

สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ทุกแห่งหน: บริบทการเรียนรู้การสอนของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

Ubiquitous Learning Environment: Based on Suranaree University of Technology

อาจารย์ ดร.ราชนทร์ โกศลวิตร

รองผู้อำนวยการศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

บทคัดย่อ

ในศตวรรษที่ 21 คอมพิวเตอร์ถูกพัฒนาขึ้นใช้งานเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ และใช้งานได้สะดวกมากขึ้น ทิศทางหนึ่งของการพัฒนา คือ โลกของสภาพแวดล้อมที่สามารถใช้คอมพิวเตอร์ได้ทุกหนทุกแห่ง และตลอดเวลาเสมือนเป็นคอมพิวเตอร์ของตนเอง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี โดยศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา เห็นความสำคัญจึงได้นำมาใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน โดยพัฒนาระบบคลังสื่อการศึกษา ระบบ Digi-Media for U-Learning และช่องทางการนำส่งสื่อ SUT Kiosk for M-Learning เพื่อให้นักศึกษา คณาจารย์ สามารถบริหารจัดการ จัดเก็บสื่อ และเลือกดาวน์โหลดสื่อการศึกษา ผ่านเทคโนโลยี Bluetooth ลงสู่อุปกรณ์พกพา (portable devices) เช่น Flash Drives, iPods, และ Mobile Phones เป็นต้น นับได้ว่าเป็นนวัตกรรมการให้บริการสื่อการศึกษาที่สามารถส่งผ่านความรู้แบบไร้สายไปยังผู้เรียนได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายในการรับ-ส่งข้อมูล ในอนาคตคาดว่าจะสามารถรองรับเทคโนโลยี 3G มาใช้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอน และสนับสนุนให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ทุกหนทุกแห่ง

คำสำคัญ: สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้, คลังสื่อการศึกษา

Abstract

In the twenty-first century, computers have been developed and easily used for many purposes. One of those is that “Computer access will be everywhere”. Suranaree University of Technology (SUT) by Center for Educational Innovational and Technology (CEIT) has implemented this technology as a part of learning and teaching by developing the system for management of digital contents, especially, the digi-media for U-learning including the SUT kiosks for M-learning. This system involves management and storage of all the contents of educational media that can be downloaded by means of Bluetooth into portable devices such as flash drives, iPods, mobile phones with no cost for downloading to students. In the future, the 3G technology will be expected to enhance this system and facilitate the learning process of students in terms of U-learning.

Keywords: Ubiquitous Learning, Digital Media, Kiosks for m-learning