

สรุปการบรรยายการอบรมเชิงวิชาการ
เรื่อง “เครื่องมือช่วยการเรียนการสอนในโทรศัพท์มือถือ”
(Mobile apps for teaching and learning)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนันต์ พูนเดช

Survey Online Mentimeter



Mentimeter

ที่มา : http://modps62.lib.kmutt.ac.th/files/Manual_Mentimeter.pdf

Mentimeter เป็นเว็บไซต์ที่ใช้สร้างฟรีเซนเทชันโดยมีรูปแบบที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น ได้ตอบในห้องเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้สอนสามารถวัดความเข้าใจของผู้เรียนหรือใช้สำหรับทำให้มีกิจกรรมโต้ตอบในห้องเรียน

Mentimeter เป็นเว็บแอปพลิเคชันที่ช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การตอบคำถาม การระดมความคิดเห็น สุ่มถามมากที่สุด น้อยสุด การ Vote การจัดลำดับที่ประเด็นต่างๆ และสามารถแสดงผลได้หลายรูปแบบ

จุดเด่น

- มีรูปแบบการนำเสนอข้อมูลที่หลากหลาย เช่น Wordcloud, Ranking, Scale, Matrix
- มี Template, Theme ให้เลือกสวยงาม
- ไม่จำกัดจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- แสดง Test Data ได้ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจมากขึ้นว่ากิจกรรมที่เกิดขึ้นจะเห็นผลลัพธ์อย่างไร

ที่มา : (<https://www.youthinnovation.org/2019/introducing-mentimeter/>)

6 เหตุผล ทำไมเราต้องใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน

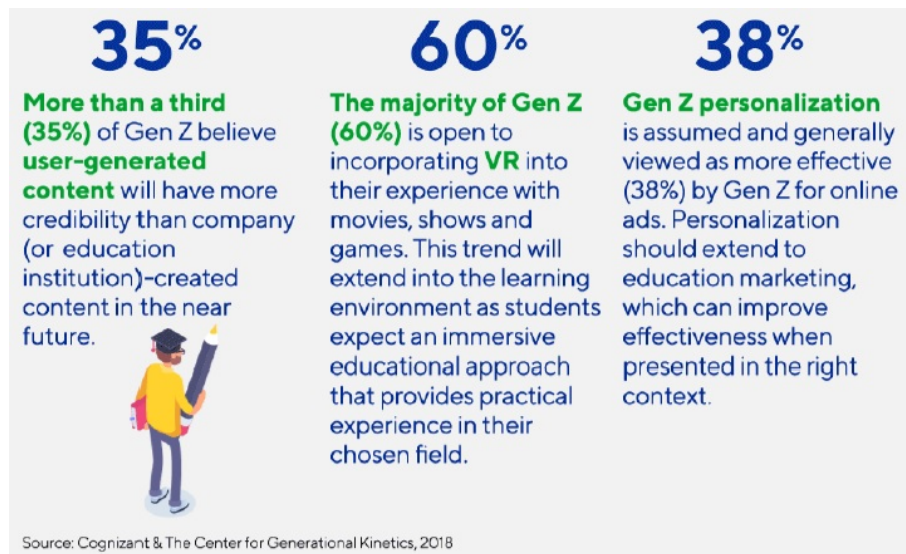
1. Improves engagement
2. Improves knowledge retention
3. Encourages individual learning
4. Encourages collaboration
5. Students can learn useful life skills through technology
6. Benefits for teaching

สถิติจากเก็บข้อมูลการวิจัยของผู้เรียน Gen z

User-Generated
content

Virtual Reality

Personalization

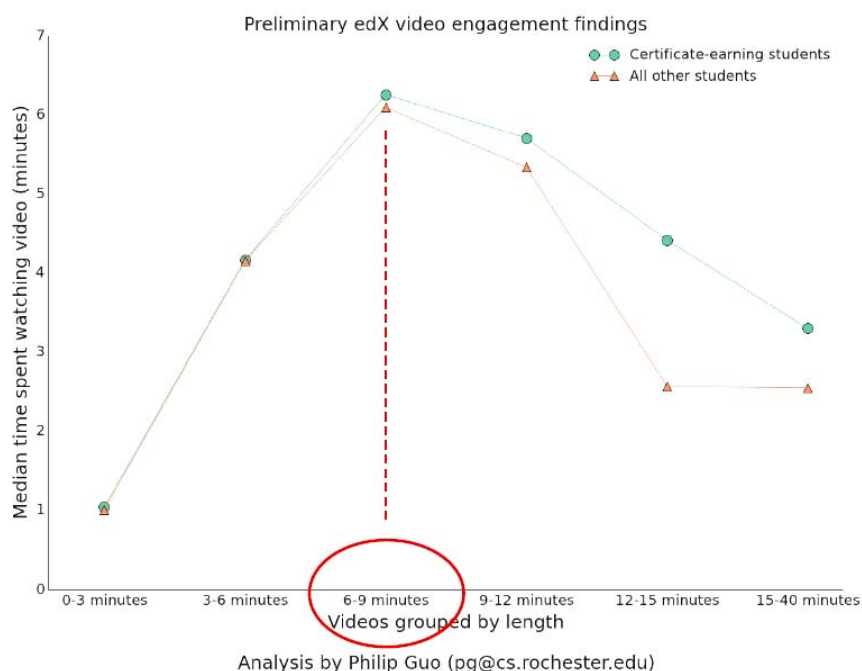


35 เปอร์เซ็นต์ ผู้เรียนจะเชื่อข้อมูลในสิ่งที่เพื่อนแชร์ให้มากกว่าหน่วยงานทางราชการ หรือแหล่งข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือแชร์ให้

60 เปอร์เซ็นต์ ผู้เรียนจะคุ้นเคยกับเทคโนโลยีที่เรียกว่า VR

38 เปอร์เซ็นต์ เนื้อหาโฆษณาใดก็ตามที่ผู้เรียนรู้สึกสนใจ ผู้เรียนจะอยู่กับเนื้อหานั้นได้นาน และสนใจในการเรียนมากขึ้น ฉะนั้นผู้สอนต้องพยายามยกตัวอย่างและนำเนื้อหาที่อยู่ในความสนใจหรืออยู่ใกล้กับตัวผู้เรียนมากที่สุดมาสอนหรือมายกตัวอย่างให้กับผู้เรียน

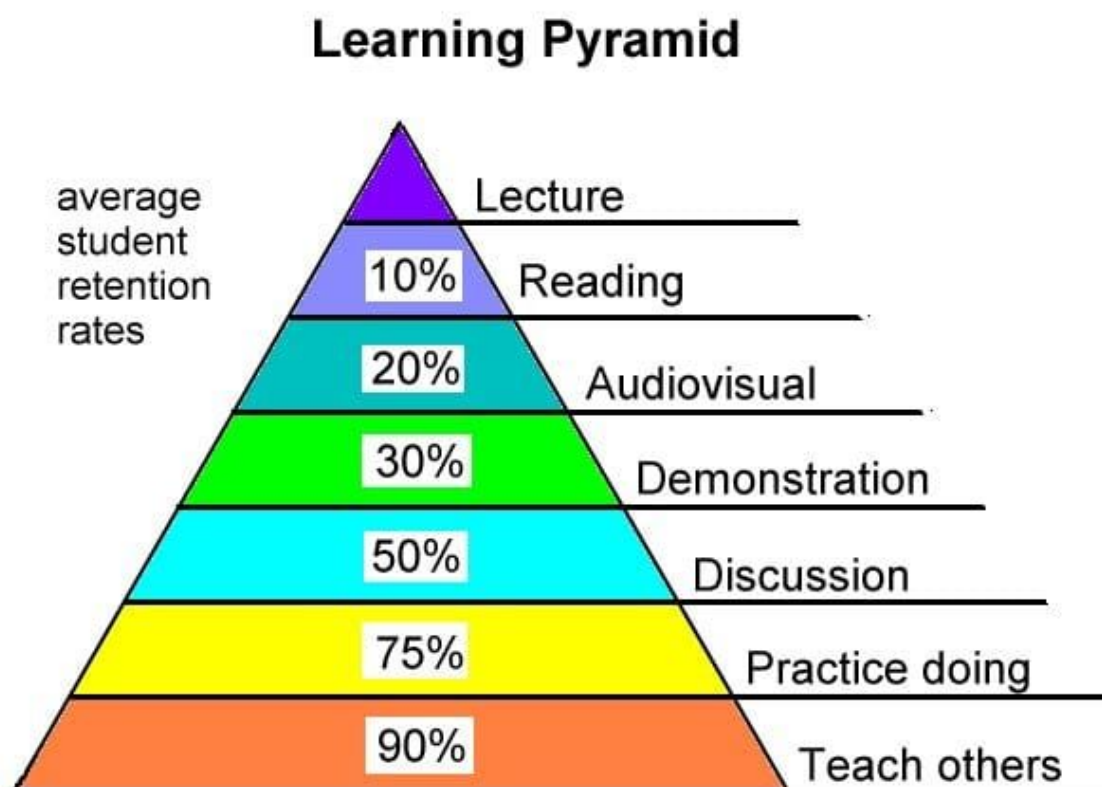
จากการเก็บสถิติที่ผู้เรียน ที่เรียนรู้เนื้อหาผ่านสื่อวิดีโอ หรือ youtube สรุปได้ว่า



ช่วงระยะเวลาของความยาววิดีโอ ที่ผู้สอนนำมาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ แล้วผู้เรียนรู้สึกสนใจมากที่สุดคือ ความยาวประมาณ 6-9 นาที หากสื่อการสอนของอาจารย์มีความยาวเกิน 9 นาที ผู้สอนควรแบ่งเป็นPat เช่น Pat1, Pat2 และ Pat3 เป็นต้น เพื่อไม่ให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อ เมื่อต้องดูสื่อการสอนเป็นระยะเวลานานจนเกินไป

ปิรามิดแห่งการเรียนรู้ (The Learning Pyramid) เรียนยังไงให้ได้ผลมากที่สุด

Learning pyramid หรือปิรามิดแห่งการเรียนรู้ คือการแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพในการเรียนรูปแบบต่างๆ เราได้เรียนอะไรมากมายในชีวิต แต่เคยสงสัยไหมว่าทำไมมันจึงได้ผลต่างๆ คำตอบก็คือวิธีในการเรียนนั้นแตกต่างกัน



Source: National Training Laboratories, Bethel, Maine

ที่มา: <https://www.myquestionth.com/question/8709>

Lecture <10% การเรียนแบบนั่งฟังบรรยายนั้นพบว่าผลที่ได้รับนั้นน้อยกว่า 10% มันเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดและก็ได้ผลที่น้อยที่สุดเช่นกัน การเรียนแบบนี้คนเรามักจะลืมไปมันไปในไม่ช้า

Reading 10% การเรียนโดยการอ่านนั้นจะได้ผลอยู่ประมาณ 10% มันช่วยให้คุณรู้และเข้าใจในตอนที่คุณอ่านเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตาม ถ้าไม่ทบทวน มันก็สามารถถูกลืมไปได้ในที่สุด และคุณไม่สามารถจำได้ทั้งหมด

Audio and Visual 20% การเรียนที่ได้ผลเพิ่มมากขึ้นมาคือการเรียนแบบการฟังและดูวิดีโอ การฟังเสียงดูรูปภาพ หรือวิดีโอ มันทำให้สมองเราได้เห็นและคิดตาม และจดจำสิ่งที่เรียนได้ดีขึ้น

Demonstration 30% การเรียนแบบเห็นตัวอย่างจริงนั้นเป็นการเรียนที่มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นมาถึง 30% เช่น การสาธิตให้ดูของอาจารย์ผู้สอน หรือการที่คุณไปยืนดูแม่ค้ากำลังทำอาหารอยู่

Discussion 50% การเรียนที่ได้ผลเพิ่มขึ้นมาคือการเรียนแบบพูดคุยและแบ่งปันความคิดเห็น มันได้ผลมากถึง 50% เลยทีเดียว เช่น การเรียนเป็นกลุ่ม

Practice doing 75% ถ้าจะให้ดีที่สุดคงหนีไม่พ้นการปฏิบัติลงมือทำจริง การเรียนเช่นนี้ทำให้ผู้เรียนได้ลองทำจริง มันได้ผลมากถึง 75% มันทำให้คุณได้เจอปัญหา และเข้าใจในสิ่งที่ทำมากขึ้น และมันก็ทำให้เรียนรู้ได้มากที่สุดแล้ว

Teach other 90% สุดท้ายคือการสอนคนอื่นหลังจากที่คุณได้เรียนมาจากวิธีต่างๆ ทั้งหมดแล้ว คุณสามารถใช้ความรู้ที่มีไปสอนคนอื่นๆ ได้ นั่นหมายถึงคุณได้เรียนรู้สิ่งนั้นกับคุณมากถึง 90% และมันยากที่คุณจะลืมมัน

