

ระบบการสอนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคม
Social Media Experience-Based Approach: SMEBA

ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์
นายกสมาคมเทคโนโลยีการศึกษาแห่งประเทศไทย
รองอธิการบดีฝ่ายการศึกษาทางไกล มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

บทนำ

คงไม่มียุคใดที่การศึกษาจะได้รับประโยชน์จากเทคโนโลยีมากมายเท่าในปัจจุบัน เมื่อพัฒนาการด้านเทคโนโลยีสื่อสารและสารสนเทศได้พัฒนาขึ้นอย่างมากมายในช่วงเวลาเพียง 1-3 ทศวรรษเดียว ทำให้เกิดปรากฏการณ์ที่ถือเป็นจุดเปลี่ยนผ่านกระบวนทัศน์การจัดการศึกษาจากการศึกษาจะต้องเกิดขึ้นในโรงเรียนหรือในสถานศึกษาไปสู่ "การศึกษาแบบภควันตภาพ" [1] (Ubiquitous Education) คือ การศึกษาที่แพร่กระจายไปทุกแห่งหนทุกเวลา

จากแนวโน้มดังกล่าว ทำให้คาดการณ์ได้อย่างมั่นใจว่า การศึกษาสายหลัก (Main Stream) ต้องเป็นการศึกษาทางไกลผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่ผู้เรียนสามารถศึกษาเล่าเรียนได้ด้วยตนเองที่บ้านหรือที่ทำงาน แทนการที่จะต้องเสียเวลาเดินทางมารับความรู้จากครูอาจารย์ในห้องเรียน แม้แต่การฝึกประสบการณ์ในห้องปฏิบัติการก็จะเป็นการฝึกปฏิบัติการเสมือนจริง (Virtual Labs) แบบปฏิสัมพันธ์ผ่านจอภาพ (On-Screen Interactive-OSI) มากกว่าการให้ผู้เรียนมาฝึกปฏิบัติพื้นฐานในห้องปฏิบัติการจริงที่โรงเรียนจัดไว้ ต่อเมื่อนักเรียนนักศึกษาฝึกประสบการณ์เสมือนจริงในระดับหนึ่งที่มีความชำนาญจากการฝึกผ่านจอภาพแบบปฏิสัมพันธ์แล้ว ผู้เรียนจึงจะมีโอกาสฝึกประสบการณ์ในสถานปฏิบัติการจริง ได้แก่ห้องปฏิบัติการที่โรงเรียน สถานฝึกงานที่โรงงาน บริษัท หรือสถานการณ์ที่เตรียมไว้สำหรับการฝึกประสบการณ์จริง (Physical professional experience)

ดังนั้น สถานศึกษา ได้แก่โรงเรียน วิทยาลัย และมหาวิทยาลัยก็จะเปลี่ยนสถานะจาก "โรงสอน" มาเป็น "โรงเรียน" ในความหมายที่แท้จริง แต่เป็นโรงสอนประสบการณ์ชีวิตจากการพบปะแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ในสภาพแวดล้อมจริง

---

[1]ภควันตภาพ แปลว่า มีภาค (มาจาก "ภค" แปลว่า ภาคหรือส่วน "วนต" แปลว่า มี) หมายถึงการแบ่งภาค (ตนเอง ความรู้ หรือสิ่งของให้ปรากฏอยู่ทุกแห่งหนเพื่อให้รับรู้และสัมผัสได้ทุกที่ทุกเวลา เช่น การรับสัญญาณโทรทัศน์ หรือการรับความรู้จากแม่ข่ายในห้องเรียน ในโรงเรียน หรือในชุมชน จึงเกิดเป็นศาสตร์ใหม่ขึ้น เรียกว่า ภควันตวิทยา (Ubiquitology or Pakawantology)

เพื่อเสริมความเป็นรูปธรรมหลังจากผู้เรียนได้ผ่านประสบการณ์เสมือนจริงในรูปแบบต่างๆ มาแล้ว

สภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่เป็นปัจจัยสำคัญแห่งการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์การจัดการศึกษาที่มีอิทธิพลที่สุดได้แก่ (1) ศูนย์ความรู้ออนไลน์ (Online Knowledge Center) อาทิ Google, Yahoo, Bing (2) ศูนย์สื่อโสตทัศน์ออนไลน์ (Audio Visual Centers) อาทิ Youtube และ (3) เครือข่ายสื่อสังคม (Social Network Media) อาทิ Facebook, MySpace เป็นต้น

คำถามหลักก็คือ ทำอย่างไรจึงจะสามารถนำศูนย์ความรู้ออนไลน์ ศูนย์ภาพและเสียงออนไลน์ และสื่อสังคม มาใช้ประโยชน์ให้การให้ผู้เรียนได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างเต็มที่ คำตอบก็คือ เราจะต้องพัฒนาการระบบการเรียนแบบอิงประสบการณ์โดยใช้สื่อสังคมเป็นแกนกลางในการประสานความรู้และประสบการณ์จากแหล่งความรู้ แหล่งภาพและเสียง และปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในเครือข่ายสังคม โดยมีครูอาจารย์หรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย เช่น หัวหน้ากลุ่ม เป็นแกนนำ เพื่อให้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนแบบอิงประสบการณ์ผ่านเครือข่ายสังคม ผู้เขียนจึงได้มีการพัฒนา “ระบบการเรียนการสอนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคม” ขึ้น เรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า SMEBA (Social Media Experience-Based Approach) ขึ้นที่มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

แนวคิดการจัดการเรียนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคม

การจัดการเรียนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคม (SMEBA) เกิดจากแนวคิด 9 ประการ คือ

(1) ใช้สื่อสังคม เป็นเวที (Platform) ในการจัดการศึกษา

(2) จัดการศึกษาแบบภควันตภาพ ที่แพร่กระจายความรู้ไปทุกแห่งหน ที่เวลา สำหรับทุกคน

(3) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่เป็นสมาชิกของเครือข่ายสื่อสังคมสามารถเข้าศึกษาหาความรู้และประสบการณ์จากแหล่งความรู้และประสบการณ์ที่หลากหลาย

(4) กำหนดบริบทสำหรับการเผชิญประสบการณ์จาก 3 แหล่ง ได้แก่ การเผชิญประสบการณ์และศึกษาเนื้อหาสาระในศูนย์ความรู้ออนไลน์ และชมภาพและสียงในรูปภาพยนตร์หรือภาพทัศน์ (Video) จากศูนย์ภาพทัศน์ออนไลน์

(5) กำหนดประสบการณ์ที่ผู้เรียนต้องเผชิญอย่างชัดเจนในรูปประสบการณ์หลัก ประสบการณ์รอง ภารกิจ และงานที่กำหนด

(6) กำหนดขั้นตอนที่จะให้ผู้เรียนเข้าเผชิญและสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเป็นกลุ่มความร่วมมือ (Collaborative Group) ภายในเครือข่ายสื่อสังคม

(7) กำหนดวิธีการเผชิญประสบการณ์ทั้ง 3 แบบ คือ แบบกำกับตนเอง (Self-Directed Learning-SDL) แบบเพื่อนกำกับ (Peer Directed Learning-PDL) และแบบครูกำกับ (Teacher Directed Learning-TDL)

(8) ใช้การส่งความรู้และประสบการณ์เป็นภาคส่วนแพร่กระจายไปทั่วในห้องเรียนภาควันตภาพ (U-Classroom) ในโรงเรียนภควันตภาพ (U-School) และในชุมชนภควันตภาพ (U-Community) และสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนแบบภควันตภาพ (Ubiquitous Environment) คือ ผู้เรียนสามารถรับความรู้ได้ทุกแห่งหนและทุกเวลา การเผชิญประสบการณ์ผ่านสื่อสังคมตามขั้นตอนระบบการสอนที่ได้พัฒนาขึ้น และ

(9) มีการประเมินทั้งก่อนเผชิญประสบการณ์ ประเมินกระบวนการจากภารกิจและงานที่ผู้เรียนทำระหว่างเรียนกับเพื่อนและประเมินผลลัพธ์หลังการเผชิญประสบการณ์

ความหมายของวิธีการเรียนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคม

จากแนวคิดข้างต้น สามารถนิยามการเรียนการสอนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคมได้ว่า เป็นการเรียนการสอนที่กำหนดประสบการณ์ที่คาดหวังสำหรับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เผชิญ ผจญ ผสมผสาน และเผด็จประสบการณ์[2] ด้วยการเสาะแสวงหาความรู้ที่เป็นเนื้อหาสาระสำหรับประกอบภารกิจ งาน และทักษะความชำนาญจากแหล่งวิทยาการที่ได้มีชี้แนะแหล่งหรือจัดเตรียมไว้ให้ได้ประสบการณ์ที่กำหนดไว้

องค์ประกอบระบบการเรียนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคม

SMEBA มี 7 องค์ประกอบ คือ

1) การวางแผน เป็นการวิเคราะห์ประสบการณ์ กำหนดวัตถุประสงค์ กำหนดแนวทางการเผชิญประสบการณ์ กำหนดสื่อและสิ่งอำนวยความสะดวก กำหนดขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ และกำหนดแนวทางการประเมิน โดยเขียนในรูปแผนการสอนแบบต่างๆ

2) ประสบการณ์ เป็นการกำหนดประสบการณ์ที่คาดหวังว่า ผู้เรียนจะต้องทำได้ โดยกำหนดเป็นหน่วยประสบการณ์ จำแนกเป็นประสบการณ์หลักและประสบการณ์รอง แต่ละประสบการณ์รองจำแนกเป็นกิจกรรมย่อยเรียกว่า ภารกิจและงาน

นอกจากนี้ ยังจำแนกประสบการณ์ออกเป็นประสบการณ์ตามสมรรถนะ (Competency-Based Experiences) ประสบการณ์ตามสถานการณ์ (Situation-Based Experiences) และประสบการณ์ตามกิจกรรมวิชาการ (Academic Activity-Based Experiences)

3) รูปแบบการเผชิญประสบการณ์ หมายถึงวิธีการเผชิญประสบการณ์ที่ครอบคลุมการเผชิญด้วยตนเอง (Self-Directed

[2] *“เผชิญ ผจญ ผสมผสาน และเผด็จ” เป็นขั้นตอนการเรียนของศาสตราจารย์สุมน อมรวิวัฒน์*

Learning-SDL) เผชิญประสบการณ์แบบร่วมมือเป็นกลุ่ม (Group Collaboration) กับเพื่อน (Peer-Directed Learning-PDL) และเผชิญประสบการณ์กับครู (Teacher-Directed Learning-TDL)

4) เนื้อหาสาระสำหรับเผชิญประสบการณ์ เป็นการกำหนดเนื้อหาสาระเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับภารกิจและงาน โดยเสนอในรูปบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (eLearning Lessons) เนื้อหาสาระจะจัดไว้ในรูป Learning Object Module (LOM) เรียกว่า "ฟอง" เพื่อให้ผู้เรียนสามารถดูดหรือดึง (โหลด) มาใช้ศึกษาหาความรู้ได้อย่างสะดวก ส่วนประสบการณ์จะจัดไว้ในรูป Job Object Module (JOM) ที่มีการจำแนกสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องเผชิญและปฏิบัติให้ได้เป็นชุดๆ ไป เรียกว่า "JOM PACKET"

5) สื่อและสิ่งอำนวยความสะดวกในเผชิญประสบการณ์ สื่อการเผชิญประสบการณ์ หมายถึงวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการที่เสนอความรู้และแนวทางการเผชิญประสบการณ์โดยกำหนดพาหนะและช่องทางนำประสบการณ์และความรู้ไปยังผู้เรียน ได้แก่การพัฒนา ระบบการจัดการเรียนผ่านสื่อสังคม (Social Media Learning Management System-SMLS) โดยอาจพัฒนาขึ้นใหม่หรืออาจปรับขยายจากระบบการจัดการเรียนที่มีอยู่แล้ว เช่น MOODLE แล้วบูรณาการสื่อสังคมเข้าไปเป็นหน่วยเดียวกัน แหล่งความรู้ หมายถึงเครื่องมือที่ช่วยให้การเผชิญประสบการณ์และการใช้สื่อดำเนินไปตามวัตถุประสงค์

