

ความรู้ด้านการจัดการความรู้

กระบวนการในการจัดการความรู้ เรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งองค์ประกอบสำคัญของการจัดการความรู้ (Knowledge Process) ประกอบไปด้วย

“คน” เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดเพราะเป็นแหล่งความรู้ และเป็นผู้นำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์

“เทคโนโลยี” เป็นเครื่องมือเพื่อให้คนสามารถค้นหา จัดเก็บ แลกเปลี่ยน รวมทั้งนำความรู้ไปใช้อย่างง่าย และรวดเร็วขึ้น

“กระบวนการความรู้” เป็นการบริหารจัดการ เพื่อนำความรู้จากแหล่งความรู้ไปให้ผู้รู้ เพื่อทำให้เกิดการปรับปรุง และนวัตกรรม

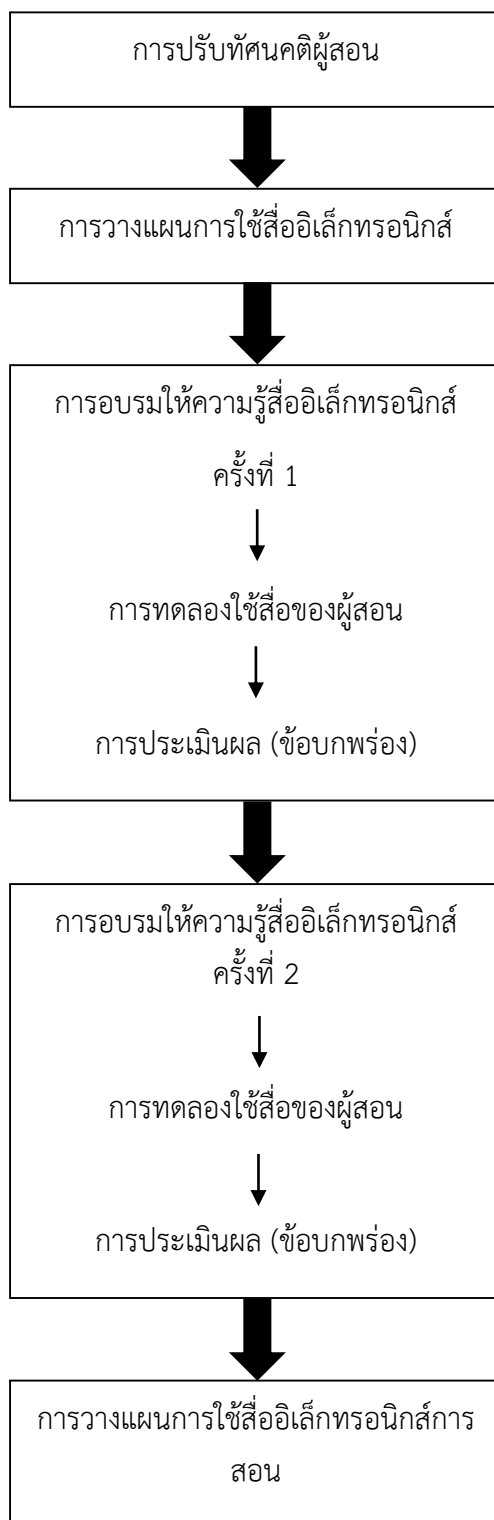
องค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนนี้ จะต้องเชื่อมโยงและ บูรณาการอย่างสมดุล

กระบวนการในการจัดการความรู้

การจัดการเรียนรู้มีกระบวนการในการดำเนินการแบ่งเป็น 7 ขั้นตอน ได้แก่ การบ่งชี้ความรู้, การสร้างและแสวงหาความรู้, การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ, การประมวลและกลั่นกรองความรู้, การเข้าถึงความรู้, การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้, และการเรียนรู้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การบ่งชี้ความรู้ เป็นการพิจารณาว่าจะทำอย่างไรให้องค์กรบรรลุเป้าหมาย โดยจะคัดเลือกกว่าจะใช้เครื่องมืออะไร และขณะนี้เรามีความรู้อะไรบ้าง อยู่ในรูปแบบใด อยู่ที่ใคร โดยอาจจะพิจารณาว่าองค์กรมีวิสัยทัศน์ พันธกิจ ยุทธศาสตร์ เป้าหมายคืออะไร
2. การสร้างและแสวงหาความรู้ ซึ่งสามารถทำได้หลายทาง เช่น การสร้างความรู้ใหม่ แสวงหาความรู้จากภายนอก รักษาความรู้เก่า กำจัดความรู้ที่ใช้ไม่ได้แล้ว
3. การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ เป็นการวางโครงสร้างความรู้ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเก็บความรู้อย่างเป็นระบบเพื่อการเรียกใช้งานได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องในอนาคต
4. การประมวลและกลั่นกรองความรู้ เช่น การปรับปรุงรูปแบบเอกสารให้เป็นมาตรฐาน ใช้ภาษาเดียวกัน และปรับปรุงเนื้อหาให้สมบูรณ์และเหมาะสม
5. การเข้าถึงความรู้ เป็นการทำให้ผู้ใช้ความรู้เข้าถึงความรู้ที่ต้องการได้ง่ายและสะดวก โดยการใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) หรือการประชาสัมพันธ์บน Web board
6. การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ ทำได้หลายวิธีการ ซึ่งจะแบ่งได้สองกรณีได้แก่ Explicit Knowledge อาจจะทำให้เป็นเอกสาร ฐานความรู้ และเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ หรือ Tacit Knowledge จัดทำเป็นระบบ ทีมข้ามสายงาน กิจกรรมกลุ่มคุณภาพและนวัตกรรม ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ระบบพี่เลี้ยง การสับเปลี่ยนงาน การยืมตัว และเวทีการแลกเปลี่ยนความรู้ เป็นต้น
7. การเรียนรู้ ควรทำให้การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของงาน เช่น การเรียนรู้จากสร้างองค์ความรู้ การนำความรู้ไปใช้ให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ และนำความรู้ที่ได้ไปหมุนเวียนต่อไปอย่างต่อเนื่อง

ระบบและกลไกในการสร้างสื่อการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์



ขั้นตอนที่ 1 การปรับทัศนคติของอาจารย์ผู้สอน

P : นำเสนอวิธีการใช้สื่อการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ในที่ประชุม (ตัวอย่างต่างๆ เช่น Thai Mooc, การสอนผ่านโปรแกรมต่างๆ, Google Meeting)

D : สอนการสร้างสื่อการเรียนการสอนให้คณาจารย์ในคณะวิทยาศาสตร์ดู (โปรแกรม Mathematica)

C : สอบถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

A : ปรับปรุงกลยุทธ์ในการนำเสนอสื่อการเรียนการสอนและกำหนดระบบกลไกในการสร้างสื่อการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์

ขั้นตอนที่ 2 การวางแผนและการใช้กลยุทธ์ในการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในระบบออนไลน์

P : นำเสนอตัวอย่างที่ทางคณาจารย์รุ่นใหม่สร้างสื่อการเรียนการสอน เช่น การใช้โปรแกรม Mathematica มาสร้างกราฟ 3 มิติ, การอัดวิดีโอ, การใช้ภาษา Python มาสร้างกราฟ 3 มิติ เป็นต้น

D : เสนอในระบบและกลไกในการสร้างสื่อของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

C : แลกเปลี่ยนความคิดเห็นใน Facebook และมีข้อเสนอแนะ

A : ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 3,4 การอบรมให้ความรู้ การสร้างสื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์

P : วางแผนและกลยุทธ์ในการให้ความรู้ทางด้านการสร้างสื่อการเรียนการสอน

D : ผศ.ดร.กาญจน์ คุ่มทรัพย์ ให้ความรู้ทางด้านการสร้าง google classroom ผ่านวิดีโอคอลไลน์ในกลุ่ม Sci PCRU member (มีคณาจารย์ในกลุ่มจำนวน 52 ท่าน) และส่งข้อมูลในการสร้างสื่อต่างๆ, อาจารย์ ดร. อาทิตย์ หุ้เต็ม ได้สอนการใช้โปรแกรม Mathematica ให้แก่คณาจารย์ที่สนใจ

C : ประเมินความพึงพอใจ จากสื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์

A : จัดทำองค์ความรู้ วิธีการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์เผยแพร่ที่เว็บไซต์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ขั้นตอนที่ 5 ค่านิยมในการสร้างและใช้สื่อการเรียนการสอน

P : กระตุ้นให้ความรู้ด้านการสร้างและการใช้สื่อการเรียนการสอน

D : ส่งเสริมให้อาจารย์ผู้สอนสร้างสื่อการเรียนการสอน

C : อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ข้อดี และข้อจำกัดของการสร้างสื่อและการใช้

A : ปรับปรุงระบบกลไก และแผนพัฒนาบุคลากรสายวิชาการให้อาจารย์ผู้สอน มีการพัฒนาตนเอง เช่น การอบรมเทคนิคการสอนแบบใหม่, การอบรมการสร้างสื่อการเรียนการสอน เป็นต้น

ความรู้ด้านการสร้างสื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบออนไลน์

หลักการใช้สื่อการเรียนการสอน

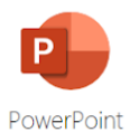
การใช้สื่อการเรียนการสอนนั้นอาจจะใช้เฉพาะขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งของการสอน หรือจะใช้ในทุกขั้นตอนก็ได้ ดังนี้

1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาที่กำลังจะเรียนหรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนในครั้งก่อน แต่มีใช้สื่อที่เน้นเนื้อหาเจาะลึกอย่างแท้จริง เป็นสื่อที่ง่ายในการนำเสนอในระยะเวลาอันสั้น
2. ช้่นดำเนินการสอนหรือประกอบกิจกรรมการเรียน เป็นชั้นสำคัญในการเรียนเพราะเป็นชั้นที่จะทำให้ความรู้เนื้อหาอย่างละเอียดเพื่อสนองวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ต้องมีการจัดลำดับขั้นตอนการใช้สื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียน
3. ช้่นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ สื่อในชั้นนี้จึงเป็นสื่อที่เป็นประเด็นปัญหาให้ผู้เรียนได้ขบคิดโดยผู้เรียนเป็นผู้ใช้สื่อเองมากที่สุด
4. ช้่นสรุปบทเรียน เป็นชั้นของการเรียนการสอนเพื่อการย้ำเนื้อหาบทเรียนให้ผู้เรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้องและตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ควรใช้เพียงระยะเวลาสั้นๆ
5. ช้่นประเมินผู้เรียน เป็นการทดสอบความสามารถของผู้เรียนว่าผู้เรียนเข้าใจในสิ่งที่เรียนถูกต้องมากน้อยเพียงใด ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการประเมินจากคำถามจากเนื้อหาบทเรียนโดยอาจจะมีภาพประกอบด้วยก็ได้

สื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์

สื่อการเรียนการสอนเป็นตัวกลางในการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน จึงมีความหลากหลายในหลายทิศทาง จึงมีผู้แบ่งประเภทของสื่อการเรียนการสอนไว้หลายด้าน ทั้งนี้ในการจัดการเรียนรู้นี้ จำมุ่งเน้นไปยังสื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น ตัวอย่างสื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่

1. หนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book/Text Book) มีลักษณะเหมือนหนังสือทั่วไป แต่จัดเก็บอยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ หนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์อย่างง่ายได้แก่ ไฟล์ที่สร้างจากโปรแกรมออฟฟิศทั่วไป ไฟล์ที่มีนามสกุล PDF สื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ เราสามารถสร้างได้จากโปรแกรมทาง Computer เช่น word, power point, โปรแกรมเฉพาะด้าน เป็นต้น ตัวอย่างสื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่



- เว็บไซต์หรือเว็บเบทอินสตรัคชัน (Website/Web bate Instruction) มีลักษณะการนำเสนอบนเว็บเบราว์เซอร์ โดยผู้ใช้งานจะต้องเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงจะสามารถใช้งานได้ ข้อดีของการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้ คือ มีการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่หลากหลาย น่าสนใจ สามารถเปลี่ยนแปลงด้วยการ Update ข้อมูลได้ตลอดเวลา เป็นการอัดคลิปวีดีโอ แล้วอัปโหลดลงใน Facebook โดยการสร้างกลุ่ม Facebook เช่น กลุ่ม Quantum mechanics (อ.อาทิตย์ หู้เต็ม สอนให้แก่นักศึกษาสาขาวิชาฟิสิกส์ ชั้นปีที่ 3), กลุ่ม Physics house education (อ.ศานิตย์ สุวรรณวงศ์ สอนวิชาฟิสิกส์ระดับ ม.ปลาย ให้แก่นักศึกษา สาขาวิชาฟิสิกส์ชั้นปีที่ 2 และ 3) เป็นต้น

ขั้นตอนการสร้างสื่อการเรียนการสอน โปรแกรม Mathematica ผ่าน Google Meeting

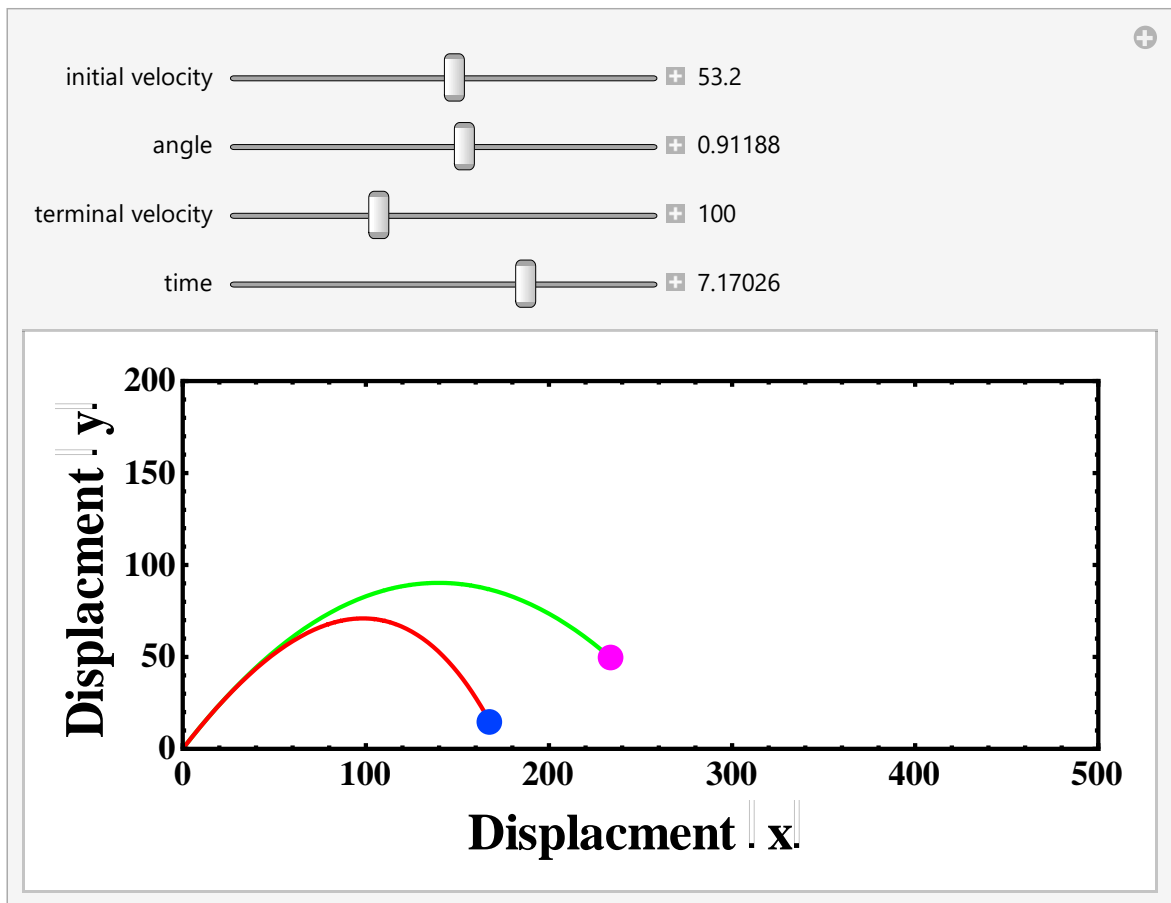
- การสอนวิธีการคำนวณต่าง ๆ ของโปรแกรม แบบพื้นฐาน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง
- การสร้างสื่อการเรียนการสอน โดยโปรแกรม Mathematica ในสาขาวิชาฟิสิกส์ เรื่องการเคลื่อนที่โปรเจกไทล์ โดยใช้คำสั่ง ดังนี้