8 วิธีการใช้เทคโนโลยีในห้องเรียน

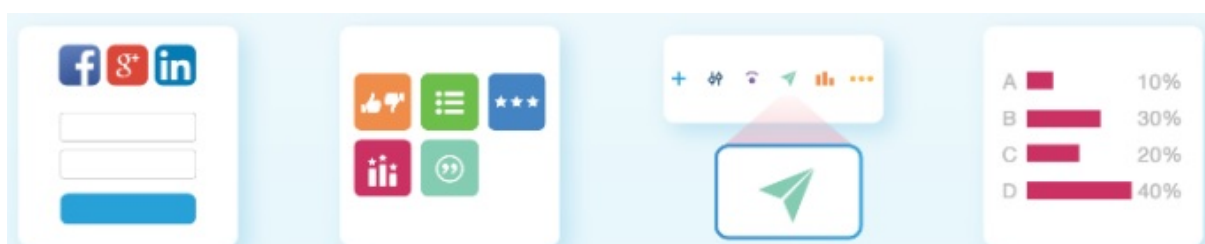


Application Zeetings



Zeetings เว็บไซต์ที่เปลี่ยนการเรียนแบบเดิมๆ ให้เป็นการเรียนเชิงตอบโต้โดยใช้อุปกรณ์ของผู้เรียนเอง ทั้งการสร้างโพล คิวช กระดานกิจกรรม และยังเก็บสถิติ การโต้ตอบของผู้เรียนได้เรียลไทม์

การเข้าใช้งาน



1. สร้างบัญชีผู้ใช้หรือ Log in ผ่าน Gmail หรือ Facebook
2. สร้างการนำเสนอหรือสร้างกิจกรรม Interactive เช่น Poll หรือ Survey
3. แชร์ลิงก์ให้ผู้เรียนผ่านช่องทางที่ต้องการ
4. ประเมินและติดตามผลได้ ผ่านพีเจเจอร์ Analytics

พีเจเจอร์สนับสนุนผู้สอนโดยเฉพาะ

1. เป็นสไลด์การสอนบนสมาร์ตโฟนของผู้เรียนได้พร้อมกัน โดยมีอาจารย์เป็นผู้ควบคุมการเปลี่ยนหน้า ตัดปัญหาเรื่องผู้เรียนมองไม่เห็นสไลด์
2. สร้างกิจกรรมแบบ Interactive ให้ผู้เรียนโต้ตอบได้บนสมาร์ตโฟนของตัวเอง
3. แสดงผลการโต้ตอบของผู้เรียนแบบ Real - Time
4. สามารถส่งข้อความหากันได้โดยตรงแม้ขณะสอน หากผู้เรียนมีคำถาม ผู้สอนก็สามารถตอบได้ทันที แม้ผู้เรียนไม่กล้ายกมือ (ที่มา : https://ets.kmutt.ac.th/content/tech_review/99)

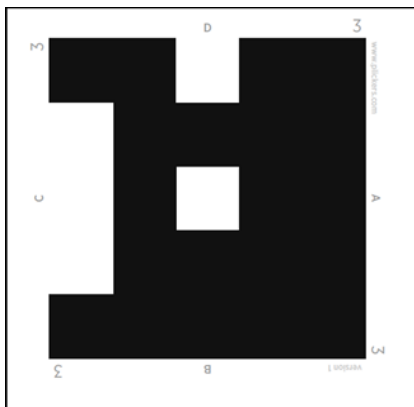
ตัวอย่าง Application ที่ผู้สอนสามารถเก็บ Feedback จากผู้เรียนได้

1. Plickers



Plickers คืออะไร

ผู้สอนสามารถใช้เป็นเครื่องมือการประเมินผู้เรียน หรือใช้เป็นเกมประกอบการสอนได้ สิ่งที่ผู้สอนจำเป็นต้องมีคือ มือถือสมาร์ตโฟนรุ่นใดก็ได้ ที่โหลดแอปพลิเคชัน Plickers เรียบร้อย และกระดาษคำตอบ สามารถโหลดได้ในเว็บ (www.plickers.com) และพิมพ์ออกมา ตัวใบคำตอบของแต่ละคนจะหน้าตาไม่เหมือนกัน ลักษณะหน้าตาเหมือน QR Code สามารถพลิกได้ 4 ด้านเพื่อเปลี่ยนคำตอบ A/B/C/D เป็นกระดาษคำตอบของนักเรียนหมายเลข 3 ด้านบนแสดงตัวอักษร D ถ้าครูใช้กล้องมือถือถ่ายเสร็จก็จะรู้ว่า “หมายเลข 3 ตอบ D”



เป็นเครื่องมือที่ถูกออกแบบมาอย่างเรียบง่ายมาก โดยที่ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องมีมือถือ คอมพิวเตอร์ หรือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใดๆ เลย จึงทำให้ Plickers เป็นเครื่องมือที่เข้าถึงผู้เรียนได้ทุกพื้นที่ เวลาที่ผู้สอนใช้ สามารถที่จะติดตามคำตอบไว้กับปกในของสมุดผู้เรียน ตอนต้นคาบผู้สอนขึ้นจอทวิต (จากบทเรียนครั้งที่แล้ว หรือบทเรียนใหม่ที่ต้องการ ทดสอบก่อนเรียนก็ได้) แล้วให้ผู้เรียนคิด และชูคำตอบของตัวเอง สุดท้ายผู้สอนใช้มือถือเปิดแอปพลิเคชัน แล้วถ่ายตรวจทั้งห้องได้เลยสามารถเก็บคะแนนได้ เพราะเรารู้ว่าใครตอบอะไร ถ้าดีกว่านั้นอีก ตัว Plicker สามารถแสดงผลขึ้นจอทีวีหรือโปรเจคเตอร์ แบบ Real Time ให้ผู้เรียนตื่นเต้นได้เช่นกัน

ข้อจำกัดและวิธีแก้ไข

1. Plicker จำกัดการสร้างรูปแบบใบคำตอบไว้ที่ 63 ใบ ซึ่งเพียงพอต่อห้องเรียนอยู่แล้ว แต่ไม่สามารถใช้ในห้องประชุมใหญ่ ที่มีจำนวนคนมากกว่านั้นได้
2. คำถามจะถามได้เฉพาะรูปแบบตัวเลือกเท่านั้น เช่น ถูก/ผิด หรือสี่ตัวเลือก
3. ต้องมีการซุ่มกันนิดนึง ปัญหาที่มักพบเวลาใช้กับผู้เรียนคือ ผู้เรียนจะเอามือบังขอบของแผ่นคำตอบ ทำให้ถ่ายไม่ติด
4. การแสดงผลว่ารายชื่อไหนตอบแล้วบ้าง บนจอทำได้จำกัดประมาณ 30 ที่เหลือต้องคอยเลื่อนดู อาจจะทำให้ในช่วงแรกที่ใช้ยังไม่ค่อยถนัด

2. Socrative



Socrative ถูกออกแบบมาเพื่อการตั้งคำถามเหมือนกัน แต่ถ้าขึ้นไปอีกขั้น เราสามารถตั้งคำถาม-ตอบ แบบเป็นปรนัยก็ข้อก็ได้ เป็นคำถาม ถูกผิด หรือเป็นคำถามที่พิมพ์คำตอบ สามารถใช้ในการแข่งขันได้เช่นกัน (www.socrative.com)

A screenshot of the Socrative web interface. At the top, it shows "#1" and a "Formatting:" toggle switch. Below that is a text input field with an image icon and a plus sign. Underneath is the "ANSWER CHOICE" section with four options labeled A, B, C, and D, each with a corresponding input field. To the right of each input field are "X" and "CORRECT?" checkboxes. On the far right, there are navigation arrows and a "SAVE" button.

