

9.หลักสูตรกลยุทธ์ดิจิทัลสำหรับอุดมศึกษา:

การเสริมสร้างการเรียนรู้การสอน และการประเมินผล ด้วยเทคโนโลยีสำหรับผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21

รศ.ดร.สุรพล บุญลือ

ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
ม.เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

วันพฤหัสบดี ที่ 28 ตุลาคม 2564 เวลา 09.00 น. – 12.00 น.



SU-PSF

หลักสูตรฝึกอบรมด้านการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาสมรรถนะของอาจารย์
พัฒนาระบบการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยี (SU-PSF)

วันพฤหัสบดี ที่ 28 ตุลาคม 2564
เวลา 9.00 น. - 12.00 น.

**หลักสูตรกลยุทธ์ดิจิทัล
สำหรับผู้เรียน: การเสริมสร้าง
การเรียนรู้และการประเมินผล
ด้วยเทคโนโลยีสำหรับผู้เรียน
ในศตวรรษที่ 21**

รศ.ดร.สุรพล บุญลือ
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

08.45 น. - 09.00 น.	ลงทะเบียน
09.00 น. - 10.30 น.	การบรรยายในหัวข้อ "การเสริมสร้างการเรียนรู้และการประเมินผล ด้วยเทคโนโลยีสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21" ช่วงที่ 1
10.30 น. - 10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
10.45 น. - 11.45 น.	การบรรยายในหัวข้อ "การเสริมสร้างการเรียนรู้และการประเมินผล ด้วยเทคโนโลยีสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21" ช่วงที่ 2
11.45 น. - 12.00 น.	จบการศึกษา

ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์ของวิทยาลัย
ด้วยโปรแกรม Zoom



ดาวน์โหลดเอกสารประกอบ

การฝึกอบรมอาจารย์ตามกรอบสมรรถนะอาจารย์มืออาชีพ มหาวิทยาลัยศิลปากร (SU-PSF) รุ่นที่ 1

**หลักสูตรกลยุทธ์ดิจิทัลสำหรับอุดมศึกษา: การเสริมสร้างการเรียนรู้การสอนและการ
ประเมินผล ด้วยเทคโนโลยีสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21**

Join Zoom Meeting

<https://zoom.us/j/92252913572?pwd=RjloWDMvQlB3OGppbnlxZFhHaTMwZzO9>

Meeting ID: 922 5291 3572

Passcode: 281991

12 ตุลาคม วันสถาปนามหาวิทยาลัยศิลปากร



78 ปีแห่งการก่อตั้งมหาวิทยาลัยศิลปากร

สัญลักษณ์ปีนี้เป็นเลข ๗ และ ๘ รวมกันเป็นผีเสื้อที่โบยบินเร่ร่อน เพราะ “ผีเสื้อ” เป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลงของชีวิตและความหวัง เหมือนตัวหนอนที่เข้าดักแด้แล้วเกิดใหม่เป็นผีเสื้อ ปีที่ 78 ของมหาวิทยาลัยศิลปากร จึงเป็นปีแห่งการเปลี่ยนแปลงไปสู่ชีวิตใหม่ที่มีความหวังและสวยงาม

ออกแบบโดย รองศาสตราจารย์อาวิน อินทร์รังษี รองคณบดี
และอาจารย์ประจำภาควิชานิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์
มหาวิทยาลัยศิลปากร



การเสริมสร้างการเรียนรู้การสอน ด้วยเทคโนโลยีสำหรับผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21

**ด้วยการออกแบบสื่อ
คลิปวิดีโอทัศน์ และ กิจกรรมการสอน**

Go to
www.menti.com



Enter the code
9898 6643

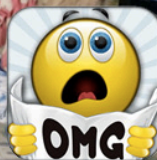


Or use QR code

Online Learning สิ่งที่คาดหวังกับสิ่งที่เป็นจริง



โกลาหลทั่วประเทศ
กับการเรียนออนไลน์วันแรก



มาร่วมกันถอดบทเรียนนี้อย่างมีสติกันครับ



1. การเรียนแบบประสานเวลา(Virtual Classroom)

1.1 ลักษณะที่สำคัญคือ ต้องเข้ามาเรียนพร้อมกัน

1.2 ข้อดีคือ ได้ตอบพุดคุยกันได้ในเวลาเดียวกัน และจะต้องมีการสื่อสารแบบ Two Way Communication เราอาจจะจัดการเรียนการสอนแบบนี้ ได้ในลักษณะกลุ่ม หรือเดี่ยวได้ แต่ควรรหาเครื่องมือที่ใช้กับการสอนในลักษณะกลุ่ม เพราะจะได้เรียนไปพร้อมๆกัน

1.3 ข้อจำกัดคือ ผู้เรียนจะต้องเข้ามาในเวลาเดียวกัน

1.4 เครื่องมือที่ใช้ได้ง่ายและสะดวก คือ Zoom Video Conference, Face book Live, MS Teams, Google Hangout.

สื่อที่เหมาะสมคือ	สไลด์ประกอบการสอน กระดานไวท์บอร์ด รูปภาพ
วิธีการสอน	เน้นการอภิปราย ทำกิจกรรมร่วมกัน เกมการสอน

2. การเรียนแบบไม่ประสานเวลา (Online Learning)

2.1 ลักษณะที่สำคัญคือ ผู้เรียนเป็นอิสระเรียนเวลาใด ที่ไหนก็ได้

**2.2 ข้อดีคือ การสื่อสารจะเป็นแบบ One Way Communication ผู้เรียนจะเป็นอิสระสามารถ
ร่วมเป็นกลุ่ม หรือจะเรียนเดี่ยวก็ได้**

**2.3 เครื่องมือที่ใช้ได้ง่ายและสะดวก คือ ,Face book,Google Classroom,LMS:Moodle ,Line
Group. MOOC.**

**สื่อที่เหมาะสมคือ สื่อวีดิทัศน์ ,Simulation, Virtual World, Document, e-
Book**

วิธีการสอน เน้นการศึกษาด้วยตนเอง Self Place Learning

3.แบบผสมผสาน ทั้งสองวิธีไปด้วยกัน

- **ควรใช้วิธีการเรียนแบบ ประสานเวลาเป็นบางครั้งและบางเนื้อหา ในกรณีที่จะต้องมีการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือนำเสนอ**
- **การเรียนแบบไม่ประสานเวลา ควรทำไว้เพื่อให้ ผู้เรียนได้เรียนแบบอิสระด้วยตนเองตาม ความสามารถของตนเอง และมีการประเมินผู้เรียนด้วยระบบ การประเมินในเครื่องมือต่างๆ**
- **ทั้งนี้ ควรเตรียมความพร้อมของผู้สอน และทำความเข้าใจกับผู้เรียน ควรใช้เครื่องมือใน เว็บที่ง่าย ๆ**
- **และวิธีการสื่อสาร ควรจัดให้มีการสื่อสารแบบ Two way Communication ซึ่งจะช่วยให้ การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ มากขึ้น สมบูรณ์ขึ้นครับ**
- **สื่อที่ใช้ ควรเลือกให้ เหมาะสม กับวิธีการสอน ปัจจัยต่างๆ**

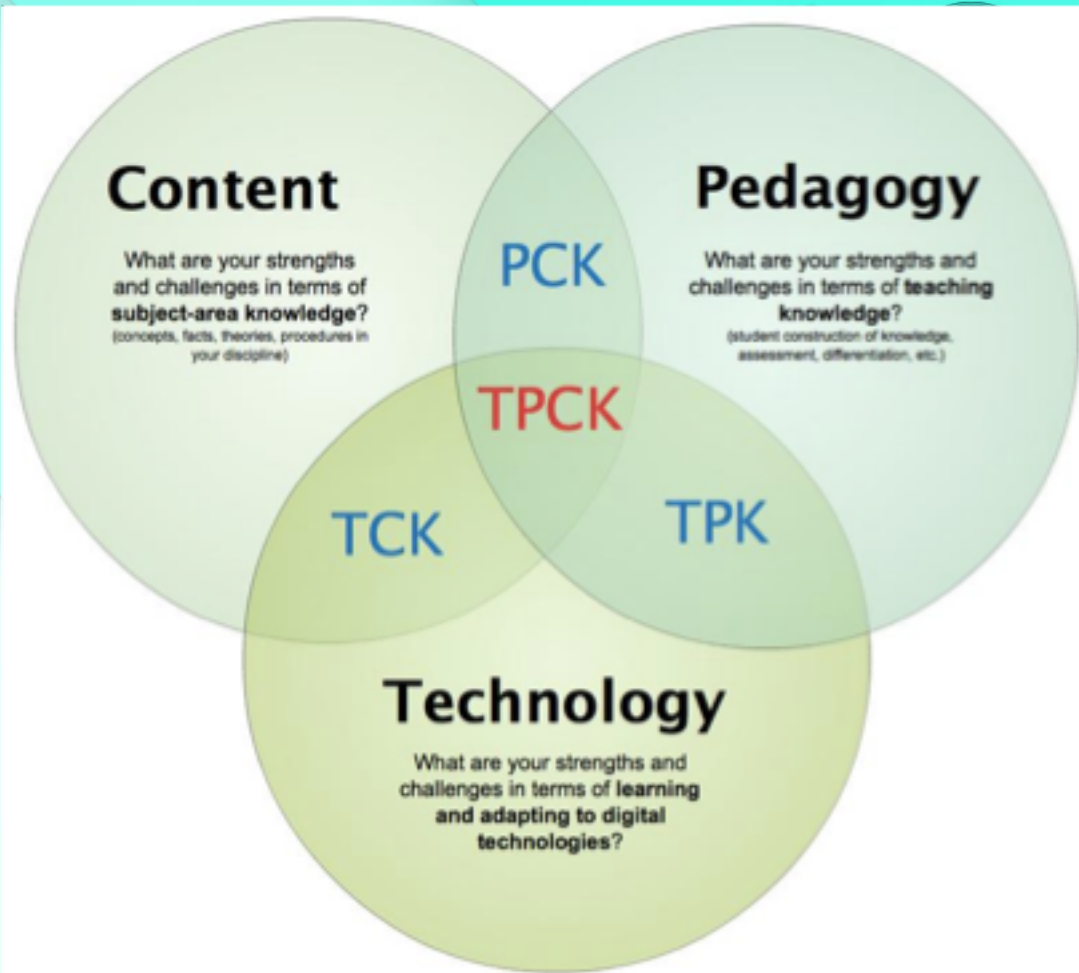
เมื่อท่านจะต้อง จัดการเรียนการสอน ออนไลน์

แบบห้องเรียนเสมือนจริง
Virtual Classroom

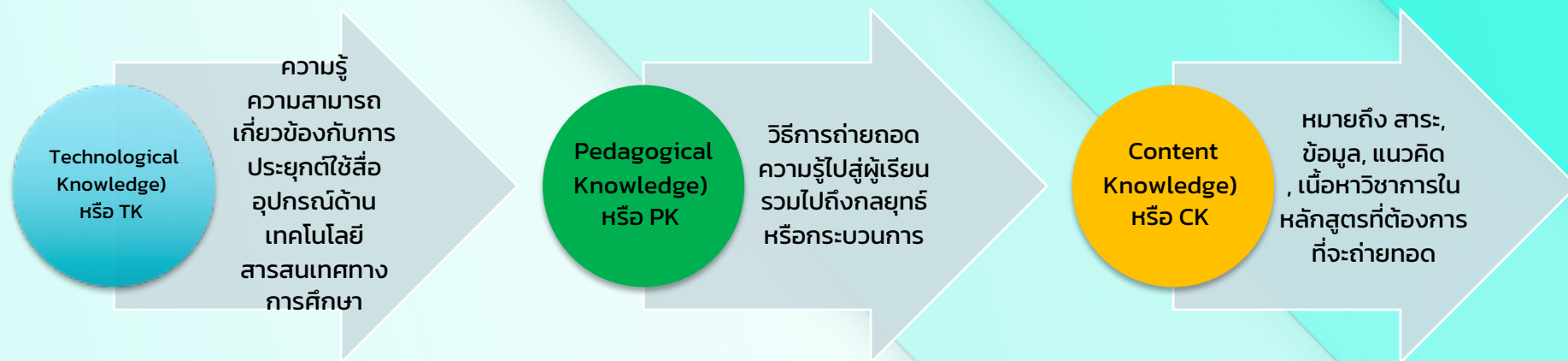
**เครื่องมือ ก็มากมาย.....
วิธีสอน...ก็มากมาย**

