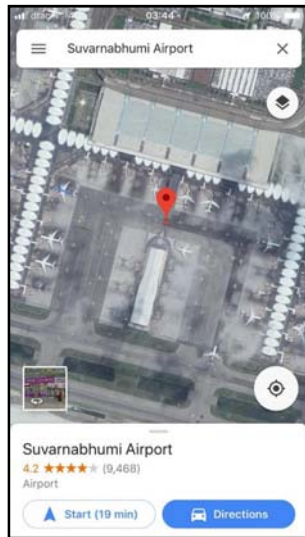


สรุปการบรรยายการอบรมเชิงวิชาการ เรื่อง “การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน”

รองศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์

เทคโนโลยีในปัจจุบัน

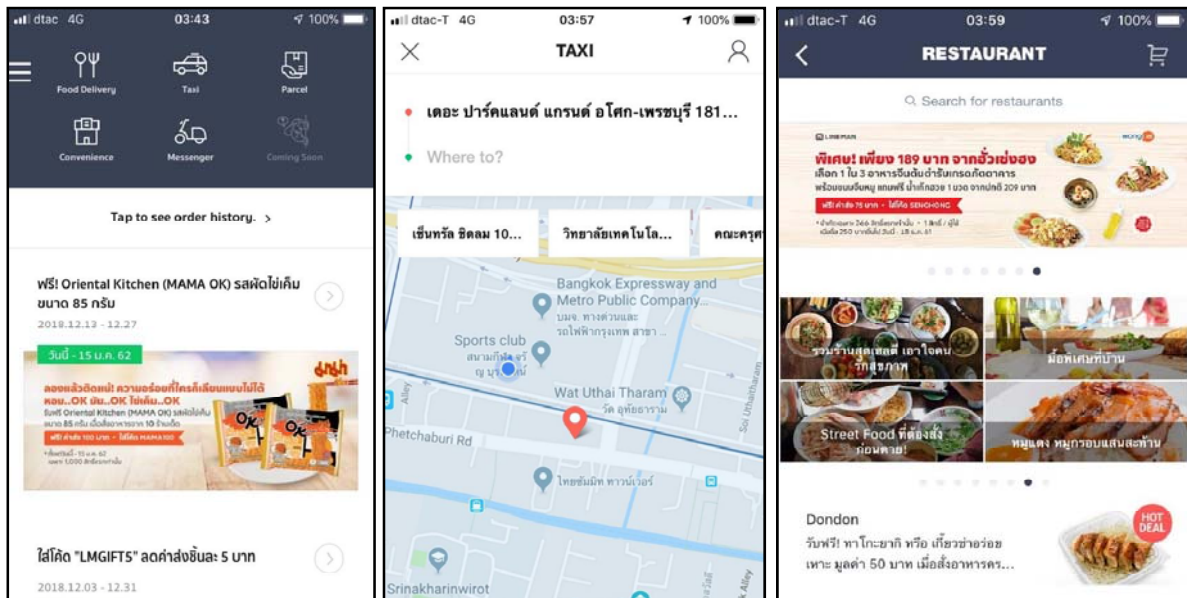


เทคโนโลยีสมัยใหม่มีบทบาทสำคัญในการช่วยการจัดการศึกษา ในปัจจุบันจะสังเกตได้ชัดเจนว่าเทคโนโลยีต่าง ๆ นั้นได้มีการพัฒนาอย่างล้ำสมัย ซึ่งส่งผลให้เกิดความสะดวกต่อการใช้งานในปัจจุบันและในอนาคต เช่น มีการนำเอาระบบคอมพิวเตอร์ทางด้านรูปภาพ และข้อมูลทางภูมิศาสตร์มาจัดทำแผนที่ในบริเวณที่สนใจ สามารถนำมาประยุกต์ให้เป็นประโยชน์ในการเดินทาง ได้แก่ แอปพลิเคชันบนมือถือชื่อ Google Map หรือแอปพลิเคชันของสายการบินต่างๆ ที่รวบรวมข้อมูลการเดินทางไว้ในแอปเดียว สะดวกในการเช็คอิน ออกอี-บอร์ดดิ้งพาส โดยลูกค้าสามารถใช้มือถือเครื่องเดียว จากจุดเช็คอินผ่านถึงหน้าเกตได้อย่างสะดวก และยังสามารถในการตรวจสอบ ประวัติการเดินทาง และกำหนดปฏิทินเตือนการเดินทางได้ด้วย

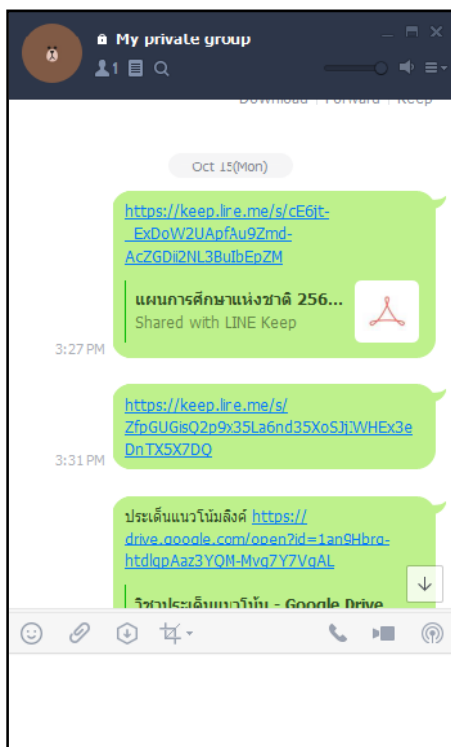
ดังนั้น คนที่จะทำนวัตกรรมการศึกษา ต้องมีความชอบทางด้านเทคโนโลยี และยอมรับในการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี



LINE MAN เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ช่วยเสริมสร้างผลประโยชน์ให้กับธุรกิจออฟไลน์มากมาย ไม่ว่าจะเป็นธุรกิจขนส่ง ธุรกิจการค้าปลีก ทั้งในรูปแบบร้านค้าและร้านสะดวกซื้อ และธุรกิจร้านอาหาร ไม่เพียงแต่มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีหรือการขยายเพิ่มขึ้นเท่านั้น LINE MAN ยังตอบโจทย์ผู้ใช้งานคือบุคคลทั่วไปให้มีชีวิตที่ดี สะดวกสบายยิ่งขึ้นอีกด้วย



ในแง่ของการจัดการเรียนการสอนปัจจุบัน ผู้สอนเองได้มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ที่เห็นได้ชัดนั่นคือ การใช้แอปพลิเคชันไลน์ ที่ทั้งผู้เรียนและผู้สอนใช้ติดต่อสื่อสารกัน

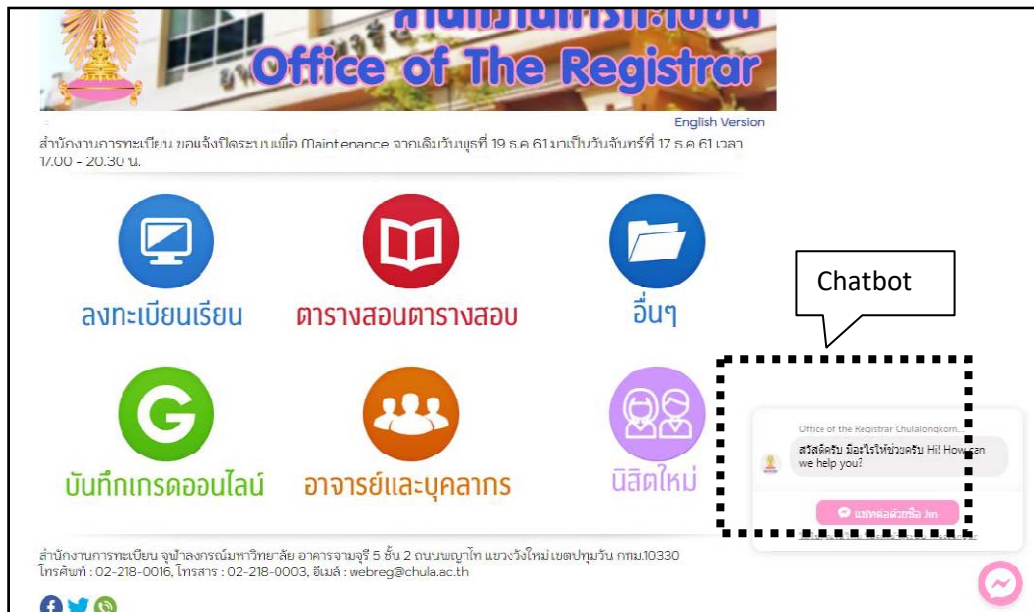


การสร้างกลุ่มไลน์ ใช้เปรียบเสมือนการสร้างห้องเรียนห้องหนึ่ง ที่ผู้สอนใช้แจ้งข่าวสารต่างๆให้กับผู้เรียน ใช้เป็นเครื่องมือในการเช็คชื่อผู้เรียน ส่งเอกสารประกอบการสอนหรือสื่อการสอนต่างๆให้ผู้เรียนได้ง่ายหรือผู้เรียนใช้เป็นช่องทางที่ติดต่อกับผู้สอนเมื่อเกิดความไม่เข้าใจในการเรียน ซึ่งการมีกลุ่มไลน์ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนติดต่อสื่อสาร ชัก-ถามในสิ่งที่สงสัยและได้คำตอบที่รวดเร็วกว่าการที่ผู้เรียนจะต้องรอสอบถามสิ่งที่สงสัยกับผู้สอนในการเรียนในครั้งต่อไป

