

การใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้

Instructional Media for Learning



รองศาสตราจารย์ ดร.ปรัชญนันท์ นิลสุข
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ

RMUTT'Smart Teacher Model

- หัวข้อ "นวัตกรรมสื่อ"

ตอน การใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ระดับอุดมศึกษา

ห้อง **806** อาคารเรียนรวมและปฏิบัติการ (ตึก 13 ชั้น)

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

วันที่ **23** มิถุนายน พ.ศ. **2559**





- 
- A 3D illustration of a classroom. Five blue, rounded figures representing students are seated at small desks, each with a laptop. They are facing a red, rounded figure representing a teacher. The teacher is standing and pointing with a stick at a large whiteboard. The scene is set against a plain grey background with a white floor.

People Generally
Remember:

People Are Able To:
(Learning Outcomes)

10% of what they Read

20% of what they Hear

30% of what they See

50% of what they hear
and see

70% of what they
say and write

90% of what
they do

Read

Hear

View Images

Watch Video

Attend Exhibit/Sites

Watch A Demonstration

Participate in Hands-On Workshop

Design Collaborative Lessons

Simulate or Model a Real Experience

Design/Perform a Presentation - Do The Real Thing

Define

List

Describe

Explain

Demonstrate

Apply

Practice

Analyze

Design

Create

Evaluate

Dale's Cone of Experience

Cognitive



Characterization
by Value Set

Organization

Valuing

Responding

Receiving

Affective

Psychomotor

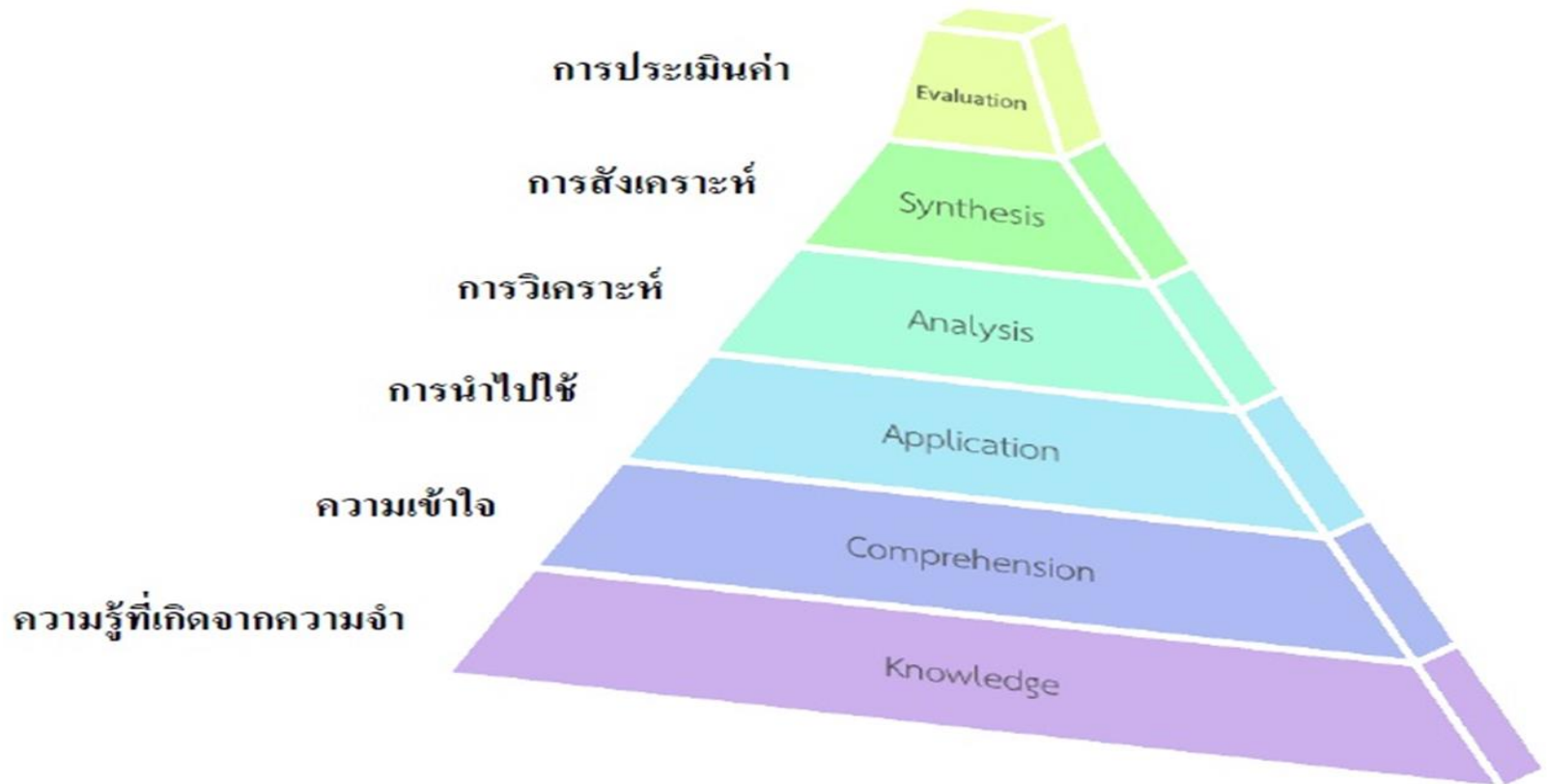


Bloom's Taxonomy of Learning Domains



การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

แบ่งการเรียนรู้เป็น 6 ระดับ

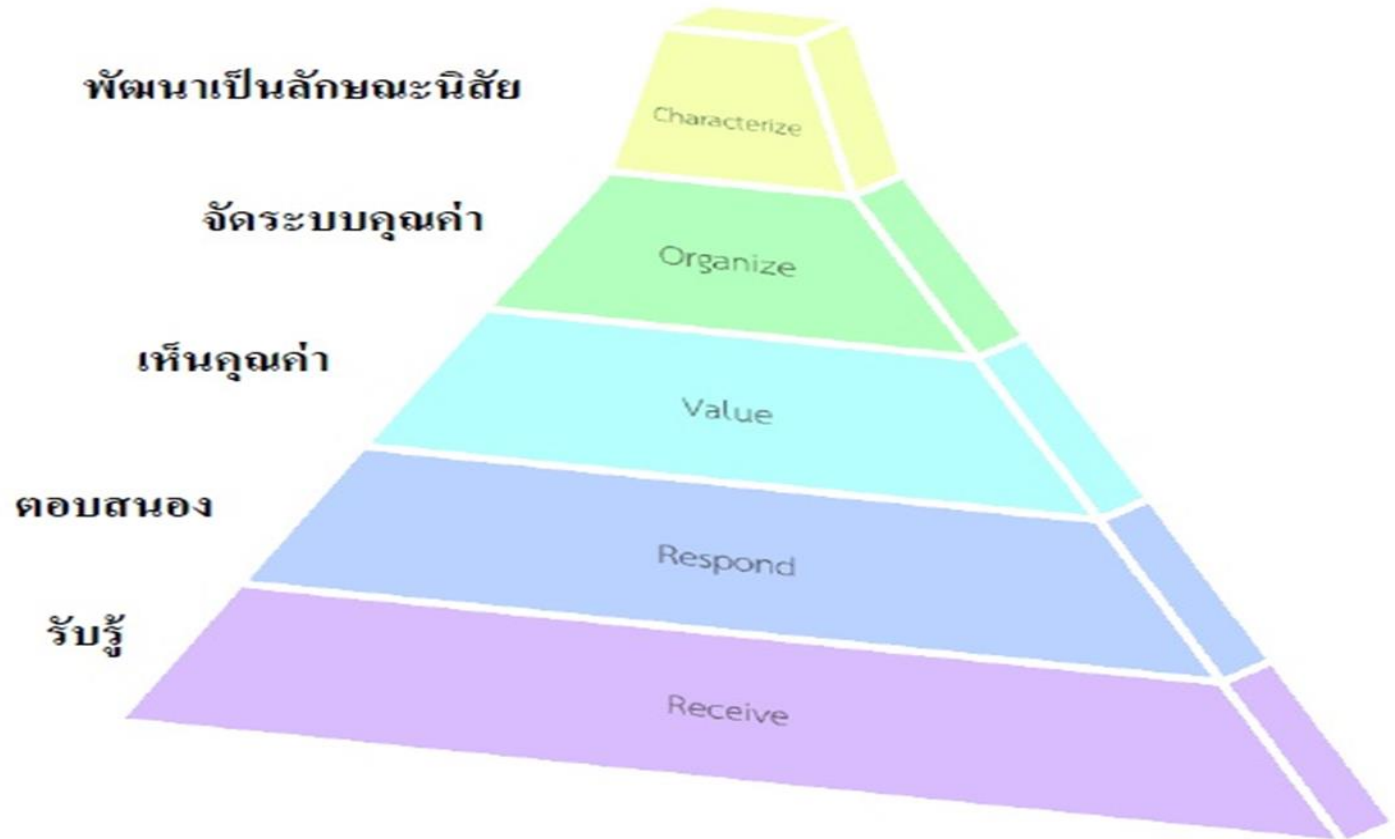


พุทธิพิสัย (Cognitive Domain)



การเรียนรู้ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) (พฤติกรรมด้านจิตใจ)