Manipulate [ฟังก์ชัน , { u , u_{min} , u_{max} }]

- เพิ่มการพิมพ์ขอบเขตของการเคลื่อนที่ของวัตถุ

```
Manipulate[ParametricPlot[{{VCos[θ]t, VSin[θ]t - 9.8 t2/2}, {Vvt Cos[θ]/9.8 (1 - Exp[-9.8 t/vt]), vt/9.8 (VSin[θ] + vt)(1 - Exp[-9.8 t/vt]) - vtt}}, {t, 0, tf}, PlotStyle -> {{Thick, Green}, {Thick, Red}}, AxesOrigin -> {0,0}, FrameLabel -> {Style["Displacment (x)", Bold, Black, Large], Style["Displacment (y)", Bold, Black, Large]}, Directive[Black, Bold], LabelStyle -> Directive[Black, Bold], Frame -> True, FrameStyle -> Directive[Thick, Black, 16], Axes -> True, PlotRange -> {{0,500}, {0,200}}, ImageSize -> 500, Epilog -> {Hue[5/6], PointSize[.028], Point[{{VCos[θ]tf, VSin[θ]tf - 9.8 tf2/2}], Hue[5/8], PointSize[.028], Point[{{Vvt Cos[θ]/9.8 (1 - Exp[-9.8 tf/vt]), vt/9.8 (VSin[θ] + vt)(1 - Exp[-9.8 tf/vt]) - vttf}}]}, {{V, 48.8, "initial velocity"},1,100, Appearance -> "Labeled"}, {{θ, 1.09, "angle"},1, π/2, Appearance -> "Labeled"}, {{vt, 100, "terminal velocity"},.01, 300, Appearance -> "Labeled"}, {{tf, 8.75, "time"},1, 10, Appearance -> "Labeled"}]
```

จะได้หน้าต่างแบบนี้



ขั้นตอนการสร้างสื่อการเรียนการสอน โปรแกรม Mathematica ผ่าน Google Meeting (ชีววิทยา)

GenomeData

1.อธิบายวิธีการป้อนข้อมูลของสาย DNA

GenomeData ["gene"]

gives the DNA sequence for the specified gene on the reference human genome.

เช่น

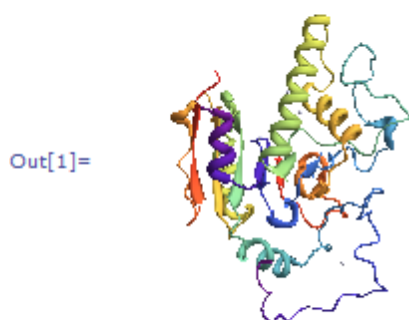
Find the positions of a DNA sequence fragment on the human genome:

```
In[1]:= GenomeLookup["CTCTCTAACTAACT"]
```


```
Out[1]= {{{Chromosome1, 1}, {108 939 073, 108 939 087}},
          {{Chromosome1, -1}, {138 309 610, 138 309 624}},
          {{Chromosome5, -1}, {139 640 264, 139 640 278}},
          {{Chromosome8, 1}, {72 019 948, 72 019 962}},
          {{Chromosome9, 1}, {110 092 060, 110 092 074}}}
```

2. สามารถสร้างสาย DNA ของคู่เบส ได้

```
In[1]:= ProteinData["ABO", "MoleculePlot"]
```



การใช้ face book และโปรแกรม zoom



ศานิตย์ สุวรรณวงศ์ ได้แพร่ภาพสด
 11 พฤษภาคม · 🌐


หัตถ์ฝึกส ม.ปลาย เรื่องคลื่นกล ตอนที่ 4 หัวข้อ การแทรกสอด และเลี้ยวเบน

**คลื่นกล
ตอนที่ 4**



อ.โจ
 Physics House
 Education
 sanitjo@gmail.com

3.3) MS แทรกสอด




รับชมพร้อมกับเพื่อนๆ หรือกลุ่ม

เริ่ม

  20
แชร์ 5 ครั้ง รับชม 83 ครั้ง

ศานิตย์ สุวรรณวงศ์ ได้แพร่ภาพสด
5 พฤษภาคม · 🌐

ฟิสิกส์ ม.ปลาย เรื่อง คลื่นกล ตอนที่ 2 หัวข้อ อัตราเร็วคลื่น และเฟส



คลื่นกล
ตอนที่ 2

อ.โจ
Physics House
Education
sanitjo@gmail.com

9) อัตราเร็วคลื่น

รับชมพร้อมกับเพื่อนๆ หรือกลุ่ม เริ่ม

22 ความคิดเห็น 2 รายการ แชร์ 6 ครั้ง รับชม 93 ครั้ง

ถูกใจ แสดงความคิดเห็น แชร์

การใช้ face book และโปรแกรม กล้องวิดีโอ ของ face book

Quantum mechanics 1

Artit หน้าหลัก สร้าง

Quantum mechanics 1
👤 กลุ่มส่วนตัว

เกี่ยวกับ
พูดคุย
ห้อง
สมาชิก
งานกิจกรรม
วิดีโอ
รูปภาพ
ปาร์ตี้รับชม
ควบคุมกลุ่ม
คุณภาพกลุ่ม

ค้นหากลุ่มนี้

ทางลัด

$$\lambda = \frac{h}{mv}$$

Suppose a particle of mass, m is moving with velocity, v then the wavelength associated with it can be given by

$$\lambda = \frac{h}{mv} \quad \text{or} \quad \lambda = \frac{h}{p}$$

(i) If $v = 0 \Rightarrow \lambda = \infty$ means that waves are associated with **moving** material particles only.

(ii) De-Broglie wave does not depend on whether the moving particle is charged or uncharged. It means matter waves are

เข้าร่วมแล้ว ✓ การแจ้งเตือน ➔ แชร์ ... เพิ่มเติม

เขียนโพสต์ 📺 สร้างห้อง 🖼️ รูปภาพวิดีโอ 📄 เพิ่มเดิม

หัวข้อยอดนิยมในโพสต์

เอกสารบทที่ 1 B...

เชิญสมาชิก ตั้งค่าเชิญ

3. Application ในการช่วยสอนในยุคไวรัสโคโรนา หรือ โควิด 19 เช่น Zoom, google classroom, meeting, Hang out, Teams เป็นต้น เช่น google classroom ในรายวิชา Zoology (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กาญจน์ คุ่มทรัพย์ สอนให้แก่นักศึกษาสาขาวิชาชีววิทยาชั้นปีที่ 2)

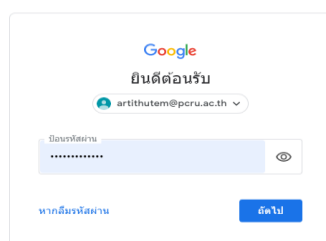
คำแนะนำ	งานของนักเรียน
5 ส่งแล้ว	7 มอขหมายแล้ว
8 ให้คะแนนแล้ว	
<input type="checkbox"/> ส่งแล้ว	
<input type="checkbox"/> Nutnicha Homta	ส่งแล้ว
<input type="checkbox"/> Pakkawat Wata	ส่งแล้ว
<input type="checkbox"/> Smurf bronze	ส่งแล้ว

