครื่องอื่น ๆ (Standalone computer) เท่านั้นเอง

ยุค (1984-1993) เป็นยุดที่มีการเปลี่ยนแปลงแบบหักศอก โปรแกรมวินโดวส์ 3.1 ได้เกิดขึ้นหมดยุคของคอมพิวเตอร์จอเขียว มีการใช้ซีดีรอมในการเก็บและบันทึกข้อมูล การแสดงผลทางจอภาพคอมพิวเตอร์กลายเป็นมีสีสรร ผู้ใช้งานและผู้พัฒนาระบบ ต่างก็เริ่มพัฒนาซอฟแวร์ใหม่ ๆ ทางด้านการศึกษาได้นำเอา มัลติมีเดีย (Multimedia) คือการนำภาพเคลื่อนไหว วีดีโอ เสียงเข้าไปในเนื้อหาบทเรียน ผู้เรียนรู้ก็จะต้องนำตนเองเข้าไปเรียนรู้วิธีการใหม่ในการทำบทเรียน

ยุค (1994-1999) อินเตอร์เน็ต (Internet) ได้เข้ามามีบทบาทในการติดต่อสื่อสารกัน เริ่มมีการนำมัลติมิเดียบนเว็บทำให้มีการศึกษาถึงการนำมาใช้ในวงการศึกษาการสร้างบทเรียนที่ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเข้ามาใช้ระบบการเรียนสอนบนอินเตอร์เน็ต แต่อย่างไรก็ตามการสื่อสารก็มีข้อมจำกัดในเรื่องของการรับส่งข้อมูล มีอุปสรรคในการเข้าใช้งาน

ยุค (2000-2005) ผ่านยุคY2K การพัฒนาในเรื่องของการรับส่งข้อมูลดีขึ้น ความก้าวหน้าในการรับส่งข้อมูลมัลติมีเดียดีขึ้น มีการนำประโยชน์นี้มาใช้ในด้านการฝึกอบรมและการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และลดค่าใช้จ่ายเข้าสู่ยุคทองของ e-Learning

ปัจจุบันภาพของคอมพิวเตอร์ที่ถูกคุมด้วยผ้าคุมได้หายไปแล้วผู้ใช้งานที่เป็นผู้ใหญ่กล้าที่จะใช้งานคอมพิวเตอร์ การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี่ในปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นด้าน Software และ Hardware ได้เข้ามามีส่วนในการสนับสนุนทางด้านการศึกษา ทำให้การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของผู้ใหญ่ได้เพิ่มมากขึ้น ในส่วนของ e-Learning ได้มีการพัฒนารูปที่จะช่วยให้ผู้เรียนรู้สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง พัฒนาและนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้เพื่อการพัฒนาคุณภาพ เพิ่มโอกาสทางการศึกษา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง (พ.ศ. 2552 - 2559)).

ลักษณะของ e-Learning

1. ผู้เรียนสามารถที่เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เลือกเรียนรู้ตามความสนใจในการฝึกอบรม ฝึกปฏิบัติ
2. ผู้เรียนสามารถปฏิสัมพันธ์ ติดต่อสื่อสารกับ ครู เพื่อนร่วมเรียน และบุคคลทั่วไปผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ต เป็นการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง
3. ผู้เรียนสามารถที่จะเรียนที่ใดก็ได้ เวลาใดก็ได้

รูปแบบของการเรียน

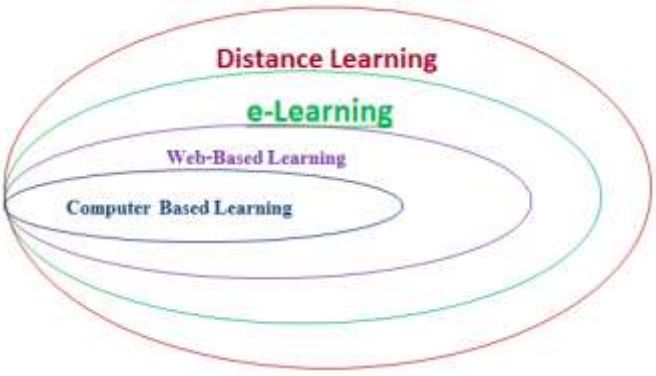
ห้องเรียน (Class-Room)

สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer-based learning) การเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียโปรแกรมประยุกต์โดยเครื่องคอมพิวเตอร์ เนื้อหารายวิชาต่างๆ อยู่ในรูปของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือที่รู้จักในชื่อของ CAI (Computer Assisted Instruction)

เรียนรู้ผ่านเครือข่ายเว็บ (Web-based learning) การใช้คุณสมบัติไฮเปอร์มีเดียและคอมพิวเตอร์เครือข่าย ซึ่งรวมทั้งเครื่องมือสื่อสารในการสรรค์สร้างกิจกรรมการเรียน รูปแบบการ

เรียนการสอนก็เป็นไปได้ทั้งแบบประสานเวลา (Synchronous: เช่นการพูดคุยด้วยโปรแกรมที่สามารถพูดกันได้) และแบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous: เช่นการใช้อีเมล์ในการติดต่อสื่อสาร)

เรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) การเรียนรู้เนื้อหาผ่านเครือข่าย ประกอบด้วยระบบคอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเตอร์เน็ต

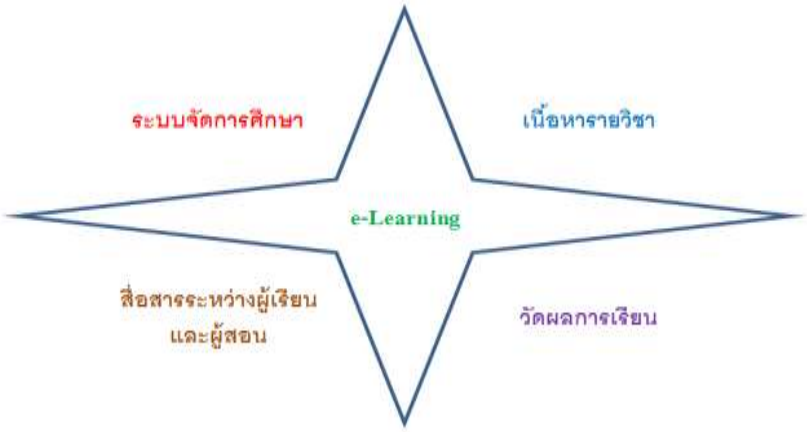


ภาพที่ 1 ประเภทของการเรียนรู้

Otto Peters. (2001). เรียนรู้ทางไกล (Distance learning) การเรียนการสอนที่ผู้สอนและผู้เรียนอยู่ต่างพื้นที่ห่างไกลกัน วิธีการเรียนรู้ผ่านสื่อต่างๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ เทป วีดีทัศน์ คอมพิวเตอร์ และเครือข่ายอินเตอร์เน็ต

องค์ประกอบของ e-Learning

- ระบบจัดการศึกษา ทำหน้าที่ในการวางแผน กำหนดหลักสูตร ตารางเวลา
- เนื้อหารายวิชา เป็นบทและเป็นขั้นตอน ในส่วนนี้จะเป็นหน้าที่ของผู้เชี่ยวชาญหรือผู้สอน คือการเขียนคำอธิบายรายวิชา สร้างสื่อการสอนที่เหมาะสม
- สามารถสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอนหรือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน พร้อมแสดงความคิดเห็นต่องานของผู้เรียน
- วัดผลการเรียน เป็นมาตรฐานของบทเรียนและผู้เรียนว่ามีความเข้าใจในเนื้อหามากน้อยเพียงใด



ภาพที่ 2 องค์ประกอบของ e-Learning

ชิ้นงานที่ได้จาก e-Learning

ผลงานที่ได้จาก e-Learning สามารถสร้างประโยชน์ทางการค้าได้ องค์กรธุรกิจส่วนใหญ่ที่สร้างสรรค์งานด้านนี้จึงสร้างชิ้นงานที่ได้จาก e-Learning ออกมาจำหน่ายโดยเราสามารถจัด ลักษณะของชิ้นงาน e-Learning ได้ดังนี้

- e-Book หนังสือหรือเอกสารที่อยู่ในรูปแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้ประโยชน์กับระบบการเรียนการสอนบนเครือข่ายเน็กเวิกส์ หรือ เครือข่าย Internet
- วีดีโอ รูปแบบของ ซีดี
- Virtual lab ห้องปฏิบัติการจำลอง
- Virtual classroom ห้องเรียนจำลองโดยใช้กระดานข่าวบนอินเทอร์เน็ต กระดานคุย หรือแม้แต่จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ เป็นประโยชน์การเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ต
- Web base training โฮมเพจหรือเว็บเพ็จ เป็นการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเตอร์เน็ต
- E-Library ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ที่ให้บริการบนเครือข่าย