6) แหล่งความรู้ หมายถึงเครื่องมือที่ช่วยให้การเผชิญประสบการณ์และการใช้สื่อดำเนินไปตามวัตถุประสงค์ โดยจัดไว้ในรูปศูนย์ความรู้ออนไลน์ เช่น Google ศูนย์ภาพทัศน์ เช่น Youtube และศูนย์ความรู้ภควันตภาพ (U-Learning Servers) เป็นต้น

7) บริบทและสถานการณ์ เป็นองค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อม ช่องทาง สถานที่ เวลา และสถานการณ์หรือเรื่องราวที่กำหนดให้ผู้เรียนเข้าไปเผชิญประสบการณ์เสมือนจริงออนไลน์โดยใช้ระบบการจัดการเรียนผ่านสื่อสังคมที่พัฒนาขึ้น

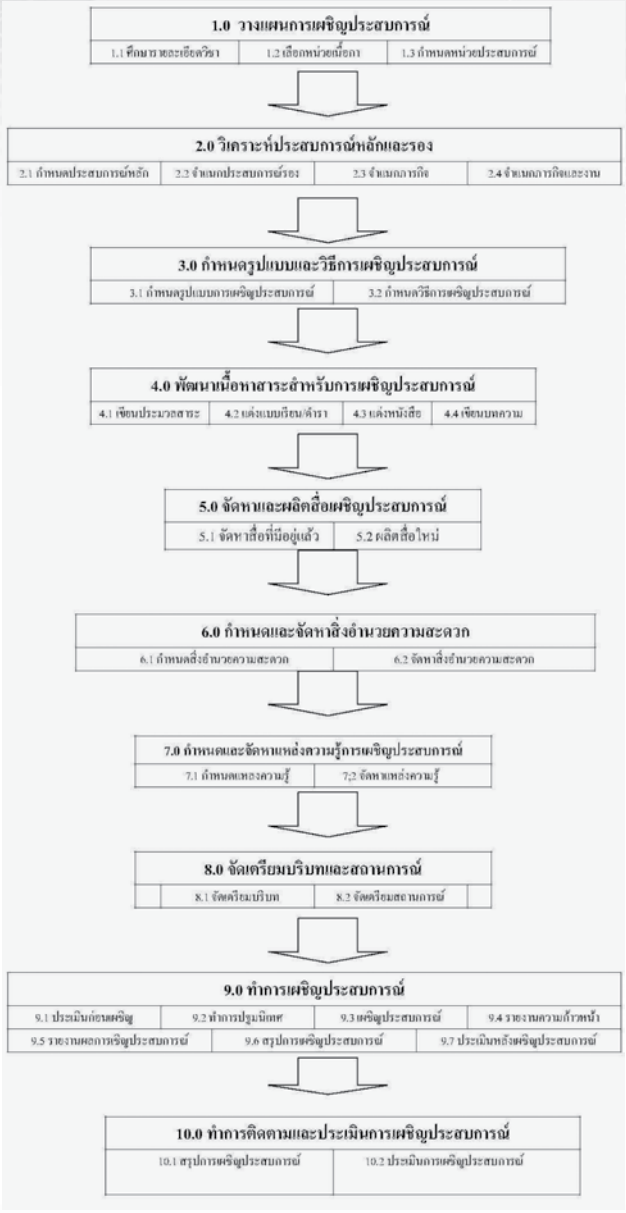
8) การประเมิน เป็นองค์ประกอบด้านการวัดและประเมินการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนด้วยการทดสอบเผชิญประสบการณ์ การประเมินภารกิจและงานจากการรายงานความก้าวหน้า และการรายงานผลสุดท้ายผ่านสื่อสังคมด้วยการเสนอรายงานในสองรูปแบบคือ (1) รายงานเดี่ยวเป็นการเสนอรายงานส่วนบุคคลมายังอาจารย์ ในรูป Web Log หรือ Blog ที่ไม่เปิดโอกาสให้คนอื่นเข้ามาแก้ไข และ (2) รายงานกลุ่ม ที่สามาชิกจะต้องช่วยกันปรับแก้ โดยจัดทำเป็นเอกสารในรูป Wiki ที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มความร่วมมือสามารถปรับเปลี่ยนหรือตัดต่อข้อความได้ก่อนส่งอาจารย์

