

การจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาในยุคดิจิทัล โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

Learning Management of Educational Institutions in the Digital age using Social Networks

รองศาสตราจารย์ ดร.จินฉนวนัตร์ ปะโคตัง¹ ศาสตราจารย์ ดร.ธีระ รุญเจริญ²

Assoc. Prof. Dr. Jinawatara Pakotung¹ Professor Dr.Teera Runcharoen²

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาในยุคดิจิทัลโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสำคัญในการบริหารสถานศึกษาโดยภาพรวม เพื่อให้ให้นักเรียน ครู ผู้ปกครอง ผู้เกี่ยวข้องและผู้สนใจ ได้รู้และเข้าใจกิจกรรมของสถานศึกษา เพื่อให้เกิดความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมโดยใช้เครื่องมือในรูปแบบดิจิทัล ผ่านอุปกรณ์เครื่องมือทางสื่อสังคมออนไลน์ด้วย คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ตหรืออุปกรณ์อื่น ด้วยการเชื่อมโยงโครงข่ายด้วยอุปกรณ์เครือข่ายเซิร์ฟเวอร์ ไคลเอนต์ ฮับ เนทเวิร์คสวิตช์ เราต์เตอร์ เพื่อเป็นอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงที่อยู่ของสถานีต้นทางสู่ปลายทาง เครือข่ายสังคมออนไลน์มีประโยชน์ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้ เป็นคลังข้อมูลขนาดย่อมสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนความรู้กันได้ ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร สร้างความเชื่อมั่นให้ผู้รับบริการ โดยเฉพาะผู้เรียนในการเรียนรู้ และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถลดความเหลื่อมล้ำและสร้างความเท่าเทียมและทั่วถึงในด้านการศึกษา ด้วยข้อจำกัดด้านต้นทุนต่อหัวและงบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัด การจัดรูปแบบห้องเรียนดิจิทัลที่สำคัญมี 4 แนวทาง คือ 1) ห้องเรียนเสมือนจริงเป็นการถ่ายทอดการจัดการเรียนรู้จากห้องเรียนปกติในเขตเมืองไปสู่สถานศึกษาในชนบทที่ห่างไกลหรือผู้เรียนที่ไม่สะดวกเข้ามาในห้องเรียน 2) การเรียนรู้แบบผสมผสาน เป็นการปรับรูปแบบห้องเรียนเพื่อลดภาระชั่วโมงการสอนของครูลง โดยบูรณาการรูปแบบห้องเรียนดิจิทัลร่วม 3) การสร้างความเท่าเทียมและทั่วถึงในด้านการศึกษา เป็นการนำเทคโนโลยีมาช่วยพัฒนาศักยภาพของครูผู้สอน โดยการสร้างเครือข่ายเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ของครูผู้สอนจากที่ต่าง ๆ ทั่วประเทศหรือทั่วโลกที่เชื่อมโยงด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและ 4) เทคโนโลยีการป้อนข้อมูลการวิเคราะห์ และการกู่คืนระบบ โดยผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้สอนใช้เทคโนโลยีสร้างระบบที่ช่วยในการติดตามวิเคราะห์ และช่วยเหลือนักเรียนเป็นรายบุคคล จะเป็นการสื่อสารประชาสัมพันธ์และการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาซึ่งสามารถช่วยงานด้านบริหารได้เป็นอย่างดี แต่ข้อจำกัดของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต้องใช้ให้ปลอดภัยและเกิดประโยชน์สูงสุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ สถานศึกษาดิจิทัล เครือข่ายสังคมออนไลน์

^{1,2}คณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

^{1,2} Came here last time to study Master's degree in education administration of Graduate College of Management, Sripatum University Khon Kaen Campus

*ผู้ติดต่อ, อีเมล: รองศาสตราจารย์ ดร.จินฉนวนัตร์ ปะโคตัง, jinawatara@hotmail.com

รับเมื่อ 1 กรกฎาคม 2565 แก้ไข 18 สิงหาคม 2565 ตอรับ 22 สิงหาคม 2565

ABSTRACT

Learning management of educational institutions in the digital era using social networks was important in overall school administration for students, teachers, parents which concerned parties and interested parties get to know and understand the activities of educational institutions in order to create cooperation in the implementation of activities using digital tools through social media tools with a computer, smartphone, tablet or other device by interconnecting the network with network devices, servers, clients, hubs, network switches, routers as devices that act to link the address of the source station to the destination social networks were useful for exchanging information and knowledge on common interests. It was a small data warehouse that can offer and express opinions and exchange knowledge, save on communication costs, build confidence in service recipients especially learners in learning and good relationships both within and outside the school. Social networks could reduce disparities and create equality and inclusion in education with limited cost per capita and budget. There were four main approaches to digital classroom formatting: 1) virtual Classroom was the transfer of learning management from normal classrooms in urban areas to educational institutions in rural areas or to learners who were not comfortable entering the classroom. 2) blended learning to adjust the classroom format to reduce the burden of teachers' teaching hours by integrating the digital classroom model together. 3) creating equality and inclusiveness in education was the use of technology to help develop the potential of teachers by creating a network to exchange knowledge and experiences of teachers from various places across the country or around the world that were connected with digital technology and 4) data entry, analysis, and recovery technologies. The school administrators or teachers used technology to create a system that helped monitor, analyze and assist individual students. It would be a communication, public relations and learning management of educational institutions which could help the administration work very well but the limitations of social networks must be used in order to be safe and get the most out of it.

Keywords: Learning management, Digital Educational Institutions, Social Networks

บทนำ

การสื่อสารประชาสัมพันธ์การจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาในยุคดิจิทัลโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของสถานศึกษา มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อให้นักเรียน ครู ผู้ปกครอง ได้รู้และเข้าใจเพื่อให้เกิดความร่วมมือในการปฏิบัติ เป็นการเผยแพร่ข้อมูลของสถานศึกษาให้ครู นักเรียน ผู้ปกครอง ผู้เกี่ยวข้องและผู้สนใจได้ทราบเกี่ยวกับการดำเนินงานและกิจกรรมต่าง ๆ ของสถานศึกษา เป็นการสร้างชื่อเสียงเกียรติคุณ ความเชื่อถือ ความเลื่อมใส ความนิยมและความศรัทธาต่อสถานศึกษาให้เกิดขึ้นและส่งเสริมให้ประชาชนตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษา ให้เกิดความรู้สึกในการเป็นเจ้าของ สามารถเชิญชวนส่งเสริมและสนับสนุนให้ประชาชนได้เข้าร่วมในการช่วยเหลือเกื้อหนุนสถานศึกษาในเรื่องการศึกษา ส่งเสริมให้ครูกับนักเรียน และผู้ปกครองมีความสัมพันธ์ใกล้ชิด ซึ่งจะสามารถป้องกันและแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นได้อีกทั้งเพื่อให้สถานศึกษาดำเนินนโยบายเปิดบ้านวิชาการ เป็นศูนย์กลางการบริการประชาคมด้านการศึกษา เปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน การสื่อสารประชาสัมพันธ์สถานศึกษาจึงมีขอบข่ายที่กว้างขวางและมีความจำเป็นที่จะนำระบบเทคโนโลยีมาใช้ในการสื่อสาร เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์อย่างมีประสิทธิภาพ

โลกในยุคดิจิทัล (Digital) ไม่ว่าจะองค์กรใดก็ตามมักจะมีคำว่า การสื่อสารและประชาสัมพันธ์เข้าไปเกี่ยวข้องด้วยเสมอไม่ว่าจะเป็นองค์กรด้านเศรษฐกิจ สังคม หรือแม้กระทั่งในด้านการสื่อสารก็นำรูปแบบดิจิทัลเข้ามาใช้อย่างแพร่หลาย ทำให้องค์กรได้รับประโยชน์ในแง่ของความทันสมัย ความสะดวกสบายอีกมากมาย แต่การบริโภคทุกสิ่งทุกอย่างต้องให้อยู่ในความเหมาะสม ไม่เกินขอบเขต ก็เชื่อได้ว่าผู้มีส่วนเกี่ยวข้องจะได้รับประโยชน์มากกว่าโทษ เช่นเดียวกัน (ทัศนีย์ ผลชานิกโก, 2560) และท่ามกลางสภาพแวดล้อมทางการบริหารที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและมีการแข่งขันสูงทั้งในองค์กรภาครัฐและเอกชน การสื่อสารภายในองค์กรยังมีผลกระทบต่อ การสื่อสารภายนอกด้วย เนื่องจากการสื่อสารภายในองค์กรที่มีประสิทธิภาพ บุคลากรมีความเข้าใจในนโยบายและการดำเนินงานขององค์กร ก็จะส่งผลให้การสื่อสารกับกลุ่มผู้รับบริการ และกลุ่มบุคคลภายนอกมีผลดีไปด้วย ดังคำกล่าวที่ว่า “หากการประชาสัมพันธ์ภายในองค์กรไร้ประสิทธิภาพ การสร้างความสัมพันธ์กับองค์กรภายนอกย่อมเป็นไปได้ยาก” ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นภาพสะท้อนขององค์กรสู่สาธารณชน ดังนั้น การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ภายในองค์กร จึงควรจัดให้เป็นส่วนหนึ่งของแผนเชิงกลยุทธ์ขององค์กรเพื่อให้สอดคล้องกับการบริหารจัดการขององค์กรหรือสถานศึกษา และที่สำคัญคือ การสื่อสารที่ใช้เครือข่ายออนไลน์เข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็นไปตามยุคสมัยโดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่องค์ความรู้ต่าง ๆ สามารถแสวงหาได้จากสังคมเครือข่ายออนไลน์ได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็ว ดังนั้นผู้บริหารองค์กรจะต้องอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ให้ทันต่อสภาพการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคดิจิทัล

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในสถานศึกษา

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันบนเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใด ๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-Generate Content: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง (Mindmeister, 2017) โดยมีอุปกรณ์เครื่องมือทางสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้

1. คอมพิวเตอร์ (Computer) คือ เครื่องคำนวณอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถทำงานคำนวณผลและเปรียบเทียบค่าตามชุดคำสั่งด้วยความเร็วสูงอย่างต่อเนื่องและอัตโนมัติ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้คำจำกัดความของคอมพิวเตอร์ไว้ตอนข้างที่ตรึงว่า “เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติ” ทำหน้าที่เสมือนสมองกล ใช้สำหรับแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งที่ง่ายและซับซ้อน โดยวิธีทางคณิตศาสตร์หรืออาจกล่าวได้ว่า เครื่องคอมพิวเตอร์ หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยในการคำนวณและการประมวลผลข้อมูล

2. สมาร์ทโฟน (Smart Phone) คือ โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออก-รับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชัน (Application) ให้ใช้งานมากมาย สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 4G Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์ค และแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำ เช่น Line, YouTube, Facebook, Twitter เป็นต้น โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ทโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ทโฟนรุ่นใหม่ ๆ นิยมผลิตสมาร์ทโฟนที่มีหน้าจอสัมผัส ใสกัล้อง่ายรูปที่มีความละเอียดสูง ออกแบบดีไซน์ให้สวยงามทันสมัย มีแอปพลิเคชันและลูกเล่นที่น่าสนใจ

3. แท็บเล็ต (Tablet) คือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีหน้าจอสัมผัสขนาดใหญ่ มีขนาดหน้าจอตั้งแต่ 7 นิ้วขึ้นไป พกพาได้สะดวก สามารถใช้งานหน้าจอผ่านการสัมผัสผ่านปลายนิ้วได้โดยตรง มีแอปพลิเคชันมากมายให้เลือกใช้ ไม่ว่าจะรับ-ส่งอีเมล, เล่นอินเทอร์เน็ต, ดูหนัง, ฟังเพลง, เล่นเกม หรือแม้กระทั่งใช้ทำงานเอกสารสำนักงาน

ข้อดีของแท็บเล็ต คือ มีหน้าจอที่กว้าง ทำให้มีพื้นที่การใช้งานมาก มีน้ำหนักเบา พกพาได้สะดวกกว่าคอมพิวเตอร์ ขนาดสมดุบันทึทหรือคอมพิวเตอร์ สามารถจัดบันทึกหรือใช้เป็นอุปกรณ์เพื่อการศึกษาได้เป็นอย่างดี

4. อุปกรณ์เครือข่าย มีอุปกรณ์เครือข่ายมีหลายประเภท ประกอบด้วย (Burniske, 2017)

4.1 เซิร์ฟเวอร์ (Server) หรือเรียกว่า เครื่องแม่ข่าย เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์หลักในเครือข่าย ที่ทำหน้าที่จัดเก็บและให้บริการไฟล์ข้อมูลและทรัพยากรอื่น ๆ กับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ในเครือข่าย โดยปกติคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เป็นเซิร์ฟเวอร์มักจะเป็นเครื่องที่มีสมรรถนะสูง และมีฮาร์ดดิสก์ความจำสูงกว่าคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ในเครือข่าย

4.2 ไคลเอนต์ (Client) หรือเรียกว่า เครื่องลูกข่าย เป็นคอมพิวเตอร์ในเครือข่ายที่ร้องขอบริการและเข้าถึงไฟล์ข้อมูลที่จัดเก็บในเซิร์ฟเวอร์หรือกล่าวได้ว่าเป็น ไคลเอนต์ เป็นคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้แต่ละคนในระบบเครือข่าย

4.3 ฮับ (HUB) หรือรีพีตเตอร์ (Repeater) คือ อุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อกลุ่มคอมพิวเตอร์ ฮับ มีหน้าที่รับ – ส่งแฟรมข้อมูลทุกแฟรมที่ได้รับจากพอร์ตใดพอร์ตหนึ่งไปยังพอร์ตที่เหลือ คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเข้ากับฮับจะแชร์แบนด์วิดท์ (Bandwidth) หรืออัตราข้อมูลของเครือข่าย เพราะฉะนั้นถ้ามีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อมากจะทงให้อัตราการส่งข้อมูลลดลง