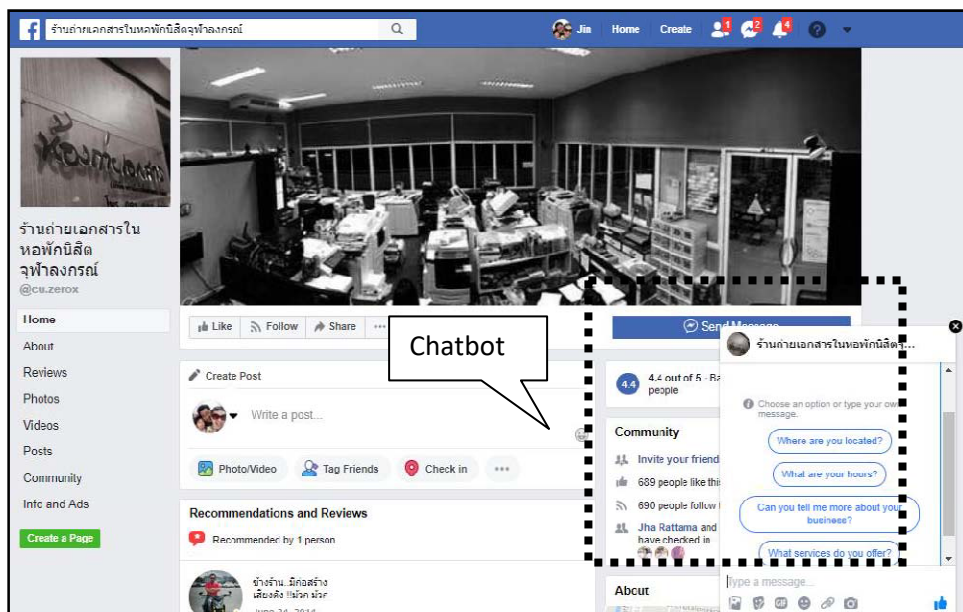
เทคนิคในการปรับใช้ไลน์สำหรับผู้สอน นอกจากจะมีกรสร้างกลุ่มไลน์กับผู้เรียนแล้ว ผู้สอนควรมีการสร้างกลุ่มไลน์ส่วนตัว (Private Group) นั่นคือ กลุ่มไลน์ที่มีผู้สอนอยู่เพียงคนเดียว มีไว้สำหรับการทดลองการส่งกิจกรรมการสอนที่มีการแนบไฟล์ แนบลิงค์ ว่าไฟล์หรือลิงค์นั้น ผู้เรียนสามารถเปิดอ่านได้หรือไม่ รวมถึงใช้เป็นที่สำหรับเก็บงาน เก็บไฟล์ต่างๆ ไว้ได้อีกด้วย

การทำ Chatbot ตัวช่วยผู้เรียนในการเรียน (Leaning Assistance)

Chatbot เป็น pop-up message ที่เป็นหน้าต่างเล็กๆ ขึ้นมา ทำหน้าที่ตอบคำถามต่างๆ แทนคน ถึงแม้จะในบางครั้งจะไม่ได้สามารถตอบแทนได้ในทุกๆ คำถาม แต่ก็สามารถลดภาระในส่วนนั้นได้ ซึ่ง Chatbot เหมาะสำหรับการตอบคำถามซ้ำๆ คำถามที่เป็นคำถามทั่วไป ทั้งนี้ทั้งนั้นความสามารถของตัว Chatbot นั้นขึ้นอยู่กับระยะเวลาและข้อมูลที่เราสอนมัน ยิ่งมีมากเท่าใด ตัว Chatbot ก็ยิ่งมีประสิทธิภาพในการทำงานแทนคนมากยิ่งขึ้น

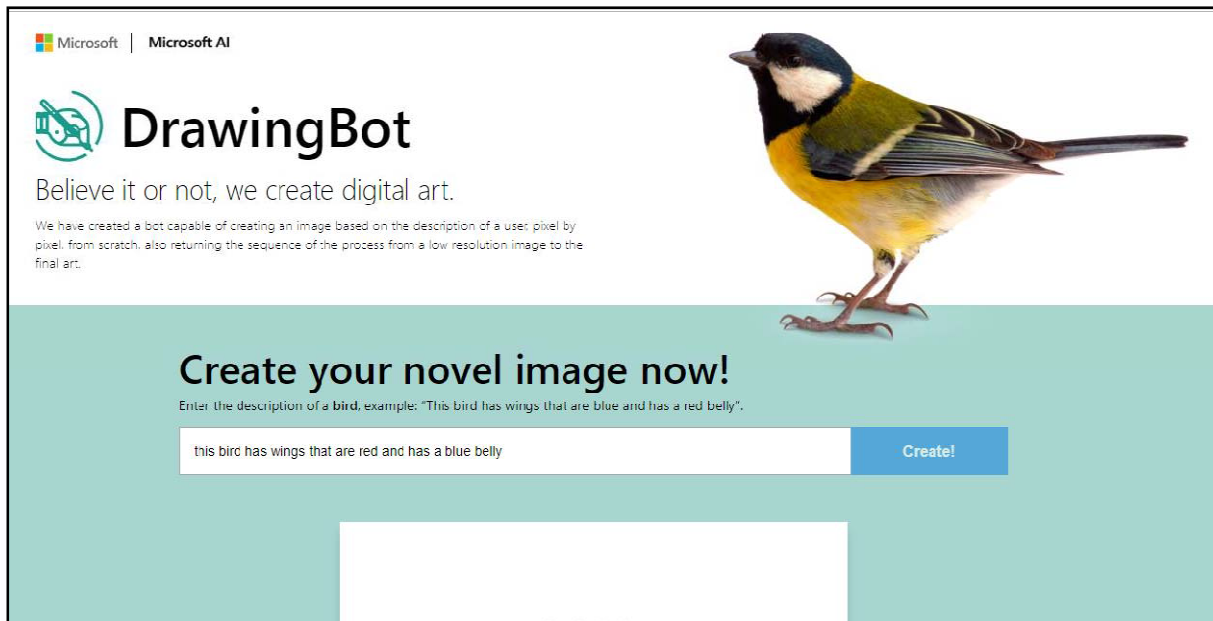


ตัวอย่าง Chatbot เช่น เว็บไซต์ที่ใช้ในการลงทะเบียนเรียนของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ตัวอย่าง Chatbot เช่น Facebook Page ของร้านถ่ายเอกสาร

DrawingBot คือเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถวาดภาพต่างๆ ตามข้อความตามที่มนุษย์พิมพ์ พร้อมเติมรายละเอียดเพื่อความเหมาะสมลงไปได้ด้วยตนเอง



Microsoft | Microsoft AI

DrawingBot

Believe it or not, we create digital art.

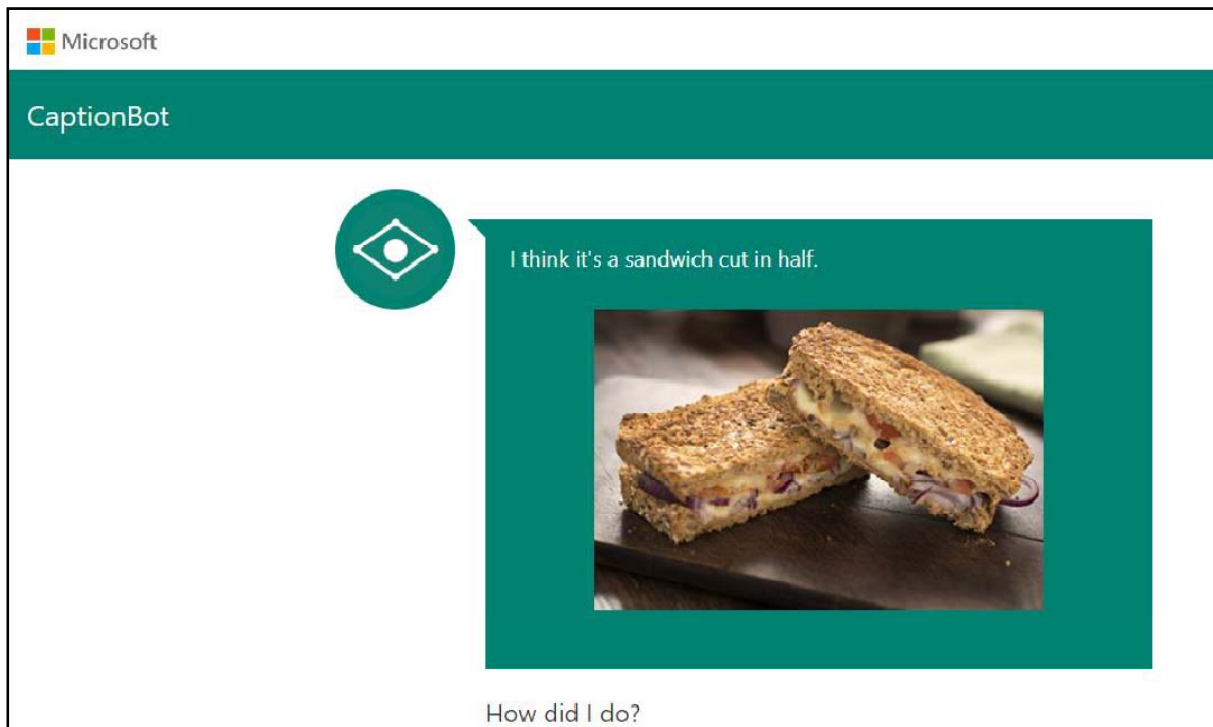
We have created a bot capable of creating an image based on the description of a user pixel by pixel, from scratch, also returning the sequence of the process from a low resolution image to the final art.

Create your novel image now!

Enter the description of a bird, example: "This bird has wings that are blue and has a red belly".

Create!


CaptionBot ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เมื่ออัปโหลดรูปภาพจะถูกส่งไปยัง Microsoft เพื่อทำการวิเคราะห์รูปภาพ พร้อมเติมรายละเอียดคำบรรยายภาพให้กับผู้ใช้



Microsoft

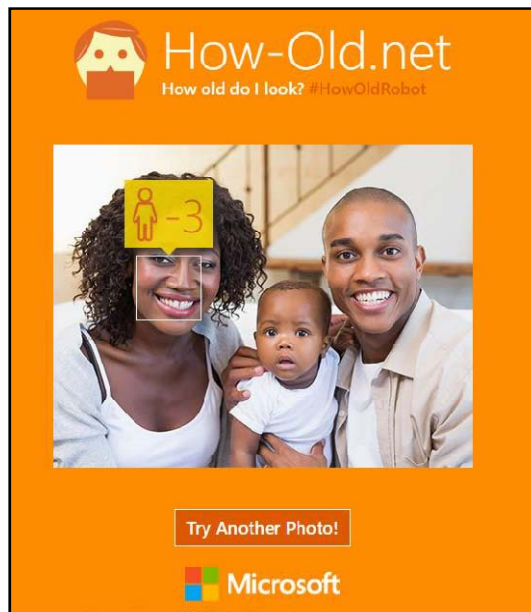
CaptionBot

I think it's a sandwich cut in half.



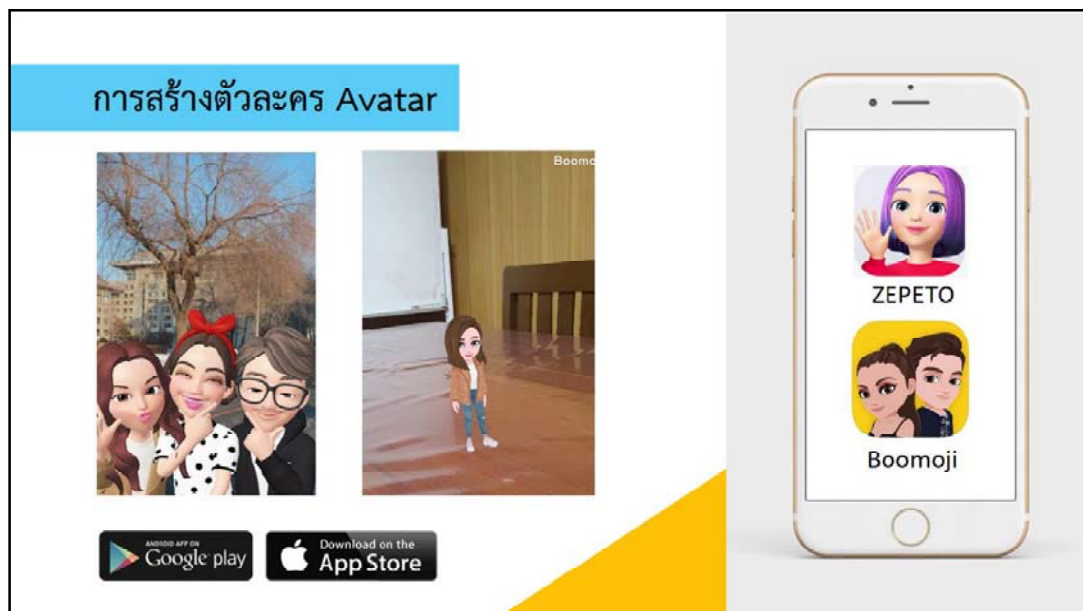
How did I do?

ตัวอย่าง เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)



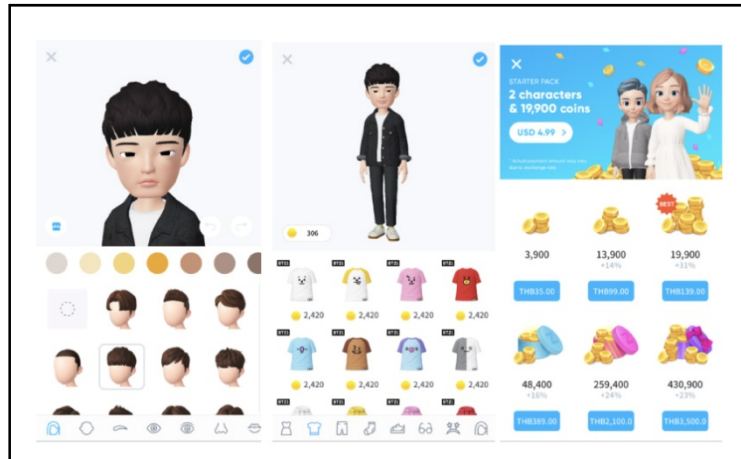
how old.net เป็นระบบสำหรับบอกเพศและอายุจากรูปภาพ ซึ่งเราสามารถ upload เข้าไปได้เอง เพื่อเป็นการแสดงความสามารถของ Microsoft Azure

ตัวอย่าง เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกแห่งความจริง (AR: Augmented Reality)



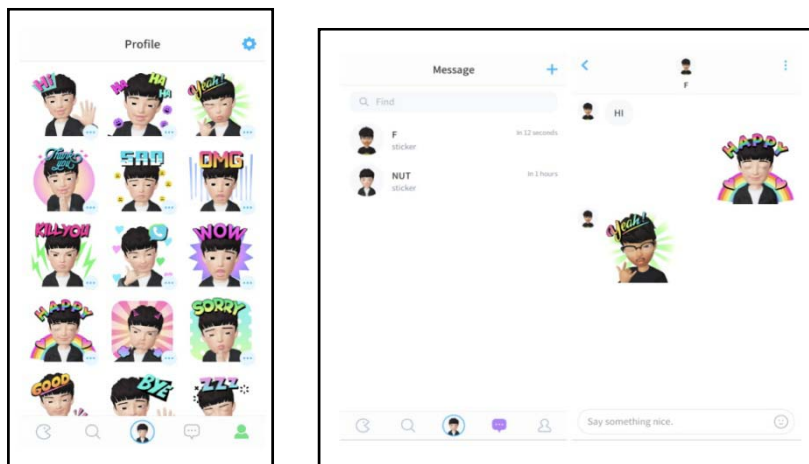
ZEPETO เป็นแอปพลิเคชันสำหรับสร้างคาแรกเตอร์เสมือนจริงแบบ 3 มิติที่สามารถถอดแบบตัวผู้ใช้ผ่านกราฟิกตัวการ์ตูนที่น่ารักและสมจริง อีกทั้งตัวแอปพลิเคชันสามารถใช้สื่อสารกันได้ (Chat)

5 พีเจอรัน ZEPETO (ที่มา: <https://thestandard.co/zepeto/>)



1. สร้างคาแรกเตอร์ได้หลากหลาย

จุดเด่นของ ZEPETO คือมีลูกเล่นการปรับแต่งใบหน้าและเครื่องแต่งกายที่ละเอียดมาก ผู้ใช้สามารถซื้อคอยน์เติมเงินแบบ In App Purchase เพื่อซื้อทรงผมหรือเครื่องแต่งกายใหม่ๆ นอกจากนี้ยังตกแต่งห้องของตัวเองที่เป็นฉากหลังได้อีกด้วย



2. สร้างอิมจิไปใช้ต่อในแอปพลิเคชัน Chat อื่นได้ไม่จำกัด

เมื่อสร้างคาแรกเตอร์จำลองขึ้นมาแล้วก็สามารถสร้างอิมจิในอริยาบถต่างๆ ขึ้นมา เพื่อเซฟไฟล์รูปแล้วนำไปใช้ต่อเป็นสติ๊กเกอร์ในแอปพลิเคชัน Chat อื่นๆ ได้อีกทอดหนึ่ง

3. เป็น Chat แอปพลิเคชัน ในตัวเอง โดยผู้ใช้สามารถแชทคุยกันบนแอปพลิเคชันได้ทันที

4. ถ่ายวิดีโอแบบ AR จำลองคาแรกเตอร์ตัวเองได้

ในสมาร์ตโฟนที่รองรับเทคโนโลยี AR ผู้ใช้สามารถถ่ายวิดีโอที่ใช้การตรวจจับการเคลื่อนไหวของใบหน้า (Face Detection) แล้วประมวลผลภาพและเสียงออกมาได้



5. Photobooth โฟสทำถ่ายรูปได้

เมื่อสร้างคาแรคเตอร์ของตัวเองขึ้นมาแล้ว ผู้ใช้จะต้องนำโค้ดตัวอักษรและตัวเลขทั้ง 6 หลักที่ปรากฏในหน้าโปรไฟล์ของตัวเองไปแชร์ต่อให้เพื่อนๆ เพื่อทำการติดตามกันและกัน ผู้ใช้จะสามารถดึงเพื่อนๆ ที่อยู่ในรายชื่อมาโพสทำถ่ายรูปกันได้ทันทีโดยไม่ต้องบอกให้อีกฝ่ายรู้ ทำทางในการถ่ายรูปก็มีให้เลือกหลากหลาย โดยสามารถถ่ายได้สูงสุดพร้อมกันถึง 6 คน

ตัวอย่างนวัตกรรมการเรียนการสอน

การใช้ QR code เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ (Hwang et al.,2012)