แต่...อย่าลืม



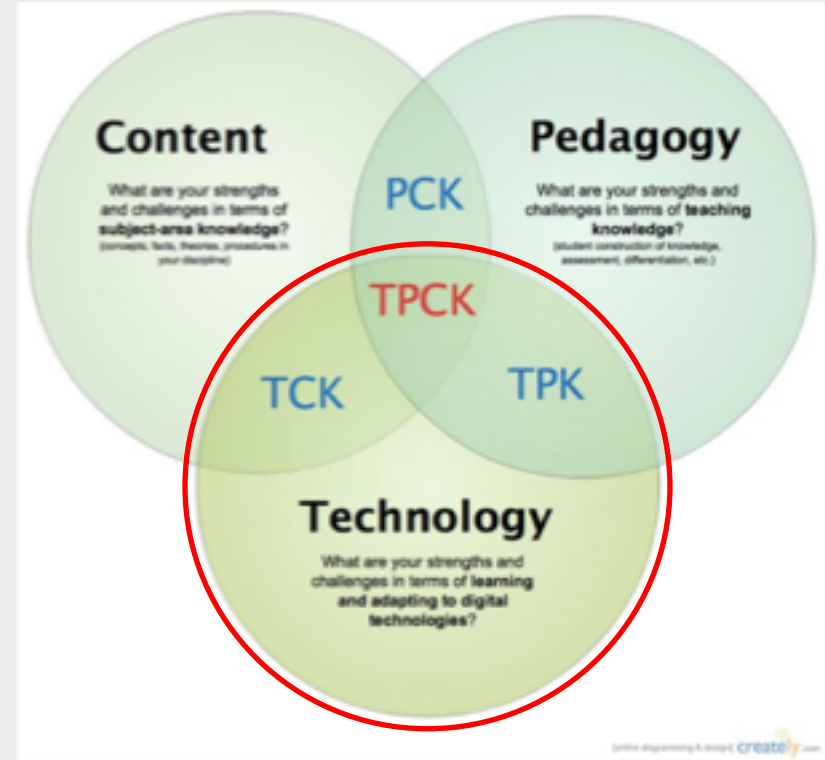


TPACK MODEL



Technology TK เทคโนโลยีที่ใช้

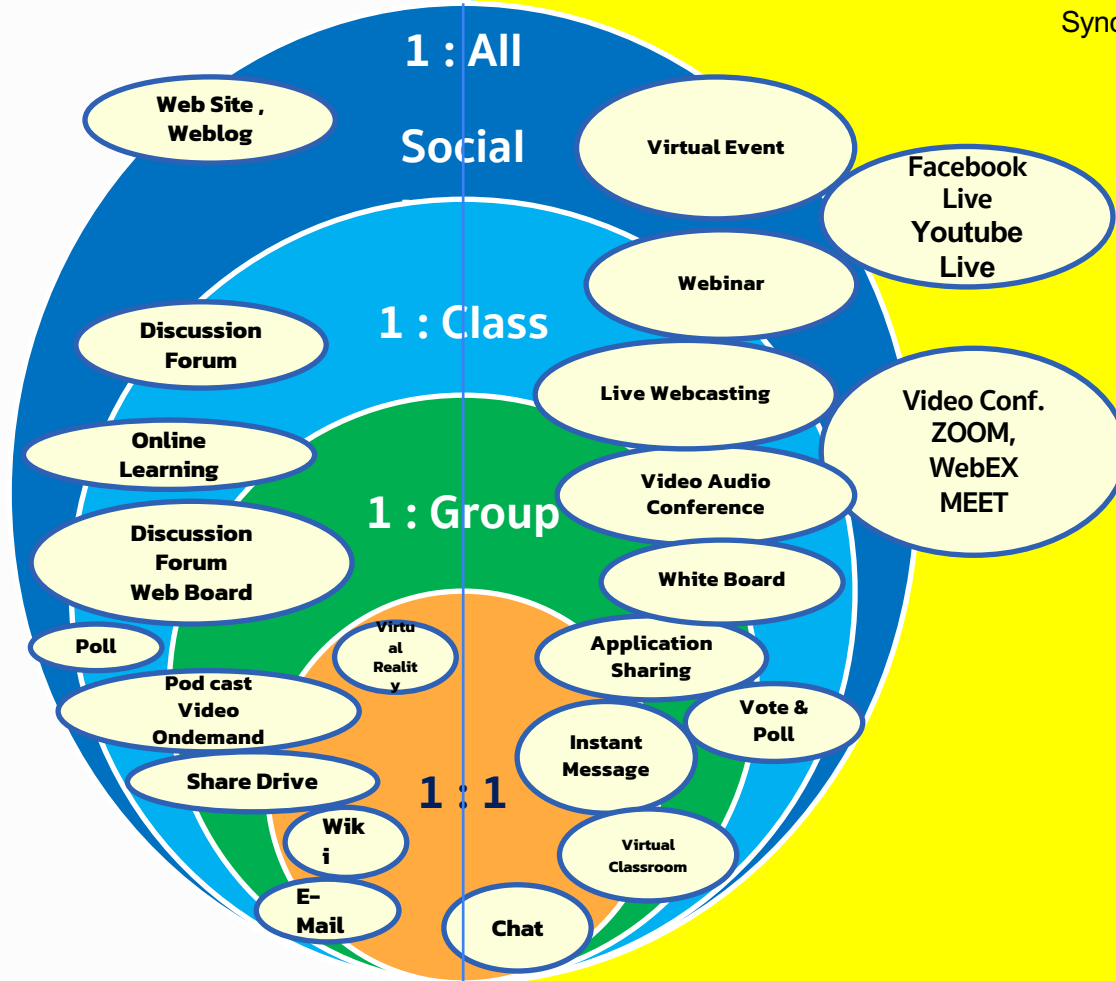
การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้าง
เนื้อหา สื่อการสอนให้น่าสนใจ
เปรียบเทียบช่องทางการขนส่ง
หรือเส้นทางการนำส่ง



เครื่องมือดิจิทัลในการสื่อสารและการสอน

ไม่ประสานเวลา
Asynchronous Learning

ประสานเวลา
Synchronous Learning



Asynchronous

E-Mail
Discussion Forum
Wiki
Podcast
Video OnDemand
Share Drive
Web Board
Poll
Web Site , Weblog
Online Learning
Virtual Reality

Synchronous

Chat
Instant Message
Video Conference
Audio Conference
Live Webcasting
Application Sharing
White Board
Vote
Webinar
Virtual Classroom
Virtual Event

การจำแนกวิธีการสื่อสารสองลักษณะคือ ประสานเวลา และไม่ประสานเวลา

การใช้สื่อ	ปริมาณผู้ใช้	Synchronous	Asynchronous
ตัวอักษร ภาพ	one: one ,one: Many	Chat	E-Mail
ภาพ , เสียง ตัวอักษร	one: one ,one: Many	Instant Message	Discussion Forum
วิดีโอ	one: one ,one: Many	Video Conference	Wiki
เสียง	one: one ,one: Many	Audio Conference	Podcast
วิดีโอ	one: one ,one: Many	Live Webcasting	Video OnDemand
ไฟล์ ข้อมูล	one: one	Application Sharing	Share Drive
การเขียน	one: one ,one: Many	White Board	Web Board
ข้อมูล	one: Many	Vote	Poll
ตัวอักษร ภาพ วิดีโอ	one : Group ,one : Many	Webinar	Web Site , Weblog
สื่อออนไลน์	one : Group , one : Many	Virtual Classroom	Online Learning
สื่อกิจกรรมเสมือน		Virtual Event	Virtual Reality

1 สื่อดิจิทัลแบบประสานเวลา (Synchronous Digital Tool)

1.1 Chat

1.2 Instant Message

1.3 Video Conference

1.4 Audio Conference

1.5 Live Webcasting

1.6 Application Sharing

1.7 White Board

1.8 Vote & Poll

1.9 Webinar

1.10 Virtual Classroom

1.11 Virtual Event



1.1 Chat Room ห้องสนทนา ในระบบ

Chatroom เป็นลักษณะของการสื่อสารที่เน้นในเวลาเดียวกัน

ข้อดี

เป็นการสื่อสารสองทาง ในเวลาเดียวกัน
ใช้ตัวอักษร รูปภาพในการสื่อสารได้เลย

ข้อจำกัด

หากผู้ใช้ไม่ได้เข้ามาในเวลาเดียวกัน ก็อาจจะไม่ได้ติดต่อ

พร้อมกัน

ข้อมูลที่สื่อสาร จะหายไป

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม Chat ในเครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ
โปรแกรม Line Facebook ect.



1.2 Instant Message ระบบสื่อสารส่งข้อความทันที

คือระบบการส่งข้อความ ระหว่างสองคน หรือกลุ่มคนใน กลุ่มเดียวกัน messenger

ข้อดี

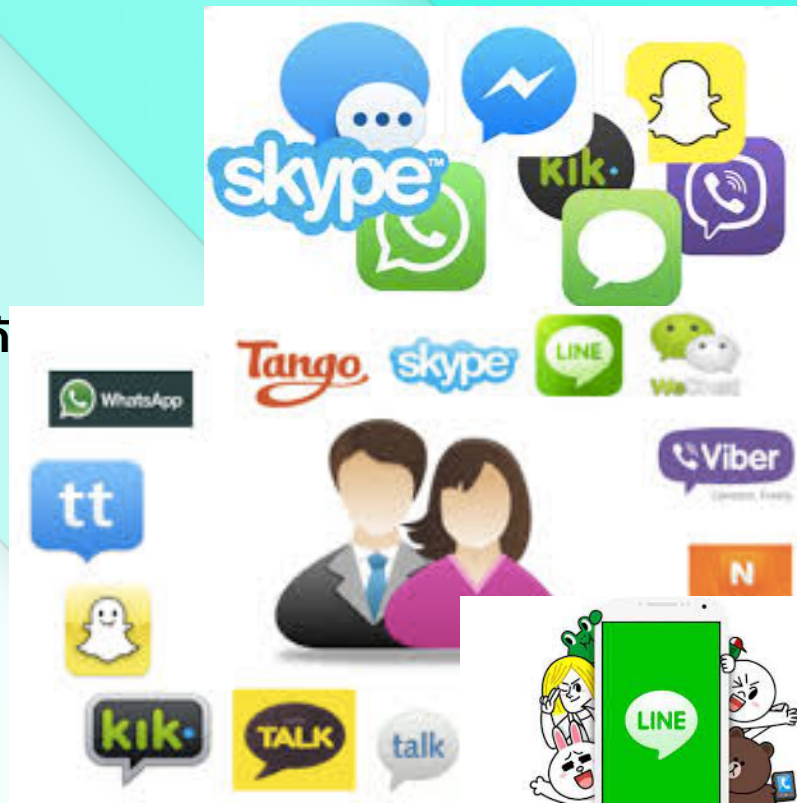
เป็นการสื่อสารสองทาง ในเวลาเดียวกัน
ใช้ตัวอักษร รูปภาพในการสื่อสาร

ข้อจำกัด

หากผู้ใช้ไม่ได้เข้ามาในเวลาเดียวกัน ก็อาจจะไม่ได้
รับข้อมูลทันที หรือรู้ว่ารับแล้วแต่ไม่ตอบกลับ

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม Chat ในเครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ
โปรแกรม Line Facebook ect.



1.3 Video Conference การประชุมทางไกลผ่านระบบวิดีโอ

เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่ทรงพลังในปัจจุบันที่เน้นการสื่อสารในเวลาเดียวกัน เช่น การจัดประชุม การเรียนการสอนร่วมกัน

ข้อดี
เป็นการสื่อสารสองทาง ในเวลาเดียวกัน
ใช้สื่อต่าง ๆ ในการสื่อสาร และเครื่องมือต่าง ๆ ในการสื่อสารได้
อย่างเต็มที่

ข้อจำกัด
หากผู้ใช้ไม่ได้เข้ามาในเวลาเดียวกัน ก็อาจจะไม่ได้ติดต่อพร้อมกัน
ข้อมูลที่สื่อสาร จะหายไป
เครื่องมือที่ใช้
โปรแกรม ZOOM, MEET,

ห้องเรียนแบบบูรณาการเพื่อการเรียนรู้ด้านวิชาชีพ

โครงการพัฒนาการเรียนรูแบบบูรณาการองค์ความรู้ด้านวิชาชีพ
ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร



1.4 Audio Conference การประชุมทางเสียง

เครื่องมือในการสื่อสารที่ดูเหมือนจะไม่น่าจะมีบทบาทแต่ การสื่อสารแบบนี้ที่เน้นการสื่อสารในเวลาเดียวกัน เช่น การนั่งคุยร่วมกัน

ข้อดี
เป็นการสื่อสารสองทาง ในเวลาเดียวกัน
ใช้สื่อเสียง อย่างเดียว ทำให้ผู้ใช้มีโอกาสที่จะทำกิจกรรมอย่างอื่น

ได้ด้วย

ข้อจำกัด
หากผู้ใช้ไม่ได้เข้ามาในเวลาเดียวกัน ก็อาจจะไม่ได้ติดต่อพร้อมกัน
ข้อมูลที่สื่อสาร จะหายไป

เครื่องมือที่ใช้
โปรแกรม Clubhouse, Stem Audio



1.5 Live Webcasting การถ่ายทอดสดทางเว็บ

เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่ทรงพลังมาก การสื่อสารแบบนี้ที่เน้นการสื่อสารในเวลาเดียวกัน เช่น การนั่งคุยร่วมกัน

ข้อดี

เป็นการสื่อสารสองทาง ในเวลาเดียวกันแลกเปลี่ยน
ข้อคิดเห็น อภิปรายร่วมกัน ผู้ชมมีส่วนร่วมได้

ข้อจำกัด

หากผู้ใช้ไม่ได้เข้ามาในเวลาเดียวกัน ก็อาจจะไม่ได้ติดต่อ
พร้อมกัน

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม OBS Facebook Live



1.6 Application Sharing การร่วมใช้โปรแกรม

เป็นเครื่องมือในการทำงานที่ยอดเยี่ยม เน้นการทำงานในเวลาเดียวกัน เช่น การทำเอกสารการป้อนข้อมูล การทำฐานข้อมูล ร่วมกัน

ข้อดี

เป็นการทำงานแบบร่วมกัน สื่อสารสองทาง ในเวลาเดียวกัน ใช้สื่อต่างๆ ในการทำงาน และเครื่องมือต่างๆ ในการสื่อสารได้

อย่างเต็มที่

ข้อจำกัด

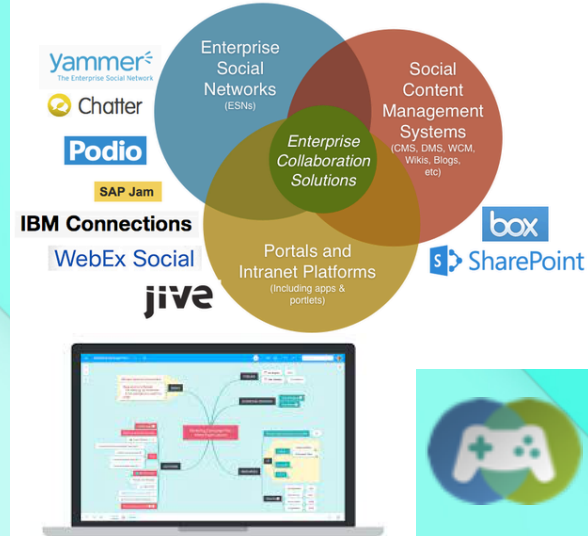
หากผู้ใช้ไม่ได้เข้ามาในเวลาเดียวกัน ก็อาจจะไม่ได้ร่วมงาน

พร้อมกัน

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม Google App, Doc, Form, Slide Game, Kahoot, Mindmap, ZOOM Steam Family Sharing

Today's Collaboration Platforms for Large Enterprises



<https://www.zdnet.com/pictures/the-major-enterprise-collaboration-platforms-and-their-mobile-clients/>



1.7 White Board กระดานออนไลน์

เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่ยังคงมีสไลด์ และรูปแบบที่เสมือน
สื่อดั้งเดิม ที่เน้นการสื่อสารในเวลาเดียวกัน ทำงานร่วมกันด้วยได้

ข้อดี

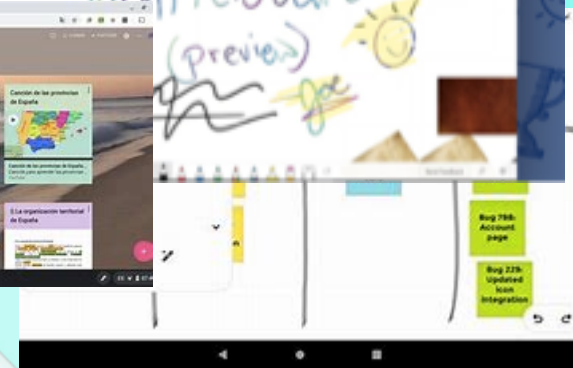
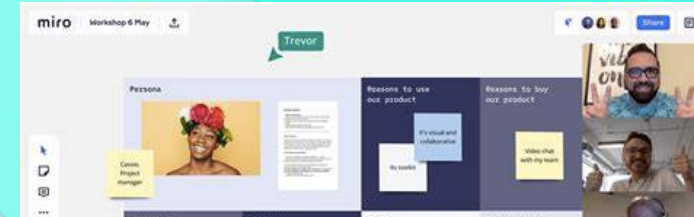
เป็นการสื่อสารสองทาง ในเวลาเดียวกัน แสดงข้อคิดเห็นได้
ผู้เรียนเห็นภาพ และสามารถเขียนร่วม หรือใช้งานร่วมกันได้

ข้อจำกัด

หากผู้ใช้ไม่ได้เข้ามาในเวลาเดียวกัน ไม่ได้เห็น
หรือไม่ได้ใช้ ข้อมูลที่สื่อสาร จะแก้ไขไม่ได้

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม ZOOM, MEET, Team, MIRO,
Padlet jamboard



1.8 Vote & Poll การสำรวจและรวมมติ

เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่ระดม มติและความคิดเห็น แบบสรุป
ที่เน้นการสื่อสารในเวลาเดียวกัน เช่น การโหวด มติ การยอมรับ
หรือปฏิเสธ หรือการแสดงความเห็นร่วมกัน

ข้อดี

เป็นการสื่อสารสองทาง ในเวลาเดียวกัน

ใช้เป็นการสรุปผล เป็นการสรุปรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

ในรูปแบบต่างๆ

ข้อจำกัด

หากผู้ใช้ไม่ได้เข้ามาในเวลาเดียวกัน ก็อาจจะไม่ได้แสดงสิทธิ์

ของตนเอง

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม Mentimeter AniPoll



1.9 Webinar เว็บไซต์งานสัมมนา



เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่เน้นการสื่อสารในเวลาเดียวกัน เช่น การ
จัดประชุม สัมมนาร่วมกัน

ข้อดี

เป็นการสื่อสารสองทาง ในเวลาเดียวกัน

ใช้สื่อต่างๆ ในการสื่อสาร และเครื่องมือต่างๆในการสื่อสาร

ได้อย่างเต็มที่

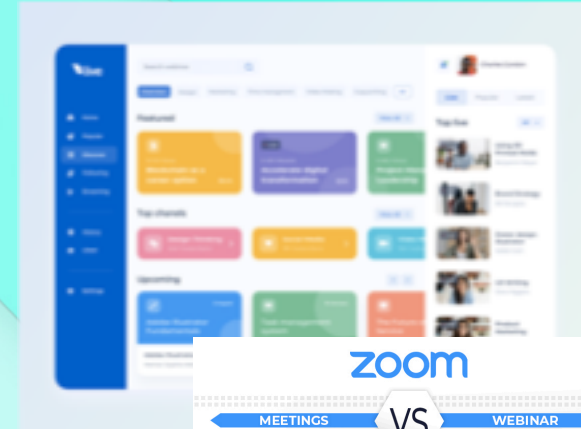
ข้อจำกัด

หากผู้ใช้ไม่ได้เข้ามาในเวลาเดียวกัน ก็อาจจะไม่ได้รับข้อมูล

อาจจะเข้าได้ไม่มาก ขึ้นอยู่กับระบบ

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม ZOOM, MS Team, Google MEET



1.10 Virtual Classroom ห้องเรียนเสมือนจริง

เป็นการสอนออนไลน์ที่เน้นที่เน้นการร่วมกัน ในเวลาเดียวกัน

ข้อดี

เป็นการสื่อสารสองทาง ในเวลาเดียวกัน

ใช้สื่อต่าง ๆ ในการสื่อสาร และเครื่องมือต่าง ๆ ใน

การสื่อสารได้อย่างเต็มที่

ข้อจำกัด

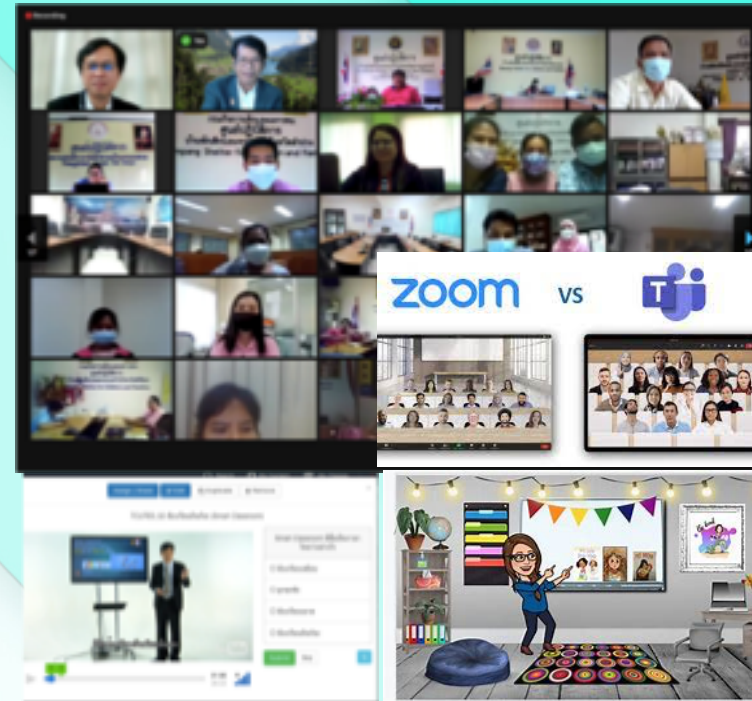
หากผู้ใช้ไม่ได้เข้ามาในเวลาเดียวกัน ก็อาจจะไม่ได้

ติดต่อพร้อมกัน

ข้อมูลที่สื่อสาร จะหายไป

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม ZOOM, MEET, Bitmoji Classroom



1.11 Virtual Event การจัดแสดงเสมือน

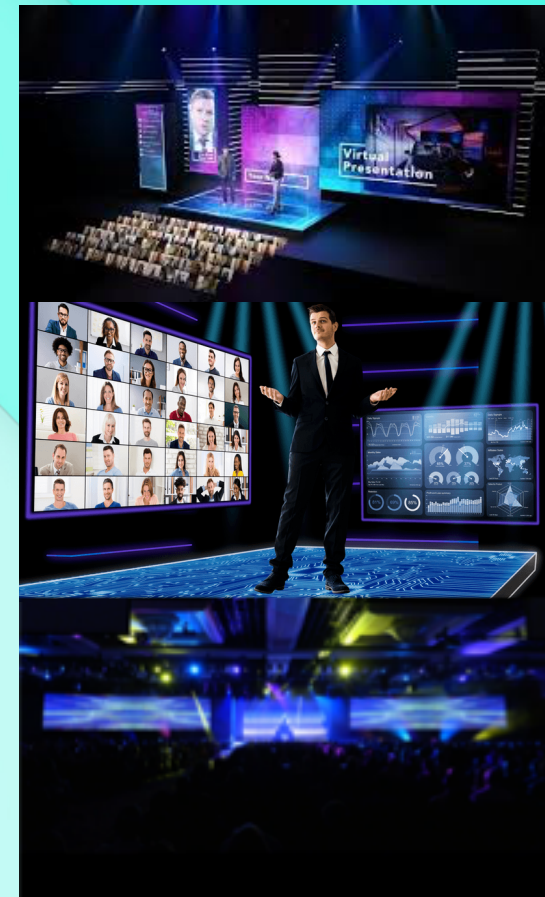
เป็นรูปแบบใหม่ ของการสื่อสารที่ทรงพลังในปัจจุบัน
ที่เน้นการสื่อสารในเวลาเดียวกัน เช่น เสมือนเราไปอยู่ในสถานที่เดียวกัน
ข้อดี

เป็นการสื่อสารสองทาง ในเวลาเดียวกัน แม้จะอยู่ห่างไกลกัน
ใช้สื่อต่างๆ ในการสื่อสาร และเครื่องมือต่างๆ ในการสื่อสารได้

อย่างเต็มที่
ข้อจำกัด

หากผู้ใช้ไม่ได้เข้ามาในเวลาเดียวกัน ก็อาจจะไม่ได้ติดต่อพร้อม
กัน

ข้อมูลที่สื่อสาร จะหายไป
เครื่องมือที่ใช้
โปรแกรม ZOOM, MEET,



2 สื่อดิจิทัลแบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous Digital Tool)

2.1 E-Mail

2.2 Discussion Forum

2.3 Wiki

2.4 Podcast

2.5 Video OnDemand

2.6 Share Drive

2.7 Web Board

2.8 Poll

2.9 Web Site , Weblog

2.10 Online Learning

2.11 VR AR MR XR ประสบการณ์เสมือนจริง

แนะนำสื่อวีดิทัศน์

[Bookmark this page](#)

แนะนำสื่อวีดิทัศน์

1.1.1 แนะนำสื่อวีดิทัศน์



ในเวอร์ชันที่เป็นภาษาไทยนี้เองนะครับ ซึ่งรายการนี้เป็นส่วนหนึ่ง

0:25 / 5:22

Speed 1.0x

HD

Transcripts

- Download SubRip (.srt) file
- Download Text (.txt) file

ของในสาขาวิชาที่ทางอาจารย์ผู้สอน หรือผู้ผลิตรายวิชามอบระบบ MOOC

จะเป็นอย่างไรที่จะส่งผลเรียน คงที่จะผลิตรายการนี้เองและระบบในรายวิชาในระดับนี้ จะเป็นการจัดการเรียนการสอนและระบบเรื่องของการผลิตสื่อวีดิทัศน์ เพื่อให้ไปในการจัดการศึกษาออนไลน์ในระดับเป็นสาขาวิชา

ที่จะประกอบไปด้วยกระบวนการต่าง ๆ ในการผลิตสื่อทางกระบวนการของ Video x ระดับ

ซึ่งประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ก็คือที่เราเรียกว่า 4 Step ขั้นตอนดังนี้

ประกอบไปด้วย กระบวนการก่อนการผลิต Pre-Production กระบวนการผลิต Production กระบวนการหลังการผลิต Post-Production

และกระบวนการในการส่งสื่อขึ้นสู่ระบบ หรือที่เรียกว่า Delivery

ในการเรียนการสอนในครั้งนี้นะครับ

ตัวสื่อที่ออกจะไปที่ทางอาจารย์ผู้สอน ได้สามารถทำวิดีโอที่สามารถที่จะไปประกอบในการผลิตสื่อออนไลน์ได้ด้วยตนเอง

2.1 E-Mail ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์

เป็นเครื่องมือในการสื่อสารแบบทางเดียว ไม่ประสานเวลาที่ใช้กันมานานแล้วเป็นเสมือนจดหมายในการสื่อสาร

ข้อดี

เป็นการสื่อสารที่มีมานานแล้ว ทำให้ทุกคนได้ใช้ และเป็นฐานในการการเชื่อมเข้าสู่เครือข่ายหรือระบบอื่น ๆ ได้ ใช้แนบสื่อหรือไฟล์ต่าง ๆ ได้
จดหมาย จะยังคงอยู่ยาวนาน หากไม่ลบออก สามารถค้นหาได้
ในปัจจุบันสามารถนำมาใช้เป็นระบบพิสูจน์ตัวตนในการเข้าสู่ระบบ หรือ Single Sign on ได้ มักจะใช้ร่วมกับ SMS

ข้อจำกัด

หากผู้ใช้ไม่ได้ดู หรือตรวจสอบ ก็จะไม่ได้รับข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม Hotmail , Gmail , Outlook



2.2 Discussion Forum กระดานสนทนา

เป็นเครื่องมือในการสื่อสารแบบกระดานสนทนาที่เน้นการสื่อสารได้ตลอดเวลา
จะเข้ามาในเวลาใดก็ได้

ข้อดี

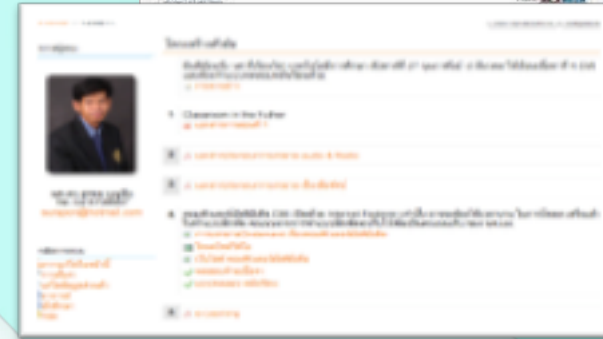
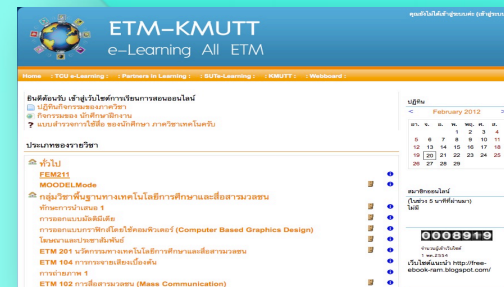
เป็นการสื่อสาร ในช่วงเวลาต่างกัน แบบหลายๆคน
ใช้สื่อต่าง ๆ ในการสื่อสาร และเครื่องมือต่าง ๆ ในการสื่อสารได้อย่างเต็มที่

ข้อจำกัด

ข้อมูลอาจจะไม่ได้ทันสมัย การสื่อสารช้า ผู้ที่เข้ามาอาจจะไม่มีระบบกลั่นกรอง
ผู้เข้าระบบไม่แสดงตัวตน

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม Web board กระดานสนทนาในระบบ LMS ต่าง ๆ



2.3 Wiki วิกีพีเดีย

เป็นแหล่งความรู้ที่มีการบันทึกไว้ ผู้เขียนเข้ามาเขียน
ในเวลาใดก็ได้ แต่ผู้อ่านหรือผู้เขียนคนอื่น ๆ จะเข้ามาแก้ไขได้เช่นกัน

ข้อดี

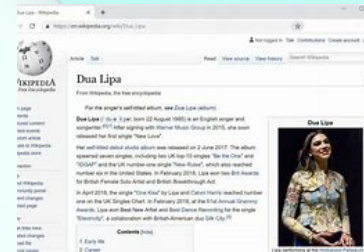
เป็นการทำงานร่วมกัน ต่างเวลากัน ข้อมูลเป็นกลาง
ใช้สื่อต่าง ๆ ในการสื่อสาร และเครื่องมือต่าง ๆ ในการสื่อสารได้

ข้อจำกัด

ผู้ใช้ที่หลากหลายอาจจะมีข้อคิดเห็นแตกต่างกัน
ข้อมูลที่สื่อสาร หลากหลาย ค่อนข้างยาก

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม Wikipedia , Wiki how ,



2.4 Podcast พ็อดคาสต์

Podcast เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่มีมานานแล้วและกลับมา
อยู่ในยุคปัจจุบัน เน้นการสื่อสารต่างเวลากัน

ข้อดี

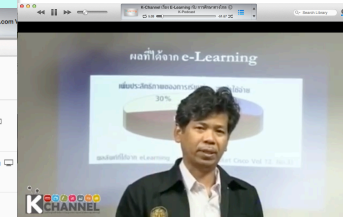
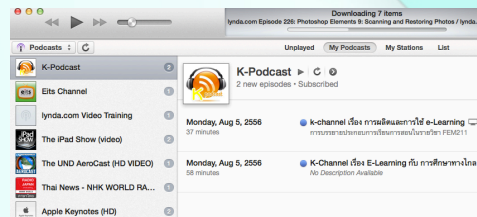
เป็นการสื่อสารทางเดียว ใช้สื่อเสียงเสมือนรายการวิทยุ
มีการสมัครเป็นสมาชิกเมื่อมีรายการเปลี่ยนเราจะได้รับทันที
สามารถทำงานอื่นไปพร้อมกันได้

ข้อจำกัด

เป็นสื่อเสียงอย่างเดียว ข้อมูลแบบเดียว เน้นการฟัง

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม Podbean ,Soundcloud ,



2.5 Video OnDemand วิถีทัศน์ตามประสงค์

Streaming Video On Demand มีคนติดตามมากที่สุดเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ที่ทรงพลังในปัจจุบัน มีทั้งภาพและเสียง ดูได้จากอุปกรณ์ต่างๆ

ข้อดี

มีการสมัครเป็นสมาชิกเมื่อมีรายการเปลี่ยนเราจะได้รับทันที

มีให้เลือกมากมายทั้ง ฟรี และเสียเงินสมาชิก

สื่อบางประเภท เราสามารถสร้างรายการเองได้

ข้อจำกัด

ต้องเข้าชม บางช่วงมีโฆษณา

เป็นการสื่อสารทางเดียว ใช้สื่อวิดีโอเสมือนรายการโทรทัศน์

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม Youtube , Streaming , Viu ,Netflix,ect



2.6 Share Drive พื้นที่แบ่งปัน

เป็นเครื่องมือในการทำงานที่สำคัญมากในปัจจุบัน ที่ผู้ใช้เข้ามาต่างเวลากันได้สะดวกในการกำหนดสิทธิ์ในการใช้ แก๊ช หรือส่งไฟล์

ข้อดี

เป็นการแบ่งปัน ทำงานร่วมกัน ใช้เก็บข้อมูลต่าง ๆ แชร์ และส่งต่อให้กันได้
ใช้สื่อต่าง ๆ ในการสื่อสาร และเครื่องมือต่าง ๆ ในการสื่อสารได้อย่างเต็มที่

ข้อจำกัด

เจ้าของมีการกำหนดสิทธิ์ให้ใช้หรือไม่อนุญาตให้ใช้ได้
มีการกำหนดระดับและประเภทของการเข้าใช้

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม Google Drive, MS One Drive ,Dropbox, Apple iCloud,



bn

พื้นที่ฟรี	15 GB	5 GB	5 GB	2 GB
เริ่มต้น	100GB / 70 บาท (GB @: 0.7 บาท)	100GB / 69 บาท (GB @: 0.7 บาท)	50GB / 35 บาท (GB @: 0.7 บาท)	
	200 GB / 99 บาท (GB @: 0.5 บาท)		200 GB / 99 บาท (GB @: 0.5 บาท)	
สูงสุด	2 TB/350 บาท (GB @: 0.17 บาท)	1 TB/209 บาท* (GB @: 0.21 บาท)	2 TB / 349 บาท (GB @: 0.17 บาท)	2 TB/9.99 ดอลลาร์ (GB @: 0.15 บาท)
				3 TB/16.58 ดอลลาร์ (GB @: 0.16 บาท)

* บาทพร้อม Office 365

2.7 Web Board เว็กระดานสนทนา

หรือเรียกว่าเว็บกระดานสนทนา เป็นเครื่องมือในการสื่อสารในอดีตจนถึง ปัจจุบัน ที่เน้นการเข้ามาเขียนกระทู้คำถาม และการตอบเสมือนสังคมเดียวกัน

ข้อดี

เป็นการสื่อสารที่มีมานาน ข้อมูลมากมาย แบ่งเป็นกลุ่มต่างๆ

ใช้สื่อต่าง ๆ ในการสื่อสาร ได้

มีผู้ใช้ที่เป็นผู้รู้เรื่องนั้นจริง ๆ

ข้อจำกัด

ไม่มีการกลั่นกรองผู้ใช้ ผู้ใช้หลากหลาย มีความคิดแตกต่างกัน

ข้อมูลที่แสดง บางครั้งอาจจะมีผิดพลาดได้

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม Web board Pantip



2.8 Poll แบบสำรวจ

เป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลการ ข้อคิดเห็นที่ใช้แสดง
พลังหรือระดมความคิดเห็น ในปัจจุบัน

ข้อดี

เป็นการรวบรวมความคิดเห็น ได้อย่างดี

เข้าถึงง่าย เข้าถึงได้จำนวนมาก แสดงผลได้รวดเร็ว

ข้อจำกัด

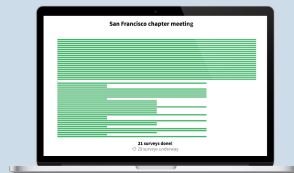
หากไม่มีระบบในการเข้าไปทำโพลอาจจะมีการทำซ้ำ

ข้อมูลอาจจะมีการขึ้นำ

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม Poll Everywhere , Change ,SurveyMonkey

Live
Surveys



WE EMPOWER
PEOPLE EVERYWHERE
TO CHANGE THE WORLD

change.org

 Poll Everywhere

 SurveyMonkey®

2.9 Web Site , Weblog เว็บไซต์ เว็บล็อก

เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่ใช้กันมานานก่อนจะพัฒนามาเป็นเครือข่ายสังคม

ข้อดี

เป็นการสื่อสารที่แสดงความเป็นตัวตนของหน่วยงานองค์กร และของบุคคล
มีความรับผิดชอบที่แตกต่างกัน เป็นอิสระและเป็นสัญลักษณ์ขององค์กร

ข้อจำกัด

เว็บไซต์สร้างจาก html ในยุคแรกทำให้การใช้งานลำบาก
การทำเว็บล็อกมีความเป็นตัวตนสูง บางครั้งไม่เปิดเผยตัวเอง
ข้อมูลที่เก่า หรือไม่น่าเชื่อถือ

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม CMS , Weblog ,Google Site,word press



The image shows a comparison between a Website and a Blog. At the top, there are icons for 'World Wide Web' (a globe) and a blog icon (an orange circle with a white 'B'). Below these are two columns of features. The 'Website' column lists: Static, Basic Information, Once and Done, Inbound Marketing, Lack of Authority, and Limited SEO. The 'Blog' column lists: Dynamic, Extensive Information, Care and Feeding, Inbound and Outbound, Builds Credibility, and Massive SEO. At the bottom, there is a blue banner with the text '10 BEST FREE BLOGGING SITES' and 'TO BUILD YOUR BLOG TODAY', accompanied by an illustration of a laptop and a smartphone.

Website	Blog
Static	Dynamic
Basic Information	Extensive Information
Once and Done	Care and Feeding
Inbound Marketing	Inbound and Outbound
Lack of Authority	Builds Credibility
Limited SEO	Massive SEO

10 BEST FREE BLOGGING SITES
TO BUILD YOUR BLOG TODAY

2.10 Online Learning บทเรียนออนไลน์

เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ที่สำคัญมากในปัจจุบัน

ข้อดี

เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถอย่างอิสระ

ใช้สื่อต่าง ๆ ในการสื่อสาร และเครื่องมือต่าง ๆ ในการสื่อสาร
ได้อย่างเต็มที่

ข้อจำกัด

ผู้ใช้ที่ไม่ได้มีความรับผิดชอบ อาจจะเรียนไม่จบ ไม่มีเพื่อน

มักเป็นการสื่อสารทางเดียว กลุ่มใหญ่

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม MOOCs, LMS,



2.11 VR AR MR XR ประสบการณ์เสมือนจริง

เป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้และ

ประสบการณ์ที่ทรงพลังในปัจจุบัน โดยใช้อุปกรณ์ ที่มีอยู่

ข้อดี

เป็นการสร้างสภาวะให้เสมือนพบกับประสบการณ์นั้น ๆ

ใช้สื่อต่าง ๆ ในการเรียนรู้ และเครื่องมือต่าง ๆ ในการสื่อสารได้อย่างเต็มที่

กระตุ้นการเรียนรู้ เกิดสภาวะเรียนรู้แบบใหม่ ๆ

ไม่ต้องเข้ามาในเวลาเดียวกัน พัฒนาตามความสามารถของตนเอง

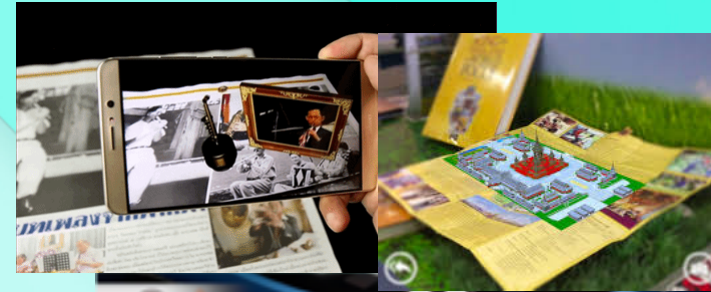
ข้อจำกัด

เครื่องมือที่ใช้มีความแตกต่างกัน อุปกรณ์ยุคใหม่

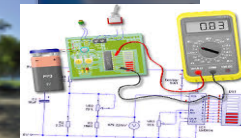
เกิดสภาวะยึดติด หรือเกิดผลต่อสุขภาพ

เครื่องมือที่ใช้

โปรแกรม VR AR Google Earth



ภาพจาก <http://www.dootvmedia.com>

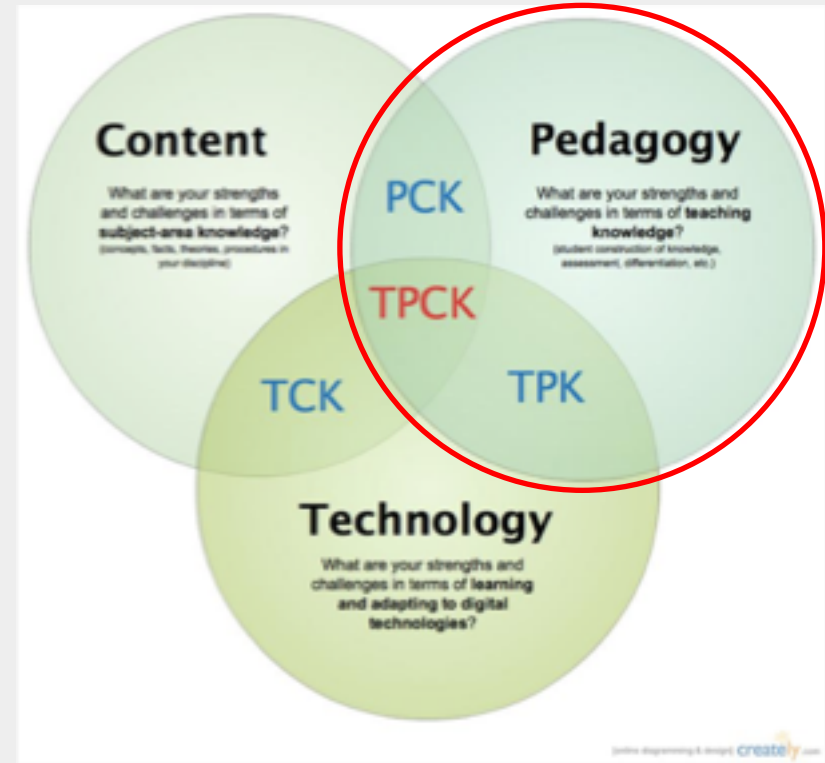


XR is the future



Pedagogy PK วิธีการสอน

วิธีการสอน เป็นเสมือนสไตส์การ
ส่งสินค้า ของผู้ส่ง ควรเน้น
ให้ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์
ผู้รับ มีความสุข
มีกระบวนการที่เหมาะสม กับเนื้อหา



ความรู้ในเนื้อหาผนวกวิธีการสอน (PCK)

รูปแบบที่เน้นด้านพุทธิพิสัย

- Concept Attainment Model
- Gagne' Model
- Memory Model

รูปแบบที่เน้นด้านจิตพิสัย

- Krathwohl's Model
- Jurisprudential Model
- Role Playing Model

รูปแบบที่เน้นด้านทักษะพิสัย

- Simpson's Model
- Harrow's Model
- Davie's Model

รูปแบบที่เน้นทักษะกระบวนการ

- Group Investigation Model
- Inductive Teaching Model
- Creative Thinking Model
- Torrance's Future Problem-Solving Model

รูปแบบที่เน้นบูรณาการ

- Direct Instruction Model
- Storyline Model
- 4 MAT Model
- Cooperative Learning Model

วิธีการสอน ที่สามารถนำมาใช้ในการสอนออนไลน์

การเรียนรู้ด้วยตนเอง

การเรียนรู้แบบร่วมมือ

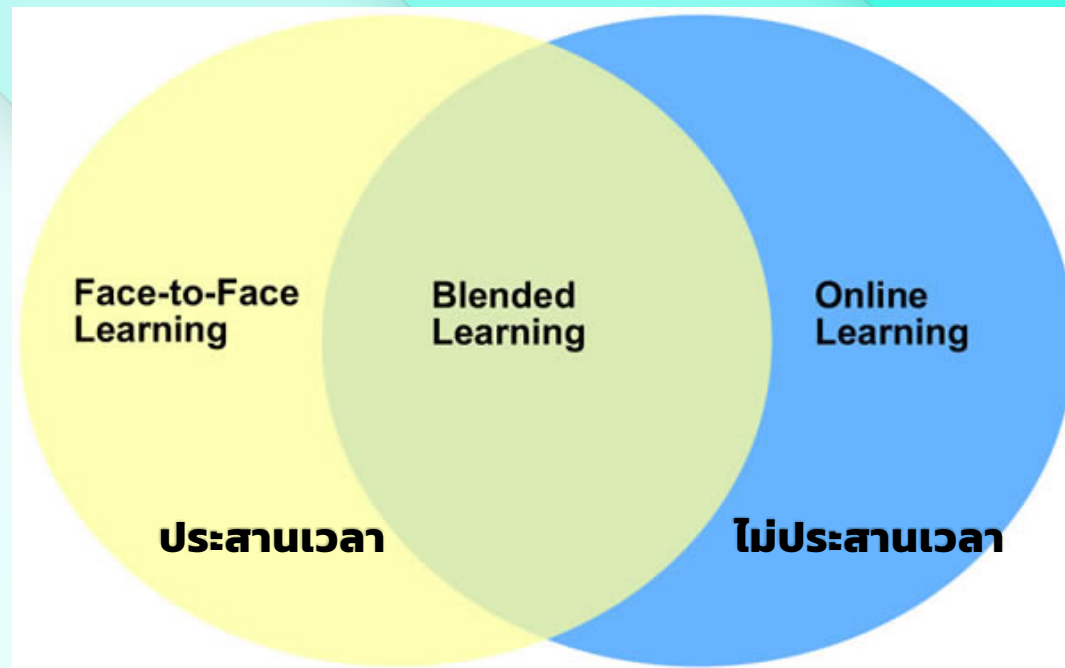
ปัญหาเป็นฐาน

โครงงาน

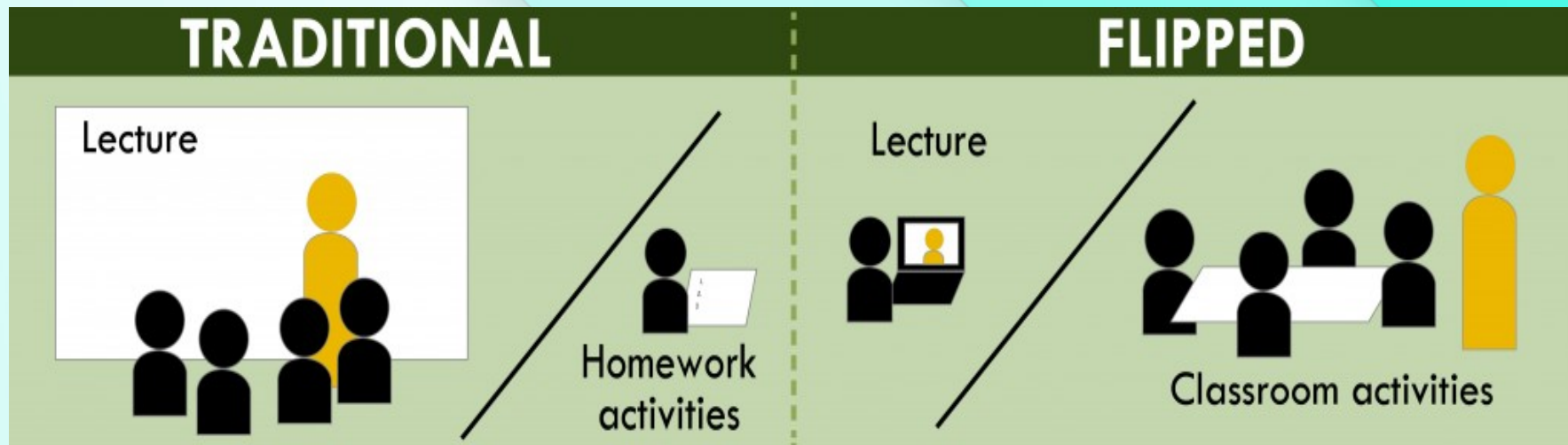
Blended Learning Flip Classroom



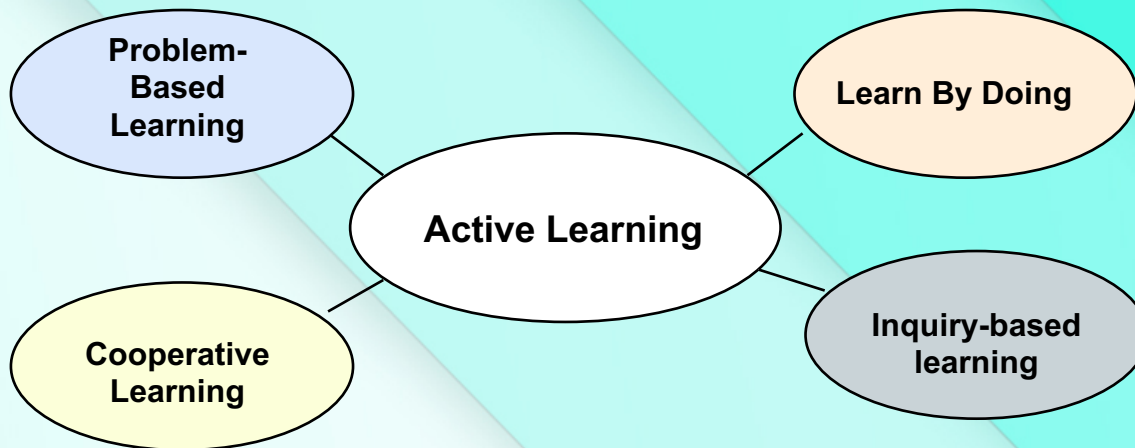
การเรียนรู้แบบ ผสมผสาน (Blended Learning)



ห้องเรียนกลับด้าน" (Flipped Classroom)



การเรียนรู้แบบ Active Learning?



ลักษณะของการเรียนรู้แบบ Active Learning

คือการให้ผู้เรียน ลงมือทำด้วยตนเอง

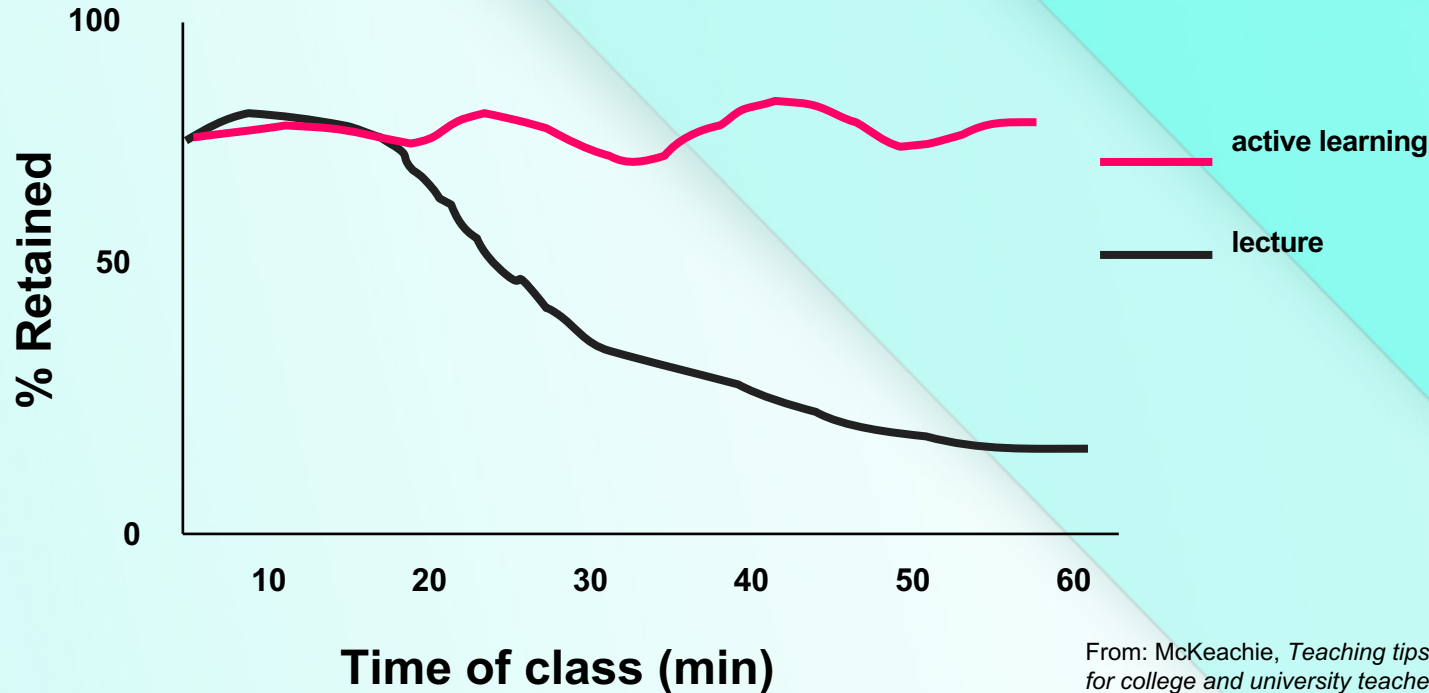
ไม่ว่าจะเป็นการแก้ปัญหา และมีโอกาสได้โต้ตอบ ชักถาม หรือระดมสมอง

ไม่เพียงแค่นั่งฟังอย่างเดียว

students solve problems, answer questions, formulate questions of their own, discuss, explain, debate, or brainstorm during class

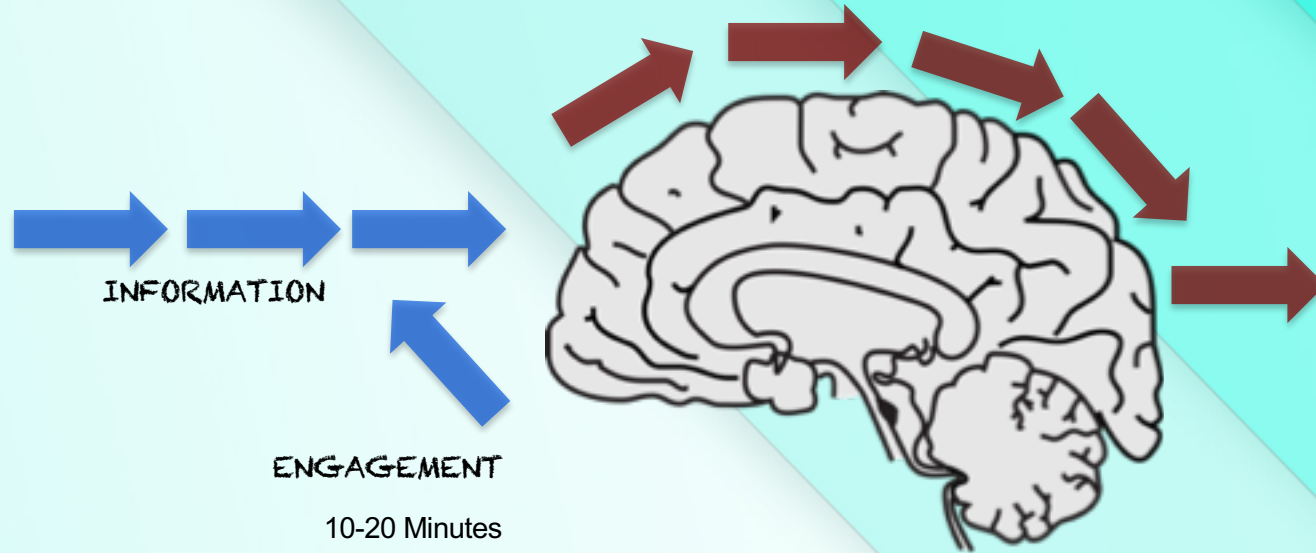
ผลที่ได้ ในการเรียนกับวิธีการสอน

What is Active Learning?



From: McKeachie, *Teaching tips: Strategies, research and theory for college and university teachers*, Houghton-Mifflin (1998)

ระยะเวลาในการเรียนแบบ ACTIVE LEARNING



Attention Span =
10-20 Minutes

กิจกรรม

WHAT IS ACTIVE LEARNING?

THINK :

ให้ทุกคนคิดวิธีการสอนแบบ ACTIVE LEARNING

PAIR UP :

แลกเปลี่ยนความคิดเห็น กลุ่มละ 2 คน ให้เวลา 5 นาที
แนะนำตัว และอภิปรายเรื่องวิธีการสอนแบบ ACTIVE
LEARNING

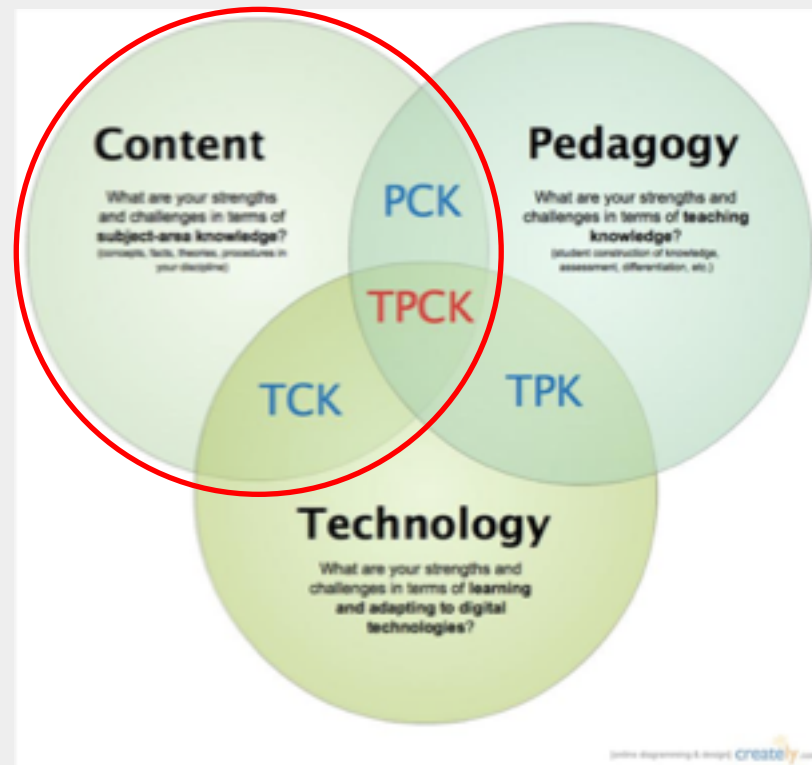
SHARE :

นำข้อสรุป ของกลุ่ม มานำเสนอ



Content CK เนื้อหา

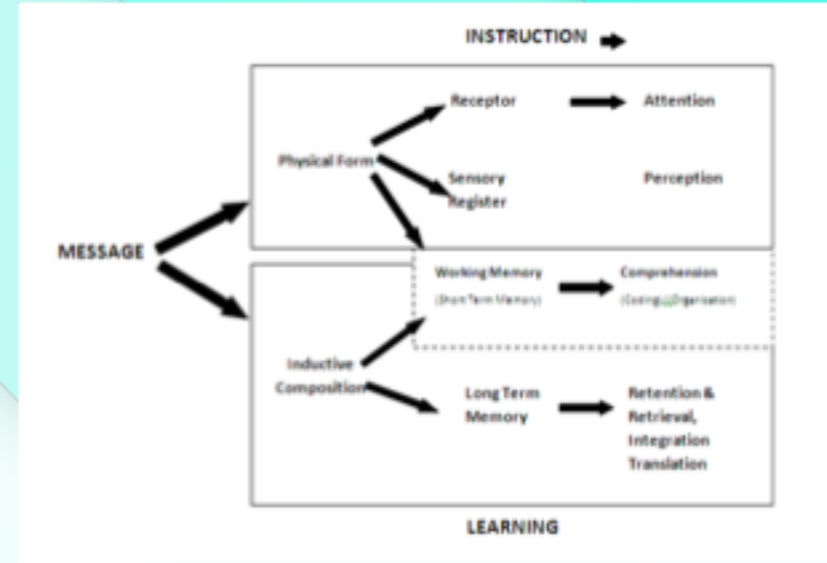
- เนื้อหา เป็นเสมือนสินค้า ที่ต้องการ
การดำเนินการส่ง
- ที่ รวดเร็ว
- ราบรื่น
- ชัดเจน
- สองทาง



การออกแบบสาร

การออกแบบสาร

- หลักการออกแบบสาร
 - กำหนดสื่อ Media element
 - ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีทัศน์
 - กำหนดวิธีการรับรู้ กระบวนการสื่อสาร
 - กำหนดวิธีการสร้างความสนใจ
 - กำหนดเป้าประสงค์การรับรู้ของผู้เรียน
-
- ออกแบบสื่อให้เห็นภาพรวม
 - ออกแบบให้เกิดการจดจำในระยะยาว
 - กระตุ้นให้ได้ เกิดการจดจำต่อเนื่อง



ตัวอย่างของ ARCS Model



Priming (การเตรียมการรับรู้)

- ผลการทดลองที่มีอิทธิพลของเดวิด ไมเออร์ และรอเจอร์ ชวาเนเวลต์ก ในช่วง 1970 มีผลให้เกิดงานวิจัยต่าง ๆ มากมาย
- เป็นปรากฏการณ์เกี่ยวกับ ความจำโดยปริยาย ที่การเปิดรับเอา สิ่งเร้า อย่างหนึ่งมีผลต่อการตอบสนอง ต่อสิ่งเร้าอีกอย่างหนึ่ง เช่น
- การเร้าหรือ กระตุ้นด้วยเสียง นำการประกาศ
- การบอกวัตถุประสงค์
- การนำเสนอภาพร่าง หรือภาพรวม
- แล้วจึงนำเสนอรายละเอียด การวาดภาพ
- การแสดงจุดสำคัญ ในส่วนนำของวิดีโอ



หลักการออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้ประกอบด้วย วิธีของกาเย่ 9 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1 ได้รับความสนใจ (Gain Attention)
- ขั้นตอนที่ 2 บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objectives)
- ขั้นตอนที่ 3 ทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge)
- ขั้นตอนที่ 4 การเสนอเนื้อหา (Present New Information)
- ขั้นตอนที่ 5 ชี้แนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning)
- ขั้นตอนที่ 6 กระตุ้นการตอบสนอง (Elicit Responses)
- ขั้นตอนที่ 7 ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback)
- ขั้นตอนที่ 8 ทดสอบความรู้ (Access Performance)
- ขั้นตอนที่ 9 การจำและนำไปใช้ (Promote Retention and Transfer)

เน้นประสาทสัมผัสทั้ง 5

- ตา ภาพ
- หู เสียง
- จมูก กลิ่น
- ลิ้น รส
- ผิว สัมผัส



การออกแบบสื่อกราฟิก

การออกแบบสื่อกราฟิก ด้วย Canva



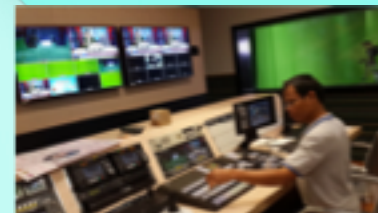
การออกแบบคลิปสื่อวีดิทัศน์

สื่อวีดิทัศน์ สร้างจินตนาการ



วิดีโอ(Video) สามารถเพิ่มพูนประสบการณ์ของผู้เรียนให้กว้างขวางกว่า ใน 4 ด้านด้วยกัน คือ

- 1. ประสบการณ์ในมิติแห่งความจริง (Reality) เช่น เปิดโอกาสให้ได้เห็น ได้เรียนรู้ ในที่ห่างไกล ที่อันตรายที่ที่ไม่สามารถเข้าถึงได้
- 2. ประสบการณ์ในมิติแห่งกาลเวลา (Time) เช่น นำภาพเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ที่ผ่านไปแล้วมาเสนอใหม่ หรือนำเสนอภาพการเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วของวัตถุด้วยเทคนิคภาพช้า (Slow motion) ได้หรือเร่งให้เร็ว
- 3. ประสบการณ์ในมิติของสถานที่ (Space) เช่น นำทัศนียภาพที่อยู่ไกล หรือขนบธรรมเนียมประเพณีของประเทศอื่นมาให้ชมได้
- 4. ประสบการณ์ เหนือจริง (Unrealist) สร้างอารมณ์และความรู้สึกเสมือนจริง หรือประสบการณ์ที่ไม่คาดคิดได้



เทคโนโลยีด้านอุปกรณ์ในการรับชม DLMT WC BigScreen



Desktop Laptop Mobile Tablet



WC

TV, Projector, Screen Wall

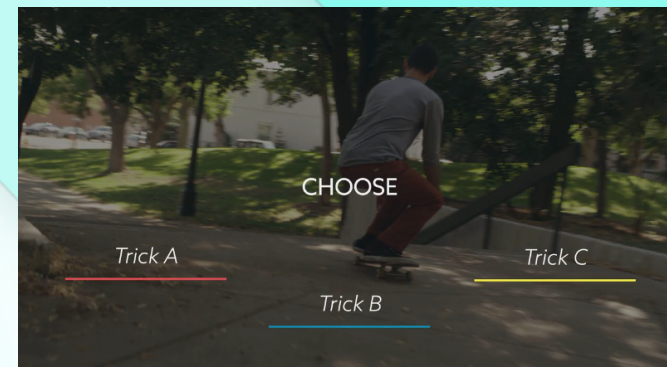
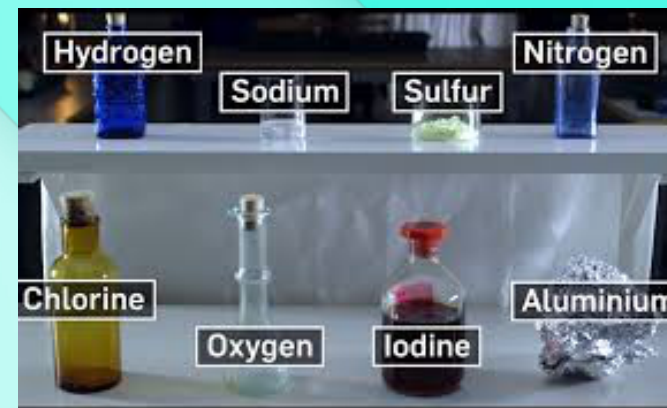


วิธทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์

วิธทัศน์เชิงโต้ตอบกับการเรียน
การสอน

หรือภาพยนตร์ที่ผู้ชมสามารถ
กำหนดการดำเนินเรื่องได้

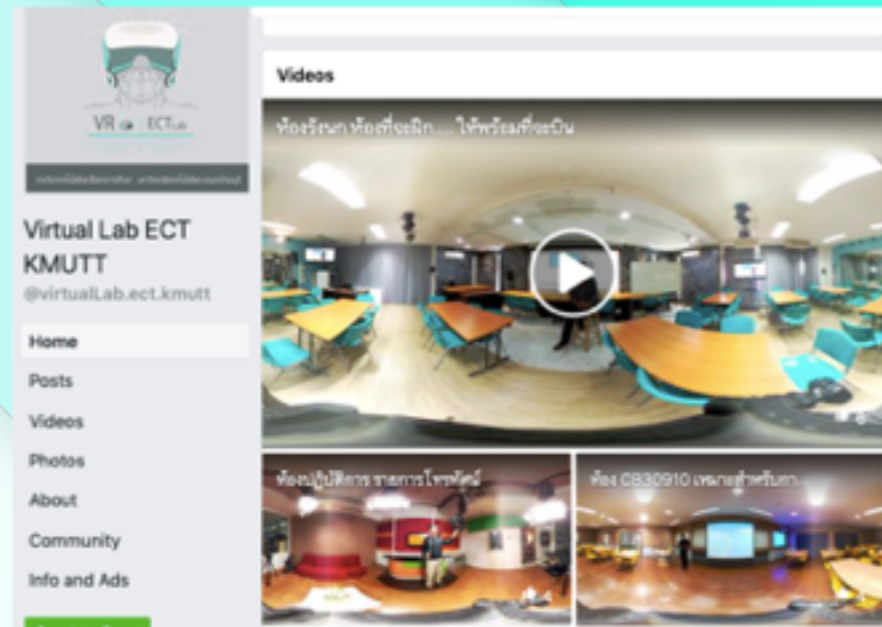
การทำข้อสอบใส่ในวิธทัศน์



ตัวอย่าง Virtual Virtual Lab ECT

ปัญหา ผู้เรียนไม่เคยใช้อุปกรณ์ใน
ห้องปฏิบัติการ
เมื่อนักศึกษาเข้ามาใช้งาน
จะปฏิบัติ ไม่ถูกต้อง

แนวทาง ใช้การถ่ายทำวิดีโอแบบ 360°
นำขึ้นไปใน Youtube Facebook
รับชมได้จาก แวน VR หันได้รอบตัว
เปิดในคอมใช้การเลื่อนเมาส์
เปิดในโทรศัพท์ใช้การคลื่อนไปมมต่างฯ



Video Testing <https://edpuzzle.com/>



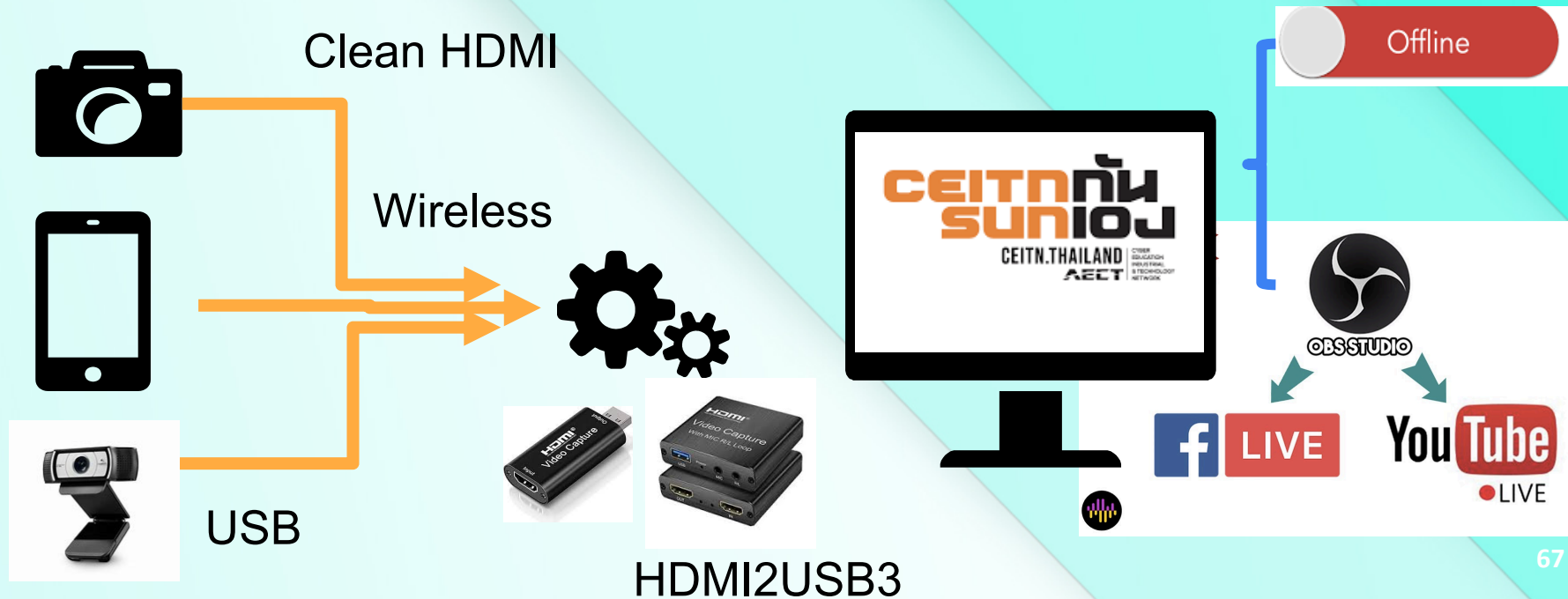
EDpuzzle

การตอบสนองอย่างรวดเร็ว Quick Response Code (QR)

Quick Response Code
เป็นการใช้ Image
Processing เพื่อเปลี่ยน
จากภาพเป็นข้อมูลเช่น
การเชื่อมโยง ลิงก์
การอ่านเป็นตัวอักษร หรือ
text
หรือลิงก์ ไปที่เว็บไซต์ได้ทันที



การผลิตรายการ วิกิทัศน์



ระบบในการผลิตรายการ ที่บ้าน

- ระบบบันทึก
- ระบบเสียง
- ระบบแสง
- ระบบการจัดการสื่อ และเผยแพร่



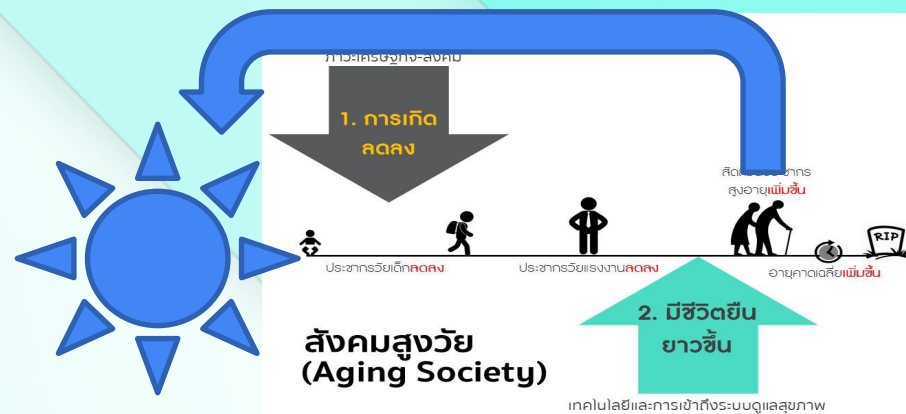
องค์ประกอบของวิดีโอ

Intro เริ่มสงสัย
Issue บอกให้เข้าใจ
finally ใช้เลยตอนจบ

. 2if

Intro ช่วงนำเป็น ช่วงเปิดที่มีความสำคัญมาก

- ชื่อเรื่อง หรือ ข้อมูล
- นำเสนอ วัตถุประสงค์ของสื่อวีดิทัศน์นี้
- พิธีกรทักทาย หรือนำด้วยปัญหา
- หรือนำภาพปัญหา หรือผลที่เกิดขึ้น
มาเป็นตัวเร้าเข้าสู่เนื้อหา Prime



Issue ช่งนำเสนอเรื่อง

- นำเสนอเรื่องราว
 - อาจใช้ตัวละครหรือบรรยาย
- เปรียบเทียบ
 - ควรใช้สื่อกราฟิก หรือ Info Graphic
- สาริต ทดลอง
 - มีขั้นตอน และรายละเอียดที่ชัดเจน
- ผลที่เกิดขึ้น



finaly ช่วงสรุป

- ผลที่เกิดขึ้น
 - สรุปผล หรือกระตุ้นให้เกิดคำถาม
- อ้างอิง หรือนำเสนอ เรื่องราวต่อไป
- กล่าวลา
- นำเสนอข้อมูลในการผลิต
- ขอบขอบคุณ ผู้ที่เกี่ยวข้อง สถานที่



โครงเรื่อง(Theme) และการดำเนินเรื่อง(Plot)



บทนำ

- ชื่อเรื่อง
- ปัญหาที่เกิดขึ้น

ดำเนินเรื่อง

- ประวัติความเป็นมา
- ขั้นตอนการแก้ปัญหา
- ขยายหรือบรรยายให้ชัดเจน

ขั้นสรุป

- สรุปขั้นตอน
- เครดิตท้าย

การใช้สื่อวีดิทัศน์ในการเรียน การสอน

**การนำเข้าสู่เนื้อหาในการเรียนการสอน
การใช้ประกอบในการเรียนการสอน
การใช้แทนการเรียนการสอน
การใช้สรุปการเรียนการสอน**

. 4P

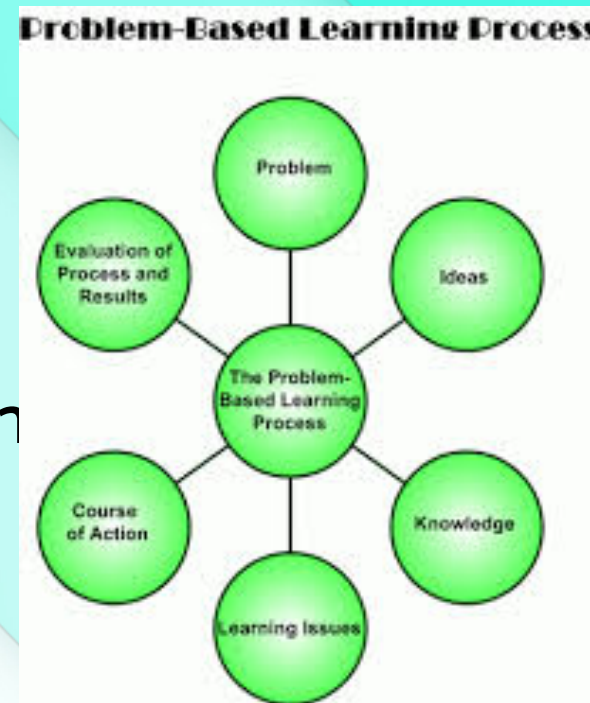
วิธีการประยุกต์สื่อวีดิทัศน์สู่การเรียนการสอน

- ▶ การนำเข้าสู่เนื้อหาในการเรียนการสอน
- ▶ การใช้ประกอบในการเรียนการสอน
- ▶ การใช้แทนการเรียนการสอน
- ▶ การใช้สรุปการเรียนการสอน



การนำเข้าสู่เนื้อหาในการเรียนการสอน

- การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน
- การสอนแบบ กรณีศึกษา
- การสอนแบบ อภิปราย
- ใช้วีดิทัศน์เป็นสื่อในการนำเข้าสู่เนื้อหา
เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นภาพ หรือกรณีศึกษาอย่าง



การใช้ประกอบในการเรียนการสอน

- การสอนแบบสาธิต
- การนำสื่อมานำเสนอเพื่อให้เกิดมโนทัศน์
- การนำสื่อมาอภิปราย
- วิธีการสอนแบบนี้ ผู้สอนจะใช้สื่อวีดิทัศน์ประกอบและผู้สอนจะสรุป หรืออภิปรายร่วมกัน



การใช้แทนการเรียนรู้การสอน

- การบันทึกการบรรยาย
- ภาพยนตร์หรือละคร
- การสาธิต หรือ สารคดี
- ใช้สื่อในการเสริม หรือเติมเนื้อหาที่ไม่ได้สอน
- ผู้สอนจะมอบหมายให้ผู้เรียนไปศึกษาด้วยตนเอง แล้วทำกิจกรรมหรือสอบวัด



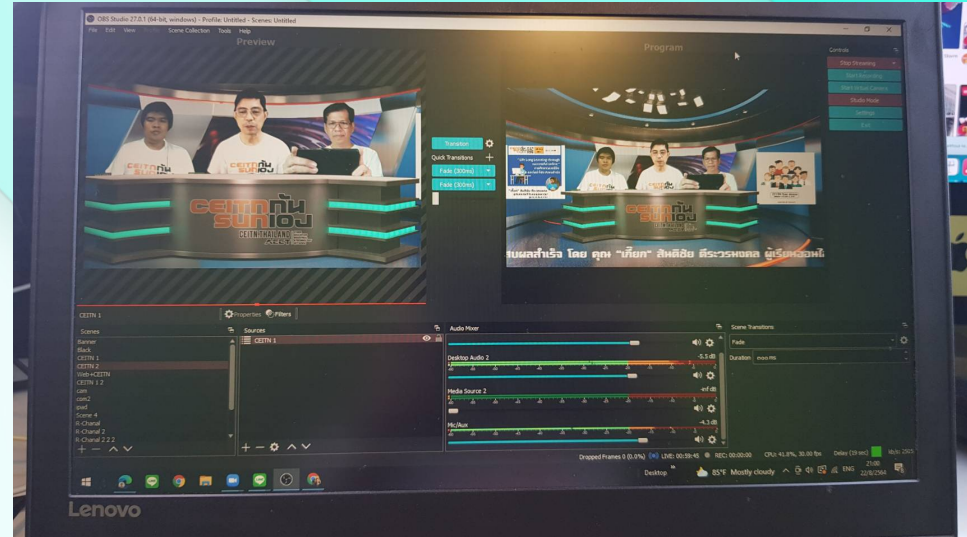
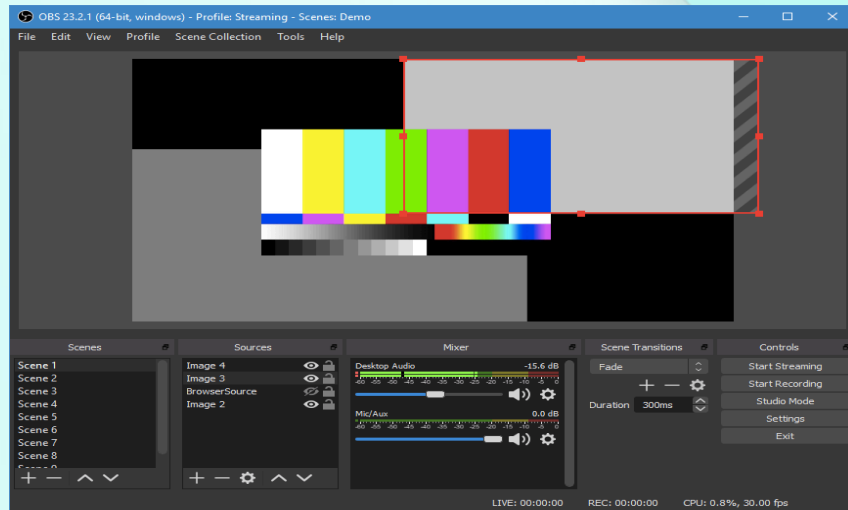
การใช้สรุปการเรียนรู้การสอน



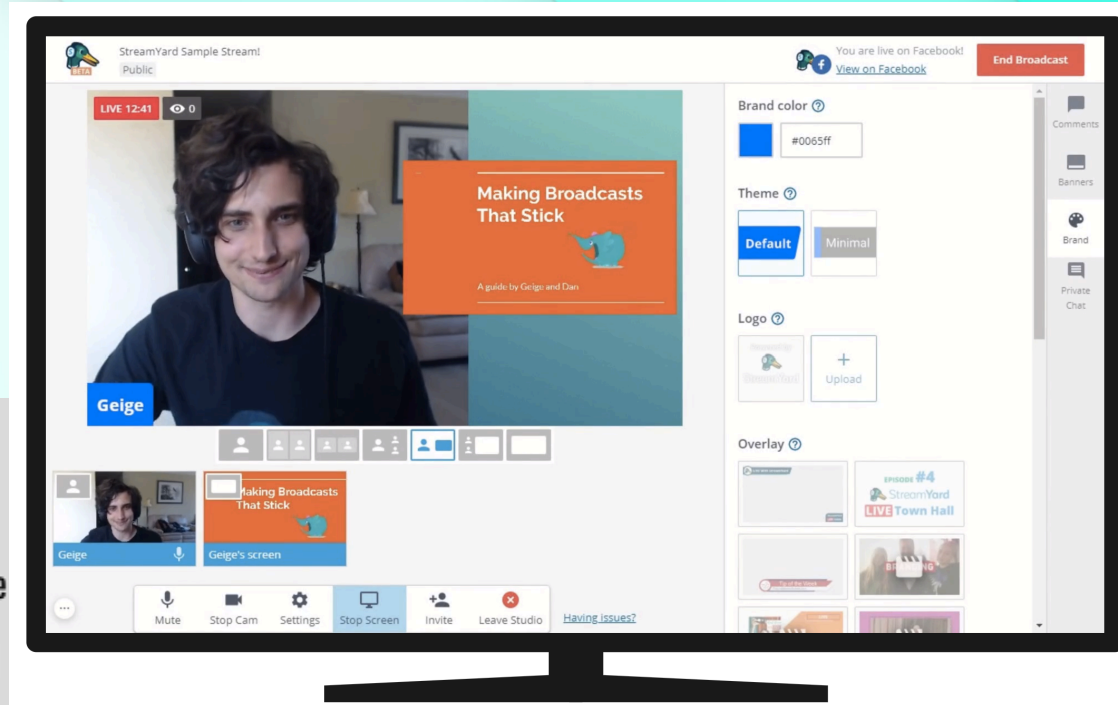
- สื่อสรุปการสอน
- เน้นขั้นตอนที่ชัดเจน
- มีประเด็นหรือ การเปรียบเทียบให้เห็นอย่างชัดเจน

โปรแกรมที่ใช้ใน การผลิตรายการ

obs studio



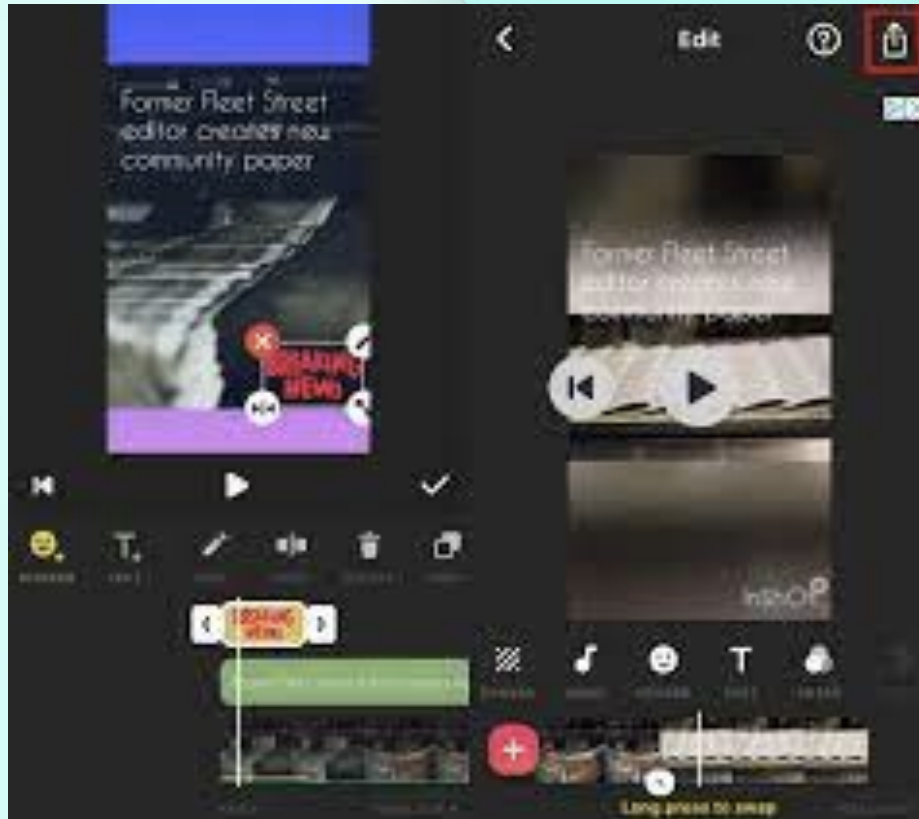
steamyard



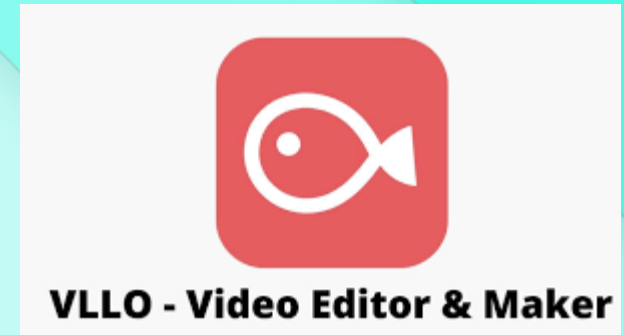
amYard

re Extension

inshot



VLLO



kinemaster



Video Pad



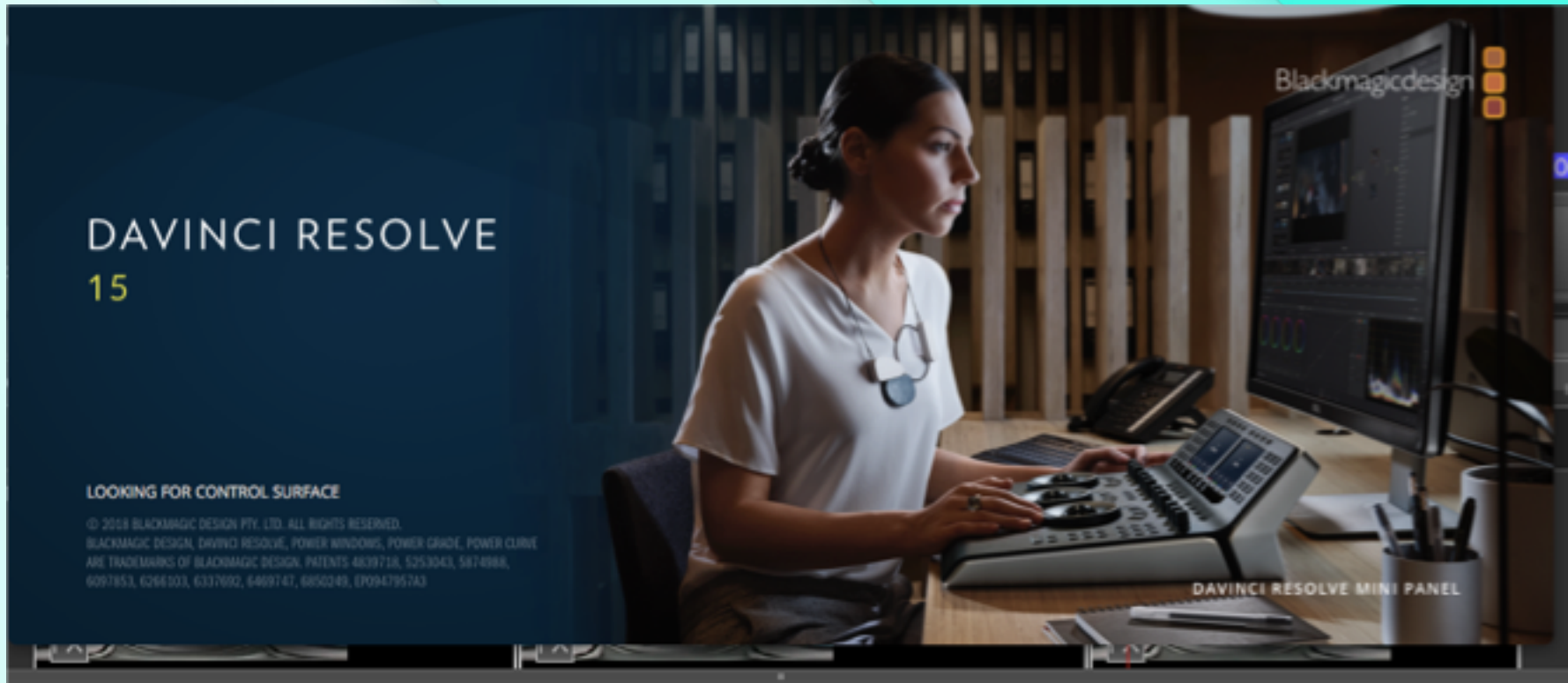
Davinci Resolve

DAVINCI RESOLVE 15

LOOKING FOR CONTROL SURFACE

© 2018 BLACKMAGIC DESIGN PTY. LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
BLACKMAGIC DESIGN, DAVINCI RESOLVE, POWER WINDOWS, POWER GRADE, POWER CURVE
ARE TRADEMARKS OF BLACKMAGIC DESIGN. PATENTS: 4639718, 5253043, 5874986,
6097853, 6266103, 6337692, 6469747, 6856249, EP0947957A3

DAVINCI RESOLVE MINI PANEL



Canva



The screenshot displays the Canva web interface for designing a presentation. The top navigation bar includes links for Home, File, Resize, and a status message "All changes saved". The current project title is "Orange and Blue 3D Elements Technology in Business and a...". Action buttons for "Try Canva P...", "Share", "Download", "Present", and a menu icon are visible.

The left sidebar contains a "Templates" section with a search bar and categories: Recently used, For you, Simple Presentation, and Education Presentation. The main workspace shows a presentation slide titled "Tech Talks Live Panel" with the following content:

- Topic: ศึกษาทวนวิธีการประเมินผลและออกแบบการประเมินออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ
- Date/Time: 14 September 2021, 17.00 ~ 18.00
- Event: Inspiring the next generation across Thailand (EDUtech 14-15 September 2021 17.00-18.00)
- Speaker: ดร.พัชร์ สังเกตการณ์ (Dr. Patcha Sangetorn)
- Topic: สนทนาเกี่ยวกับเทคโนโลยีและการเรียนรู้ (Conversation about technology and learning)

The slide also features an illustration of a person working at a desk with a laptop and a potted plant. At the bottom, a slide navigation bar shows 10 slides, with the current slide being slide 1. A "Notes" section is visible at the bottom left, and a progress bar indicates 31% completion.

การประเมินผล ด้วย แอปพลิเคชัน ต่างๆ

vonder,



wordwall



Create better lessons quicker.

สร้างเกมการศึกษา



ง่าย ๆ แค่นี้ 1.. 2.. 3..



แผนที่ประเทศในอาเซียน

แผนที่ภาพที่มีป้ายกำกับ

สาธิต ▶ 3



แม่น้ำ

มหาสมุทร

ภูเขา

ทะเลสาบ

เกมจับคู่ภาพ

จับคู่

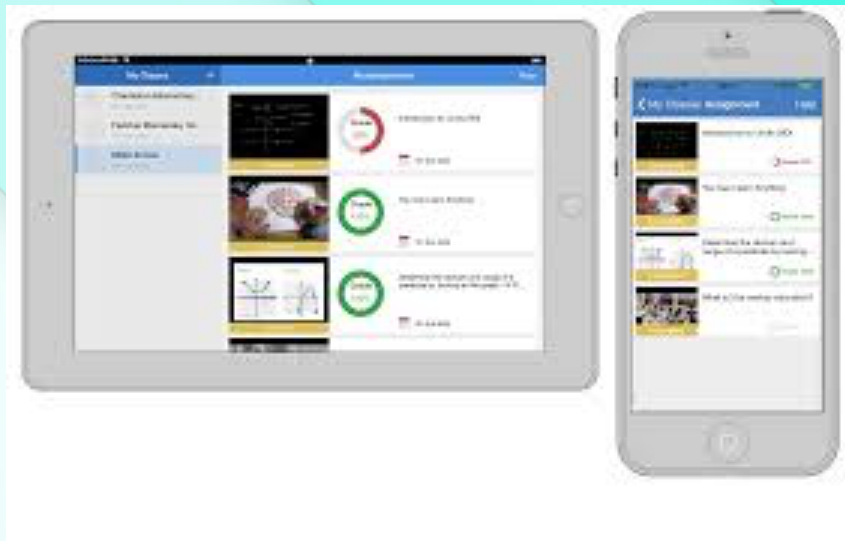
สาธิต ▶ 1

H5p

eabyas



Ed Puzzle



Live Worksheet



LIVEWORKSHEETS



Pakistan International School Jeddah (English Section)

Mid Term-2020-2021
Year Reception - Science
Classwork
Live Worksheet-7

Name: _____ Date: _____ YR- _____

Look at the pictures and choose an option healthy or unhealthy.



Healthy

Unhealthy



Healthy

Unhealthy



Healthy

Unhealthy



Healthy

Unhealthy



Healthy

Unhealthy



Healthy

Unhealthy



Healthy

Unhealthy



Healthy

Unhealthy



Healthy

Unhealthy



Healthy

Unhealthy



Healthy

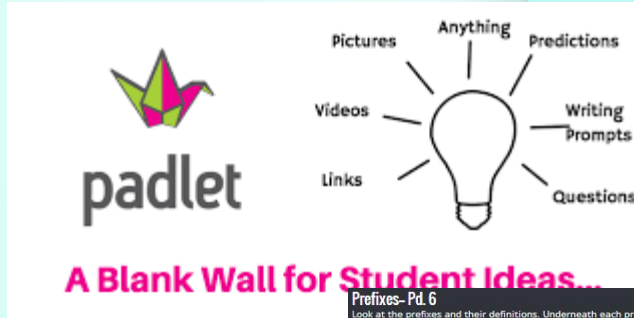
Unhealthy



Healthy

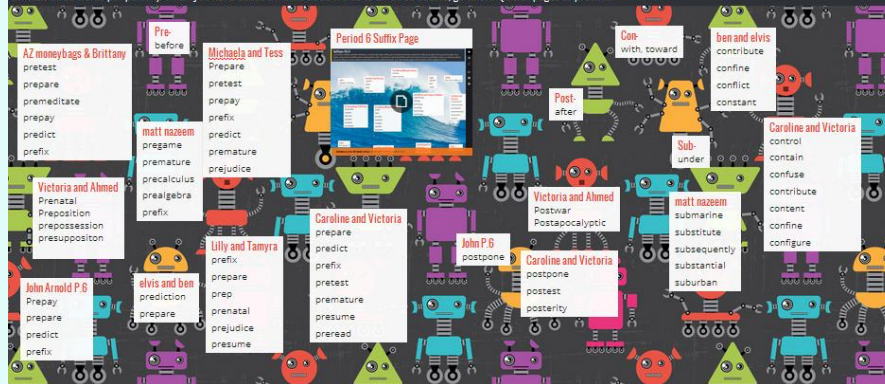
Unhealthy

Padlet



Prefixes- Pd.6

Look at the prefixes and their definitions. Underneath each prefix, post as many words that contain the prefix as possible. On your post include: Your Name, Class Period, and the word containing the prefix. You need to add at least three words per person (if you're working in a pair- you need to add at least six). When you are done with the prefixes, go to the suffix page (add at least three words per person). When you have added at least three boards to all three boards, go to the Quizlet pages to practice.



Workshop Crossword Labs

Crossword Labs

[Make a Crossword](#) [Find a Crossword](#) [Word](#) [Learn/Write](#)

Arthur's Fun Animal Crossword

[PDF](#) [Word](#) [Share](#)

[Crossword](#) [100](#) [1000](#) [10000](#)



Across

- 1. He's strong, naughty and could like to catch you (4)
- 6. Our strange cat
- 10. Small insect that runs so fast he stops and lets people
- 11. You can sometimes hear one of these roaring
- 13. Slow and safe
- 14. Your super dog
- 15. A big snake that is eaten
- 17. Your black dog

Down

- 2. An animal that jumps fast
- 3. A small animal that eats cheese and is cheddar (3)
- 4. He has a snout
- 5. A wild lion that roars
- 7. He has a little in his, but he's funny
- 8. Mummy's favourite sea pet (just like a pig with a long nose)
- 9. A funny looking animal that runs into
- 16. Monkey puzzle

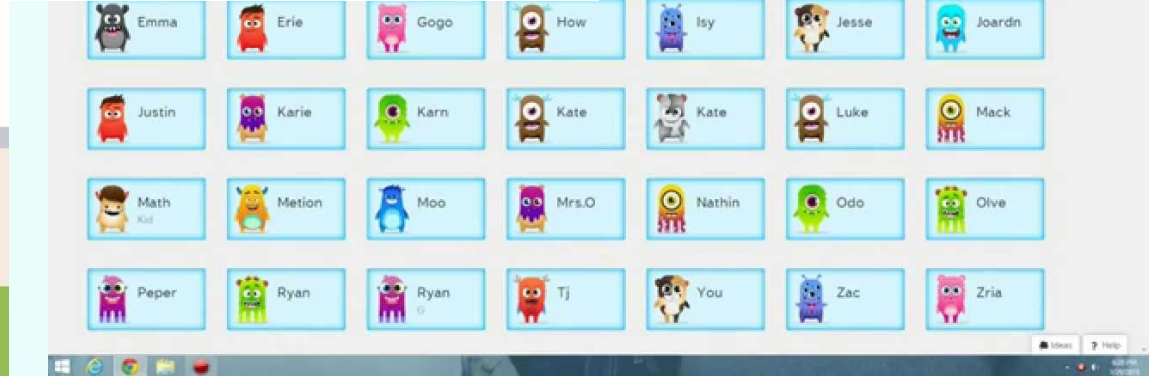
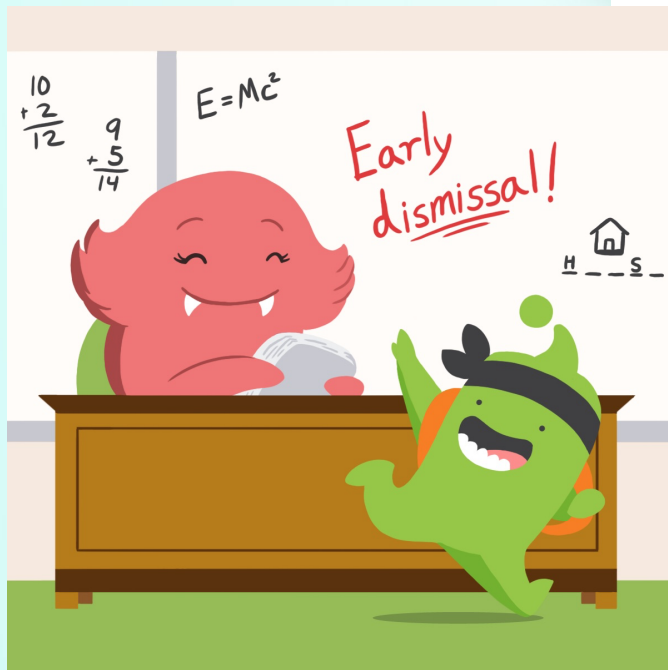
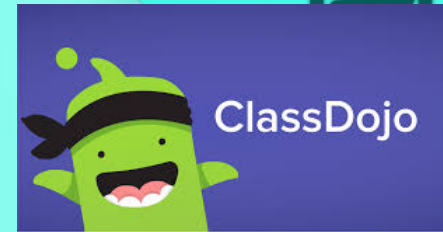
Build crossword puzzles!

Input words and clues to generate a puzzle at crosswordlabs.com.



Crossword Labs

Workshop Classdojo

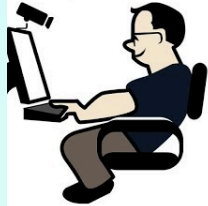


proctorexams

<https://proctorexams.com/>

Detailed Demo of Remote Proctored Exam

1. Remote Candidate
Logs in for Online Exam
using Secured Browser



2. Remote Candidate
Identity Verification



3. Auto Proctoring and Cheating
Detection



Live streaming +
Recording



ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ทุกท่าน

- คำถาม
- ข้อคิดเห็น
- ข้อเสนอแนะ
- เตรียมอุปกรณ์ในการผลิตรายสัปดาห์
- พักเบรก 10 นาที