(ที่มา : <https://medium.com/opencurriculum/9-เทคโนโลยีการศึกษา-สำหรับครูไทยยุค-4-0-3f364235a443>)

3. poll everywhere



Poll Everywhere เป็นเว็บแอปพลิเคชันที่เหมาะสมสำหรับการเรียนการสอน แบบ Active Learning ผู้สอน สามารถใช้ Poll Everywhere เป็นสื่อกลางในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอน ระหว่างผู้สอน กับผู้เรียนได้ โดยผู้สอนสร้างโจทย์คำถาม ซึ่งมีรูปแบบคำถามให้เลือกใช้อย่างหลากหลาย ตามความเหมาะสม และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตอบคำถาม โดยเท่าเทียมกัน

ขั้นตอนแรก ผู้สอนต้องสร้างบัญชีผู้ใช้งาน โดยคลิกเลือกที่ปุ่ม Sign Up บริเวณมุมบนด้านขวา จากนั้น เว็บไซต์จะให้เลือกประเภทผู้ใช้งาน ระหว่างผู้เข้าร่วม ซึ่งหมายถึงผู้เรียน กับ ผู้นำเสนอซึ่งหมายถึง ผู้สอน ให้คลิกเลือกผู้นำเสนอครับ จากนั้นกรอกข้อมูลตามหัวข้อเลยครับ เมื่อกรอกข้อมูลเรียบร้อยแล้วผู้สอน สามารถสร้างประเด็นคำถาม โดยคลิกเลือกที่ปุ่ม Create ได้เลยครับ เราจะเห็นได้ว่า มีคำถามให้เลือกใช้ถึง 7 ประเภท อาทิเช่น Multiple Choice, คำถามประเภทถามตอบ หรือ Q&A, คำถามประเภทจัดอันดับ หรือ Rank order เป็นต้น (ที่มา: <https://iill.me/post@การใช้โปรแกรม-Poll-Everywhere-มีคลิปอธิบาย-219>)

4. Flipgrid



Flipgrid เป็น Application หนึ่งที่ใช้สำหรับการประเมินเพื่อพัฒนา Formative assessment โดยการให้นักศึกษาอัปวิดีโอคลิปทางออนไลน์ในช่วงระยะเวลาสั้นๆ อาจารย์สามารถให้นักศึกษาสะท้อนความคิดและอาจารย์ยังสามารถสะท้อนความคิดของตัวเองสะท้อนกลับให้นักศึกษาเพื่อให้เกิดการสื่อสารแบบสองทาง วิธีการคือ ตั้งคำถามเพื่อให้เกิดการตอบ โดยคำถามไม่ควรมีหลายคำถามเกินไป ใน Flipgrid จะมีตัวอย่างการใช้งาน โดยดูตรงที่ Supports ตัว Flipgrid ไม่จำเป็นต้องใช้แบบ off-line เสมอไป ยังสามารถใช้ในชั่วโมงเรียนได้ โดยอาจจะแบ่งเป็นสามระยะคือ ก่อนเรียน ระหว่างเรียนและเมื่อจบท้ายชั่วโมง เช่น เราต้องการตรวจสอบว่านักศึกษาเป็นอย่างไร รู้สึกอย่างไร อะไรที่เขาได้เรียน หรือเขาต้องการที่จะปรับปรุง และดำเนินขั้นตอนต่อไปอย่างไร ตัวอย่างหัวข้อจะถูกวางไว้ตามเทคนิคการเรียนรู้ต่อไปนี้

1. Make it Personal เชื่อมโยงหัวข้อที่นำเสนอให้เชื่อมโยงเข้ากับชีวิตประจำวันของนักเรียน
2. Invite comparison เชื้อเชิญให้ผู้เรียนเปรียบเทียบแนวคิดหรือวิธีการต่างๆ
3. Find meaning ช่วยผู้เรียนตั้งคำถามหรือค้นหาสิ่งที่ต้องการตรวจสอบ
4. Be current เชื่อมโยงเข้ากับปัจจุบันโดยหาตัวอย่าง
5. Use visual ให้ผู้เรียนใช้สื่อ เช่น วัตถุ กราฟ สมการ ตารางข้อมูลที่แสดงผลและอธิบาย
6. Collaborate ให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันโดยการแชร์ข้อมูล

(ที่มา: <http://celt.li.kmutt.ac.th/km/index.php/ba2403zq5624xi/>)

Gamify it

1.kahoot



โปรแกรม Kahoot คือ เกมที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน ช่วยให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนโดยเป็นเครื่องมือช่วยในการประเมินผล โดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจความคิดเห็น Kahoot เป็นเกมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย คำถามปรนัย เช่นการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจคำถามจะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้ผู้เรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพด

(ที่มา:<http://km.buu.ac.th/public/backend/upload/article/file/document150155566125163400.pdf>)

2.Quizzz



Quizizz เป็นโปรแกรมที่มีแนวคิดหรือคอนเซ็ปต์ของสื่อที่ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย และตัวสื่อที่ถูกทำออกมานั้นก็เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ดี มีคุณภาพ สื่อชนิดนี้นี้เป็นสื่อที่มีคอนเซ็ปต์เป็นเกมแนวตอบคำถาม

ซึ่งสื่อที่มีคอนเซ็ปต์แบบนี้มีมากมาย อาทิเช่น Kahoot! Quizalize หรือ Quizlet แต่ Quizizz กลับมีความแตกต่างจากสื่ออื่นๆเหล่านี้ Quizizz เป็นสื่อที่มีข้อดีและคุณประโยชน์มากมาย เช่น ใช้ในการสอบวัดระดับความรู้ของผู้เรียน เพราะผู้เรียนจะรู้สึกตื่นเต้นตื่นตัวกับการทำข้อสอบแบบใหม่แบบไทยแลนด์ยุค 4.0