QR code เป็นเทคโนโลยีที่ถูกสร้างมาเพื่อให้ง่ายต่อการเข้าถึงข้อมูลในยุคดิจิทัล มีการนำเอา QR code ไปติดไว้ที่ต้นไม้ เมื่อนำอุปกรณ์ที่ใช้ในเข้าถึงข้อมูล เช่น สมาร์ทโฟนไปสแกน QR code ก็จะแสดงข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับต้นไม้ดังกล่าว เช่น ชื่อต้นไม้ ลักษณะ เป็นต้น ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้เป็นกิจกรรมใน

การจัดการเรียนการสอนได้ถือว่าเป็นนวัตกรรม ดังนั้น **นวัตกรรมที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ไม่จำเป็นต้องใหม่เสมอไป แต่สามารถนำไปปรับใช้และมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนได้**

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน คือ สิ่งใหม่ๆ ที่สร้างขึ้นมาเพื่อช่วย แก้ปัญหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนหรือพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ แนวคิด รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ สื่อต่างๆ ที่เกี่ยวกับการศึกษา สามารถจำแนกได้ 2 ประเภท

1. **นวัตกรรมประเภทผลิตภัณฑ์หรือสิ่งประดิษฐ์ (Product Innovation)** มีลักษณะเป็นสื่อที่ช่วยในการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียน มีความเข้าใจกระจ่างชัดเจนในเรื่องที่เรียน หรือทำให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาการเรียนรู้ในทักษะด้านต่างๆได้เร็วยิ่งขึ้น

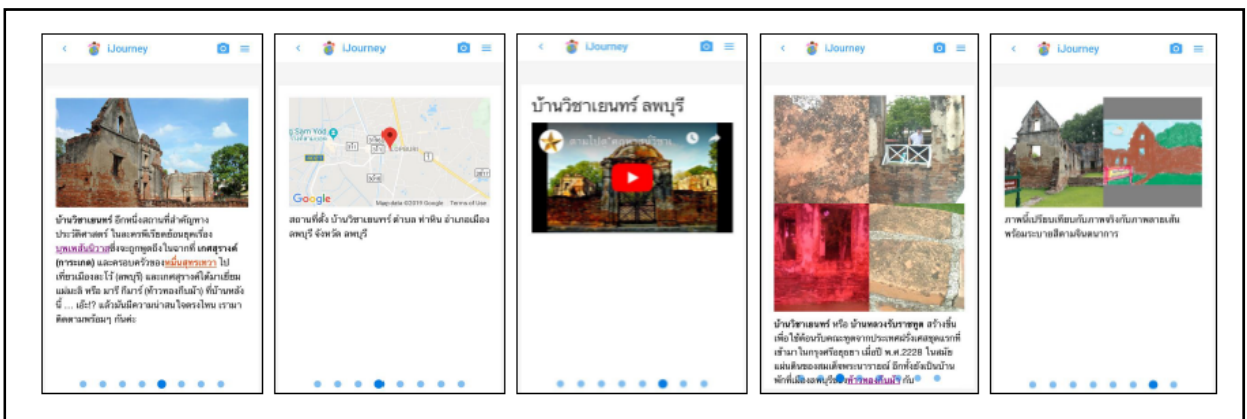
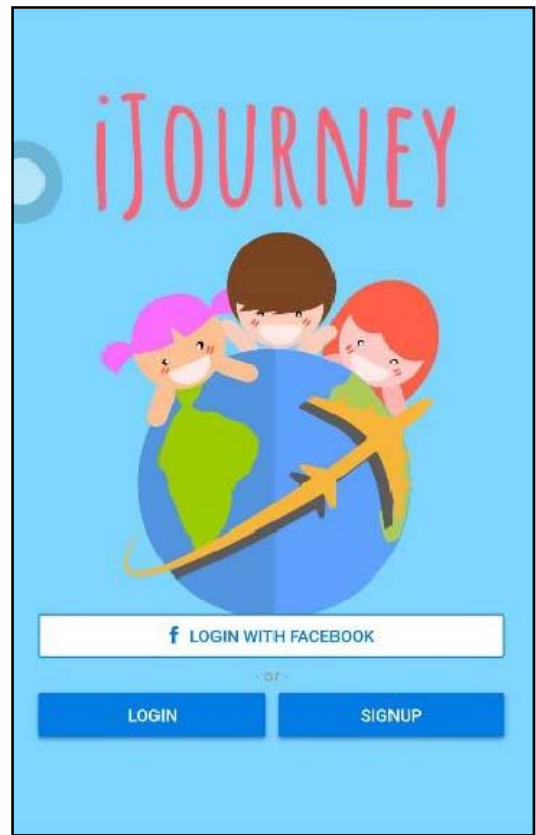
เช่น ชุดการเรียน ชุดการสอน ชุดการเรียนการสอน แบบฝึกทักษะ ชุดการฝึก ชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ บทเรียนสำเร็จรูป บทเรียนโปรแกรม เกม การ์ตูน นิทาน เอกสารประกอบการเรียนรู้ เอกสารประกอบการเรียนการสอน ฯลฯ



2. **นวัตกรรมประเภทรูปแบบ เทคนิค และกระบวนการ (Process Innovation)** เป็นการใช่วิธีการสอนหรือเทคนิคการสอนในรูปแบบต่างๆที่นักการศึกษาได้คิดค้นเพื่อพัฒนาการด้านการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนทั้งในด้านการความรู้ ทักษะ กระบวนการ และเจตคติ

เช่น วิธีการสอนคิด วิธีการสอนโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ CIPPA MODEL วิธีสอนโครงงาน วิธีสอนโดยการตั้งคำถาม ฯลฯ

Deep Smart Too Kit (เลขที่คำขอรับอนุสิทธิบัตร “อุปกรณ์ช่วยถ่ายวิดีโอ” 1803003025) เป็นเครื่องมือเทคโนโลยีอัจฉริยะ เพื่อเพิ่มทักษะการคิดสำหรับนักเรียนระดับประถม โดยมาพร้อมกับแอปพลิเคชัน iJourney ที่ทำให้ผู้เรียนสนุกกับการทำกิจกรรมมากขึ้น เช่น การไปทัศนศึกษาแต่ละครั้งต้องมีการจดบันทึกความรู้ต่างๆ ดังนั้น การนำ Deep Smart Too Kit และแอปพลิเคชัน iJourney มาใช้เป็นเครื่องมือให้กับผู้เรียนทำการบันทึกสิ่งต่างๆไว้แทน เพื่อความสะดวกและความสนุกสนาน ภายในแอปพลิเคชัน iJourney สามารถถ่ายรูป ตกแต่งระบายสี หรือใช้ Deep Smart Too Kit ที่ใช้เปลี่ยนเลนส์ถ่ายรูปเพื่อเป็นการเสริมสร้างจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ได้อีกด้วย



ผลผลิต: ต้นแบบของโมบายแอปพลิเคชันกับอุปกรณ์เทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด สำหรับผู้เรียนประถมศึกษา (Process Innovation)



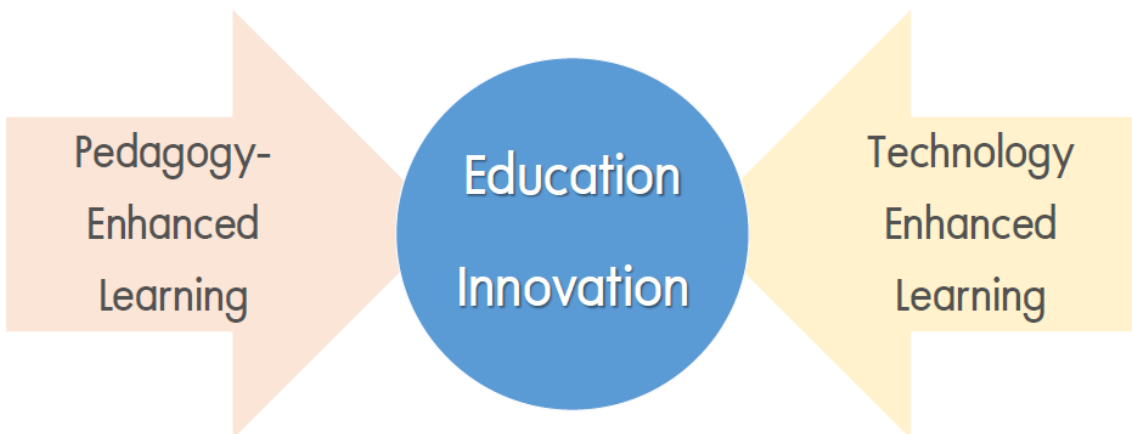
องค์ประกอบ

- องค์ประกอบที่ 1 กระบวนการเรียนรู้เชิงลึก
- องค์ประกอบที่ 2 เทคโนโลยีเคลื่อนที่
- องค์ประกอบที่ 3 เทคโนโลยีอัจฉริยะ
- องค์ประกอบที่ 4 สภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบยูบิควิตัส

ขั้นตอนการเรียนรู้

1. การเตรียมความพร้อมและทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียน
2. การแสวงหาความรู้และรวบรวมข้อมูลสารสนเทศ
3. การบูรณาการความรู้และประสบการณ์เดิม
4. การใช้หลักการความรู้และความคิดในการแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ผลงาน

นวัตกรรมทางการศึกษาสร้างได้ง่ายกว่าที่คิด...



