

**เกณฑ์ในการพิจารณาตัดสินการประกวดสื่อ e-Learning
ในงานสัมมนาวิชาการรวมพลคนทำสื่อ ครั้งที่ 4/2553
(เฉพาะกรรมการ)**

ข้อเสนอแนะจาก ดร.วิรัตน์ คำศรีจันทร์

ภาควิชาศึกษาศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหิดล

ประเด็นการพิจารณา ประกอบด้วย ๖ มิติ และ ๓๑ ตัวชี้วัด

- กระบวนการทางการศึกษาและการออกแบบการเรียนรู้ (Science of Knowing and Learning Strategy) ใน e-Learning ๔ ตัวชี้วัด
- องค์ประกอบด้านประสิทธิภาพจากทฤษฎีการเรียนรู้ (Effectiveness) ๗ ตัวชี้วัด
- องค์ประกอบด้านประสิทธิผลจากทฤษฎีการเรียนรู้ (Efficiency) ๔ ตัวชี้วัด
- ความเหมาะสม พอประมาณ ด้านทรัพยากร และเทคโนโลยี (Economy) ๔ ตัวชี้วัด
- ความริเริ่มสร้างสรรค์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนของ มหาวิทยาลัยมหิดล (Innovative and Creativity) ๗ ตัวชี้วัด
- ศิลปะและเทคโนโลยีการทำสื่อ e-Learning ๕ ตัวชี้วัด

มิติและองค์ประกอบพิจารณา	ระดับ คะแนน
๑. กระบวนการทางการศึกษาและการออกแบบการเรียนรู้ (Science of Knowing and Learning Strategy) ใน e-Learning	3
- การวิเคราะห์วัตถุประสงค์ การจัดเนื้อหาการเรียนรู้ และการออกแบบกระบวนการเรียนรู้มีหลักการ ประเมินได้ เป็นระบบ สอดคล้องกลมกลืนกันทุกมิติในสื่อ e-Learning และนำผู้เรียนผู้สอนให้บรรลุจุดหมายได้	3
- คำนึงถึงจิตวิทยาการศึกษาเรียนรู้และนำมาใช้อย่างเหมาะสม พอเพียง	3
- กระตุ้นความตื่นตัวและส่งเสริมความริเริ่มการเรียนรู้ออกจากความกระตือรือร้นของผู้เรียน เห็นการออกแบบกิจกรรมผู้เรียนให้เป็น Active Learner มากกว่า Passived Learner	3
- มีกระบวนการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และสร้างวุฒิภาวะปัจเจกให้เป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างรอบด้านอย่างเหมาะสม	3
๒. องค์ประกอบด้านประสิทธิภาพจากทฤษฎีการเรียนรู้ (Effectiveness)	
- องค์ประกอบของชุดสื่อไม่ยุ่งยาก	3
- เรียนรู้ที่จะใช้ด้วยตนเองได้ง่าย ไม่ซับซ้อน	3
- เข้าสู่ระบบปฏิบัติการได้เร็ว แม่นยำ ไม่มีข้อผิดพลาด	3
- เชื่อมโยงข้อมูลและแหล่งการเรียนรู้ผสมผสานได้ง่าย ยืดหยุ่นต่อการใช้	3
- การแสดงผล สีสัน เนื้อหา ถูกต้อง ชัดเจน สวยงาม	3
- ให้ความสะดวกแก่ผู้เรียนและผู้สอน ง่าย รวดเร็ว ฟังตนเองได้มากขึ้น	3
- ลดการใช้เวลาของผู้สอนและผู้เรียน ในการบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และวัตถุประสงค์การเรียนการสอน	3