Quizizz เป็นสื่อที่คล้ายๆกับ Kahoot มากแต่ไม่ได้เล่นพร้อมกัน และในแต่ละคนจะได้รับการลำดับคำถามที่ไม่เหมือนกัน นั่นหมายความว่า ผู้เรียนหรือผู้ทดสอบจะไม่สามารถลอกกันได้นั่นเอง และสามารถดูลำดับคะแนนของผู้เล่นทั้งหมดได้ และมีการแสดงผลเป็นกราฟเส้นและแบบอื่นๆอีกด้วย Quizizz เป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับคนทุกเพศ ทุกวัย ทุกคนสามารถใช้งานได้อย่างง่ายดายและใช้ได้ในหลายๆสถานการณ์อีกด้วยไม่ว่าจะเป็น สถานการณ์ที่เป็นครูต้องการจะให้ความรู้แก่นักเรียนหรือพ่อแม่สอนลูกๆ (ที่มา: <http://abcghijk.blogspot.com/2018/05/blog-post.html>)

Let students create

1.Powtoon



PowToon คือ แอปพลิเคชันที่ใช้สร้างวิดีโอ แอนิเมชัน สำหรับงานนำเสนอแนวใหม่ ที่มีความน่าสนใจโดยเน้นการสร้างเรื่องราวเป็นการ์ตูนสั้น มีเครื่องมือให้เลือกใช้มากมาย ใช้งานง่าย และเริ่มต้นฟรี หากต้องการฟีเจอร์ที่มากขึ้นจะมีค่าใช้จ่าย สำหรับผู้ใช้ทั่วไป แบบฟรีก็สามารถใช้งานได้ครอบคลุมเกือบทุกความต้องการแล้ว สามารถนำไปประยุกต์ใช้สร้างสื่อนำเสนอหรือสื่อการสอนได้ (ที่มา: <http://touchpoint.in.th/powtoon-presentation/>)

2.Piktochart



Piktochart เป็นแอปพลิเคชันที่ช่วยในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ เช่น Infographic, Presentation Poster และ Report เป็นต้น Piktochart ประกอบด้วยเครื่องมือหลากหลาย

ที่ช่วยในการออกแบบชิ้นงานและมี Template สำเร็จรูปหลายแบบช่วยให้การออกแบบชิ้นงาน มีความสะดวก สวยงามและมีประสิทธิภาพ นอกจากนั้นยังสามารถบันทึกชิ้นงานเป็นไฟล์รูปสกุล PNG และ JPEG ได้อีกด้วย รวมทั้งยังสามารถเผยแพร่และแบ่งปันสู่สาธารณะได้ (ที่มา: http://trang.cdd.go.th/wp-content/uploads/sites/16/2017/09/Manual_Piktochart.pdf)

3. Coggle



Coggle คือ เป็น mind map ระบบออนไลน์ (Online) ที่จะช่วยผู้เรียนในการจดจำช่วยการบันทึกความคิด สร้างสรรค์และสามารถต่อยอดความคิดโดยผู้เรียนในกลุ่มแบบมีส่วนร่วมได้ตลอดเวลา ทุกที่ ทุกเวลา อีกทั้งยังช่วยการค้นหาเพื่อใช้งานอีกครั้งในภายหลัง และยังจัดระบบการบันทึกเรื่องราวที่หาได้จากการค้นหา ช่วยจัดความคิดให้เป็นหมวดหมู่อย่างมีระเบียบสามารถนำเสนอ ผลงาน และ export ผลงานในรูปแบบภาพและไฟล์ Pdf ได้อีกด้วย (ที่มา : <http://elearning.psru.ac.th/courses/316/prepared-coggle%20online.pdf>)

สรุปการประเมินโครงการ

การอบรมเชิงวิชาการ เรื่อง เครื่องมือช่วยการเรียนรู้การสอนในโทรศัพท์มือถือ

(Mobile apps for teaching and learning)

วันอังคารที่ 24 กันยายน 2562 เวลา 09.00 – 12.00 น.

ณ ห้องบรรยาย 3 อาคารอำนวยการ ชั้น 3

มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

1. ผู้เข้าอบรมและแบบประเมิน

ตารางที่ 1 จำนวนผู้เข้าร่วมการอบรมและจำนวนผู้ส่งแบบประเมิน

จำนวนเป้าหมาย ของโครงการ (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรม (คน)	คิดเป็นร้อยละ	จำนวนผู้เข้า อบรม (คน)	จำนวนผู้ส่งแบบ ประเมิน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
50	69	138	69	46	66

จากตารางที่ 1 โครงการนี้ตั้งเป้าหมายผู้เข้าอบรม 50 คน มีผู้เข้าอบรม 69 คน คิดเป็นร้อยละ 138 ซึ่งบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ร้อยละ 80 และเมื่อพิจารณาจากแบบประเมินที่มีผู้เข้าอบรมส่งมา 46 คน จากผู้เข้ารับการอบรม 69 คน คิดเป็นร้อยละ 66

2. การประเมินผลการอบรม

ตารางที่ 2 แสดงความคิดเห็นของผู้ตอบแบบประเมิน จำนวน 46 คน

ลำดับ	ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการ	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหัวข้อนี้ก่อนการเข้าร่วมโครงการ	-	2	20	18	6
2	ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหัวข้อนี้หลังการเข้าร่วมโครงการ	13	28	5	-	-
3	ท่านสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน	21	18	6	1	-
4	ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือช่วยในการจัดการเรียนการสอน	24	17	5	-	-
5	ความเหมาะสมของวันเวลาที่จัด	22	21	2	1	-
6	ความเหมาะสมของรูปแบบในการจัด	21	24	-	1	-
7	การดำเนินการของเจ้าหน้าที่	27	19	-	-	-

ลำดับ	ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยากร	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	ความรอบรู้ในเรื่องที่บรรยาย	31	13	2	-	-
2	การสร้างบรรยากาศและการถ่ายทอดความรู้	31	13	2	-	-
3	การยกตัวอย่างประกอบการบรรยาย	30	15	1	-	-
4	เอกสารประกอบการบรรยายสอดคล้องกับเนื้อหา	29	16	1	-	-
5	การเปิดโอกาสให้ซักถามและแสดงความคิดเห็น	28	17	1	-	-

จากการแจกแจงความถี่ของความคิดเห็นและนำมาหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วสรุปผลการประเมินในแต่ละรายการ โดยใช้เกณฑ์ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด
- ค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการ จำแนกเป็นรายข้อ

ลำดับ	ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการ	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	ระดับ
1	ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหัวข้อนี้ก่อนการเข้าร่วมโครงการ	2.39	0.77	น้อย
2	ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหัวข้อนี้หลังการเข้าร่วมโครงการ	4.17	0.61	มาก
3	ท่านสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน	4.28	0.78	มาก
4	ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือช่วยในการจัดการเรียนการสอน	4.41	0.69	มาก
5	ความเหมาะสมของวันเวลาที่จัด	4.39	0.68	มาก
6	ความเหมาะสมของรูปแบบในการจัด	4.41	0.62	มาก
7	การดำเนินการของเจ้าหน้าที่	4.59	0.50	มากที่สุด
รวม		4.38	0.66	มาก