4.4 เนทเวิร์คสวิตช์ (Network Switch) คือ อุปกรณ์เครือข่ายที่ทำหน้าที่ในเลเยอร์ที่ 2 และทำหน้าที่ส่งข้อมูลที่รับมาจากพอร์ตหนึ่งไปยังพอร์ตเฉพาะที่เป็นปลายทางเท่านั้น และทำให้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับพอร์ตที่เหลือส่งข้อมูลถึงกันในเวลาเดียวกัน ดังนั้น อัตราการรับส่งข้อมูลหรือแบนด์วิดท์จึงไม่ขึ้นอยู่กับคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันนิยมเชื่อมต่อแบบนี้มากกว่าฮับเพราะลดปัญหาการชนกันของข้อมูล

4.5 เราต์เตอร์ (Router) เป็นอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ในเลเยอร์ที่ 3 เราต์เตอร์จะอ่านที่อยู่ (Address) ของสถานีปลายทางที่ส่วนหัว (Header) ข้อแพ็กเกจข้อมูล เพื่อที่จะกำหนดและส่งแพ็กเกจต่อไป เราต์เตอร์จะมีตัวจัดเส้นทางในแพ็กเกจ เรียกว่าเราต์ติ้งเทเบิล (Routing Table) หรือตารางจัดเส้นทาง นอกจากนี้ยังส่งข้อมูลไปยังเครือข่ายที่ใช้โพรโทคอล (Protocol) ต่างกันได้ เช่น โอฟี IP (Internet Protocol) โอฟีแพ็กเกจ IPX (Internet Package Exchange) และแอปเปิลทอล์ค (AppleTalk) นอกจากนี้ยังเชื่อมต่อกับเครือข่ายอื่นได้ เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

4.6 บริดจ์ (Bridge) เป็นอุปกรณ์ที่มักจะใช้ในการเชื่อมต่อวงแลน (LAN Segments) เข้าด้วยกัน ทำให้สามารถขยายขอบเขตของแลน (LAN) ออกไปได้เรื่อย ๆ โดยที่ประสิทธิภาพรวมของระบบไม่ลดลงมากนัก เนื่องจากการติดต่อของเครื่องที่อยู่ในเซกเมนต์ (Segment) เดียวกันจะไม่ถูกส่งผ่านไปรบกวนการจราจรของเซกเมนต์อื่น และเนื่องจากบริดจ์เป็นอุปกรณ์ที่ทำงานอยู่ในระดับ Data Link Layer จึงทำให้สามารถใช้ในการเชื่อมต่อเครือข่ายที่แตกต่างกันในระดับ Physical และ Data Link ได้ เช่น ระหว่าง Ethernet กับ Token Ring เป็นต้น บริดจ์ มักจะถูกใช้ในการเชื่อมเครือข่ายย่อย ๆ ในองค์กรเข้าด้วยกันเป็นเครือข่ายใหญ่ เพียงเครือข่ายเดียว เพื่อให้เครือข่ายย่อย ๆ เหล่านี้สามารถติดต่อกับเครือข่ายย่อยอื่น ๆ ได้

4.7 เกตเวย์ (Gateway) เป็นอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ที่เชื่อมต่อเครือข่ายต่างประเภทเข้าด้วยกัน เช่น การใช้เกตเวย์ในการเชื่อมต่อเครือข่ายที่เป็นคอมพิวเตอร์ประเภทพีซี (PC) กับคอมพิวเตอร์ประเภทแมคอินทอช (MAC) เป็นต้น

สรุปได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์ในสถานศึกษา คือ สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการในการสื่อสารและเชื่อมต่อผ่านระบบเครือข่ายของสถานศึกษา ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ 1) อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เป็นต้น 2) อุปกรณ์เครือข่ายที่ทำหน้าเป็นอุปกรณ์เชื่อมต่อสัญญาณในโลกการสื่อสารออนไลน์ เช่น เซิร์ฟเวอร์ เนทเวิร์คสวิตช์ เกตเวย์ เป็นต้น

ประโยชน์และข้อจำกัดของสังคมออนไลน์

ลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่ให้ข้อมูลข่าวสารสามารถกระจายออกไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวางมีคุณประโยชน์มากมายในด้านการติดต่อสื่อสาร แต่ก็เปรียบเสมือนดาบสองคมหากผู้ใช้ขาดคุณธรรมจริยธรรมสามารถทำผิด การรู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น และความระมัดระวังในการใช้แล้ว สังคมออนไลน์เหล่านี้ก็จะกลายเป็น “สังคมอันตราย” ที่จะเป็นค่านิยมของสังคม

ประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networks) สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้ เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะเราสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สะดวกและรวดเร็ว เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตนเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ ภาพวิดีโอต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามาชื่นชมและแสดงความคิดเห็น ใช้เป็นสื่อในการโฆษณา สื่อสาร หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่าง ๆ ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้า ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานแบบใหม่ ๆ เช่น คลายเครือข่ายได้สำหรับผู้ใช้ที่ต้องการหาเพื่อนคุยเล่นสนุก ๆ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้

ข้อจำกัดของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networks) คือ เว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูล อาจถูกผู้ไม่หวังดีนำเอาไปใช้ในทางเสียหาย หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้ Social Network เป็นสังคมออนไลน์ที่กว้าง หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณอาจโดนหลอกลวงผ่านอินเทอร์เน็ต หรือการนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย ตามที่เป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงานหรือถูกแอบอ้าง เพราะ Social Network Service เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงาน รูปภาพต่าง ๆ ของเราให้บุคคลอื่นได้ดูและแสดงความคิดเห็น ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิกและแสดงบนเว็บไซต์ในรูปแบบ Social Network ยกต่อการตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ ดังนั้นอาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่กำหนดอายุการสมัครสมาชิกหรือการถูกหลอกโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้ ผู้ใช้ที่เล่น Social Network และอยู่กับหน้าจอบริษัทคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจเสียสายตาได้หรือบางคนอาจตาบอดได้ ถ้าการใช้งานใช้เวลานานเกินไปอยู่กับ Social Network มากเกินไปอาจทำให้เสียการเรียน หรือผลการเรียนตกต่ำลงได้ ทำให้เสียเวลาถ้าผู้ใช้ใช้อย่างไม่คำนึงถึงความปลอดภัยต่อสุขภาพ อันจะก่อให้เกิดปัญหาตามมาได้

การปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพการศึกษาด้วยดิจิทัล

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาเพื่อลดความเหลื่อมล้ำด้านการศึกษาด้วยดิจิทัล “เป็นการสร้างความเท่าเทียมและทั่วถึงในด้านการศึกษา” ทำให้ผู้เรียนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพในระดับเดียวกันแม้จะมีข้อจำกัดด้านต้นทุนต่อหัวและงบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัดซึ่งเป็นอุปสรรคมาอย่างยาวนานจนถึงปัจจุบัน การมาถึงของยุคการใช้บรอดแบนด์และเทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ จึงเป็นความหวังที่จะทำให้ความเหลื่อมล้ำด้านการศึกษาถูกขจัดออกไปได้ แต่อย่างไรก็ตามจากกรณีศึกษาในหลายประเทศพบว่า การสร้างระบบการศึกษาในพื้นที่ชนบทห่างไกลด้วยการสร้างการเชื่อมโยงบรอดแบนด์ความเร็วสูงไปยังสถานศึกษาทุกสถานศึกษา และการแจกอุปกรณ์สื่อสารและคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนในสถานศึกษาชนบทเพื่อหวังว่าคุณภาพการศึกษาในพื้นที่ชนบทห่างไกลจะดีขึ้นโดยทันตาเห็นนั้น เป็นเรื่องที่ห่างจากความเป็นจริงอย่างมาก (เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ, 2560)

หัวใจของการศึกษาที่มีคุณภาพสำหรับนักเรียนนั้น นอกจากมีเทคโนโลยีที่ทันสมัยแล้ว ที่สำคัญที่สุดก็คือ “การที่นักเรียนได้มีโอกาสเรียนกับครูผู้สอนที่มีคุณภาพสูงอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง จะช่วยให้นักเรียนเหล่านี้สามารถก้าวผ่านอุปสรรคทั้งทางการเรียนและปัญหาสังคมได้”

ยุทธศาสตร์การสร้างระบบการศึกษาด้วยเทคโนโลยีโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น ไม่ใช่เรื่องการสร้างบรอดแบนด์ ให้ไปถึงสถานศึกษาหรือการแจกไอแพดและแล็ปท็อปแต่เพียงเท่านั้น แต่แท้จริง ได้แก่ การใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในการเพิ่มจำนวนนักเรียนให้เข้าถึงการเรียนการสอนจากครูผู้ที่มีคุณภาพได้อย่างสม่ำเสมอภายใต้งบประมาณต้นทุนที่มีอยู่อย่างจำกัด

การสร้างคุณภาพการศึกษา จะต้องอาศัยเทคโนโลยีสองอย่างร่วมกัน คือ เทคโนโลยีการสื่อสาร (Communication Technology) และทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล (Digital Learning Resource) ซึ่งการสร้างห้องเรียนในแต่ละพื้นที่จะมีความแตกต่างกัน แต่อย่างไรก็ตามผลลัพธ์จะต้องออกมาได้คุณภาพเท่าเทียมกัน โดยหลักการคือการนำเทคโนโลยีมาสร้างห้องเรียนโดยการอาศัยทรัพยากรสื่อการเรียนการสอนดิจิทัลเข้ามาสนับสนุนอุดช่องว่างนั้น ด้วยการพัฒนาให้ครูผู้ที่มีศักยภาพในการสอนมากขึ้น และขยายขอบเขตจำนวนนักเรียนในการเข้าถึงการสอนของครูผู้สอนที่มีคุณภาพให้ได้นั่นเอง