พื้นฐานสำคัญของการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา คือ การนำเทคโนโลยีในการเรียนรู้ไปปรับใช้เพื่อให้เกิดนวัตกรรมและสามารถนำความรู้ที่ได้จากนวัตกรรมไปทำการจัดการสอนที่หลากหลาย ก่อให้เกิดการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

การทำ Process Innovation จะเข้าไปสู่กระบวนการทำวิจัย

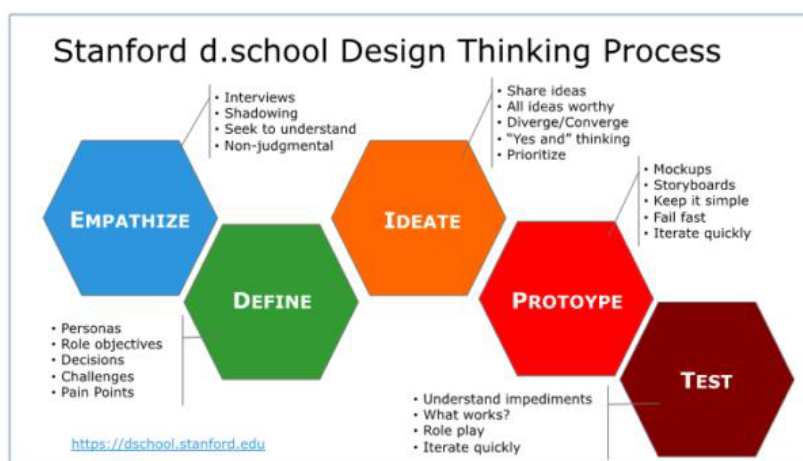
การวิจัยและพัฒนา (Research & Development: R&D)

- **ขั้นตอนการวิจัย 1 (R1)** ➤ ระบุปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา
จากการพัฒนานวัตกรรมที่เหมาะสม
- **ขั้นตอนการวิจัย 2 (D1)** ➤ พัฒนาตามแผนที่กำหนด
- **ขั้นตอนการวิจัย 3 (R2)** ➤ เพื่อตรวจสอบและประเมินคุณภาพนวัตกรรม
ระบุสิ่งที่ต้องปรับปรุงแก้ไขหลังการทดลองใช้
- **ขั้นตอนการวิจัย 4 (D2)** ➤ ปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรม
- **ขั้นตอนการวิจัย 5,6,7,... (R3 D3 R4 D4)** ➤ ปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรม

ตัวอย่าง การทำ Process Innovation จะเข้าไปสู่กระบวนการทำวิจัย

Multicultural Virtual World รื้อบวัฒนธรรมจากห้องเรียนเสมือนจริง

- R1 ● Research –การสอบถามความต้องการจำเป็นของผู้ใช้งาน เช่น ในกรณีนี้คือผู้สอนและผู้เรียน
ระดับอุดมศึกษาจากประเทศในกลุ่มอาเซียน
- D1 ● Development --การพัฒนาต้นแบบผลงาน
- R2 ● Research --นำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ในกรณีนี้คือ ตัวแทนจากประเทศในกลุ่มอาเซียน 5
ประเทศ ที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการ
- D2 ● Development --นำผลงานให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินรับรอง



หากไม่ได้สนใจจะทำเป็นวิจัย แต่ต้องการสร้างเป็นนวัตกรรมออกมาเลย มีแนวคิดจาก Stanford d. School เกี่ยวกับ Design Thinking Process ด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ Empathy, Define, Ideate, Prototype และ Test จะทำให้สร้างนวัตกรรมที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้ได้มากที่สุด

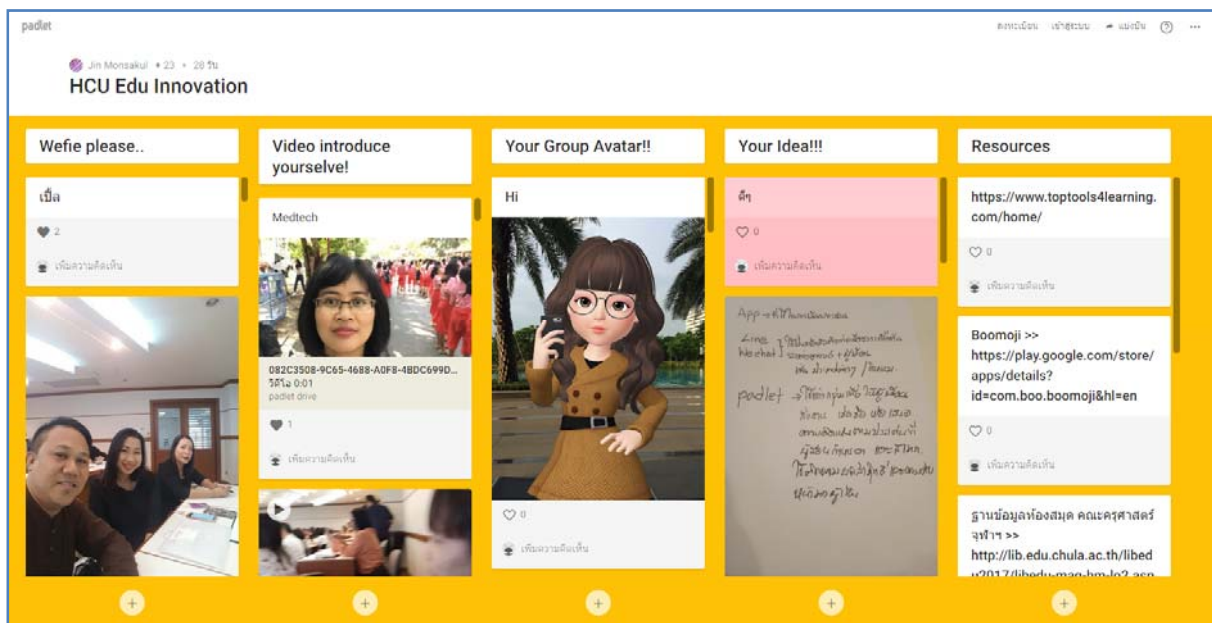
กิจกรรมที่ 1 Padlet: Padlet.com

เริ่มจากการสแกน QR code หากไม่สามารถสแกนได้ สามารถพิมพ์ bit.ly/hcu2019 ได้เช่นกัน



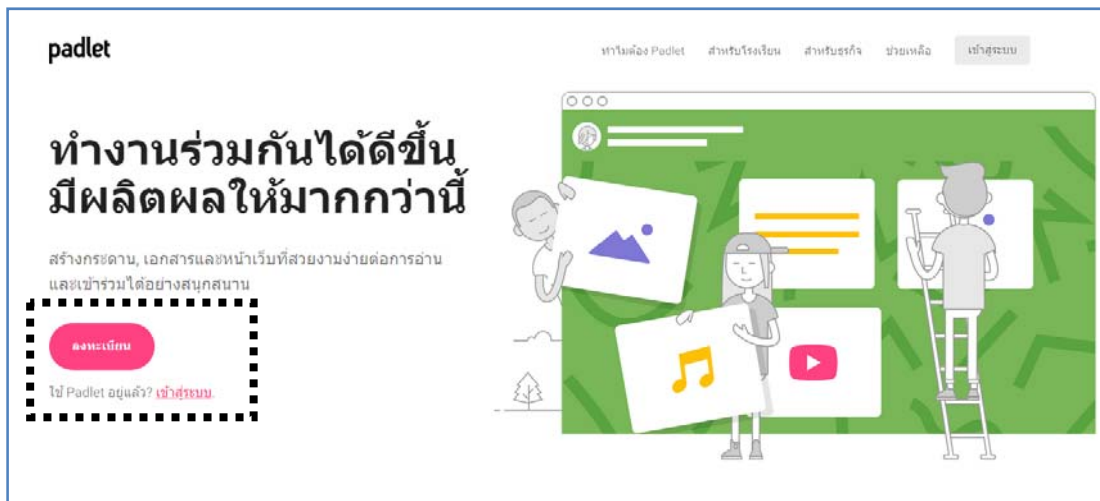
โดยเริ่มทำกิจกรรมตามคำสั่งดังนี้ Talking about Education Innovation

