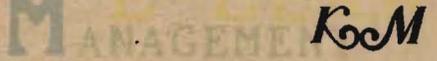


# 9 เทคนิคกระตุ้นความสนใจผู้เรียน

- 01 ใจดีของจริงที่ผู้เรียน ไม่เคยเห็นมาก่อน
- 02 ใช้รูปงานของตนเอง
- 03 การทายปริศนา
- 04 ใช้คำถามที่ชวนคิดหาคำตอบ
- 05 การสนทนาตาม/แสดงความคิดเห็น
- 06 นำเสนอคลิปวิดีโอสั้นๆ และชวนสงสัย
- 07 เชิญวิทยากรที่มีประสบการณ์มาจุดประกาย
- 08 สร้างการทดลองที่น่าตื่นเต้นแล้วชวนหาคำตอบ
- 09 เล่าเรื่อง นิทาน ชวนคุยประเด็นที่กำลังอยู่ในกระแส และเชื่อมโยงบทเรียน



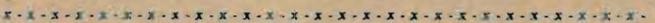
แนวปฏิบัติที่ดีการจัดการความรู้ (KM) ด้านการผลิตบัณฑิต  
ประเด็นหัวข้อ "การพัฒนาทักษะการเรียนรู้การสอนผ่านระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์"

คณะวิทยาการจัดการ โดยฝ่ายวิชาการ ได้ประชุมคณะกรรมการบริหารคณะ  
เพื่อ ให้หลักสูตรนำประสบการณ์ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้การสอน  
ผ่านระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มาจัดการความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้  
กับอาจารย์และประธานหลักสูตรและดำเนินการบันทึกความรู้  
และแก่นความรู้ไว้สำหรับ ใช้งานและปรับปรุงเป็นชุดความรู้  
เชื่อมโยงกับการปฏิบัติงานและเหมาะสม  
ต่อการ ใช้งานมากขึ้นโดยจัดทำเป็น  
เอกสารการจัดการความรู้ (Knowledge Management)  
สรุปและสังเคราะห์ ด้านการผลิตบัณฑิต ประจำปีการศึกษา 2564 ดังนี้

1. ผนวกรวมศึกษาเรียนรู้การพัฒนาทักษะการเรียนรู้การสอน  
ผ่านระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) หรือรูปแบบอื่น ๆ
2. ผนวกรวมประยุกต์ใช้ความรู้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญ
3. ผนวกรวมออกแบบรูปแบบการพัฒนาทักษะการเรียนรู้การสอน  
ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)



คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์  
83 หมู่ 11 ถนนสระบุรี-หล่มสัก  
ตำบลสะเดียง อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ 67000



Tel. 056-717134  
Fax. 056-717150



การพัฒนา **ทักษะ**  
การเรียนรู้การสอน

ผ่านระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ประจำปีการศึกษา **2566**



# KNOWLEDGE MANAGEMENT

ออกแบบรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาทักษะการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

## E-LEARNING

CHECK-IN

เทคโนโลยีกับการเรียนรู้

เกมกับการเรียนรู้

เกมกับการเรียนรู้  
GAME BASED LEARNING

การเรียนรู้เชิงรุก  
ACTIVE LEARNING

- 2
- Input
  - Process
  - Output

- 4
- Kahool
  - Quizizz
  - Class23

3

- เนื้อหาจับคู่สอนร่วมกัน
- มีวิดีโอ
- ผู้เรียนมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์
- ผู้เรียนจะลอง อ่าน ฟังบท การสัมภาษณ์
- สื่อจะนำไปถึงความคุ้นเคยและการจดจำของผู้เรียนเป็นหลัก

1. นำเข้าสู่บทเรียนระดับ ให้อะยากเรียนรู้
2. จัดการขั้นเตรียมพร้อมกลุ่ม/ ส่วนชื่อ/ให้คะแนน

เครื่องมือสนับสนุนการเรียนการสอนออนไลน์

3. เกณฑ์ทวนความรู้สั้นนอกเวลา
4. ระดมสมองนำเสนอแบบเปิดปฏิสัมพันธ์

5. เกมออนไลน์ เล่นออนไลน์ได้
6. ประเมินผลบ้างง่ายในงาน+สอนออนไลน์
7. ทบทวนความรู้ในและนอกชั้นเรียน
8. รายการเกมโชว์ เกมเบ็ดเตล็ดบ้าง

## เทคนิคการสอน : แนว

การสอน

การสอนแบบ SPEED LE

การสอนแบบ 6 C -

การสอนคิดแบบ 4 ด MODE

การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5ES INSTRUCTIONAL)

การสอนแบบซิปปา (CIPPA MO

การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PROBLEM-BASED LEARNING:

การสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (PROJECT-BASED LEARNING: PBL)

การแบบเทคนิค 5W1H

การสอนแบบ GAME-BASAD LEARNING หรือ GBI

การสอนแบบ SQ 3R (พัฒนาทักษะการอ่าน)

การสอนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (TEAM-BASAD LEARNING: TBI)

การสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (FLIPPED CLASSROOM)

การสอนแบบใช้คำตอบเป็นฐาน ANSWER-BASED LEARNING: (ABI)

กิจกรรมการเรียนรู้  
ด้วยกิจกรรม check-in

- 5
- สนับสนุนให้คิดความเข้าใจเนื้อหา
  - ช่วยคิดวิเคราะห์
  - สร้างบรรยากาศ/สถานการณ์ให้ฝึกการเชื่อมโยงอย่างมีความหมาย
  - ผู้เรียนมีส่วนร่วมผู้เรียนแต่ละกลุ่ม และระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง