

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

เครื่องมือในการวิจัย

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

แผนการเรียนรู้ที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 รายวิชา หลักการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานสอนอุตสาหกรรมศิลป์
เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเบื้องต้น เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

ปฐมนิเทศผู้เรียนในการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม โดยผู้เรียนแบ่งทีมและเข้าใจ สามารถใช้บทเรียนออนไลน์ได้ สามารถสร้างบทเรียนสำเร็จรูปในลักษณะซอฟต์แวร์สำเร็จรูปได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนรู้จักและบอกหน้าที่การทำงานของเครื่องมือต่างๆได้
2. ผู้เรียนมีทักษะในการ เพิ่ม ลบ และแทรกข้อความในสไลด์ได้
3. ผู้เรียนสามารถบันทึก ดูตัวอย่างผลงานและส่งออกผลงาน ได้
4. ผู้เรียนสามารถกำหนดTransition และ Effect ให้กับวัตถุและสไลด์ได้

สาระการเรียนรู้

1. ขั้นตอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
2. ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือการใช้งานของโปรแกรม
3. สร้างบทเรียนช่วยสอนอย่างง่าย

ตารางที่ ก.1

แผนการเรียนรู้ที่ 1 (การเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 4 ขั้นตอน)

| ขั้นตอน | กิจกรรมการเรียนการสอน | | Off line | On line | สื่อการเรียนรู้ |
|-------------------------|---|--|----------|---------|-----------------------|
| | กิจกรรมการสอน | กิจกรรมการเรียนรู้ | | | |
| ขั้นที่ 1 ประสบการณ์ | - ผู้สอนชี้แจงอธิบาย ขั้นตอนการเรียนรู้ ผสมผสานตามแนวคิด การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม - แบ่งกลุ่มผู้เรียน ทีมละ 3-5 คน พูดคุยแบ่งหน้าที่เลือก หัวหน้าทีม - ผู้สอนสนทนาแลกเปลี่ยน ความรู้ความ คิดเห็นกับ ผู้เรียน เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ช่วยสอน และตั้ง คำถามให้ผู้เรียนได้ตั้ง ประสบการณ์ของ ตนเองออกมานำเสนอ ร่วมกับเพื่อนๆในทีม - ผู้สอนสนทนา สอบถามด้านการใช้ โปรแกรมAdobe Captive - ให้ผู้เรียนแต่ละคน ทำแบบทดสอบก่อน เรียน | - ผู้เรียนรับฟังคำชี้แจง เกี่ยวกับการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ ผสมผสานตามแนวคิด การเรียนรู้แบบมี ส่วนร่วม - ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม ทีม ละ 3-5 คน พุดคุยแบ่ง หน้าที่เลือกหัวหน้าทีม - ผู้เรียนร่วมสนทนา แลกเปลี่ยนความรู้ ร่วมกันภายในทีม | ✓ | - | แบบทดสอบ ก่อนเรียน |

(ต่อ)

ตารางที่ ก.1 (ต่อ)

| ขั้นตอน | กิจกรรมการเรียนการสอน | | Off line | On line | สื่อการเรียนรู้ |
|---|--|---|----------|---------|---|
| | กิจกรรมการสอน | กิจกรรมการเรียน | | | |
| ขั้นที่ 2 การสะท้อน ความคิด และอภิปราย | - ผู้สอนชี้แจงกิจกรรม การเรียนแนะนำใช้ งานบทเรียนออนไลน์ (Google Classroom) - ผู้สอนบอก จุดประสงค์หน่วยการ เรียน - ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้า ไปศึกษาเนื้อหาการใช้ งานโปรแกรมเบื้องต้น Adobe Captivate ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 บนบทเรียน ออนไลน์ Google Classroom - ผู้สอนสาธิตและ อธิบายการใช้งาน โปรแกรมเบื้องต้น, ส่วนประกอบของ Adobe Captivate, สร้างบทเรียนช่วย สอนอย่างง่าย - ผู้สอนกำหนดงาน ให้แต่ละทีมได้ทำงาน ร่วมกันในใบงานที่ 1 | - ผู้เรียนใช้ Gmail login เข้าห้องเรียน (Google Classroom) - ผู้เรียนทำความเข้าใจ จุดประสงค์หน่วยการ เรียนรู้ที่ 4 - ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา และดาวน์โหลดใบ ความรู้มาประกอบการ เรียน - ผู้เรียนปฏิบัติจริงบน Adobe Captivate - ผู้เรียนแต่ละทีม ร่วมกันทำใบงานที่ 1 (โดยวาดเค้าโครงเป็น สตอรี่บอร์ดก่อน) และ นำเสนอหน้าชั้นเรียน - ผู้เรียนแต่ละทีม ร่วมกันติชมผลงานของ ทีมอื่น | ✓ | ✓ | - ใบความรู้ - VDO - Google Classroom - ใบงานที่ 1 |

(ต่อ)

ตารางที่ ก.1 (ต่อ)

| ขั้นตอน | กิจกรรมการเรียนการสอน | | Off line | On line | สื่อการเรียนรู้ |
|---|--|--|----------|---------|-----------------|
| | กิจกรรมการสอน | กิจกรรมการเรียนรู้ | | | |
| ขั้นที่ 3 สรุปลงความคิด รวบรวม ความคิดรวบยอด | - ผู้สอน สรุปลงผลการ นำเสนอของผู้เรียนแต่ ละทีม และบรรยาย ความคิดรวบยอด | - ผู้เรียนร่วมรับฟัง | ✓ | ✓ | youtube |
| ขั้นที่ 4 ประยุกต์ แนวคิด | - ผู้สอนให้ผู้เรียนได้ ประยุกต์ใช้ความรู้ โดยการให้ผู้เรียนแต่ ละทีมอัปเดตงานขึ้นสื่อ ออนไลน์ กลุ่มใน Line | - ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม ตามใบงานมอบหมาย ช่วยกันทำกิจกรรมที่ เป็นการประยุกต์ ความรู้ที่เกิดขึ้นและ เก็บสตอรี่บอร์ดงานนี้ เพื่อสร้างงานในสัปดาห์ ต่อไป | ✓ | ✓ | - Line |

สื่อการเรียนการสอน

1. ใบความรู้เนื้อหา เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเบื้องต้น
2. คลิปวิดีโอ
3. ใบงานที่ 1
4. Google Classroom

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

แผนการเรียนรู้ที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 รายวิชา หลักการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานสอนอุตสาหกรรมศิลป์

เรื่อง การเพิ่มวัตถุต่างๆในสไลด์

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การทำงานในแต่ละโปรเจกต์ มักจะประกอบด้วยหลายๆ สไลด์ เพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้อบรม และเป็นสื่อการเรียนการสอน ซึ่งการสร้างโปรเจกต์ชิ้นใหญ่ๆ อาจแบ่งการทำงานออกหลายๆ คน ทำงานกับสไลด์คนละแบบ เสร็จแล้วจึงนำแต่ละสไลด์เข้ามารวมเป็นโปรเจกต์เดียว

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถแทรกข้อความเคลื่อนไหว รูปภาพและภาพเคลื่อนไหวได้
2. ผู้เรียนสามารถทำ Rollover Caption ได้

สาระการเรียนรู้

1. ข้อความเคลื่อนไหว รูปภาพและภาพเคลื่อนไหว
2. Rollover Caption

ตารางที่ ก.2

แผนการเรียนรู้ที่ 2 (การเรียนรู้ผสมผสานตามแนวทางการเรียนแบบมีส่วนร่วม 4 ขั้นตอน)

| ขั้นตอน | กิจกรรมการเรียนการสอน | | Off line | On line | สื่อการเรียนรู้ |
|---|---|---|----------|---------|---|
| | กิจกรรมการสอน | กิจกรรมการเรียนรู้ | | | |
| ขั้นที่ 1 ประสบการณ์ | - ผู้สอนทบทวนเนื้อหา ที่เรียนในสัปดาห์ 1 และชี้แจงใบงานที่ 1 ที่ทำเสร็จแล้ว นำมา ต่อยอดในสัปดาห์นี้ และแจ้งเนื้อหาที่จะเรียน ในสัปดาห์ที่ 2 | | ✓ | - | - |
| ขั้นที่ 2 การสะท้อน ความคิด และอภิปราย | - ผู้สอนบอก จุดประสงค์หน่วยการ เรียนที่ 5 - ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้า ไปศึกษาเนื้อหาการ เพิ่มวัตถุต่างๆในสไลด์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 บนบทเรียนออนไลน์ Google Classroom - ผู้สอนสาธิตและ อธิบายการใช้งานการ เพิ่มวัตถุต่างๆในสไลด์ - ผู้สอนกำหนดงาน ให้แต่ละทีมได้แบ่ง หน้าที่แก่สมาชิกในทีม นำเนื้อหาจากสัปดาห์ ที่แล้วมาใส่ลงในสไลด์ | - ผู้เรียนใช้ Gmail Login เข้าห้องเรียน (Google Classroom) - ผู้เรียนทำความเข้าใจ จุดประสงค์หน่วยการ เรียนรู้ที่ 5 - ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา และดาวน์โหลดใบ ความรู้มาประกอบการ เรียน - ผู้เรียนปฏิบัติจริงบน Adobe Captivate โดยนำเนื้อหาจาก สัปดาห์ที่แล้วมาใส่ลง ในสไลด์ | ✓ | ✓ | - ใบความรู้ - VDO - Google Classroom - ใบงานที่ 2 |

(ต่อ)

ตารางที่ ก.2 (ต่อ)

| ขั้นตอน | กิจกรรมการเรียนการสอน | | Off line | On line | สื่อการเรียนรู้ |
|------------------------------------|--|--|----------|---------|------------------------------------|
| | กิจกรรมการสอน | กิจกรรมการเรียนรู้ | | | |
| ขั้นที่ 3 สรุปความคิด รวบยอด | - ผู้สอนสรุปผลความรู้ โดยการทบทวนคำถาม ว่าผู้เรียนเข้าใจใน เนื้อหาที่เรียนหรือไม่ | - ผู้เรียนรับฟังสรุปผล ความรู้และทบทวน ความรู้ในเนื้อหา | ✓ | ✓ | - youtube |
| ขั้นที่ 4 ประยุกต์ แนวคิด | - ผู้สอนให้ผู้เรียนได้ ประยุกต์ใช้ความรู้ โดยกำหนดงานให้แต่ ละทีมได้ทำงาน ร่วมกันในใบงานที่ 2 เสร็จแล้วให้อัพโหลด ขึ้น youtube แล้วนำ ลิงค์มาโพสต์ไว้ใน Google Classroom - ผู้สอนให้แต่ละทีม ร่วมกันติชมผลงานของ กลุ่มอื่นๆ | - ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม ตามใบงานมอบหมาย ช่วยกันทำกิจกรรมที่ เป็นการประยุกต์ ความรู้ที่เกิดขึ้นเมื่อ เสร็จแล้วให้อัพโหลดขึ้น youtube แล้วนำลิงค์ มาโพสต์ไว้ใน Google Classroom - แต่ละทีมร่วมกันติชม ผลงานของกลุ่มอื่นๆโดย comment ในกระดาน Google Classroom | ✓ | ✓ | - youtube - Google Classroom |

สื่อการเรียนการสอน

1. ใบความรู้เนื้อหา เรื่อง การเพิ่มวัตถุต่างๆในสไลด์
2. คลิปวิดีโอ
3. ใบงานที่ 2
4. Google Classroom
5. youtube

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

แผนการเรียนรู้ที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 รายวิชา หลักการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานสอนอุตสาหกรรมศิลป์

เรื่อง การแทรกมัลติมีเดีย

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

ปุ่ม (button) ใช้สำหรับเชื่อมโยงไปยังสิ่งต่างๆ ที่สัมพันธ์กัน ในโปรแกรม Adobe Captivate มีแม่แบบปุ่ม ให้เลือกใช้ตามความเหมาะสม สามารถปรับแต่งได้ หรือหากต้องการสร้างแบบเฉพาะเอง ก็สามารถสร้างจากโปรแกรมอื่น เช่น Photoshop แล้วนำเข้ามาในโปรแกรม Adobe Captivate ได้ โปรแกรม Adobe Captivate มีเครื่องมือที่ช่วยในการจัดการเรื่องเสียงให้อย่างมากมาย ทั้งการบันทึกเสียงภายใน การนำเสียงเข้ามาจากภายนอก การตัดต่อ แก้ไข ปรับปรุงคุณภาพเสียง ปรับเพิ่มลดระดับเสียง รวมไปถึงความสามารถในการแปลงข้อความเป็นเสียงพูดให้ โดยที่ผู้สร้างไม่จำเป็นต้องพูดบรรยายเอง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนแทรกปุ่มในสไลด์แบบต่างๆและทำการเชื่อมโยงได้
2. ผู้เรียนแทรกเสียงในสไลด์ได้
3. ผู้เรียนแทรกวิดีโอในสไลด์ได้

สาระการเรียนรู้

มัลติมีเดียประกอบด้วยข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ แอนิเมชัน ในโปรแกรม Adobe Captivate ได้จัดเตรียมองค์ประกอบเหล่านี้ไว้อย่างเป็นหมวดหมู่ รวมไปถึงองค์ประกอบที่จำเป็นอื่นๆ สำหรับสร้างสื่อการเรียนการสอน ซึ่งเราสามารถนำมาแทรกในสไลด์ได้ตามความเหมาะสม

ตารางที่ ก.3

แผนการเรียนรู้ที่ 3 (การเรียนรู้ผลสมผลตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 4 ขั้นตอน)

| ขั้นตอน | กิจกรรมการเรียนการสอน | | Off line | On line | สื่อการเรียนรู้ |
|---|---|---|----------|---------|---|
| | กิจกรรมการสอน | กิจกรรมการเรียนรู้ | | | |
| ขั้นที่ 1 ประสบการณ์ | - ผู้สอนทบทวนเนื้อหา ที่เรียนในสัปดาห์ 2 และแจ้งเนื้อหาที่จะเรียน ในสัปดาห์ที่ 3 | | ✓ | - | - |
| ขั้นที่ 2 การสะท้อน ความคิด และอภิปราย | - ผู้สอนบอก จุดประสงค์หน่วยการ เรียนที่ 6 - ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้า ไปศึกษาเนื้อหาการ การแทรกมัลติมีเดีย ประกอบด้วย ปุ่ม เสียง วิดีโอ ใน หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 บนบทเรียนออนไลน์ Google Classroom - ผู้สอนสาธิตและ อธิบายการใช้งานการ การแทรกมัลติมีเดีย - ผู้สอนกำหนดงาน ให้แต่ละทีมได้แบ่ง หน้าที่แก่สมาชิกในทีม นำสไลด์จากสัปดาห์ที่ แล้วมาแทรกการ แทรกมัลติมีเดีย | - ผู้เรียนใช้ Gmail login เข้าห้องเรียน (Google Classroom) - ผู้เรียนทำความเข้าใจ จุดประสงค์หน่วยการ เรียนรู้ที่ 6 - ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา และดาวน์โหลดใบ ความรู้มาประกอบการ เรียน - ผู้เรียนปฏิบัติจริงบน Adobe Captivate โดยนำสไลด์จาก สัปดาห์ที่แล้วมาแทรก มัลติมีเดียประกอบด้วย ปุ่ม เสียง วิดีโอ | ✓ | ✓ | - ใบความรู้ - VDO - Google Classroom - ใบงานที่ 3 |

(ต่อ)

ตารางที่ ก.3 (ต่อ)

| ขั้นตอน | กิจกรรมการเรียนการสอน | | Off line | On line | สื่อการเรียนรู้ |
|------------------------------------|--|--|----------|---------|------------------------------------|
| | กิจกรรมการสอน | กิจกรรมการเรียนรู้ | | | |
| ขั้นที่ 3 สรุปความคิด รวบยอด | - ผู้สอนสรุปผลความรู้ โดยการทบทวนคำถาม ว่าผู้เรียนเข้าใจใน เนื้อหาที่เรียนหรือไม่ | - ผู้เรียนรับฟังสรุปผล ความรู้และทบทวน ความรู้ในเนื้อหา | ✓ | ✓ | - youtube |
| ขั้นที่ 4 ประยุกต์ แนวคิด | - ผู้สอนให้ผู้เรียนได้ ประยุกต์ใช้ความรู้ โดยกำหนดงานให้แต่ ละทีมได้ทำงาน ร่วมกันในใบงานที่ 3 เสร็จแล้วให้อัพโหลด ขึ้น youtube แล้วนำ ลิงค์มาโพสต์ไว้ใน Google Classroom | - ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม ตามใบงานมอบหมาย ช่วยกันทำกิจกรรมที่ เป็นการประยุกต์ ความรู้ที่เกิดขึ้นเมื่อ เสร็จแล้วให้อัพโหลดขึ้น youtube แล้วนำลิงค์ มาโพสต์ไว้ใน Google Classroom | ✓ | ✓ | - youtube - Google Classroom |
| | - ผู้สอนให้แต่ละทีม ร่วมกันติชมผลงานของ กลุ่มอื่นๆ | - แต่ละทีมร่วมกันติชม ผลงานของกลุ่มอื่นๆโดย comment ในกระดาน Google Classroom | | | |

สื่อการเรียนการสอน

1. ใบความรู้เนื้อหา เรื่อง การแทรกมัลติมีเดีย
2. คลิปวีดีโอ
3. ใบงานที่ 3
4. Google Classroom
5. youtube

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

แผนการเรียนรู้ที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 รายวิชา หลักการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานสอนอุตสาหกรรมศิลป์

เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

นอกจากการสร้างบทเรียนช่วยสอนลักษณะต่างๆแล้ว ความสามารถที่ถือเป็นจุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate คือการสร้างบทเรียนช่วยสอน โดยที่ผู้ใช้ไม่ต้องเขียนโปรแกรมเองเลย สามารถสุ่มคำถาม คำตอบ คำนวนคะแนน ทำให้แบบทดสอบที่สร้างจากโปรแกรม Adobe Captivate มีความน่าสนใจและควรศึกษาให้เข้าใจเป็นอย่างยิ่ง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถสร้างแบบทดสอบ แบบตัวเลือกได้
2. ผู้เรียนสามารถสร้างแบบทดสอบ แบบถูกหรือผิดได้

สาระการเรียนรู้

1. แบบทดสอบ แบบตัวเลือก
2. แบบทดสอบ แบบถูกหรือผิด

ตารางที่ ก.4

แผนการเรียนรู้ที่ 4 (การเรียนรู้ผลสมผลตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 4 ขั้นตอน)

| ขั้นตอน | กิจกรรมการเรียนการสอน | | Off line | On line | สื่อการเรียนรู้ |
|---|---|--|----------|---------|---|
| | กิจกรรมการสอน | กิจกรรมการเรียนรู้ | | | |
| ขั้นที่ 1 ประสบการณ์ | - ผู้สอนทบทวนเนื้อหา ที่เรียนในสัปดาห์ 3 และแจ้งเนื้อหาที่จะเรียน ในสัปดาห์ที่ 4 | | ✓ | - | - |
| ขั้นที่ 2 การสะท้อน ความคิด และอภิปราย | - ผู้สอนบอก จุดประสงค์หน่วยการ เรียนที่ 7 - ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้าไป ศึกษาเนื้อหาการสร้าง แบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 บนบทเรียนออนไลน์ Google Classroom - ผู้สอน สาธิต และ อธิบายการใช้งานการ สร้างแบบทดสอบ - ผู้สอนให้แต่ละทีมนำ ผลงานจากสัปดาห์ที่ ผ่านมา นำมาพัฒนา ต่อไปและให้สมาชิกใน ทีมร่วมกันระดมสมอง ออกข้อสอบที่เกี่ยวข้อง กับเนื้อหาของผลงานที่ ทำจำนวน 10 ข้อ และ | - ผู้เรียนใช้ Gmail login เข้าห้องเรียน (Google Classroom) - ผู้เรียนทำความเข้าใจ จุดประสงค์หน่วยการ เรียนรู้ที่ 7 - ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา และดาวน์โหลดใบ ความรู้มาประกอบการ เรียน - ผู้เรียนปฏิบัติจริงบน Adobe Captivate แต่ละทีมนำผลงานจาก สัปดาห์ที่ผ่านมา นำมา พัฒนาต่อไปและให้ สมาชิกในทีมร่วมกัน ระดมสมองออกข้อสอบ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ของผลงานที่ทำจำนวน 10 ข้อ และ นำข้อสอบ มาทำเป็นแบบทดสอบ | ✓ | ✓ | - ใบความรู้ - VDO - Google Classroom - ใบงานที่ 4 |

(ต่อ)

ตารางที่ ก.4 (ต่อ)

| ขั้นตอน | กิจกรรมการเรียนการสอน | | Off line | On line | สื่อการเรียนรู้ |
|-----------|---|---|----------|---------|--------------------|
| | กิจกรรมการสอน | กิจกรรมการเรียนรู้ | | | |
| | นำข้อสอบมาทำเป็นแบบทดสอบโดยทำแบบทดสอบแบบ | โดยทำแบบทดสอบแบบตัวเลือก 5 ข้อและแบบถูกหรือผิด 5 ข้อ | | | |
| | ตัวเลือก 5 ข้อและแบบถูกหรือผิด 5 ข้อ | - แต่ละทีมนำเสนอและร่วมกันอภิปรายหน้าชั้นเรียน | | | |
| ขั้นที่ 3 | - ผู้สอน สรุปผลการสรุปความคิดรวบยอด | - ผู้เรียนรับฟังสรุปผลนำเสนอของผู้เรียนแต่ละทีม และบรรยายความคิดรวบยอด | ✓ | ✓ | - youtube |
| ขั้นที่ 4 | - ผู้สอนให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้ กำหนดงานให้แต่ละทีมได้ทำงานร่วมกันในใบงานที่ 4 | - ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมตามใบงานมอบหมาย ช่วยกันทำกิจกรรมที่เป็น การประยุกต์ความรู้ที่เกิดขึ้นเมื่อเสร็จแล้วอัปโหลดขึ้น youtube แล้วนำลิงค์มาโพสต์ไว้ใน Google Classroom | ✓ | ✓ | - Google Classroom |
| | - ผู้สอนให้แต่ละทีมร่วมกันติชมผลงานของกลุ่มอื่นๆ | ผลงานของกลุ่มอื่นๆโดย comment ในกระดาน Google Classroom | | | |

สื่อการเรียนการสอน

1. ใบความรู้เนื้อหา เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ
2. คลิปวิดีโอ
3. ใบงานที่ 4
4. Google Classroom
5. youtube

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

แผนการเรียนรู้ที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 รายวิชา หลักการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานสอนอุตสาหกรรมศิลป์

เรื่อง การส่งออกชิ้นงานและนำเสนองาน

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

ในบทนี้จะเป็นการแปลงงาน Adobe Captivate เพื่อนำไปเผยแพร่ ซึ่งโปรแกรม Adobe Captivate สามารถแปลงไฟล์งานให้เราได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นไฟล์ swf html5 exe word เป็นต้น โดยที่เราสามารถปรับคุณลักษณะของไฟล์งานเหล่านั้นได้ด้วยเช่นกัน ซึ่งเราจะมาศึกษาวิธีการแปลงงาน Adobe Captivate หรือเรียกว่า “ทำการพับลิช (publish)”

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถส่งออกชิ้นงานแบบ HTML5 SWF VDO EXE WORD ได้
2. ผู้เรียนรู้จักแบ่งหน้าที่และทำงานร่วมกันในทีมได้
3. ผู้เรียนแต่ละทีมช่วยกันทำงานและสร้างชิ้นงานร่วมกันได้
4. ผู้เรียนแต่ละทีมมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และมีความสามัคคีในทีม

สาระการเรียนรู้

1. ส่งออกชิ้นงานแบบ HTML5 SWF VDO EXE WORD
2. ทำงานร่วมกันในทีม
3. นำเสนองานร่วมกัน

ตารางที่ ก.5

แผนการเรียนรู้ที่ 5 (การเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 4 ขั้นตอน)

| ขั้นตอน | กิจกรรมการเรียนการสอน | | Off line | On line | สื่อการเรียนรู้ |
|---|--|---|----------|---------|---|
| | กิจกรรมการสอน | กิจกรรมการเรียนรู้ | | | |
| ขั้นที่ 1 ประสบการณ์ | - ผู้สอนทบทวนเนื้อหา ที่เรียนในสัปดาห์ 4 และแจ้งเนื้อหาที่จะเรียน ในสัปดาห์ที่ 5 | | ✓ | - | - |
| ขั้นที่ 2 การสะท้อน ความคิด และอภิปราย | - ผู้สอนบอกจุด ประสงค์หน่วยการ เรียนที่ 8 - ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้า ไปศึกษาเนื้อหาการ ส่งออกชิ้นงานใน หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 บนบทเรียนออนไลน์ Google Classroom - ผู้สอนสาธิตและ อธิบายการใช้งานการ ส่งออกชิ้นงานใน รูปแบบต่างๆ - ผู้สอนให้แต่ละทีมจัด องค์ประกอบชิ้นงาน ให้เหมาะสมและ ครอบคลุมกับเนื้อหา - แต่ละทีมนำเสนอ และร่วมกันประเมิน ผลงานเพื่อนต่างทีม | - ผู้เรียนใช้ Gmail login เข้าห้องเรียน (Google Classroom) - ผู้เรียนทำความเข้าใจ จุดประสงค์หน่วยการ เรียนรู้ที่ 8 - ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา และดาวน์โหลดใบ ความรู้มาประกอบการ เรียน - ผู้เรียนปฏิบัติจริงบน Adobe Captivate โดยจัดองค์ประกอบ ชิ้นงานให้เหมาะสม และครอบคลุมกับ เนื้อหาที่เรียนมา - แต่ละทีมนำเสนอและ ร่วมกันประเมิน ผลงานเพื่อนต่างทีม | ✓ | ✓ | - ใบความรู้ - VDO - Google Classroom - ใบงานที่ 5 |

(ต่อ)

ตารางที่ ก.5 (ต่อ)

| ขั้นตอน | กิจกรรมการเรียนการสอน | | Off line | On line | สื่อการเรียนรู้ |
|------------------------------------|--|--|----------|---------|-----------------------|
| | กิจกรรมการสอน | กิจกรรมการเรียนรู้ | | | |
| ขั้นที่ 3 สรุปความคิด รวบยอด | - ผู้สอน สรุปผลการ นำเสนอของผู้เรียนแต่ ละทีม และบรรยาย ความคิดรวบยอด | - ผู้เรียนรับฟังสรุปผล | ✓ | ✓ | - youtube |
| ขั้นที่ 4 ประยุกต์ แนวคิด | - ผู้สอนให้ผู้เรียนได้ ประยุกต์ใช้ความรู้ โดยกำหนดงานให้แต่ ละทีมได้ทำงาน ร่วมกันในใบงานที่ 5 เสร็จแล้วให้อัพโหลด ขึ้น youtube แล้วนำ ลิงค์มาโพสต์ไว้ใน Google Classroom | - ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม ตามใบงานมอบหมาย ช่วยกันทำกิจกรรมที่ เป็นการประยุกต์ ความรู้ที่เกิดขึ้นเมื่อ เสร็จแล้วให้อัพโหลดขึ้น youtube แล้วนำลิงค์ มาโพสต์ไว้ใน Google Classroom | ✓ | ✓ | - Google Classroom |
| | - ผู้สอนให้แต่ละทีม ร่วมกันติชมผลงานของ กลุ่มอื่นๆ | - แต่ละทีมร่วมกันติชม ผลงานของกลุ่มอื่นๆโดย comment ในกระดาน Google Classroom | | | |

สื่อการเรียนการสอน

1. ใบความรู้เนื้อหา เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ
2. คลิปวิดีโอ
3. ใบงานที่ 5
4. Google Classroom
5. youtube

แบบประเมินคุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสาน
ตามแนวทางการเรียนแบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม

คำชี้แจง เพื่อโปรดพิจารณาความเหมาะสมแบบประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวทางการเรียนแบบมีส่วนร่วมนี้ ตามที่กำหนดให้แล้วเขียนผลการพิจารณาของท่านโดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่อง คะแนนการพิจารณา ตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

- 5 หมายถึง เห็นด้วย / เหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง เห็นด้วย / เหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง เห็นด้วย / เหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง เห็นด้วย / เหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง เห็นด้วย / เหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

| รายการประเมิน | ระดับความเหมาะสม | | | | |
|--|------------------|---|---|---|---|
| | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. แผนการจัดการเรียนรู้ | | | | | |
| 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ | | | | | |
| 1.2 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีครบถ้วนและถูกต้องสมบูรณ์ | | | | | |
| 1.3 มีรายละเอียดเพียงพอสำหรับการสอน | | | | | |
| 2. สารสำคัญ | | | | | |
| 2.1 ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระตามที่กำหนด | | | | | |
| 2.2 กะทัดรัด ได้ใจความสมบูรณ์ ถูกต้อง | | | | | |
| 3. จุดประสงค์การเรียนรู้ | | | | | |
| 3.1 ครอบคลุมและสอดคล้องกับเนื้อหา | | | | | |
| 3.2 สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียนที่ต้องการพัฒนา | | | | | |
| 3.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| 4. เนื้อหา | | | | | |
| 4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | | | | | |
| 4.2 ความถูกต้องของเนื้อหาสาระการเรียนรู้ | | | | | |
| 4.3 เนื้อหา มีความเหมาะสมในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม | | | | | |
| 4.4 เนื้อหา มีความชัดเจน กระชับ อ่านแล้วเข้าใจง่าย | | | | | |
| 4.5 เหมาะสมกับเวลาที่ใช้สอน | | | | | |
| 5. กิจกรรมการเรียนรู้ | | | | | |
| 5.1 กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ | | | | | |
| 5.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนของการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างการเรียนรู้ผสมผสานกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม | | | | | |
| 5.3 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เสริมสร้างการทำงานเป็นทีม | | | | | |
| 5.4 มีขั้นตอนถูกต้องตามลำดับเช่น ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป | | | | | |
| 5.5 เรียงลำดับกิจกรรมได้เหมาะสม | | | | | |
| 6. สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ | | | | | |
| 6.1 สื่อที่ใช้สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ | | | | | |
| 6.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ | | | | | |
| 6.3 มีความเหมาะสมกับวัยความสนใจความสามารถของผู้เรียน | | | | | |
| 7. การประเมินผล | | | | | |
| 7.1 มีความสอดคล้องกับเนื้อหา | | | | | |
| 7.2 วิธีการวัดและเครื่องมือสอดคล้องกับพฤติกรรมที่กำหนดในจุดประสงค์การเรียนรู้ | | | | | |
| 7.3 ความเหมาะสมของเกณฑ์ในการประเมิน | | | | | |

แบบประเมินการทำงานเป็นทีม

คำชี้แจง เพื่อโปรดพิจารณาความเหมาะสมของแบบประเมินการทำงานเป็นทีมนี้ ตามที่กำหนดให้ เขียนผลการพิจารณาของท่านโดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่อง คะแนนการพิจารณาตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

| | | |
|----------|-----|---------|
| ดีมาก | ให้ | 4 คะแนน |
| ดี | ให้ | 4 คะแนน |
| ปานกลาง | ให้ | 4 คะแนน |
| ปรับปรุง | ให้ | 4 คะแนน |

| รายการประเมินการทำงานเป็นทีม | คะแนน | | | |
|--------------------------------------|-------|---|---|---|
| | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น | | | | |
| 2. การสร้างการมีส่วนร่วมของสมาชิกทีม | | | | |
| 3. การทำงานที่ได้รับมอบหมาย | | | | |
| 4. การสร้างบรรยากาศในการทำงานทีม | | | | |
| 5. การตอบสนองต่อความขัดแย้ง | | | | |
| รวม | | | | |

เกณฑ์การให้คะแนน

ค่าเฉลี่ย 3.25 - 4.00 แสดงถึง ระดับ ดีมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.24 แสดงถึง ระดับ ดี

ค่าเฉลี่ย 1.75 - 2.49 แสดงถึง ระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.74 แสดงถึง ระดับ ปรับปรุง

กฎเกณฑ์การให้คะแนนรูบรีค

การประเมินการทำงานเป็นทีม (Teamwork VALUE Rubric)

| ลักษณะที่พึงประสงค์ | 4 | 3 | 2 | 1 |
|-----------------------------------|---|--|---|--|
| การมีส่วนร่วม แสดงความคิดเห็น | มีส่วนร่วมในการทำงานของทีมนำเสนอความคิดใหม่ๆ โดยริเริ่มจากความคิดของตนในการขับเคลื่อนการทำงาน | นำเสนอทางเลือกในการแก้ปัญหาโดยต่อยอดจากความคิดของสมาชิกอื่นในทีม | ให้ข้อเสนอใหม่ๆ แสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการทำงานของทีมได้ ทำงานร่วมกับทีมได้ | แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แต่ไม่ได้ช่วยเพิ่มคุณภาพการทำงานของทีมงานของทีมได้ |
| การสร้างการมีส่วนร่วมของสมาชิกทีม | มีบทบาทในการสร้างการมีส่วนร่วมของสมาชิกทีมสามารถทำงานร่วมกับสมาชิกทีมในการสังเคราะห์สร้างสรรค์ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของสมาชิกทีมที่เพิกเฉย | มีบทบาทในการสร้างการมีส่วนร่วมของสมาชิกทีมสามารถทำงานร่วมกับสมาชิกทีมในการสังเคราะห์สร้างสรรค์ | สร้างการมีส่วนร่วมของทีมนำเสนอความคิดเห็นในลักษณะเดียวกับสมาชิกทีมและตั้งคำถามเพื่อสร้างความเข้าใจให้กระจ่างชัดขึ้น | ทำงานร่วมกับสมาชิกได้ผลัดกัน มีบทบาทในทีมได้รับฟังสมาชิกในทีม |
| การทำงานที่ได้รับมอบหมาย | ทำงานตามที่มอบหมายเสร็จตามกำหนดคุณภาพของงานดีช่วยให้งานส่วนอื่นๆ มีความก้าวหน้ากระตือรือร้นเพื่อช่วยสมาชิกทีมให้ทำงานได้สำเร็จลุล่วงไปด้วยกัน | ทำงานตามที่มอบหมายเสร็จทันกำหนดคุณภาพของงานดีช่วยให้งานส่วนอื่นๆ มีความก้าวหน้า | ทำงานตามที่มอบหมายเสร็จทันกำหนดช่วยให้งานส่วนอื่นๆ มีความก้าวหน้า | ทำงานตามที่มอบหมายเสร็จทันกำหนด |
| การสร้างบรรยากาศในการทำงานทีม | มีส่วนในการสร้างบรรยากาศการทำงานของทีมดังทุกข้อต่อไปนี้ - ปฏิบัติต่อสมาชิกทีมและสื่อสารด้วยความสุภาพ | มีส่วนในการสร้างบรรยากาศการทำงานของทีมโดยมีพฤติกรรม 3 ข้อดังต่อไปนี้ - ปฏิบัติต่อสมาชิก | มีส่วนในการสร้างบรรยากาศการทำงานของทีมโดยมีพฤติกรรม 2 ข้อดังต่อไปนี้ - ปฏิบัติต่อสมาชิก | มีส่วนในการสร้างบรรยากาศการทำงานของทีมโดยมีพฤติกรรม 1 ข้อดังต่อไปนี้ - ปฏิบัติต่อสมาชิก |

| ลักษณะ ที่พึงประสงค์ | 4 | 3 | 2 | 1 |
|---|---|--|--|--|
| | <p>- ใช้ภาษาในการสื่อสาร ทั้งการพูดเขียนรวมถึง ภาษากายที่สื่อถึง ทัศนคติด้านบวก</p> | <p>ทีมและสื่อสารด้วย ความสุภาพ - ใช้ภาษาในการ สื่อสารทั้งการพูด เขียนรวมถึงภาษา กายที่สื่อถึงทัศนคติ ด้านบวก - กระตุ้นสมาชิกทีม เพื่อเสริมสร้างความ มั่นใจทำให้ทีมเห็น ความสำคัญของงาน และเชื่อมั่นใน ความสำเร็จ - ช่วยเหลือและสร้าง ความกระตือรือร้น แก่สมาชิกทีม</p> | <p>ทีมและสื่อสารด้วย ความสุภาพ - ใช้ภาษาในการ สื่อสารทั้งการพูด เขียนรวมถึงภาษา กายที่สื่อถึงทัศนคติ ด้านบวก - กระตุ้นสมาชิกทีม เพื่อเสริมสร้างความ มั่นใจทำให้ทีมเห็น ความสำคัญของงาน และเชื่อมั่นใน ความสำเร็จ - ช่วยเหลือและสร้าง ความกระตือรือร้น แก่สมาชิกทีม</p> | <p>ทีมและสื่อสารด้วย ความสุภาพ - ใช้ภาษาในการ สื่อสารทั้งการพูด เขียนรวมถึงภาษา กายที่สื่อถึง ทัศนคติด้านบวก - กระตุ้นสมาชิก ทีมเพื่อเสริมสร้าง ความมั่นใจทำให้ ทีมเห็น ความสำคัญของ งานและเชื่อมั่นใน ความสำเร็จ - ช่วยเหลือและ สร้าง ความกระตือรือร้นแก่ สมาชิกทีม</p> |
| <p>การตอบสนอง ต่อความ ขัดแย้ง</p> | <p>สามารถระบุปัญหา/ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ภายในทีมได้มีบทบาท ในการจัดการแก้ไข ปัญหาทำให้การทำงาน ของทีมมีประสิทธิภาพ มากขึ้น</p> | <p>สามารถระบุปัญหา/ ความขัดแย้งที่ เกิดขึ้นภายในทีม และพยายามที่จะ แก้ไข</p> | <p>พยายามแก้ปัญหา/ ความขัดแย้งแต่ให้ ความสำคัญกับ ทำงานอื่นๆที่เฉพาะ หน้ามากกว่า</p> | <p>ยอมรับในความ คิดเห็นที่แตกต่าง แต่ตอบสนองอย่าง เฉื่อยชา</p> |

**แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสาน
ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม**

คำชี้แจง เพื่อโปรดพิจารณาความเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผสมผสานตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีมนี้ ตามที่กำหนดให้เขียนผลการพิจารณาของท่านโดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่อง คะแนนการพิจารณาตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

- 5 หมายถึง เห็นด้วย / เหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง เห็นด้วย / เหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง เห็นด้วย / เหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง เห็นด้วย / เหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง เห็นด้วย / เหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

| รายการประเมิน | ระดับความเหมาะสม | | | | |
|---|------------------|---|---|---|---|
| | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| ความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน | | | | | |
| 1. แจ้งขั้นตอนวิธีการเรียนการสอน | | | | | |
| 2. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ | | | | | |
| 3. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา | | | | | |
| 4. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ ช่วยกันร่วมกันคิด | | | | | |
| 5. กิจกรรมการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม | | | | | |
| ความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนออนไลน์ | | | | | |
| 6. จุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน | | | | | |
| 7. แบ่งหมวดหมู่เนื้อหาวิชาง่ายต่อการเรียนรู้ | | | | | |
| 8. ติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะดวก และรวดเร็ว | | | | | |
| 9. จัดแหล่งการเรียนรู้เชื่อมโยงจากแหล่งความรู้ต่างๆมีความเหมาะสม | | | | | |

| รายการประเมิน | ระดับความเหมาะสม | | | | |
|--|------------------|---|---|---|---|
| | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| ความพึงพอใจต่อขั้นตอนในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานตามเทคนิคแบบมีส่วนร่วม | | | | | |
| 10. ผู้สอนตั้งคำถาม ให้ผู้เรียนได้ตั้งประสบการณ์ของตนเอง ออกมานำเสนอร่วมกับเพื่อนๆ | | | | | |
| 11. ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันในการวิเคราะห์ ปัญหา หากฎเกณฑ์ หรือวิเคราะห์ขั้นตอนในการฝึกทักษะต่างๆ | | | | | |
| 12. ผู้สอน สรุปผลการนำเสนอของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม และบรรยายความคิดรวบยอด | | | | | |
| 13. ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมตามมอบหมายช่วยกันทำกิจกรรม ประยุกต์ความรู้ที่เกิดขึ้นหรือผลิตชิ้นความคิดรวบยอดใน รูปแบบต่างๆ | | | | | |

ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ออนไลน์

หลักการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานสอนอุตสาหกรรมศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์

สมัคร จัดการเรียน เกี่ยวกับ

หลักการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานสอนอุตสาหกรรมศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์

ส่งชิ้นงานที่สมบูรณ์ของแต่ละกลุ่มโดยส่งออกเป็น swf แล้วอัพลงในโพสนี้

7 21
เสียงชื่นชม ติชม

เพิ่มความคิดเห็นโพสเรียน...

ส่งรายกรณี วรวิศิษฐ์

หมวดการเรียนรู้อื่นๆ 8

การส่งออกชิ้นงานและนำเสนอผลงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้.pdf PDF

ใบความรู้เรื่อง การส่งออกชิ้นงานและนำเสนอผลงาน.pdf PDF

การส่งออกชิ้นงาน.avi Video

ใบงานที่5.pdf PDF

เพิ่มความคิดเห็นโพสเรียน...

รายชื่อ

รายชื่อสมาชิกและเลขยก

วิดีโอมีโปรแกรม Adobe ca...

หมวดการเรียนรู้อื่นๆ 4

หมวดการเรียนรู้อื่นๆ 5

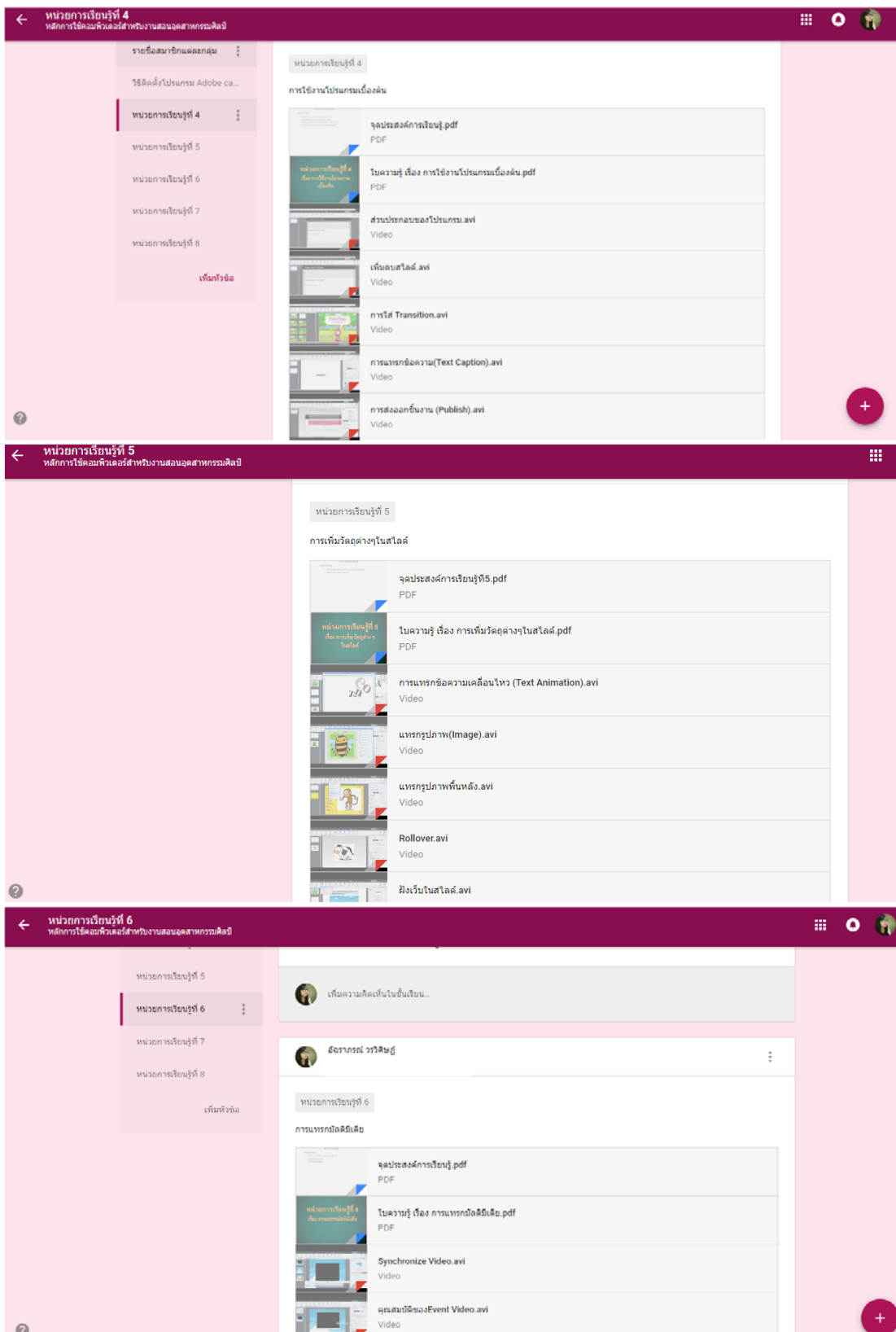
หมวดการเรียนรู้อื่นๆ 6