ขั้นตอนระบบการเรียนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคม

SMEBA กำหนดขั้นตอนของระบบการเรียนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคม 10 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 วางแผนการเผชิญประสบการณ์ เป็นขั้นตอนการวิเคราะห์เนื้อหาสาระ กำหนดและหน่วยประสบการณ์ที่ต้องการให้ผู้เรียนเผชิญโดยผ่านสื่อสังคม

ภาพที่ 1 แบบจำลองระบบการสอนอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคม



ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ประสบการณ์ หมายถึงนำหน่วยประสบการณ์มาวิเคราะห์เป็นประสบการณ์หลัก ประสบการณ์รองภารกิจและงานและสิ่งที่กำหนดให้ผู้เรียนเผชิญด้วยการลงมือปฏิบัติ

ขั้นที่ 3 กำหนดรูปแบบการเผชิญประสบการณ์ หมายถึงวิธีการเผชิญประสบการณ์ที่ครอบคลุมการเรียนจากผู้สอน จากกลุ่ม และด้วยตนเอง

ขั้นที่ 4 พัฒนาเนื้อหาสาระสำหรับการเผชิญประสบการณ์ เป็นวิเคราะห์เนื้อหาที่จำเป็นสำหรับแต่ละภารกิจและงานแล้วทำการเขียนองค์ความรู้ที่ในรูปบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (eLearning Lessons)

ขั้นที่ 5 จัดหาและผลิตสื่อเผชิญประสบการณ์ เป็นการจัดหาและผลิตสื่อสำหรับการเผชิญประสบการณ์ ทั้งที่เป็นการจัดนำสื่อที่มีอยู่แล้วหรือผลิตขึ้นมาใหม่ ตามแผนผลิตสื่อ โดยเน้นการผลิตสื่อในรูปดิจิทัลได้แก่ภาพทัศน์ ภาพ และเสียง

ขั้นที่ 6 จัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการเผชิญประสบการณ์ เป็นการจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับให้ผู้เรียนประสบการณ์ทั้งในรูปออนไลน์และออฟไลน์

ขั้นที่ 7 จัดหาแหล่งความรู้การเผชิญประสบการณ์ เป็นการกำหนดแหล่งความรู้ออนไลน์ โดยจัดไว้ในรูปศูนย์ความรู้ออนไลน์ เช่น Google ศูนย์ภาพทัศน์ เช่น Youtube และศูนย์ความรู้ภควันภาพ (U-Learning Servers) เป็นต้น

ขั้นที่ 8 จัดเตรียมบริบทและสถานการณ์ เป็นการกำหนดรายละเอียดของสภาพแวดล้อมเสมือนจริงด้วยการสร้างสถานการณ์เป็นเรื่องราวต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าไปเผชิญประสบการณ์เสมือนจริงในสื่อสังคม