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมโครงการ มีความเห็นต่อการดำเนินงานในด้านการจัดการ โดยภาพรวมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.38$) โดยผู้เข้าร่วมมีความรู้ความเข้าใจก่อนการเข้าร่วมโครงการอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.39$) และผู้เข้าร่วมมีความรู้ความเข้าใจหลังการเข้าร่วมโครงการอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.17$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่ามีความเห็นต่อการดำเนินการของเจ้าหน้าที่อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.59$) รองลงมา คือ ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือช่วยในการจัดการเรียนการสอน และความเหมาะสมของรูปแบบในการจัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.41$) และอันดับสาม คือ ความเหมาะสมของวันเวลาที่จัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.39$)

ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
ระหว่างก่อนการเข้าร่วมโครงการกับหลังการเข้าร่วมโครงการ

ประเภท	N	\bar{x}	SD	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนการเข้าร่วมโครงการ	46	2.39	0.77	82	180	13.94*
หลังการเข้าร่วมโครงการ	46	4.17	0.61			

หมายเหตุ : * มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจหลังการเข้าร่วมโครงการมากกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 5 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยากร จำแนกเป็นรายข้อ

ลำดับ	ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยากร	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	ระดับ
1	ความรอบรู้ในเรื่องที่บรรยาย	4.63	0.57	มากที่สุด
2	การสร้างบรรยากาศและการถ่ายทอดความรู้	4.59	0.62	มากที่สุด
3	การยกตัวอย่างประกอบการบรรยาย	4.54	0.62	มากที่สุด
4	เอกสารประกอบการบรรยายสอดคล้องกับเนื้อหา	4.61	0.54	มากที่สุด
5	การเปิดโอกาสให้ซักถามและแสดงความคิดเห็น	4.57	0.58	มากที่สุด
รวม		4.59	0.58	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นเกี่ยวกับวิทยากร โดยภาพรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.59$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ความรอบรู้ในเรื่องที่บรรยายอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.63$) รองลงมา คือ เอกสารประกอบการบรรยายสอดคล้องกับเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$) และอันดับสาม คือ การสร้างบรรยากาศและการถ่ายทอดความรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.59$)

ข้อเสนอแนะ

1. วิทยากรบรรยายดี เข้าใจง่าย

ความถี่

1

รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงวิชาการ
เรื่อง “เครื่องมือช่วยการเรียนการสอนในโทรศัพท์มือถือ”

(Mobile apps for teaching and learning)

วันอังคารที่ 24 กันยายน 2562

ณ ห้องบรรยาย 3 อาคารอำนวยการ ชั้น 3

มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

.....

ลำดับ	รายชื่อผู้เข้าร่วม
คณะเทคนิคการแพทย์	
1	ผศ.ดร.ณัฐริณี หอระตะ
2	ผศ.ดร.ปัญจพร นิยมถิ
3	ผศ.ดร.พรทิพย์ พึ่งม่วง
4	อาจารย์สมลรัตน์ ชูวงษ์วัฒนะ
5	ผศ.วัชรินทร์ รังษิภาณุรัตน์
6	อาจารย์อิสสรียา เอี่ยมสุวรรณ
คณะเภสัชศาสตร์	
7	รศ.ชาญชัย สาดแสงจันทร์
8	ผศ.ปิยะวัน วงษ์บุญหนัก
9	ผศ.ดร.มณฑนา ภาณุมาภรณ์
10	รศ.ฤดี เสาวคนธ์
คณะพยาบาลศาสตร์	
11	อาจารย์อรอนงค์ บัวลา
12	ผศ.พัชรี รัตมีแจ่ม
13	อาจารย์รัชณี ผิวผ่อง
คณะสาธารณสุขศาสตร์และสิ่งแวดล้อม	
14	ผศ.เสาวลักษณ์ ลักขมีจรัลกุล
15	อาจารย์ ดร.นิรัฎษาญจ์ จันทรา
16	อาจารย์อโนทัย ผลิตนันทเกียรติ
17	อาจารย์ ดร.นิลาวรรณ งามขำ
18	อาจารย์ดวงหทัย แสงสว่าง
19	อาจารย์วิภาวรรณ เพ็งพานิช

20	ผศ.ดวงพร กัตัญญุตานนท์
21	อาจารย์อารยา คำช่วย
22	อาจารย์ชญญา เจียมใจ
23	อาจารย์ ดร.อัญรินทร์ พิธาภักดีสถิตย์
24	ผศ.ดร.ตรุณวรรณ สมใจ
25	อาจารย์ ดร.อุมารัตน์ ศิริจรูญวงศ์
คณะภาษาและวัฒนธรรมจีน	
26	อาจารย์สุวัฒน์ เพียรพาณิชย์สกุล
27	ผศ.สายฝน วรรณสินธพ
28	อาจารย์ไพศาล ทองสัมฤทธิ์
29	อาจารย์ธนดล จิรสันติวงศ์
30	อาจารย์จันทิมา จิรชูสกุล
31	อาจารย์มนัสนันท์ ฉัตรเวชศิริ
32	อาจารย์กิติกา กรชาลกุล
33	รศ.ธิดา โมสิกรัตน์
คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์และสวัสดิการสังคม	
34	ผศ.ดร.อารีนา เลิศแสนพร
35	ผศ.ดร.พรรณปพร ลีวีโรจน์
36	รศ.ดร.จตุรงค์ บุญยรัตนสุนทร
37	อาจารย์ ดร.น้ำผึ้ง มีศีล
38	รศ.ดร.ชัตติยา กรรณสูต
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	
39	อาจารย์ภัททิศา เลิศจริยพร
40	อาจารย์พรศักดิ์ คุณวุฒิมโนธรรม
41	อาจารย์ ดร.พนนา กิติไพศาลนนท์
42	อาจารย์ ดร.สุรียพร หอมวิเศษวงศา
43	อาจารย์ ดร.ปิยาภรณ์ สุภักค์ดำรงกุล
44	อาจารย์พรชนก ประชุมพันธุ์
45	อาจารย์ ดร.จำรูญศรี พุ่มเทียน
คณะการแพทย์แผนจีน	
46	อาจารย์บุญญาภา ไชวีไลกุล
47	อาจารย์ภัทรา จันทรสภาพร
48	อาจารย์ยอดหทัย สงวนงาม

