

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

KNOWLEDGE MANAGEMENT *KoM*

แนวปฏิบัติที่ดีการจัดการความรู้ (KM) ด้านการผลิตบัณฑิต
ประเด็นหัวข้อ "การพัฒนาทักษะการเรียนการสอนผ่านระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์"

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

1. ผนวกรวมวิชาเรียนรู้การพัฒนาทักษะการเรียนการสอน
ผ่านระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) หรือรูปแบบอื่น ๆ
2. ผนวกรวมประยุกต์ใช้ความรู้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญ
3. ผนวกรวมออกแบบรูปแบบการพัฒนาทักษะการเรียนการสอน
ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)

.....

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

.....

Tel. 056-717134
Fax. 056-717150

.....

KNOWLEDGE MANAGEMENT *KoM*

การพัฒนา **ทักษะ**
การเรียนการสอน

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

- เนื้อหาจับใจสอนร่วมกัน
- มีวิดีโอ
- ผู้เรียนมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์
- ผู้เรียนจะลอง อ่าน ฟังบท การสัมภาษณ์
- สื่อสารกับเพื่อนและอาจารย์และการลงมือปฏิบัติ

1. นำเข้าสู่บทเรียนระดับ ให้อะยากเรียนรู้
2. จัดการขั้นเตรียมพร้อมกลุ่ม/ ส่วนย่อย/ให้คะแนน

เครื่องมือสนับสนุนการเรียนการสอนออนไลน์

3. เก็บบททวนความรู้สั้นนอกเวลา
4. ระดมสมองนำเสนอแบบนิปปฏิสัมพันธ์

5. เกมออนไลน์ เล่นออนไลน์
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
 - ผู้เรียนมีส่วนร่วมผู้เรียนและผู้สอน และระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง