

ภาษาไทย IT

การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์

เปลี่ยนบทบาทจาก ผู้บอกเล่า สู่ ผู้ออกแบบการเรียนรู้



ครูยุคดิจิทัลคือผู้ออกแบบและอำนวยความสะดวกด้วยเทคโนโลยี

อดีต: การสอนแบบทางเดียว



ครูเป็นเพียงผู้บอกเล่าและถ่ายทอดเนื้อหา

ปัจจุบัน: การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม



ครูคือ **Facilitator** ที่ใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเพื่อ
ออกแบบกิจกรรม ตอบสนองความต้องการที่หลากหลาย
และยกระดับนักเรียนให้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

กายวิภาคของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media)

สื่อใหม่ (New Media) ที่บันทึกสารสนเทศด้วยอักขระดิจิทัล
ไม่สามารถอ่านได้ด้วยตาเปล่า **ต้องใช้เครื่องมือแปลงสัญญาณ**



สื่อเหล่านี้คือ **ตัวกลาง** ระหว่างครูกับนักเรียนที่ทรงพลังที่สุดในปัจจุบัน

ระบบนิเวศของสื่อ: ออฟไลน์ และ ออนไลน์



สื่อออฟไลน์ (Offline)

นิยาม: ข้อมูลดิจิทัลเก็บเสร็จในตัว

การเข้าถึง: ศึกษาได้ด้วยตนเอง
ไม่ต้องพึ่งพาอินเทอร์เน็ต

บทบาท: ครูจัดทำ/รวบรวม → นักเรียน
นำไปศึกษา

ตัวอย่าง: E-book, บทเรียนคอมพิวเตอร์
ช่วยสอน (CAI), ซีดีรอมสารคดี



สื่อออนไลน์ (Online)

นิยาม: สารสนเทศในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

การเข้าถึง: เชื่อมต่อโลกกว้างแบบ Real-time
ผ่านอุปกรณ์อัจฉริยะ

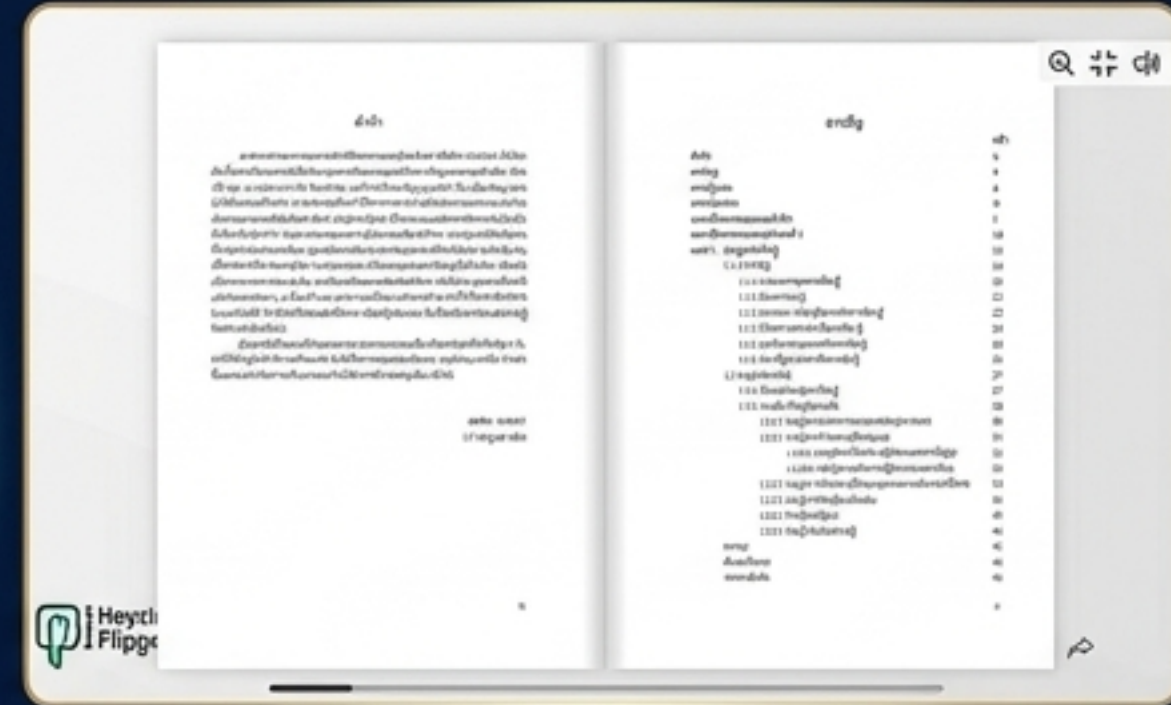
บทบาท: แพลตฟอร์มสำหรับการติดต่อ
สื่อสารและการเรียนรู้ร่วมกัน

ตัวอย่าง: Google Meet, MS Teams, ฐาน
ข้อมูลออนไลน์, ห้องเรียนเสมือนจริง

เจาะลึกสื่อออฟไลน์: ยกระดับเอกสารสู่ประสบการณ์เสมือนจริง

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

- จำลองการเปิดอ่านแบบพลิกหน้า (Flip) สร้างความรู้สึกเสมือนหนังสือจริง
- รองรับ 3 มิติ, เสียง, วิดีโอ และแบบทดสอบโต้ตอบ
- เครื่องมือสร้าง: Canva, Heyzine, FlipHTML5



บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

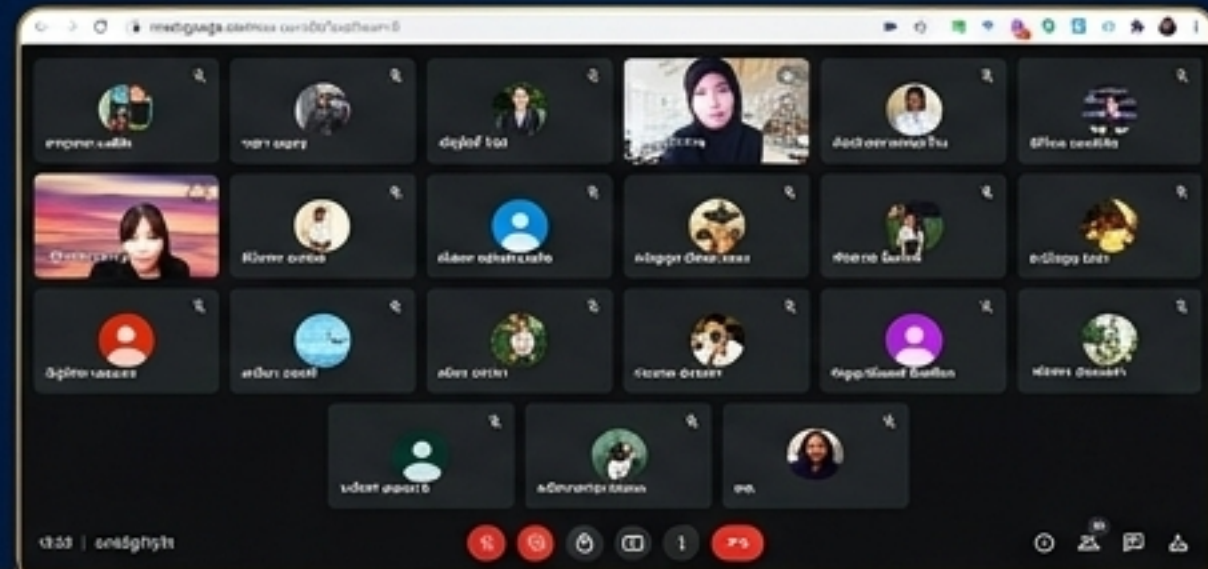
- การเรียนการสอนรายบุคคล (Individual Instruction)
- ผู้เรียนก้าวหน้าตามความพร้อม ความถนัด และอัตราการเรียนรู้ของตนเอง



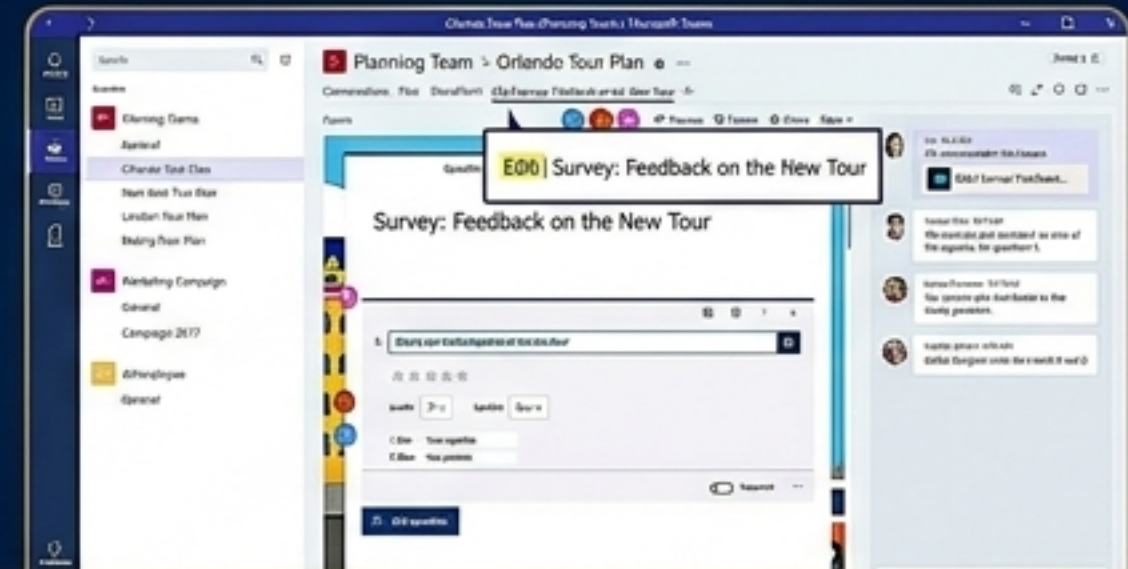
5 เสาหลักของคุณลักษณะบทเรียน อิเล็กทรอนิกส์ที่ดี



เจาะลึกสื่อออนไลน์: เครื่องมือการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน



Google Meet: สร้างห้องเรียนง่ายดาย
แชร์หน้าจอและบันทึกการสอนได้อย่างรวดเร็ว



Microsoft Teams: ศูนย์รวมการทำงานกลุ่มแบบประสาน
เวลา (Synchronous) พร้อมฟีเจอร์จัดการไฟล์



Zoom: โดดเด่นด้านระบบรักษาความปลอดภัยแ
ละการสร้างห้องย่อย (Breakout Rooms)



Skype: ทุลายกำแพงห้องเรียนด้วยการเชิญวิทยากร
ผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกแบบไร้พรมแดน

พื้นที่สำรวจไร้ขีดจำกัด: ฐานข้อมูลและโลกเสมือนจริง

Google Earth

จำลองโลกเสมือนจริง 3 มิติ

- ออกแบบกิจกรรมสำรวจภูมิภาคและสถานที่สำคัญได้เสมือนลงพื้นที่จริง

สารานุกรมออนไลน์ (Online Encyclopedias)

ฐานข้อมูลความรู้เฉพาะทางที่เชื่อถือได้

- ตัวอย่าง: สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ, สารานุกรมราชบัณฑิตยสภา



▼ สถานที่

- ☒ สถานที่
- ☒ สถานที่สำคัญ
- ☐ สถานที่สำคัญ



▼ เสิร์ช

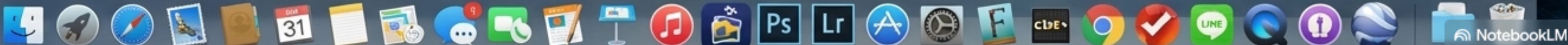
- ☐ Earth Pro (US)
- ☒ การค้นหา
- ☒ สถานที่
- ☐ ภาพถ่าย
- ☐ แผนที่
- ☒ ภาพถ่าย 3 มิติ
- ☒ ภาพถ่ายจริง
- ☐ ภาพถ่าย
- ☐ ภาพถ่าย

๒๒ มษายน ๒๐๑๔

1992

วันที่เกาะ: 2/20/2014 36°06'04.89"๙ 112°05'44.45"๓๓, ความสูง 783 ม. พิกัด: ๒๒.๐๑๖๗๑๓๓๓ ๑๐๓.๐๙๖๗๑๓๓๓ 1:36 PM

Google earth



NotebookLM

เส้นทางการเดินทางของการจัดการเรียนรู้ 1 คาบ



1. นำเข้าสู่บทเรียน (Introduction)

ดึงดูดความสนใจและเร้า
อารมณ์ด้วยสื่อที่สั้นและกระชับ
ตรวจสอบความรู้เดิม



2. จัดกิจกรรม (Activity)

ใช้สื่อที่มีลำดับขั้นตอน
ชัดเจนเพื่อสร้างความรู้เชิง
ลึก (Deep Learning)
แบบมีส่วนร่วม



3. ขยายความรู้ (Expansion)

ใช้ฐานข้อมูลหรือเครื่อง
มือค้นหา เชื่อมโยง
ประสบการณ์เดิม
สู่ประสบการณ์ใหม่



4. สรุปและตรวจสอบ (Conclusion & Assessment)

รวบยอดความคิด
ผ่านแบบทดสอบออนไลน์
หรือส่งรายงานสะท้อน
ผลการเรียนรู้

ก้าวข้ามขีดจำกัด สู่ ห้องเรียนกลับด้านสองทิศทาง

Flipped Classroom แบบดั้งเดิม



Teacher



Student

ครูคือผู้ขับเคลื่อนทางเดียว (Teacher-Driven)
เด็กดูวิดีโอที่บ้าน ➡ มาทำกิจกรรมที่โรงเรียน

Double-Flipped Classroom



การเรียนรู้ขับเคลื่อนสองทิศทาง (Co-creation)
นักเรียนไม่เพียงแค่ รับชม แต่ยกระดับเป็น
ผู้สร้างสรรค์งานดิจิทัล (Digital Creator)
และแบ่งปันผลงานกลับสู่ระบบ

พิมพ์เขียว: วงจรห้องเรียนกลับด้านสองทิศทาง (Double-Flipped Engine)

วงจรที่ 1 (นอกห้องเรียน):
ครูสร้างเนื้อหาและสื่อดิจิทัล
ให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง

วงจรที่ 3 (เครือข่ายออนไลน์):
นักเรียนสร้างไฟล์สื่อประสม (Multimedia File)
นำมาแบ่งปันเพื่อตรวจสอบและประเมินร่วมกัน



วงจรที่ 2 (ในห้องเรียน):
นำผลการเรียนรู้มาทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม
ตรวจสอบความเข้าใจและขยายความรู้



วงจรที่ 1: ครูในฐานะ สถาปนิกการเรียนรู้ (Teacher as Creator)

Concept: การออกแบบสื่อให้นักเรียนควบคุมตัวแปรทางการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง



ครูวิเคราะห์หลักสูตร ➡ สร้างชุดกิจกรรม (Learning Package) ➡ บันทึก/ตัดต่อวิดีโอ ➡ เผยแพร่ผ่านออนไลน์หรือออฟไลน์

คลังเครื่องมือสร้างสื่อวิดีโอสำหรับผู้สอน



Loom

Loom

บันทึกหน้าจอคอมพิวเตอร์
พร้อมหน้าผู้สอนได้ง่ายที่สุด



CapCut

CapCut / KineMaster / VN

ตัดต่อผ่านมือถือสมาร์ทโฟน
รวดเร็ว มีเอฟเฟกต์ครบจบในตัว



Adobe Premiere Pro

เครื่องมือระดับมืออาชีพ
ใช้ขีดจำกัดในการสร้างสรรค์



Video Studio Pro / Hitfilm

ใช้งานง่ายผ่านคอมพิวเตอร์
อินเทอร์เน็ตเป็นมิตรกับผู้เริ่มต้น



OpenShot

โปรแกรมตัดต่อวิดีโอฟรี
ไม่มีค่าใช้จ่าย

วงจรที่ 2 & 3: ปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน สู่การแบ่งปันระดับเครือข่าย

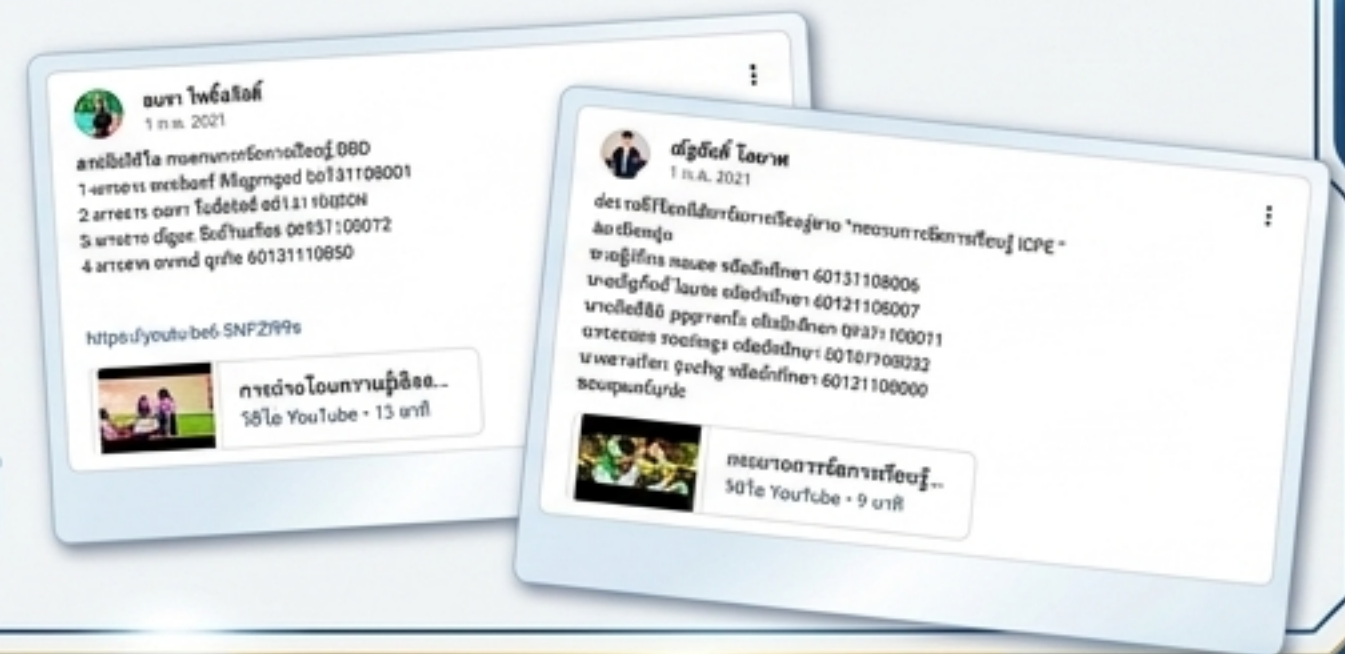
วงจรที่ 2: Active Classroom

- ✓ ตรวจสอบความเข้าใจผ่าน Interactive Apps หรือ แบบทดสอบออนไลน์
- ✓ ครูมอบหมายโปรเจกต์ให้เด็กสร้างสื่อดิจิทัล ของตนเอง



วงจรที่ 3: Digital Exhibition

- ☁ นักเรียนร่วมมือกัน (Collaboration) ถ่ายทำและสร้างผลงาน
- ☁ ส่งและแบ่งปันผลงานผ่าน Google Classroom เพื่อให้เพื่อนและครูร่วมประเมิน (Rubrics Scoring)



บทสรุป:

เป้าหมายสูงสุดของการใช้สื่อยุคดิจิทัล



ใช้สื่อเพื่อยกระดับนักเรียนจาก ผู้รับข้อมูล สู่การเป็น
ผู้สร้างสรรค์เชิงดิจิทัล (Digital Creators)

ใช้สื่อเพื่อสร้าง
ห้องเรียนที่มีชีวิตชีวาและ
ปฏิสัมพันธ์

ใช้สื่อเพื่อดึงดูดและ
เชื่อมโยงเนื้อหา

“การเลือกใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ไม่ใช่แค่ความทันสมัย
แต่คือการสร้างสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนสามารถควบคุม
และออกแบบการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างแท้จริง”