49	อาจารย์จตุตพงษ์ ผังนรินทร์
คณะบริหารธุรกิจ	
50	อาจารย์สาริยา นุชอนงค์
51	อาจารย์เจริญศักดิ์ แซ่จิ่ง
52	ผศ.จรรยา ยอดนิล
53	อาจารย์ ดร.พวงชมพู โจนส์
54	อาจารย์ ดร.มรกต กำแพงเพชร
55	อาจารย์ศักดิ์ชัย รัตนปกรณ์
56	อาจารย์ ดร.วิชุดา อยู่ยงค์
57	อาจารย์ ดร.ลั่นทม จอนจวบทรง
58	อาจารย์ ดร.พิมพ์สิริ ภู่อะกุล
59	อาจารย์บรรเจิดศักดิ์ สันหมักดี
60	ผศ.สุวรรณา อินคล้าย
61	ผศ.ดร.ชุตีระ ระบอบ
62	ผศ.สถาพร ปิ่นเจริญ
63	อาจารย์บุษรินทร์ จินเกิดทรัพย์
คณะนิติศาสตร์	
64	ผศ.ดร.วุฒิชัย เต็งพงศธร
65	ผศ.ช.ชยินทร์ เพ็ชญ์ไพศิษฐ์
66	ผศ.ธนาชัย สุนทรอนันต์ชัย
คณะนิเทศศาสตร์	
67	อาจารย์พิรชา ทองอุไร
68	อาจารย์ไฉบุญ แยมยิ้ม
ศิลปศาสตร์	
69	ผศ.ดร.วุฒิพงษ์ ทองก้อน

ภาพกิจกรรม



ภาพกิจกรรม



Assistant Professor Chanut Poondej, PhD

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชันทัด พูนเดช



ข้อมูลติดต่อ

- สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- E-mail: chanutp@g.swu.ac.th, chanut27@hotmail.com

การศึกษา

- **ปริญญาเอก**
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวัตกรรมการเรียนรู้และเทคโนโลยี
GPA: 4.00 ปีที่สำเร็จ 2555
ได้รับทุนการศึกษาเพชรพระจอม ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- **ปริญญาโท**
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ
GPA: 3.69 ปีที่สำเร็จ 2546
- **ปริญญาตรี**
มหาวิทยาลัยสยาม
วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์
GPA: 3.43 (เกียรตินิยม) ปีที่สำเร็จ 2543
- **มัธยมศึกษา**
โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี
ปีที่สำเร็จ 2539

ประสบการณ์การทำงาน

- รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหาร สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2562 – ปัจจุบัน
- ผู้ช่วยผู้อำนวยการสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ ฝ่ายสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ
สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2556 – 2562
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขานวัตกรรมการเรียนรู้, 2558 – ปัจจุบัน
- อาจารย์ประจำสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2555 – ปัจจุบัน
- อาจารย์ประจำหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561 – ปัจจุบัน
- บรรณาธิการหนังสือเรียนวิชา “การคิดเชิงคำนวณ ชั้น ม.6” สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.), 2562
- ผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบเครื่องมือวิจัยเพื่อทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียน สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.), 2561 – 2562
- บรรณาธิการหนังสือเรียนวิชา “การคิดเชิงคำนวณ ชั้น ม.5” สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.), 2561
- ผู้เชี่ยวชาญการพัฒนาหลักสูตรอบรมออนไลน์ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.), 2559
- คณะกรรมการบริหารหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2557 – 2561
- อาจารย์ประจำภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยสยาม, 2543 – 2555
- อาจารย์พิเศษมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล, 2546 – 2549
- นักวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ กระทรวงการต่างประเทศ, 2548 – 2549

วิทยากรอบรม

กันยายน 2562: วิทยากรบรรยายพิเศษ หัวข้อ “การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม (Gamification)” งานประชุมวิชาการวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี ในระดับปฐมวัยและประถมศึกษา (ECaP) ครั้งที่ 4 และงานประชุมวิชาการวิทยาศาสตร์การศึกษาระดับ (CSEd) โดยสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

- สิงหาคม 2562: การพัฒนาการสอนแบบ Active learning และการประเมินแบบ Formative assessment สำนักวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
- กรกฎาคม 2562: การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย Scoring Rubrics สถาบันการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- พฤษภาคม 2562: การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification concept) หลักสูตรอบรม ระยะสั้นของสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อบุคลากรทางการศึกษาทั่วไป
- เมษายน 2562: อบรมเชิงปฏิบัติการนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน, สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)
- กันยายน 2561: กว่าจะบรรลุเป้าหมายสู่ความสำเร็จ ในการพัฒนาบุคลากรด้านภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- มิถุนายน 2561: การใช้ Rubrics ในการประเมินผลโครงการนิสิต, โครงการ KM GE Forum: Active Learning & Assessment, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- พฤษภาคม 2561: บรรณาธิการหนังสือเรียนวิทยาการคำนวณ มัธยมศึกษาปีที่ 4, สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)
- กันยายน 2560: การอบรมการจัดการเรียนรู้ทางด้าน Computing Science, สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)
- พฤษภาคม 2560: อบรมเชิงปฏิบัติการ การใช้ระบบสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการจัดการศึกษาแบบ ไฮบริด, สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- มีนาคม 2560: โครงการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้แก่คณาจารย์และนักศึกษา คณะวิทยาศาสตร์, มหาวิทยาลัยสยาม
- กรกฎาคม 2559: โครงการวิจัยหลักสูตรและพัฒนาศูนย์การเรียนรู้เพื่อจัดการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)
- มิถุนายน 2559: โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้วิชาศึกษาทั่วไป, สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- กุมภาพันธ์ 2559: การพิจารณาหลักสูตรอบรมครูออนไลน์ เรื่อง การสร้างและพัฒนาข้อสอบวิชา วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ตามแนว PISA ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น, สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)
- ธันวาคม 2558: การประชุมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การสร้างหลักสูตรออนไลน์, สถาบันส่งเสริมการ

สอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

- กันยายน 2558: การอบรมเชิงปฏิบัติการหัวข้อ Data analysis and statistical inference in Radiation Biosciences, สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)
- มีนาคม 2558: ประชุมเชิงปฏิบัติการสร้างหลักสูตรออนไลน์, สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)
- ตุลาคม 2556: การอบรม E-Learning สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร
- พฤศจิกายน 2547: Bansomdejchaopraya Rajabhat University, Topic: Web Application
- พฤศจิกายน 2546: Versoft Solutions Co.,Ltd. Topic: Object Oriented Analysis and Design with UML
- ธันวาคม 2546: Cyber Wiz Co.,Ltd. and Joseph Upatham School Topic: Object Oriented Analysis and Design with UML

รางวัลที่ได้รับ

- รางวัลบทความนวัตกรรมการเรียนการสอนดีเด่น จากการประชุมวิชาการครั้งที่ 14 ประจำปี 2562 โดยสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา (สกอ.) ร่วมกับ สมาคมเครือข่ายการพัฒนาศาสนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (คกอท), 2562
- รางวัลผลงานการจัดกิจกรรมการสอนแบบเชิงรุก (Active learning) ระดับดีเด่น จากการประกวดในโครงการ Dare to Change เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561
- รางวัลบุคลากรดีเด่น ของสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561
- รางวัลบุคลากรดีเด่นด้านความวิริยะอุตสาหะ ของสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2559