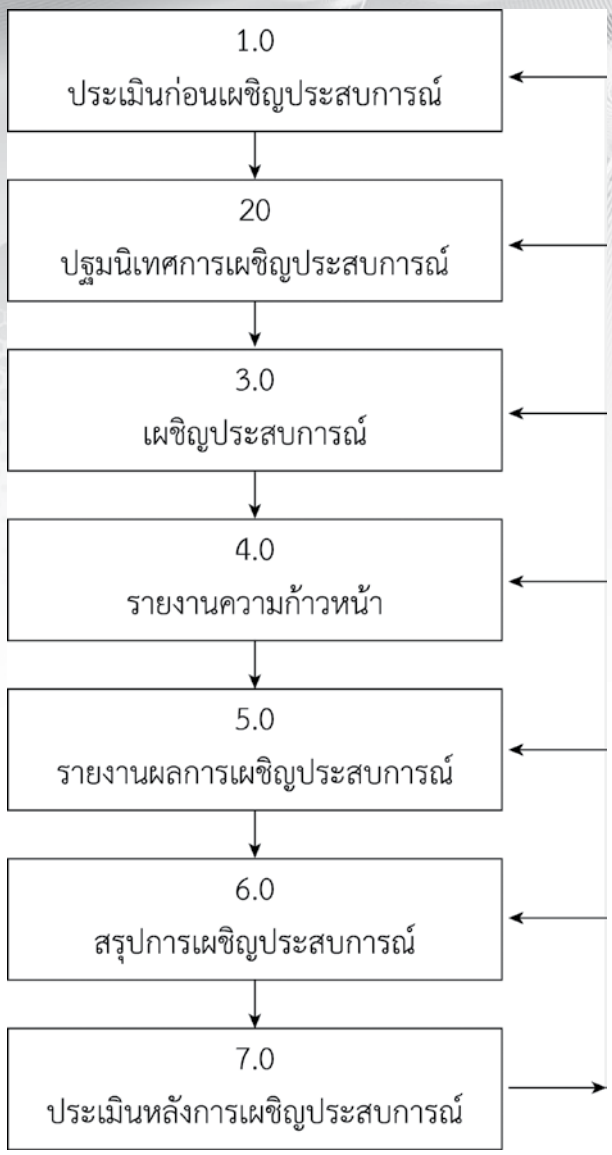
ขั้นที่ 9 ทำการเผชิญประสบการณ์ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องเผชิญประสบการณ์ด้วยการประกอบภารกิจและงานที่ได้รับมอบหมายตามลำดับขั้น

ขั้นที่ 10 ทำการติดตามและประเมินบริบทและสถานการณ์ เป็นการกำหนดให้ผู้เรียนรายงานความก้าวหน้าและงานงานขั้นสุดท้ายของการเผชิญประสบการณ์ โดยรายงานในรูป Blog หรือ Wiki เพื่อส่งอาจารย์

ขั้นตอนการเรียนการสอนแบบอิงประสบการณ์

การเรียนการสอนแบบอิงประสบการณ์โดยใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มี 7 ขั้น คือ (1) ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ (2) ปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์ (3) เผชิญประสบการณ์ (4) รายงานความก้าวหน้า (5) รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ (6) สรุปการเผชิญประสบการณ์ และ (7) ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์

ภาพที่ 2 ขั้นตอนการเรียนการสอนแบบอิงประสบการณ์



ขั้นที่ 1 ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ (Pretest) เป็นการศึกษาประสบการณ์เดิมของ ผู้เรียนก่อนที่ผู้เรียนจะเผชิญประสบการณ์ จากชุดการเรียนผ่านสื่อสังคม

ขั้นที่ 2 ปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์ (Briefing) เป็นการอธิบายวัตถุประสงค์ของประสบการณ์ เสนอประสบการณ์ที่คาดหวัง เสนอสถานการณ์/ฉาก อธิบายภารกิจ/งาน ชี้แนะแหล่งความรู้ สื่อและสิ่งอำนวยความสะดวก และระบุผลที่คาดหวัง

ขั้นที่ 3 เผชิญประสบการณ์ (Experience Coping) เป็นการเข้าสู่กระบวนการเผชิญประสบการณ์ด้วยการดำเนินการตามขั้นตอนหลักของการเผชิญ (Coping) ผจญ (Interacting) ผสมผสาน (Integrating) และเผด็จ (Wrapping-up) จนกระทั่งเกิดประสบการณ์สมบูรณ์ขึ้น

ขั้นที่ 4 รายงานความก้าวหน้า (Reporting) เป็นการทำให้ทราบว่าภารกิจที่ผู้เรียนทำในขั้นเผชิญสถานการณ์ได้ดำเนินการดังขั้นตอนใด มีปัญหาอุปสรรคอย่างไร โดยเสนอในรูป Blog ที่ผ่านกระบวนการ Wiki ในกลุ่มความร่วมมือ (Collaborative Group)