ความเข้าใจในการยอมรับห้องเรียนดิจิทัลโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น จะเป็นสิ่งแรกที่ผู้กำหนดนโยบายด้านการศึกษาควรจะต้องทำเพื่อให้เกิดการยอมรับว่า ไม่ใช่เพียงแค่นำคอมพิวเตอร์มาวางไว้หลังห้อง หรือสร้างห้องคอมพิวเตอร์แล้วให้นำการเรียนคอมพิวเตอร์เป็นหน่วยกิตเพิ่มเติมเพียงเท่านั้น แต่จะต้องปรับเปลี่ยนระบบห้องเรียนแบบเดิมมาสู่รูปแบบห้องเรียนดิจิทัล (วนิษา แก้วสุข, 2558) ไว้ 4 แนวทาง ดังนี้

1. ห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Learning) เป็นการเปิดช่องในเรื่องการหา ครูผู้สอนที่มีคุณภาพมาสอนนักเรียนแบบสื่อสารสองทาง รูปแบบนี้ไม่ใช้การใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร เพื่อถ่ายทอดการเรียนการสอนจากห้องเรียนปกติไปสู่สถานศึกษาอีกห้องเรียนหนึ่งที่มีข้อจำกัดในด้านต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้จำนวนสัดส่วนระหว่างนักเรียนกับครูขยายมากขึ้น แต่เป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อทำให้ครูสามารถสอนนักเรียนได้โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่ และไม่เป็นการเพิ่มภาระให้ครูคุณภาพที่มีภาระกิจสอนอยู่เต็มชั่วโมงต่อสัปดาห์แล้ว จะต้องเพิ่มชั่วโมงสอนออนไลน์เข้ามาอีก ด้วย Virtual Learning ทำให้ข้อจำกัดเรื่องสถานที่หายไป ดังนั้นนักเรียนจะได้เรียนกับครูผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญในวิชานั้น ๆ ประเด็นที่สำคัญในเรื่อง Virtual Learning คือ การยอมรับว่าชั่วโมงการเรียนการสอนนี้ สามารถนับเป็นหน่วยกิตในการจบการศึกษาได้นิยาม “ครูผู้สอน” จึงไม่จำกัดอยู่เฉพาะบุคคลที่ได้รับใบประกอบวิชาชีพครูเท่านั้น เพราะการจะได้ “ครูผู้สอน” ตามนิยามเดิมนั้น ห้องเรียนที่อยู่ใน พื้นที่ชนบทห่างไกลก็จะมีโอกาสน้อยที่จะได้ครูผู้สอนที่มีคุณภาพระดับต้น ๆ เข้ามาได้ นอกจากนี้เครือข่ายบรอดแบนด์จะต้องได้คุณภาพ สำหรับการเรียนการสอนแบบ Interactive Video ด้วย

2. การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นการปรับรูปแบบห้องเรียนอีกแนวทางหนึ่ง เพื่อลดภาระชั่วโมงการเข้าสอนของครูต่อสัปดาห์ลง เพื่อให้ครูได้มีเวลาการพัฒนาวางแผนการสอนมากขึ้นหรือมีเวลาที่จะทำการสอนผ่าน Virtual Learning ให้สถานศึกษา โดยครูผู้สอนจะต้องมีการปรับหลักสูตรการเรียนการสอนของตนเองให้เวลาส่วนหนึ่งเป็นเหมือนปกติที่ครูผู้สอนเข้าไปสอนในห้องเรียน แต่ในอีกส่วนหนึ่งจากการเรียนปกติ ให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้จากทรัพยากรการศึกษาแบบดิจิทัล (Digital Learning Resource) โดยการควบคุมดูแลจากครูผู้ช่วยสอนได้ โดยการนับหน่วยกิตและเวลาเรียนยังคงเหมือนเดิม