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้ใหญ่

โนลล์ (Malcolm S. Knowles) ได้สรุปพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่สมัยใหม่ (Modern adult learning theory) ซึ่งมีสาระสำคัญต่อไปนี้ (Knowles.1978. p 31 อ้างอิงจาก สุวัฒน์ วัฒนวงศ์. 2547: 248-249)

1. ความต้องการและความสนใจ (Needs and interests) ผู้ใหญ่จะถูกชักจูงให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี ถ้าหากตรงกับความต้องการและความสนใจในประสบการณ์ที่ผ่านมา เขาก็จะเกิดความพึงพอใจ เพราะฉะนั้นควรจะมีการเริ่มต้นในสิ่งเหล่านี้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมทั้งหลายเพื่อให้ผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้นั้นต้องคำนึงถึงสิ่งนี้ด้วยเสมอ

2. สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้ใหญ่ (Life situation) การเรียนรู้ของผู้ใหญ่จะได้ผลดีถ้าหากถือเอาตัวผู้ใหญ่เป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอน (Life-centered) ดังนั้น การจัดหน่วยการเรียนที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ควรจะยึดถือเอาสถานการณ์ทั้งหลายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้ใหญ่เป็นหลักสำคัญ มิใช่ยึดที่ตัวเนื้อหาวิชาทั้งหลาย

3. การวิเคราะห์ประสบการณ์ (Analysis of experience) เนื่องจากประสบการณ์เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณค่ามากที่สุดสำหรับผู้ใหญ่ ดังนั้น วิธีการหลักสำคัญของการศึกษาผู้ใหญ่ก็คือ การวิเคราะห์ถึงประสบการณ์ของผู้ใหญ่แต่ละคนอย่างละเอียดว่ามีส่วนไหนของประสบการณ์ที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้บ้าง แล้วจึงหาทางนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

4. ผู้ใหญ่ต้องการเป็นผู้นำตนเอง (Self-directing) ความต้องการที่อยู่ในส่วนลึกของผู้ใหญ่ก็คือ การมีความรู้สึกต้องการที่จะสามารถนำตนเองได้ เพราะฉะนั้นบทบาทของครูจึงอยู่ในกระบวนการสืบหาหรือค้นหาคำตอบร่วมกันกับผู้เรียน (Mutual inquiry) มากกว่าการทำหน้าที่ส่งผ่านหรือเป็นสื่อสำหรับความรู้ แล้วทำหน้าที่ประเมินผลว่าเขาคล้อยตามหรือไม่เพียงเท่านั้น

5. ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual difference) ความแตกต่างระหว่างบุคคลจะเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในแต่ละบุคคลเมื่อมีอายุเพิ่มมากขึ้น เพราะฉะนั้นการสอนนักศึกษาผู้ใหญ่**จะต้อง**จัดเตรียมการในด้านนี้อย่างดีพอ เช่น รูปแบบของการเรียนการสอน (Style) เวลาที่ได้ทำการสอน สถานที่สอน และประการสำคัญ คือ ความสามารถในการเรียนรู้ในแต่ละขั้นของผู้ใหญ่ ย่อมเป็นไปตามความสามารถของผู้ใหญ่แต่ละคน (Pace of learning)

สรุปแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ และความหมายของการเรียนรู้แบบนำตนเองที่นักการศึกษาข้างต้นสรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบนำตนเอง คือ กระบวนการศึกษาของบุคคล โดยเริ่มจากความต้องการการเรียนรู้จุดมุ่งหมาย มีการวางแผนการเรียนรู้ สามารถระบุแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ได้ มีการวัดและประเมินผลตนเองอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง รูปแบบของการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง เช่น การอ่านการอภิปราย การเขียน การเสาะหาความรู้โดยการสัมภาษณ์ การท่องเที่ยวการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้รู้ เรียนรู้ด้วยตนเองจากการใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรม สื่อต่างๆ เป็นต้น

e-Learning นำไปสู่การเรียนรู้ด้วยการทำตนเอง

จากชิ้นงานที่ได้จาก e-Learning ก็สามารถเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับผู้ที่ต้องการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเข้าไปสู่บทเรียนหรือเนื้อหาที่ต้องการเรียน โดยปัจจุบันรูปแบบของบทเรียนก็มีหลากหลายให้ผู้เรียนได้เลือกเรียน ไม่ว่าจะเป็นทางอินเตอร์เน็ตหลายสถาบันการศึกษา หน่วยงานของรัฐและเอกชน ก็ได้สร้างบทเรียน online ให้ผู้สนใจเข้าเรียนโดยวิธีการเข้าใช้งานก็ขึ้นอยู่กับโปรแกรมของแต่ละหน่วยงานเลือกใช้