หมวดการเรียนรู้อื่นๆ 7

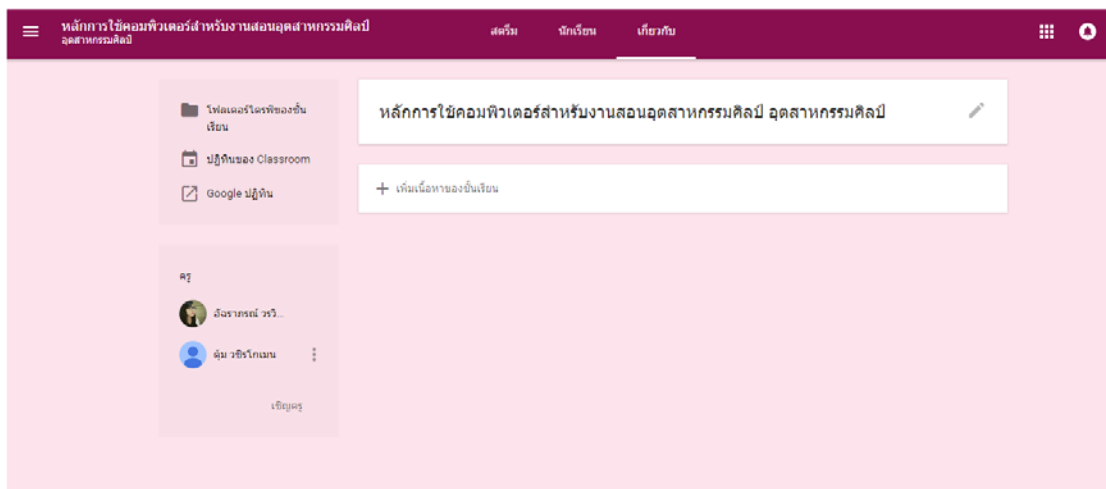
หมวดการเรียนรู้อื่นๆ 8

เพิ่มรายชื่อ

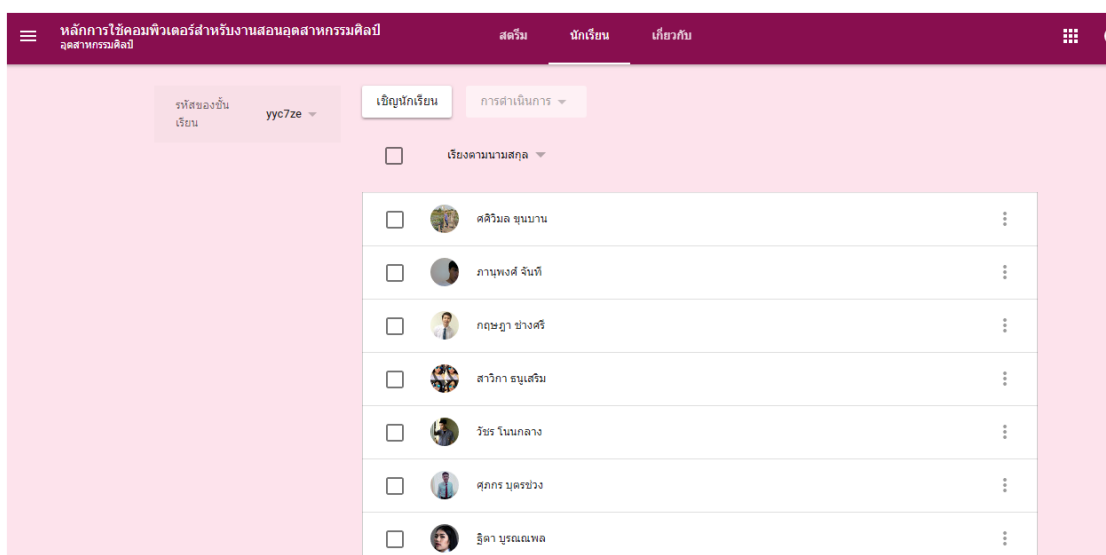
ภาพที่ ก.1 หน้าบทเรียนทั้งหมดของชั้นเรียน



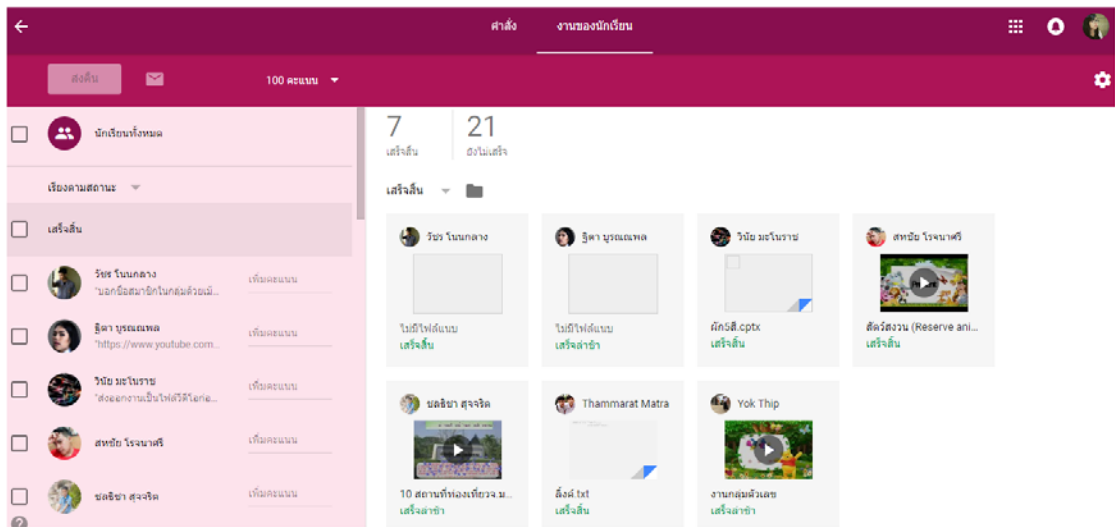
ภาพที่ ก.2 หน้ารายละเอียดบทเรียนแต่ละหน่วย



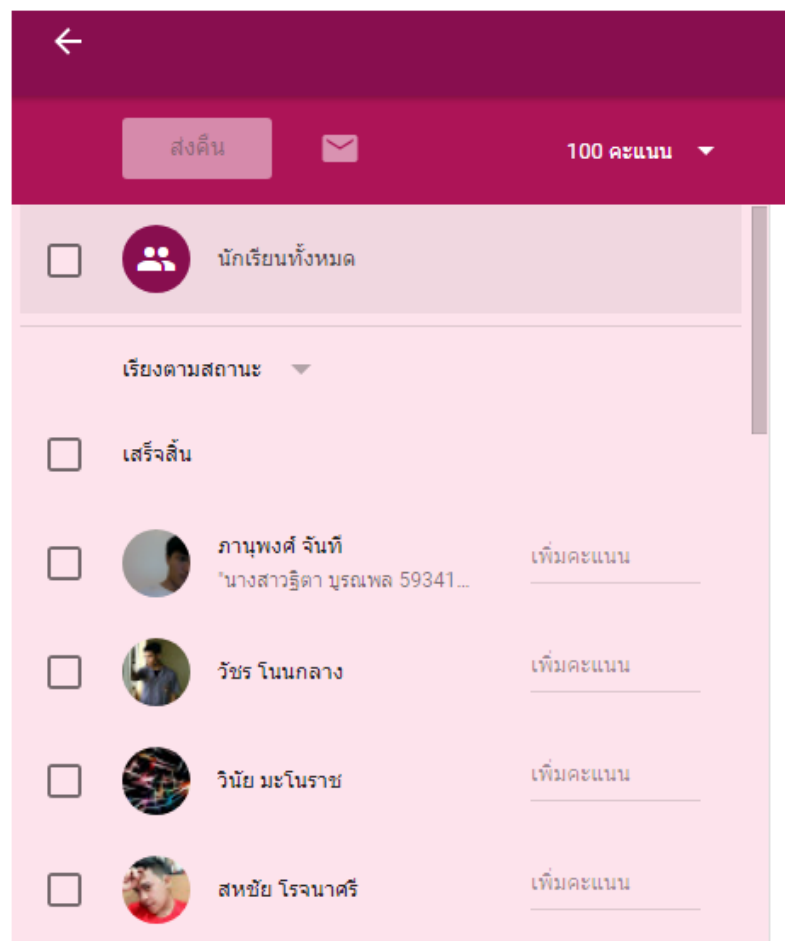
ภาพที่ ก.3 หน้าผู้ดูแลบทเรียน



ภาพที่ ก.4 หน้าผู้เรียนทั้งหมด



ภาพที่ ก.5 หน้าส่งงาน



ภาพที่ ก.6 หน้าให้คะแนน