ขั้นที่ 5 รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ (Debriefing) เป็นการสรุปการเผชิญสถานการณ์ ขั้นสุดท้าย โดยจัดนิทรรศการออนไลน์ (Online Display) ที่นำเสนอสื่อภาพทัศน์ อักษร และกราฟิก หากมีความพร้อมอาจนำเสนอแบบอวตาร (Avatar) ที่มีตัวแทนของผู้เรียนอยู่ในโลกอวตาร เช่น Second Life เป็นต้น

ขั้นที่ 6 สรุปการประเมิน เป็นขั้นการสรุปการเผชิญประสบการณ์

ขั้นที่ 7 ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ (Posttest) เป็นการศึกษาความสำเร็จของการเผชิญประสบการณ์ของผู้เรียนที่เรียนจากชุดการเรียนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคม

ผลดีของการการเรียนการสอนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคม

1) ระบบการเรียนการสอนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคมเป็นระบบการเรียนการสอนที่ เป็นสากล และเป็นระบบแห่งอนาคต

2) ประสบการณ์ที่ได้รับจากการเผชิญประสบการณ์จะทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต และการทำงาน โดยมุ่งให้ “ทำได้” มากกว่า “มุ่งให้รู้” (รู้แต่ไม่มีเป้าหมาย เด่นชัดว่า จะนำความรู้ไปทำอะไร)

3) การเรียนการสอนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคมเป็นการเลียนแบบธรรมชาติของชีวิตจริง ที่เมื่อมีปัญหาที่ต้องประสบ ผู้เรียนก็จะขวนขวายหาความรู้ จากแหล่งต่างๆ มาใช้ในการแก้ปัญหาทำให้ได้กระบวนการ การทำงานที่สามารถนำติดตัวไปใช้ได้

4) การเรียนการสอนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคมช่วยสร้างคุณลักษณะที่สำคัญ คือทำเป็น แก้ปัญหาเป็น มีความเชื่อมั่นในตนเอง รู้จักเสาะแสวงหาความรู้ รู้จักตัดสินใจ และการทำงานเป็นกลุ่ม คิด และทำ อย่าง “มืออาชีพ”

5) การเรียนการสอนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคมทำให้บทบาทผู้สอนและผู้เรียนจะเปลี่ยนไป

ผู้เรียน มีความรับผิดชอบในการเสาะแสวงหาความรู้มาใช้ในการ เผชิญประสบการณ์—จากผู้รู้และแหล่งความรู้ต่างๆ โดยผ่านกระบวนการกลุ่มความร่วมมือ การแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อสังคมในรูป Wiki, Blog และการสนทนาออนไลน์

ผู้สอน เอื้ออำนวยความสะดวกในการเรียน เป็นผู้ประสานงาน ให้กำลังใจ ให้คำปรึกษา และให้ข้อมูลและทำหน้าที่ประเมินประสบการณ์

สรุป

การเรียนการสอนแบบอิงประสบการณ์ผ่านสื่อสังคมได้ว่าเป็นการเรียนการสอนที่กำหนดประสบการณ์ที่คาดหวังสำหรับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เผชิญ ผจญ ผสมผสาน และเผด็จประสบการณ์ ด้วยการเสาะแสวงหาความรู้ที่เป็นเนื้อหาสาระสำหรับประกอบภารกิจ งาน และทักษะความชำนาญจากแหล่งวิทยาการที่ได้มีชี้แนะแหล่งหรือจัดเตรียมไว้ให้ได้ประสบการณ์ที่กำหนดไว้ โดยผสมผสานศูนย์ความรู้ออนไลน์ ศูนย์ภาพทัศน์ และสื่อสังคมเป็นเวทีสำหรับการเผชิญประสบการณ์เสมือนจริง

เอกสารอ้างอิง

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2555). “ระบบการสอนแบบอิงประสบการณ์.” **ระบบสื่อการสอน.** กรุงเทพ: สำนักพิมพ์มูลนิธิศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์

Chaiyong Brahmawong. (2009). **eLearning Principles and Methodologies**. Bangkok: College of Internet Distance Education, Assumption University.