สำหรับการใช้งาน Google Classroom ในบทบาทของผู้สอนนั้นสามารถทำได้ดังนี้

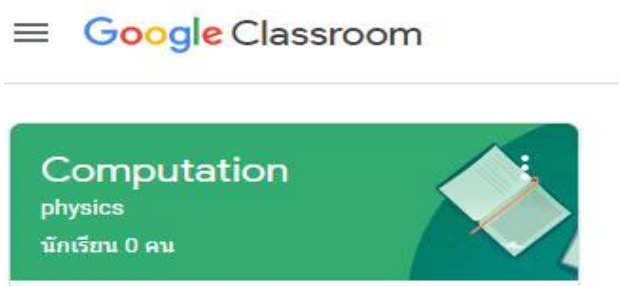
1. สร้างชั้นเรียนออนไลน์สำหรับรายวิชานั้นๆ ได้
2. เพิ่มรายชื่อผู้เรียนจากบัญชีของ Google เข้ามาอยู่ในชั้นเรียนได้
3. สามารถกำหนดรหัสผ่านให้ผู้เรียนนำไปใช้เพื่อเข้าชั้นเรียนเองได้
4. สามารถตั้งโจทย์ มอบหมายการบ้านให้ผู้เรียนทำ โดยสามารถแนบไฟล์และกำหนดวันที่ส่งการบ้านได้
5. ผู้เรียนเข้ามาทำการบ้านใน Google Docs และส่งเข้า Google Drive ของผู้สอน โดยจะจัดเก็บไฟล์งานให้อย่างเป็นระบบภายใต้ Folder "Classroom"
6. สามารถเข้ามาดูจำนวนผู้เรียนที่ส่งการบ้านภายในกำหนดและยังไม่ได้ส่งได้
7. ตรวจสอบการบ้านของผู้เรียนแต่ละคน พร้อมทั้งให้คะแนนและคำแนะนำได้
8. สามารถเชิญผู้สอนท่านอื่นเข้าร่วมในชั้นเรียนเพื่อร่วมกันจัดการเรียนการสอนได้
9. ปรับแต่งรูปแบบของชั้นเรียน ตามธีมหรือจากภาพส่วนตัวได้
10. สามารถใช้งานบนมือถือ ทั้งระบบปฏิบัติการ Android และ ios ได้

ขั้นตอนการสร้างชั้นเรียน ด้วย Google Classroom เบื้องต้น


1. เข้าสู่ Google Classroom ที่ <https://classroom.google.com/> ด้วย Browser Google Chrome
2. ดำเนินการ login ด้วย user ที่เป็น @pcru.ac.th แล้วกด next



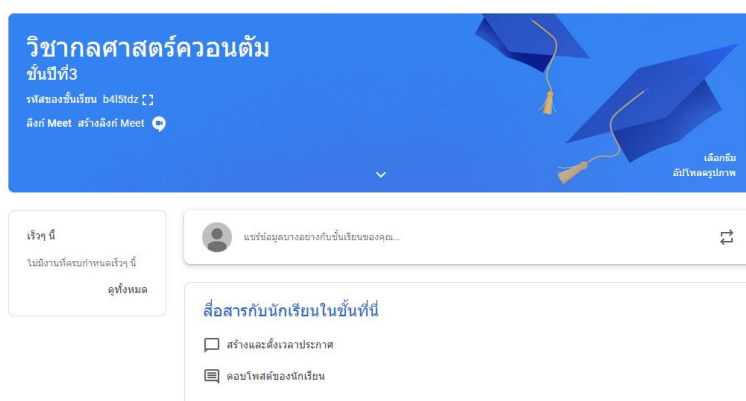
3. ใส่ password ที่ได้จากสำนักวิทยบริการ แล้วกด Sign in
4. กดที่แอป google เลือก Google Classroom



5. เมื่อเข้าสู่ Google Classroom ครั้งแรก จะต้องดำเนินการเลือกบทบาทในการใช้ใช้งาน โดยสามารถเลือกได้ในส่วนของ What's your role at your school? คลิกเลือก Teacher ในกรณีเป็นผู้สอน หรือผู้สร้างรายวิชา คลิกเลือก Student ในกรณีเป็นผู้เรียน เมื่อเลือกบทบาทเสร็จสิ้นให้กดปุ่ม Submit



6. ปรากฏหน้าตาต่างของ Google Classroom



ข้อดี-ข้อจำกัด

ข้อดี

1. ขยายขอบเขตของการเรียนรู้ของผู้เรียนในทุกหนทุกแห่ง จากห้องเรียนปกติไปยังบ้าน และที่ทำงาน ทำให้ไม่เสียเวลาในการเดินทาง
2. ขยายโอกาสทางการศึกษาให้ผู้เรียนรอบโลกในสถานศึกษาต่างๆ ที่ร่วมมือกัน ได้มีโอกาสเรียนรู้พร้อมกัน
3. ผู้เรียนควบคุมการเรียนรู้ตามความต้องการ และความสามารถของตนเอง
4. การสื่อสารโดยใช้ อีเมล กระดานข่าว การพูดคุยสด ฯลฯ ทำให้การเรียนรู้มีชีวิตชีวาขึ้นกว่าเดิม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมช่วยเหลือกันในการเรียน
5. กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักการสื่อสารในสังคม และก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งที่จริงแล้ว การเรียนแบบร่วมมือสามารถขยายขอบเขตจากห้องเรียนหนึ่งไปยังห้องเรียนอื่นๆ ได้โดยการเชื่อมต่อทางอินเทอร์เน็ต
6. การเรียนด้วยสื่อหลายมิติทำให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนเนื้อหาได้ตามสะดวกโดยไม่ต้องเรียงลำดับกัน
7. ข้อมูลของหลักสูตรและเนื้อหาวิชาสามารถหาได้โดยง่าย

8. การเรียนการสอนมีให้เลือกทั้งแบบประสานเวลา คือเรียน และพบกับผู้สอนเพื่อปรึกษา หรือถามปัญหาได้ในเวลาเดียวกัน (Synchronous) และแบบต่างเวลา (Asynchronous) คือเรียนจากเนื้อหาในเว็บ และติดต่อผู้สอนทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

9. ส่งเสริมแนวคิดในเรื่องของการเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื่องจากเว็บเป็นแหล่งความรู้ที่เปิดกว้างให้ผู้ที่ต้องการศึกษาในเรื่องใด เรื่องหนึ่ง สามารถเข้ามาค้นคว้าหาความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง และตลอดเวลา การสอนบนเว็บตอบสนองต่อผู้เรียนที่มีความใฝ่รู้ รวมทั้งมีทักษะ ในการตรวจสอบการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Meta-Cognitive Skills) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

10. การสอนบนเว็บเป็นวิธีที่ดียิ่งในการให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ของ สถานการณ์จำลอง ทั้งนี้เพราะสามารถใช้ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ ภาพ 3 มิติ ในลักษณะที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงได้

ข้อจำกัด

1. การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้นยังมีน้อย เมื่อเทียบกับการออกแบบโปรแกรมเพื่อใช้ในวงการอื่นๆ ทำให้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีจำนวน และขอบเขตจำกัดที่จะนำมาใช้เรียนในวิชาต่างๆ

2. การที่จำให้ผู้สอนเป็นผู้ออกแบบโปรแกรมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเองนั้น นับว่าเป็นงานที่ต้องอาศัยเวลา สติปัญญา และความสามารถเป็นอย่างยิ่ง ทำให้เป็นการเพิ่มภาระของผู้สอนให้มากยิ่งขึ้น

3. เนื่องจากบทเรียนคอมพิวเตอร์เป็นการวางโปรแกรมบทเรียนไว้ล่วงหน้า จึงมีลำดับขั้นตอนในการสอนทุกอย่างตามที่วางไว้ ดังนั้น การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน จึงไม่สามารถช่วยในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้

4. ผู้เรียนบางคนโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ อาจจะไม่ชอบโปรแกรมที่เรียงตามขั้นตอน ทำให้เป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ได้