๓• องค์ประกอบด้านประสิทธิผลจากทรศนะผู้เชี่ยวชาญ (Efficiency)	
- จัดกระบวนการ เนื้อหา กิจกรรม และองค์ประกอบต่างๆครอบคลุม วัตถุประสงค์ทางด้านต่างๆที่ต้องการตามที่ระบุไว้	3
- ผู้เรียนและผู้สอนสามารถทำกิจกรรมเพื่อกระบวนการเรียนการสอน ให้ บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้และการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม	3
- ผู้เรียนและผู้สอนสามารถประเมินและสะท้อนผลเพื่อพัฒนากระบวนการ เรียนรู้และการเรียนการสอนด้วยการใช้ e-Learning ได้อย่างเหมาะสม	3
- ผู้เรียนและผู้สอนสามารถใช้แก้ปัญหา รวมทั้งใช้ e-Learning ที่สร้างขึ้น ทดแทนข้อจำกัดและเพิ่มพูนทางเลือกการพัฒนาทางด้านต่างๆ ทำให้ สามารถพัฒนากระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการเรียนการสอน ให้ เกิดผลดีมากยิ่งขึ้น	3
๔• ความเหมาะสม พอประมาณ ด้านทรัพยากร และเทคโนโลยี (Economy)	
- หัวข้อและเนื้อหาที่มีความเหมาะสมในการนำมาทำ e-Learning	3
- หัวข้อ หลักสูตร และเนื้อหาของ e-Learning เป็นหัวข้อและเนื้อหา ขาดแคลน	
- ลักษณะของเนื้อหาการเรียนรู้และทักษะการเรียนรู้ ที่นำมาทำเป็น e-Learning ไม่เกิดผลกระทบในสาระสำคัญจากการถูกลดทอน องค์ประกอบด้านสังคมและความเป็นมนุษย์ของผู้เรียนและผู้สอน ให้อยู่ในประสบการณ์เรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Reality)	3
- ลักษณะของเนื้อหาการเรียนรู้และทักษะการเรียนรู้ ที่นำมาทำเป็น e-Learning ซึ่งลดปฏิสัมพันธ์กับสังคมและสิ่งแวดล้อม ไม่ก่อให้เกิดการ รับรู้และทรศนะต่อความเป็นจริงที่ผิดพลาดทั้งเกี่ยวกับตนเองและต่อ สังคม	3
๕• ความริเริ่มสร้างสรรค์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนของ มหาวิทยาลัยมหิดล (Innovative and Creativity)	
- ผู้ผลิตและใช้สื่อไม่เคยมีประสบการณ์หรือมีประสบการณ์น้อย แต่มุ่ง เรียนรู้จากการแก้ปัญหาโดยการสร้างสรรค์สื่อและ e-Learning เพื่อ พัฒนาการเรียนการสอนด้วยตนเอง	3
- กระบวนการผลิตและใช้สื่อ e-Learning มีกลุ่มผู้เกี่ยวข้องอยู่ใน หน่วยงานของผู้ทำมากกว่าร้อยละ ๕๐ และบทเรียนจากการปฏิบัติทั้ง กระบวนการมากกว่าร้อยละ ๗๐ อยู่กับกลุ่มผู้ปฏิบัติในหน่วยงานของ เจ้าของสื่อ	3
- กระบวนการผลิตและใช้ e-Learning ก่อเกิดการมีส่วนร่วม เกิดทีม เรียนรู้จากการปฏิบัติ หรือเกิดชุมชนผู้ปฏิบัติ CoP :Community of Practice	3
- กระบวนการผลิตและใช้ e-Learning มีมิติการเรียนรู้ ถอดบทเรียน	3

พัฒนาศักยภาพกลุ่มคนที่เกี่ยวข้อง และสร้างคนให้มีความเป็นพลเมือง ในองค์กรแห่งการเรียนรู้	
- กระบวนการผลิตและใช้ e-Learning มีมิติการเรียนรู้การพัฒนาจากกา ปฏิบัติและพัฒนาเป็นกระบวนการวิจัยจากงานประจำได้	3
- ได้เผยแพร่ออนไลน์และให้นักศึกษา ตลอดจนบุคคลทั่วไปใช้ประโยชน์	3
- บูรณาการการเรียนรู้ทางสังคมหรือการให้คำแนะนำต่อความสำนึกทางสังคม คุณธรรมต่อส่วนรวมของพลเมือง สิ่งแวดล้อม และความเป็นสากลใน ความหมายที่กว้าง	3
๖• ศิลปะและเทคนิคการทำสื่อ e-Learning	
- สุนทรียภาพและความสวยงามทางด้านศิลปะ	3
- ความชัดเจนด้านทัศนศิลป์ในการสื่อสารและช่วยสร้างความเข้าใจ	3
- การปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้เหมาะสม มีเหตุผล และมีนัยต่อการพัฒนา ผู้เรียนให้ได้วิธีคิด มีปฏิภาณ สร้างสรรค์ มีรสนิยมที่เหมาะสม	3
- สะท้อนความเป็นตัวของตัวเองของผู้ผลิต	3
- สะท้อนความเชื่อมโยงกับสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมของสังคมไทย	3