SPECIAL SKILLS (ความสามารถพิเศษ)

- BlendedX: Blended Learning with edX Certification
- Teaching with Moodle Certification (Moodle 3.2)
- Online learning design
- Programming Language in C, Visual C#, Visual Basic.NET , HTML, PHP, JAVA, SQL

- Web Application Development
- Software Project Management
- System Analysis and Design with UML
- Database Design
- Proficient in Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Access and other Microsoft products
- Microsoft Office Specialist Certification (MS Word 2003)
- Microsoft Office Specialist Certification (MS PowerPoint 2003)

AREA OF INTERESTS (ลักษณะงานที่สนใจ)

- Gamification of education
- Online learning
- Critical thinking
- ICT literacy skill
- Classroom learning environment
- Developing application program for teaching and learning
- Technology education
- Teaching and learning professional development

PUBLICATIONS (ผลงานที่ตีพิมพ์)

Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (in press). A Study of Gamification Concept of Innovative Learning. *Journal of Education Naresuan University*, 22(2).

Poondej, C. (2019). *Inspiring Student Learning by a Peer Teaching Strategy*. Paper presented at the Conference on Inspiring Student Learning for Diverse Societies, Bangkok, Thailand.

Koul, R., Lerdpornkulrat, T., Poondej, C. (2019). Learning environments and student motivation and engagement: A review of studies from Thailand. In A. D. Liem & S. H. Tan (Eds.), *Asian education miracles: In search of sociocultural and psychological explanations* (pp.241-253). New York: Routledge.

- Poondej, C. (2018). *Change the Learning into the Game Playing by a Gamification Concept to Improve Student Engagement*. Paper presented at the Conference on Digital Strategies for Higher Education: Enhancing Teaching, Learning and Assessment, Bangkok, Thailand.
- Lerdpornkulrat, T., Poondej, C., Koul, R., Khiawrod, G., & Prasertsirikul, P. (in press). The positive effect of intrinsic feedback on motivational engagement and self-efficacy in information literacy. *Journal of Psychoeducational Assessment*. Advanced online publication. Available at: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0734282917747423>
- Lerdpornkulrat, T., Koul, R., & Poondej, C. (2018). Relationship between perceptions of classroom climate and institutional goal structures and student motivation, engagement, and intention to persist in college. *Journal of Further and Higher Education*, 42(1), 102–115. Available at: <http://dx.doi.org/10.1080/0309877x.2016.1206855>.
- Koul, R., Lerdpornkulrat, T., & Poondej, C. (2017). Gender contentedness in aspirations to become engineers or medical doctors. *European Journal of Engineering Education*, 42(6), 1422–1438. Available at: <http://dx.doi.org/10.1080/03043797.2017.1303450>
- Lerdpornkulrat, T., Poondej, C., & Koul, R. (2017). Construct reliability and validity of the shortened version of the information-seeking behavior scale. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 13(2), 27–37
- Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (2016). The development of gamified learning activities to increase student engagement in learning. *Australian Educational Computing*, 31(2).
- Koul, R., Lerdpornkulrat, T., & Poondej, C. (2016). Influence of perceived parenting styles on goal orientations and career aspirations of high school science students in Thailand. *The International Education Journal: Comparative Perspectives*, 15(4), 56–65.
- Koul, R., Lerdpornkulrat, T., & Poondej, C. (2016). Gender compatibility, math-gender stereotypes and self-concepts in math and physics. *Physical Review Special Topics-Physics Education Research*, 12(2), 020115.
- Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (2016). Examining the construct validity of Thai version of the 2 × 2 achievement goal orientation scale among undergraduate students. *Current Issues in Education*, 19(1), 1–9.
- Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (2016). Learning management with the gamification concept. *Journal of Education Naresuan University*, 18(3), 331–339.

- Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (2016). The Relationship between Motivational Goal Orientations, Perceptions of General Education Classroom Learning Environment, and Deep Approaches to Learning. *Kasetsart Journal (Social Sciences)*, 37(2), 100–103.
- Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (2015). The reliability and construct validity of the critical thinking disposition scale. *Journal of Psychological and Educational Research*, 23(1), 23–36.
- Poondej, C., & Koul, R. (2014). *Confirmatory Factor Analysis of Thai version of Achievement Goal Orientation Scale*. Paper presented at the Conference on Education and Human Development in Asia, Hiroshima, Japan.
- Poondej, C., Lerdpornkulrat, T., Sriarunrasmee, J., & Mebusaya, P. R. (2014). *Analyzing the contents of Thai public station's television programs as a medium to enhance general education teaching and learning the subject class of information literacy skills (SWU 141)*. Paper presented at The 8th Srinakharinwirot University Research Conference, Bangkok, Thailand.
- Poondej, C. (2014). Development of causal relationship model of the achievement goal orientations in learning, perceptions of general education classroom learning environment, and approach to learn toward critical thinking. *Research Methodology & Cognitive Science*, 12(1), 1–14.
- Poondej, C., & Koul, R. (2013). *The influence of belief about the nature of learning to the achievement goal orientation of undergraduate students in Thailand*. Paper presented at The 3rd Conference on Creative Education. Beijing, China.
- Poondej, C., Koul, R., & Sujivorakul, C. (2013). Achievement goal orientation and the critical thinking disposition of college students across academic programmes. *Journal of Further and Higher Education*, 37(4), 504–518.
- Poondej, C., Koul, R., & Sujivorakul, C. (2012). *The beliefs about the nature of learning and the achievement goal orientations of college students*. Paper presented at The 4th International Conference on Humanities and Social Sciences, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Songkla, Thailand.
- Poondej, C., Lerdpornkulrat, T., & Koul, R. (2012). *Self-efficacy beliefs in computer programming of computer science students*. Paper presented at The 38th Congress on Science and Technology of Thailand (STT38), Chiangmai, Thailand.
- Poondej, C., Koul, R., & Sujivorakul, C. (2011). *The influence of epistemological beliefs on motivational goal orientation*. Paper presented at The 3rd International Conference on Science and Technology for

Sustainable Development of the Greater Mekong Sub-region (STGMS), Luang Prabang, Lao People's Democratic Republic.

Lerdpornkulrat, T., Poondej, C., & Chatthin, N. (2010). *Motivational goal orientation and self-efficacy beliefs of computer science undergraduate students in Thailand*. Paper presented at The 9th International Conference on Education and Educational Technology (EDU'10), Iwate, Japan.

Poondej, C., Koul, R., & Sujivorakul, C. (2010). *Disciplinary differences in personal attributes: A review of the literature*. Paper presented at The 9th International Conference on Education and Educational Technology (EDU'10), Iwate, Japan.