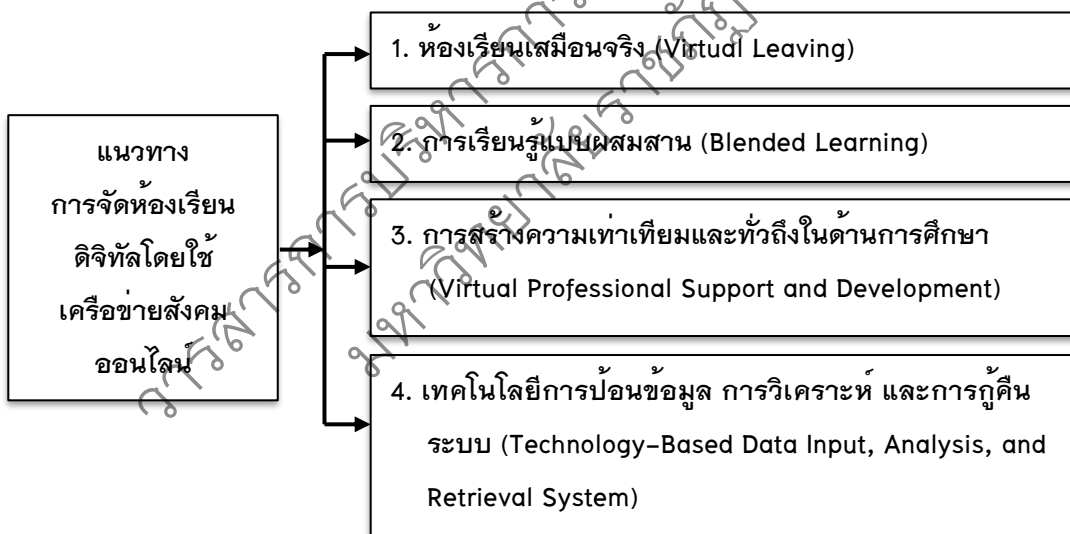
3. การสร้างความเท่าเทียมและทั่วถึงในด้านการศึกษา (Virtual Professional Support and Development) ในส่วนนี้เป็นการนำเทคโนโลยี มาช่วยพัฒนาศักยภาพของครูผู้สอนที่อยู่ในชนบทที่ห่างไกล โดยการสร้างเครือข่ายเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ของครูผู้สอนจากที่ต่าง ๆ ทั่วประเทศที่เชื่อมโยงด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งจะทำให้

ครูผู้สอนที่ต้องการพัฒนาศักยภาพของตนเอง ไม่จำเป็นต้องเสียเวลาเดินทางไปฝึกอบรมและเป็นการเพิ่มความต่อเนื่องในการสอนให้แก่สถานศึกษาที่มีข้อจำกัด ดังนั้นระบบนี้จะทำให้ครูไม่จำเป็นต้องทิ้งห้องเรียนมากจนเกินไป

4. เทคโนโลยีการป้อนข้อมูล การวิเคราะห์ และการกู้คืนระบบ (Technology-Based Data Input, Analysis, and Retrieval System) ผู้บริหารสถานศึกษาในสถานศึกษาที่มีข้อจำกัดจะต้องสวมหมวกหลายใบ ด้วยภาระที่ท่วมทับ อาจทำให้งานในการติดตาม วิเคราะห์ และปรับปรุงนักเรียนในสถานศึกษาทำได้ไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร การใช้เทคโนโลยีสร้างระบบที่ช่วยในการติดตาม วิเคราะห์ และปรับปรุงนักเรียนเป็นรายบุคคลจะสามารถช่วยงานด้านการบริหารได้เป็นอย่างดี

ปัญหาสถานศึกษาที่มีข้อจำกัดในการจัดการสอนที่ได้รับงบประมาณที่จำกัดสำหรับห้องปฏิบัติการในวิชาที่ต้องมีภาคปฏิบัติ มีการใช้เครื่องมือที่มีราคาสูง รวมทั้งขาดครูผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ผู้เรียนในห้องเรียนอื่น ๆ ขาดทักษะในการเรียนในวิชาที่ต้องมีการฝึกปฏิบัติ เรื่องนั้น ๆ หากการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยเปลี่ยนบทบาทของ “รถโรงเรียน (School Bus)” จากเดิมที่พานักเรียนมาสู่ห้องเรียนนั้นก็จะปฏิรูปเป็นการนำห้องเรียน (ห้องปฏิบัติการ) ไปสู่นักเรียนโดย “รถโรงเรียนดิจิทัล” จะนำห้องปฏิบัติการพร้อมเครื่องมือและครูผู้ช่วยสอนเดินทางไปยังสถานศึกษาต่าง ๆ ตามตารางเวลาที่กำหนด โดยนักเรียนจะได้เรียนออนไลน์โดยตรงผ่านระบบ 4G หรือระบบบรอดแบนด์เคลื่อนที่ส่งตรงมาจากครูผู้เชี่ยวชาญในเมืองได้ พร้อมทั้งได้ใช้เครื่องมือที่มีคุณภาพเท่าเทียมกับห้องเรียนที่มีความพร้อมอีกด้วย

สรุปได้ว่า การเรียนการสอนในสถานศึกษาโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีข้อจำกัดไม่ใช่เรื่องแค่ “ทำ” ให้มีเทคโนโลยีดิจิทัลเท่านั้น แต่เป็นเรื่องการ “ใช้” เทคโนโลยีเพื่อให้นักเรียนในสถานศึกษาได้เข้าถึงการเรียนรู้ด้วยคุณภาพเท่าเทียมกันในสังคม ดังในภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 แนวทางการจัดห้องเรียนดิจิทัลโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

สรุป

จากแนวคิดทฤษฎีและหลักการขั้นต้น การนำสู่การปฏิบัติเพื่อให้เกิดผลเป็นรูปธรรมและมีประสิทธิภาพนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุคดิจิทัลเป็นอีกช่องทางสู่ความสำเร็จในการเรียนรู้ในยุคนี้ เพราะสามารถส่งข้อความ ความรู้ และการส่งข่าวสารสื่อสารนับล้านคนได้ในเวลาอันสั้น จะเห็นได้ว่าข้อมูลที่นำเสนอใจ จะสามารถให้ผู้ที่คนที่ เป็นเครือข่ายทางสังคมเห็นชอบไม่เห็นชอบได้ในเวลาเพียงชั่วข้ามคืน ดังนั้น การใช้เครือข่ายดิจิทัล

ทางสังคมจึงเป็นที่นิยมแพร่หลายในปัจจุบัน แต่ก็มีข้อควรพึงระวัง เพราะความเร็วในช่องทางการสื่อสารอาจจะให้ความหมายไม่ตรงกันและผิดพลาดได้ง่าย รวมทั้งการแชร์หรือเผยแพร่ต่อได้อย่างไม่มีขอบเขตจำกัด ทำให้การรับรู้อาจจะไม่ตรงกัน แต่ก็มีข้อดีอยู่อย่างมาก ทั้งการจัดเก็บ การพัฒนาองค์ความรู้ การแบ่งปันความรู้ และการอ้างอิงได้อย่างทั่วถึง

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุคดิจิทัลจึงเป็นการเผยแพร่ พัฒนาที่ไม่มีขอบเขตจำกัด สามารถสื่อสารได้อย่างรวดเร็วและครั้งละมาก ๆ จึงทำให้ข้อมูลเข้าถึงผู้ที่ต้องการรับรู้ได้อย่างทั่วถึงและรวดเร็ว

การสื่อสารและประชาสัมพันธ์เรื่องราวโดยผ่านสื่อดิจิทัลของสถานศึกษา เป็นช่องทางในการสื่อสารการจัดการศึกษาที่มีความสมบูรณ์แบบ สถานศึกษาสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้ ตามแนวทางของสถานศึกษา Van Meter Community School และแนวทางการสื่อสาร สถานศึกษาในหลายรูปแบบที่สามารถช่วยให้การสื่อสารข้อมูลข่าวสารของสถานศึกษา การสื่อสารระหว่างผู้เรียน ผู้ปกครองและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษาให้มีคุณภาพ โดยผู้นำทางการศึกษาต้องมีภาวะผู้นำในการบริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล และสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการศึกษาในสถานศึกษาที่ห่างไกล เพื่อให้มีมาตรฐานในการจัดการศึกษาที่ทัดเทียมมาตรฐาน และสามารถใช้เทคโนโลยีลดภาระการใช้ครูและการใช้สื่อการเรียนการสอน

ในโลกอนาคตที่เป็นยุคดิจิทัล การจัดการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จึงเป็นเรื่องที่สำคัญที่ผู้บริหารสถานศึกษา บุคลากร โดยเฉพาะครูผู้สอนต้องพัฒนาองค์กร พัฒนาคณะเองให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงจะเกิดความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาในยุคดิจิทัลโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างเต็มศักยภาพ

เอกสารอ้างอิง

ทัศนีย์ พลชาณีโก. (2564). *การวางแผนประชาสัมพันธ์*. (ออนไลน์) (21 มิถุนายน 2560) สืบค้นจาก

http://www.prd.go.th/ewt_dl_link.php?nid=47681

วนิษา แก้วสุข. (2557). *การศึกษาการสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการบริการ กรณีศึกษามูลนิธิเพื่อสุนัขยาก็ไร* ปี 2557. การค้นคว้าอิสระ นศ.ม. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

เศรษฐพงศ์ มะลิวรรณ. (2560). *เครือข่ายสังคม*. (ออนไลน์) (23 กรกฎาคม 2560). สืบค้นจาก <http://vcharkarn.com/varicle/40698/>

Burniske, R.W. (2017). *Literacy in the Digital Age*. 2nd ed. Thousand Oak, CA: Corwin Pr.

Mindmeister. (2017). *Mind Map Editor Online*. (online) 2017 (May 2017) Available From:

<https://www.mindmeister.com/it/content/features>