ตัวอย่างเช่น

ศูนย์ข้อมูลกลางด้านการส่งเสริมความเสมอภาคหญิงชาย ได้จัดทำบทเรียนไว้สำหรับผู้สนใจที่จะศึกษาเรื่องการส่งเสริมความเสมอภาคหญิงชาย โดยแบ่งเป็นบทเรียน ตามกลุ่มเป้าหมายที่เป็นข้าราชการ/พนักงานของรัฐ, เยาวชน, การเมือง, ความรุนแรง และด้านแรงงานและสวัสดิการ เพื่อส่งเสริมความเสมอภาคสำหรับหญิงชาย โดยผู้ที่ต้องการเรียนรู้ก็สามารถนำตนเองเข้าไปเรียนรู้ได้จาก www.gender.go.th

โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ได้จัดทำวิชาเรียนตามอัธยาศัย, หลักสูตรประกาศนียบัตร, หลักสูตรปริญญาตรี, หลักสูตรปริญญาโท โดยได้ให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนผ่านระบบ e-Learning ซึ่งเป็นอีกบทบาทหนึ่งของ e-Learning ที่เข้ามาช่วยในงานด้านการศึกษาแบบเต็มรูปแบบโดยผู้เรียนสามารถลงทะเบียนเรียนได้ด้วยตนเอง ตามหลักสูตรที่ต้องการเรียนได้จาก http://www.thaicyberu.go.th/

เว็บไซค์ Gartner .ให้ความรู้ด้านความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ข่าวแนวโน้มทิศทางของเทคโนโลยีสารสนเทศ http://www.gartner.com/technology/home.jsp

บทสรุป

จากอดีตจนถึงปัจจุบันการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องพร้อม ๆ กับด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT : Information and Communication Technologies) แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้ใหญ่สามารถนำมาปรับใช้อย่างเป็นรูปธรรม โดยได้มีส่วนพักดันให้ e-Learning เข้ามามีบทบาททางด้านการศึกษา ชิ้นงานที่ได้จาก e-Learning เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับผู้ที่ต้องการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง เข้าไปสู่บทเรียนหรือเนื้อหาที่ต้องการเรียน โดยปัจจุบันรูปแบบของบทเรียนก็มีหลากหลายให้ผู้เรียนได้เลือกเรียน ไม่ว่าจะเป็นทางอินเตอร์เน็ตหลายสถาบันการศึกษา หน่วยงานของรัฐและเอกชน ก็ได้สร้างบทเรียน online ในส่วนของผู้ใหญ่วัยทำงานสามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง สิ่งที่ผู้เรียนอยากจะเรียน สนใจ สามารถเข้าถึงได้สะดวก เปิดโอกาสให้กับผู้เรียนเข้าถึงการศึกษาหาความรู้ด้านต่าง ๆ ด้วยการเรียนรู้การนำตนเองในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้นเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เอกสารอ้างอิง

ขรรค์ชัย คงเสน่ห์. (2547). *การศึกษารูปแบบของ E-learning ที่เหมาะสมกับการศึกษานอกโรงเรียน*. กรุงเทพฯ. ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา.

ชัยฤทธิ์ โพธิสุวรรณ.(2544). *การศึกษาผู้ใหญ่ : ปรัชญาตะวันตกและการปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ที่ประชุมคณะรัฐมนตรี นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ (นายกรัฐมนตรี). *แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง (พ.ศ. 2552 - 2559)*. วันที่ 5 มกราคม 2553.

สุวัฒน์ วัฒนวงศ์. (2544). *จิตวิทยาเพื่อการฝึกอบรมผู้ใหญ่*. กรุงเทพฯ. บริษัท เอ็กซเปอร์เน็ท จำกัด

Malcolm S.Knowles. (1975). *Self-Directed Learning*. USA.Prentice Hall Regents.Neil Selwyn, Marc J.Rosenberg.(2001). *e-Learning : Stratrgies for delivering knowledge in the digital age.* USA. McGraw-Hill.

Otto Peters. (2001). *Learning and Teaching in Distance Education.* Virginia USA. Stylus Publishing Inc.