1. Wefie!
2. Video to introduce yourself
3. 3.Avatar (Zepeto)
4. Let 's share your ideas !!

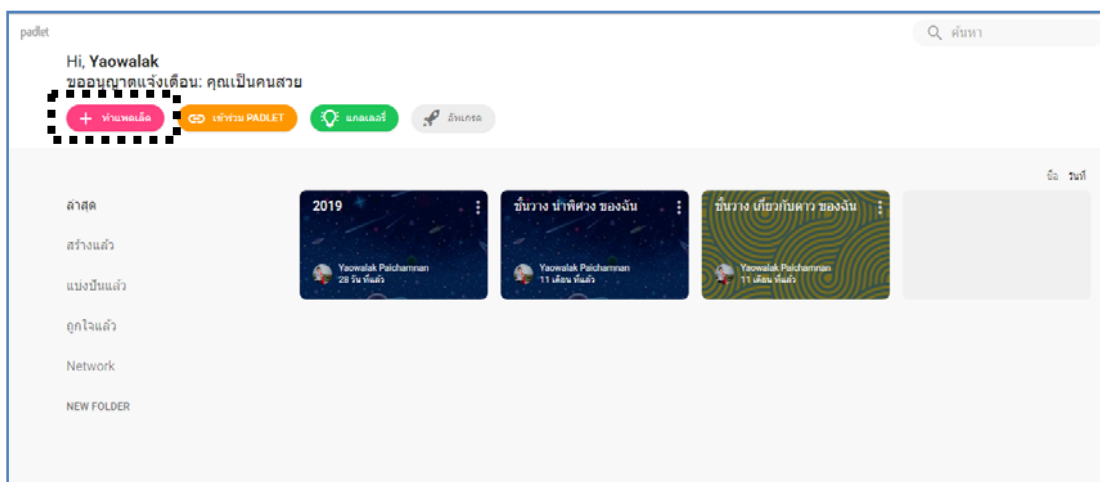


วิธีการสร้างกระดานแสดงความคิดเห็นออนไลน์ผ่านโปรแกรม padlet.com

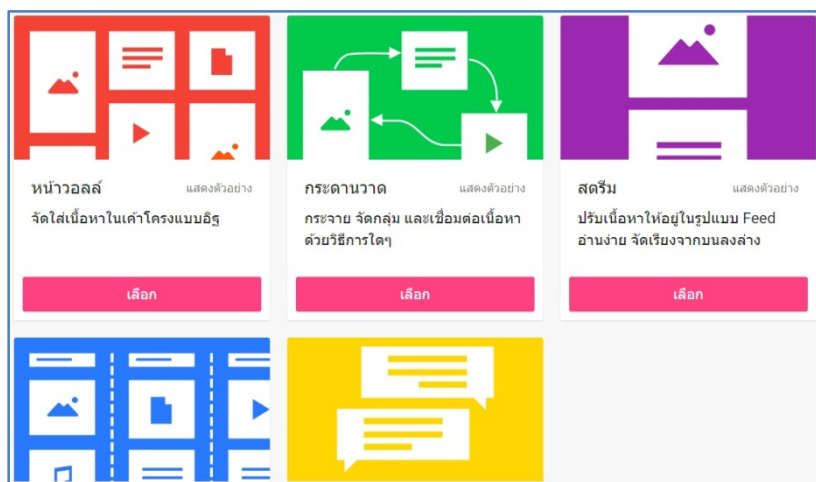
1. เข้าสู่เว็บไซต์ padlet.com จากนั้นลงทะเบียนและเข้าสู่ระบบ



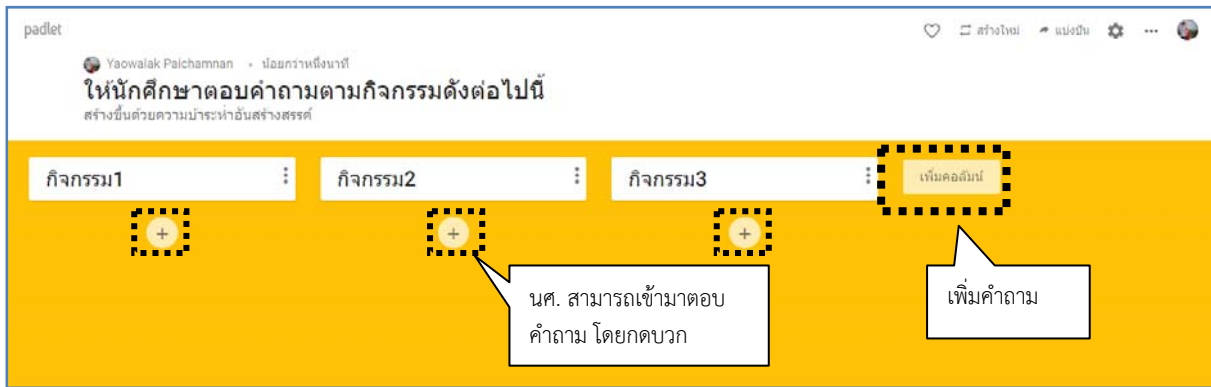
2. กดเครื่องหมาย + สร้างทำแพตเล็ต



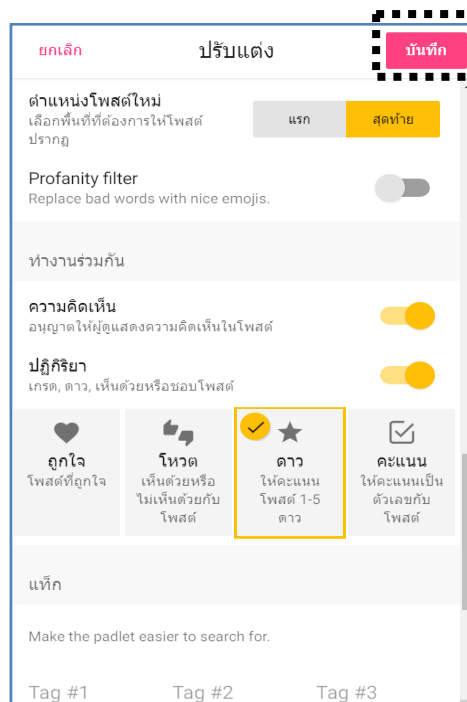
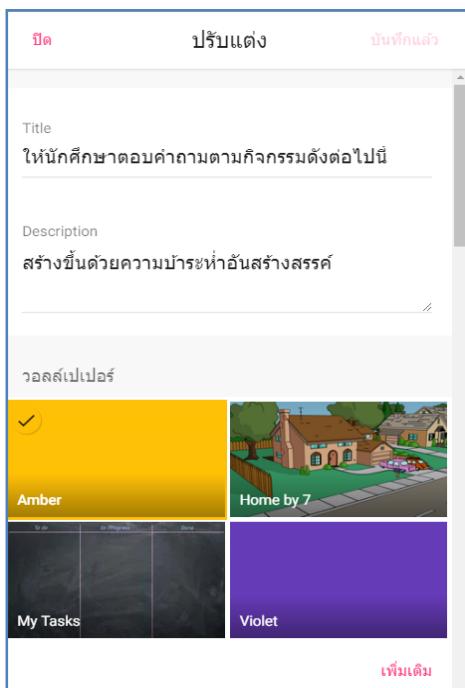
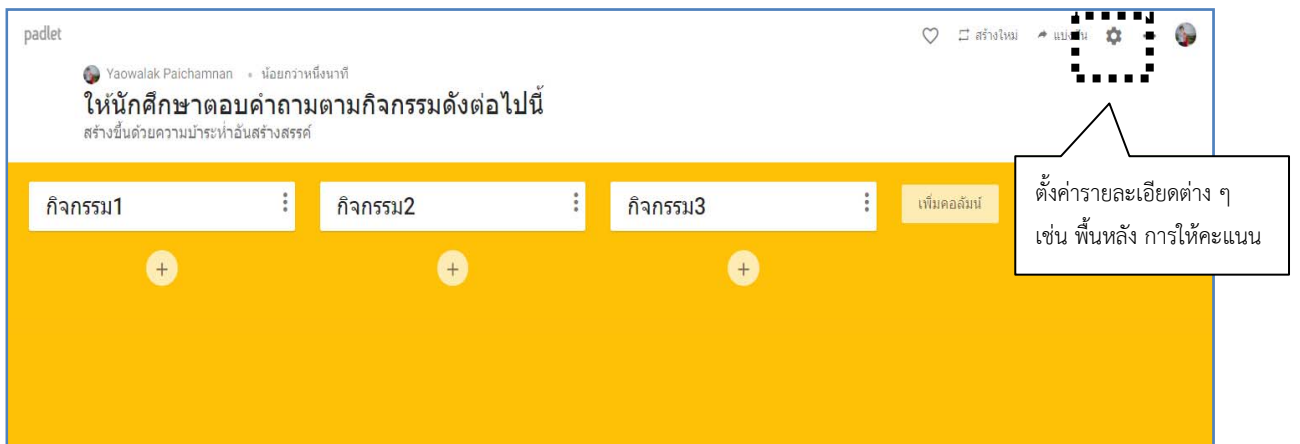
3. เลือก Templates ตามลักษณะงานที่ต้องการ



4. ผู้สอนสร้างคอลัมน์ ตั้งโจทย์ สร้างคำอธิบาย เพื่อให้ผู้เรียนเลือกคอลัมน์ในการตอบ

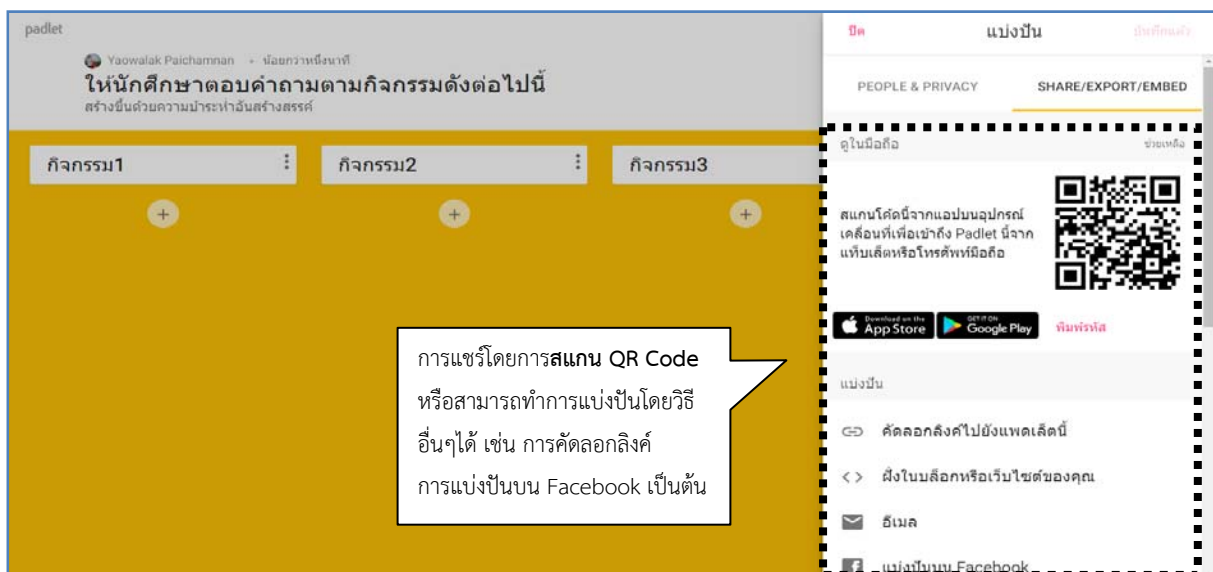
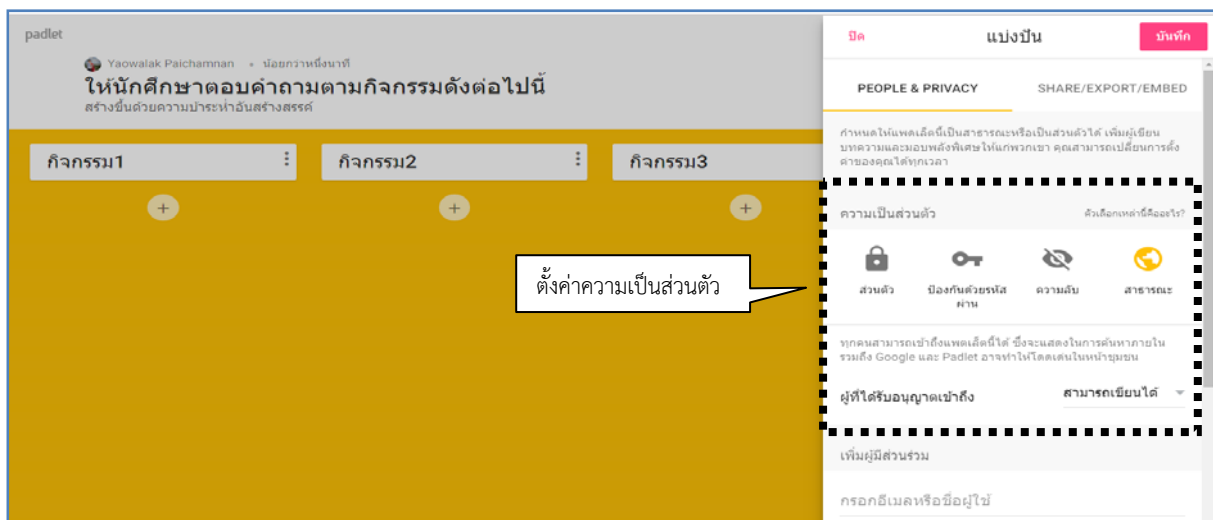
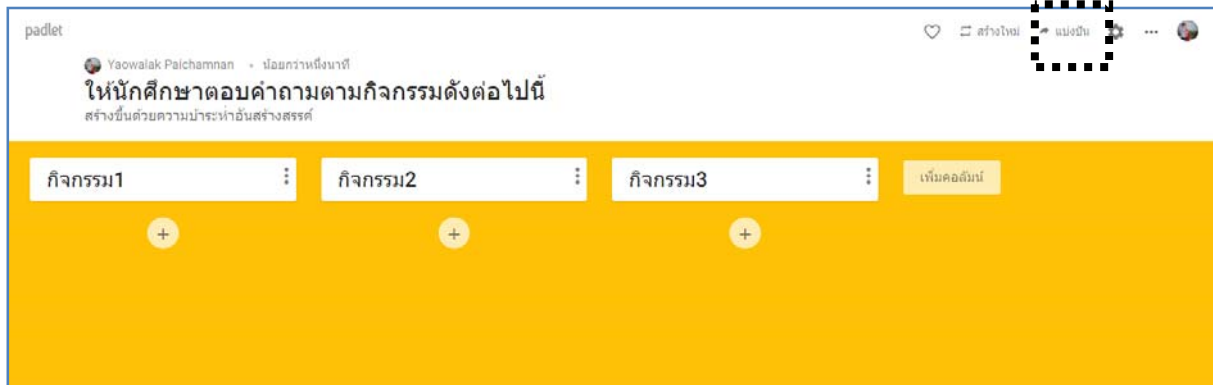


5. ผู้สอนสามารถตั้งค่าในโปรแกรม โดยสามารถให้คะแนนหรือความเห็นต่อคำตอบของผู้เรียนได้ โดยไปที่ รูปฟันเฟือง จากนั้นก็เลื่อนปุ่มความคิดเห็น และ ปุ่มปฏิกริยาให้ไปทางขวา



กดบันทึกหลังการปรับแต่งเรียบร้อย

6. หลังจากสร้างโจทย์เสร็จแล้ว ผู้สอนไปที่ปุ่มแบ่งปัน จากนั้นทำการตั้งค่าเกี่ยวกับการมองเห็นและความเป็นส่วนตัว เพื่อเปิดให้ผู้เรียนมองเห็นและสามารถเข้ามาทำกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดดังกล่าวได้ จากนั้นกดปุ่มแชร์/ส่งออก/ฝัง และให้ผู้เรียนทำการสแกน QR Code ได้



7. เมื่อผู้เรียนเข้ามาตอบคำถามของโจทย์ผู้สอนตามคอลัมน์ ผู้เรียนสามารถแทรกรูปภาพหรือข้อความต่างๆ เข้าไปได้ โดนที่ผู้สอนและเพื่อนผู้เรียนคนอื่นๆ สามารถเข้ามาคอมเมนต์หรือกดไลค์คำตอบได้

เว็บไซต์ <https://www.toptools4learning.com/home/>

แหล่งข้อมูลที่นักเทคโนโลยีทางการศึกษาใช้อัพเดทเครื่องมือใหม่ๆ และทำการจัดอันดับเครื่องมือชนิดไหนที่นิยมใช้มากที่สุด ไปจนถึงน้อยที่สุด

Top Tools for Learning 2018

Results of the 12th Annual Digital Learning Tools survey

About Top 200 Infographics Analysis A-Z 2007-18 VOTING 2019

Top Tools for Learning 2018

The Top Tools for Learning 2018 list was compiled by **Jane Hart** at the Centre for Learning & Performance Technologies from the results of the 12th Annual Digital Learning Tools Survey, and released on 24 September 2018. [Find out more **about** the survey and read Jane's **analysis** of this year's list.]

Below you will find an interactive table of the **Top 200 Tools for Learning 2018**. This table also shows their presence on 3 sub-lists, how they fit into 30 defined **categories** of tools as well as their **change** in position since 2017. (You can sort each column using the up/down arrows to the right of each column, and filter using Search. Click a tool name to find out more it.)



Show 10 entries Search:

RANK	TOOL	PPL 100	WPL 100	EDU 100	DESCRIPTION	CATEGORY	CHANGE
1	YouTube	1	2	2	Video sharing platform	01: Web resources (and apps)	SAME
2	Powerpoint	6	1	1	Presentation software	07: Presentation tools	UP 01
3	Google Search	2	4	5	Web search engine	04: Web search engines	DOWN 01
4	Twitter	3	10	15	Public social network	21: Social networks (and tools)	UP 01
5	LinkedIn	4	7	101	Professional social network	21: Social networks (and tools)	UP 02
6	Google Docs & Drive	5	3	4	Cloud-based office suite & storage	09: Office suites	DOWN 02
7	Word	9	5	3	Word processing software	06: Document tools	DOWN 01
8	WordPress	7	13	14	Blogging and website software	10: Blog and Web page tools	UP 01
9	Slack	15	6	31	Team collaboration tool	23: Collaboration platforms	UP 03
10	Zoom	18	8	10	Video meeting tool	22: Message, meeting & webinar tools	UP 18

Showing 1 to 10 of 200 entries Previous Next

สามารถค้นหาได้ เช่น ต้องการรู้ว่า Padlet อยู่อันดับที่เท่าไร

Show 10 entries Search:

RANK	TOOL	PPL 100	WPL 100	EDU 100	DESCRIPTION	CATEGORY	CHANGE
28	Padlet	101	37	7	Online corkboard	26: Other collaboration tools	UP 08

Showing 1 to 1 of 1 entries (filtered from 200 total entries) Previous Next

สามารถค้นหาได้ เช่น เครื่องมืออื่นๆที่ประเภทเดียวกับ Padlet

Show 10 entries Search:

RANK	TOOL	PPL 100	WPL 100	EDU 100	DESCRIPTION	CATEGORY	CHANGE
28	Padlet	101	37	7	Online corkboard	26: Other collaboration tools	UP 08
131	Doodle	91	80	101	Collaborative event scheduling	26: Other collaboration tools	RETURNS
147	Voicethread	101	101	70	Collaborative presentation tool	26: Other collaboration tools	UP 47

Showing 1 to 3 of 3 entries (filtered from 200 total entries) Previous Next

กิจกรรมที่ 2 Design Thinking Workshop

- **Empathize**

- Interview & Dig Deeper --การสัมภาษณ์เพื่อให้ได้ทราบข้อมูลที่แท้จริงทั้งข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง จุดเด่นและข้อจำกัดของกลุ่มเป้าหมาย

- **Define**

- พิจารณาอะไรที่คู่ของท่านให้ความสำคัญ เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทน ทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน เจตคติ

- **Ideate**

- ระบุปัญหา
- ระบุแนวทางแก้ไข
1.....
2.....
3.....

- **Prototype**

- ออกแบบต้นแบบ โดยอาจอยู่ในรูปแบบของสิ่งของหรือกระบวนการที่ให้คุณของท่านมีส่วนร่วมทดลองใช้

- **Test**

- ให้กลุ่มเป้าหมายทดลองใช้ มีส่วนร่วมสังเกต Feedback ทั้ง physically and emotionally! ดังนั้น จะทำให้ผู้ออกแบบได้รับ insight feedback

ในนวัตกรรมนี้ มีจุดเด่นในส่วนไหน	สามารถพัฒนาอะไรขึ้นได้อีก
คำถาม	ไอเดียใหม่

Thinking skills & Soft skills



10 ทักษะที่จำเป็นและเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานในปี 2020

1. การแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อน (Complex Problem Solving)
2. การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking)
3. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)
4. การบริหารจัดการคน (People Management)
5. การประสานงานร่วมกับผู้อื่น (Coordinating with Others)
6. ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence)
7. การตัดสินใจ (Judgment and Decision Making)
8. การคิดเชิงการให้บริการ (Service Orientation)
9. การต่อรอง (Negotiation)
10. ความยืดหยุ่นในการปรับกระบวนการคิดให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ๆ (Cognitive Flexibility)

รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงวิชาการ
เรื่อง “การพัฒนาวัตกรรมการเรียนการสอน”
วันพุธที่ 20 กุมภาพันธ์ 2562
ณ ห้องบรรยาย 3 อาคารอำนวยการ ชั้น 3
มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

ลำดับ	รายชื่อผู้เข้าร่วม
คณะบริหารธุรกิจ	
1	อาจารย์นันทวรรณ บุญรักษา
2	อาจารย์รพี อุดมทรัพย์
3	อาจารย์สุภาวดี คุ่มราษฎร์
4	อาจารย์รุ่งฤดี รัตนวิไล
5	อาจารย์ธีรรัฐ รัฐรวีฐานกรณ์
6	ผศ.ดร. ชัชราวรรณ มีทรัพย์ทอง
7	อาจารย์ศิริวุฒิ รุ่งเรือง
8	อาจารย์อรรถพล ธรรมไพบูลย์
9	อาจารย์เมธี รัชตะวิศาล
10	อาจารย์ปรียา ศิวเวชช
คณะศิลปศาสตร์	
11	ผศ.รัชนิพร ศรีรักษา
12	อาจารย์ ดร.จันทร์สุดา ไชยประเสริฐ
13	อาจารย์ ดร. พันธุ์วี ณ ลำพูน
14	อาจารย์สรिता ศรีสุวรรณ
15	อาจารย์อัญชลี สมใจ
16	อาจารย์อรรถสิทธิ์ สุนาโท
17	ผศ.ดร. วุฒิพงษ์ ทองก้อน
18	อาจารย์พรรณศิริ แจ่มอรุณ
คณะนิเทศศาสตร์	
19	อาจารย์สรवलสรรค์ พจนอารี
20	อาจารย์พิรชา ทองอุไร

ลำดับ	รายชื่อผู้เข้าร่วม
คณะภาษาและวัฒนธรรมจีน	
21	รศ.ดร. พรพรรณ จันทโรนานนท์
22	ผศ.ดร.ธเนศ อิ่มสำราญ
23	อาจารย์ธนดล จิรสันติวงศ์
24	อาจารย์ศิริเพ็ญ กำแพงแก้ว
25	ผศ.สายฝน วรรณสินธพ
26	อาจารย์วิษณุากร ศรีวิภากุล
คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์และสวัสดิการสังคม	
27	อาจารย์ ดร.นุชนาฏ ยูฮันเงาะ
คณะการแพทย์แผนจีน	
28	อาจารย์วรพงษ์ ปะดุกา
คณะเทคนิคการแพทย์	
29	อาจารย์ ดร.ธนसार ศิริรัตน์
30	อาจารย์ ดร. ดวงมณี แสนมัน
คณะเภสัชศาสตร์	
31	อาจารย์ปิยะวัน วงษ์บุญหนัก
คณะนิติศาสตร์	
32	ผศ.ดร. วุฒิชัย เต็งพงศธร
คณะสาธารณสุขศาสตร์และสิ่งแวดล้อม	
33	อาจารย์พรพิมล เขวงศักดิ์โสภาคย์
34	อาจารย์ ดร. ณ์ภูธรวิ ชั่งชัย
35	อาจารย์ ดร.วาสนา ศีलगาม
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	
36	อาจารย์ ดร.พenna กิติไพศาลนนท์
37	อาจารย์ยุคลธร สถาปนศิริ
คณะกายภาพบำบัด	
38	อาจารย์น้ำผึ้ง คุ่มทรัพย์ศิริ
39	อาจารย์พิชานัน เมธจารุนนท์
40	อาจารย์ ดร.รุ่งเพชร สงวนพงษ์

ภาพกิจกรรม





ประวัติวิทยากร

รองศาสตราจารย์ ดร.จันทวีร์ คล้ายสังข์



ติดต่อ

ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กทม. 10330 Tel/Fax: 66(2) 218-2644
E-mail: jinmonsakul@gmail.com , jintavee.m@chula.ac.th

การศึกษา

- 2002-2005 Ed.D. in Higher Education — Supervision, Curriculum, and Instruction; Major in Educational Technology Texas A&M University-Commerce, USA.
- 2001-2002 MS. in Higher Education Teaching Texas A&M University-Commerce, USA.
- 2000-2001 MS. in Learning Technology and Information Systems in Media and Technology Texas A&M University-Commerce, USA.
- 1995-1999 ครุศาสตรบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเอกประถมศึกษา การสอนวิชาภาษาอังกฤษ
- 1983-1995 โรงเรียนราชินี

การทำงาน

- 2006-ปัจจุบัน อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2008-ปัจจุบัน ผู้สอนในหลักสูตรผู้เชี่ยวชาญอีเลิร์นนิ่ง โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย (TCU e-Learning Professional) สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
- 2008-2010 ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศและเครือข่ายการศึกษาคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2005-2006 อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์และผู้ช่วยคณบดีฝ่ายต่างประเทศอาจารย์ประจำวิทยาลัยการศึกษาทางไกลอินเทอร์เน็ต มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
- 2002-2005 อาจารย์สอนระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาTexas A&M University-Commerce, USA.

ผลงาน

● ทุนวิจัย

- 2012-ปัจจุบัน แนวทางการประเมินเว็บไซต์ที่ให้บริการทางการศึกษา : กรณีศึกษาการประเมินผลการดำเนินการเว็บไซต์ของโครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย. ทุนสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2556.
- 2012-ปัจจุบัน ระบบการเรียนรู้ด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างทักษะทางปัญญาของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา. ทุนสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2555.
- 2012-ปัจจุบัน ระบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมในศตวรรษที่ 21 สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษาของชุมชนวัฒนธรรมอาเซียน. ทุนสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2556.
- 2012-ปัจจุบัน การพัฒนาระบบจัดการเพิ่มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ. ทุนสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2556. (ผู้ร่วมวิจัย)
- 2012 การวิเคราะห์องค์ประกอบด้านวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อรูปแบบเว็บไซต์และรูปแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่เหมาะสมสำหรับการเรียนการสอนทางไกลแบบอีเลิร์นนิ่งในอาเซียน. เงินทุนสนับสนุนโครงการวิจัย: ทุนวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
- 2012 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้อีเลิร์นนิ่งแบบผสมผสานศาสตร์การสอนตามแนวทางคอนสตรัคติวิสต์ด้วยเครื่องมือทางปัญญาเพื่อเสริมสร้างการสร้างความรู้ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา. เงินทุนสนับสนุนโครงการวิจัย: ทุนพัฒนาอาจารย์ กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- 2012 การพัฒนารูปแบบการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้บันทึกสะท้อนการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้และความคงทนในการจำของนิสิตคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. เงินทุนสนับสนุนโครงการวิจัย: เงินทุนเพื่อการวิจัย กองทุนคณะครุศาสตร์ (ดำเนินการระหว่างปีการศึกษา 2010-2012)
- 2010 รูปแบบเว็บไซต์และรูปแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่เหมาะสมสำหรับการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งในระดับอุดมศึกษา . เงินทุนสนับสนุนโครงการวิจัย: ทุนวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
- 2009 ผลของการเรียนแบบผสมผสานที่ใช้คอร์สแวร์ในรูปแบบที่ต่างกันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในผู้เรียนระดับบัณฑิตศึกษาที่มีระดับความสามารถทางการเรียนรู้ต่างกัน ในรายวิชาโปรแกรมการเรียนการสอนผ่านเว็บชั้นนำ. เงินทุนสนับสนุนโครงการวิจัย: เงินทุนเพื่อการวิจัย กองทุนคณะครุศาสตร์
- 2007 ทุนพัฒนาอาจารย์ใหม่/นักวิจัยใหม่ กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย งานวิจัยเรื่อง การสังเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งในระดับอุดมศึกษา

● หนังสือ

- 2012 จินตวิริ์ คล้ายสังข์. (2555). **Desktop Publishing สู่ e-book เพื่อส่งเสริมการใฝ่รู้ของผู้เรียนยุคดิจิทัล. หนังสือชุดการบูรณาการ ICT สู่การเรียนรู้ สำหรับผู้เรียนยุคใหม่.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2011 จินตวิริ์ คล้ายสังข์. (2554). **อีเลิร์นนิ่งคอร์สแวร์ : แนวคิดสู่การปฏิบัติสำหรับการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งในทุกระดับ.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2010 จินตวิริ์ คล้ายสังข์. (2553). **หลักการออกแบบเว็บไซต์ทางการศึกษา : ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ.** กรุงเทพฯ : โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย, สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.