แบ่งการเรียนรู้เป็น 5 ระดับ

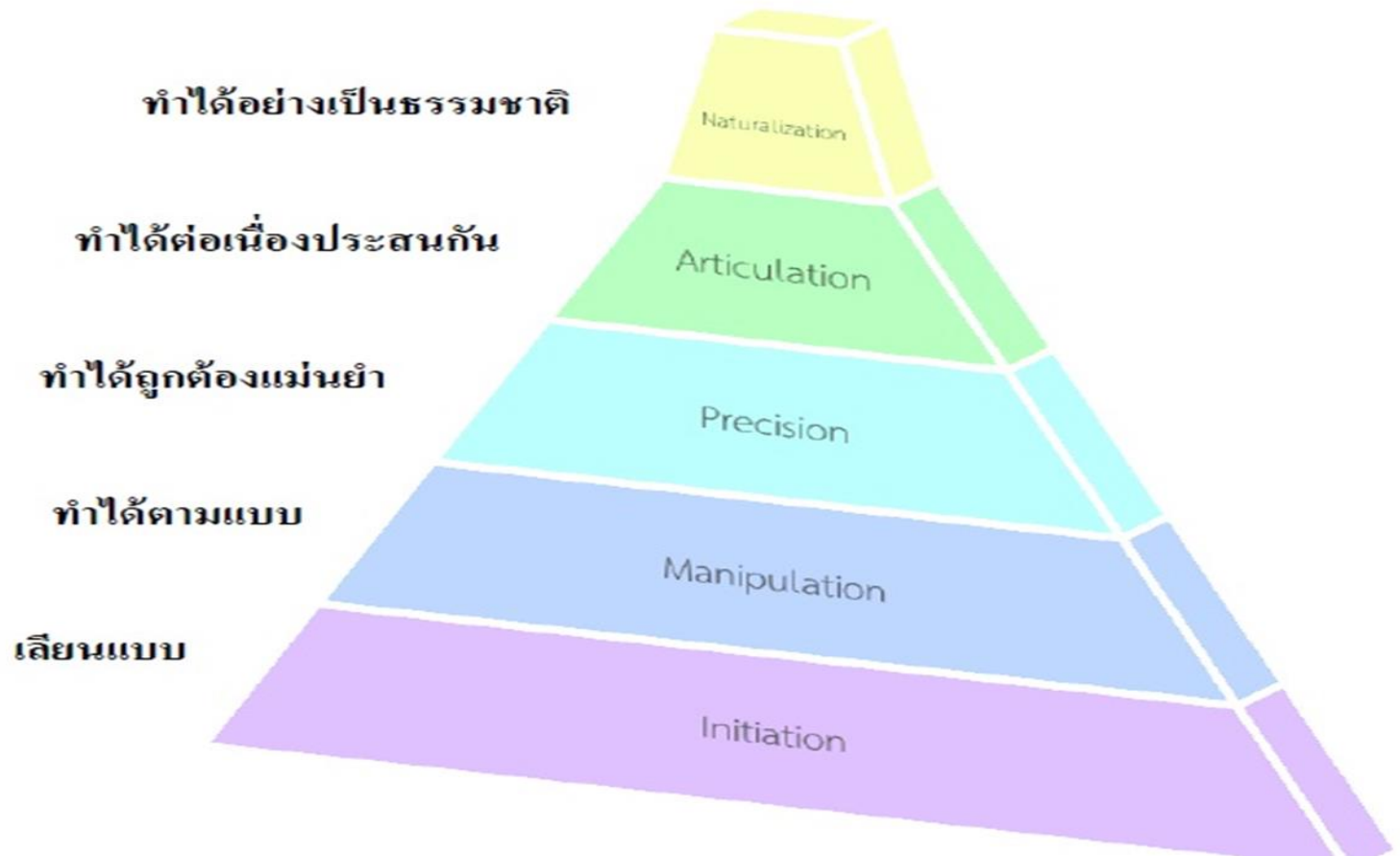


จิตพิสัย (Affective Domain)



การเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

แบ่งการเรียนรู้เป็น 5 ระดับ



ทักษะพิสัย (Psychomotor)





1910s | 1920s | 1930s | 1940s | 1950s | 1960s | 1970s | 1980s | 1990s | 2000s | 2010s

Visual Instruction

The visual instruction movement of the 1910s and 20s involved the use of slides, photos, and silent films as complements to traditional teaching. Instructional films became popular around 1910 and were widely used in schools. Many felt that the motion picture would revolutionize schooling. Although the impact of films did not live up to this expectation, the interest in visual education led to the establishment of many professional organizations, departments, journals, and educational programs aimed at studying and improving the use of visual media in schools (Reiser, 2001).

Audiovisual Instruction

Interest in instructional media grew again with the development of films incorporating sound and the radio. The attention to sound in media during the latter half of the 1920s and the 1930s led to what was known as the audiovisual instruction movement. Three of the organizations formed to study visual education merged into one, which provided a strong leadership for advocating the use of instructional media. Many books on the subject were also published, and during this period the idea that effective instructional media should present concrete concepts in a realistic context came to the forefront of educational thought (Reiser, 2001).

Instructional Television

Instructional television began to grow in the 1950s because of funding from Ford Foundation and because of the FCC's decision to reserve specific channels for educational programming. Though popular and well-funded, televisions in schools did little to impact the way students learned, and by the mid-1960s, interest in this media had subsided greatly. Reiser (2001) ascribed this in part to "the mediocre instructional quality of some of the programs that were produced; many of them did little more than present a teacher delivering a lecture" (p. 58).

Computers

In the 1950s and 60s, researchers were hard at work developing computer-aided instruction (CAI) programs and teaching machines; however, these systems did not catch on widely. It wasn't until the 1980s, when the first personal computer became available, that computers became a popular and viable educational resource. By the mid-1990s, schools averaged one computer per nine children, but the impact on the way teachers taught was still minor. The computers were used mainly for drill and practice programs and for word processing (Reiser, 2001).

The Future of Instructional Media

Half of internet users now connect through a mobile phone rather than a traditional PC. Because of this, mobile learning is growing rapidly and "is predicted to be even more important" (Stevens, 2012, p. 49) than elearning. As technology continues to progress, instructional media becomes more powerful and can reach a far greater audience. Likewise, there are more and more exciting opportunities for instructional designers to use media to teach students around the world in new and innovative ways.

The Internet

Beginning in the mid-90s, the use of the internet for instruction began quickly growing. The internet, unlike the instructional media which came before it, allowed for two-way communication among students and teachers and offered a greater level of interactivity than ever before. As Reiser (2001) explained, "the internet has been viewed as a means of providing instruction and information to widely dispersed learners at a relatively low cost" (p. 60). By 1998, 78% of four-year colleges offered at least one distance learning course. The number of computers in schools continued to grow in the 1990s and into the 21st century, with most schools offering internet access to students (Reiser, 2001).

References

- Reiser, R. A. (2001). A history of instructional design and technology: Part I: A history of instructional media. *Educational Technology, Research, and Development*, 49(1), 53-64. Retrieved from <http://www.springerlink.com/content/1042-1629>
- Stevens, E. (2012, February). Mobile education – the future of learning. *Training Journal*, 46-49. Retrieved from <http://www.trainingjournal.com/magazine/>

ประเภทของสื่อการเรียนรู้

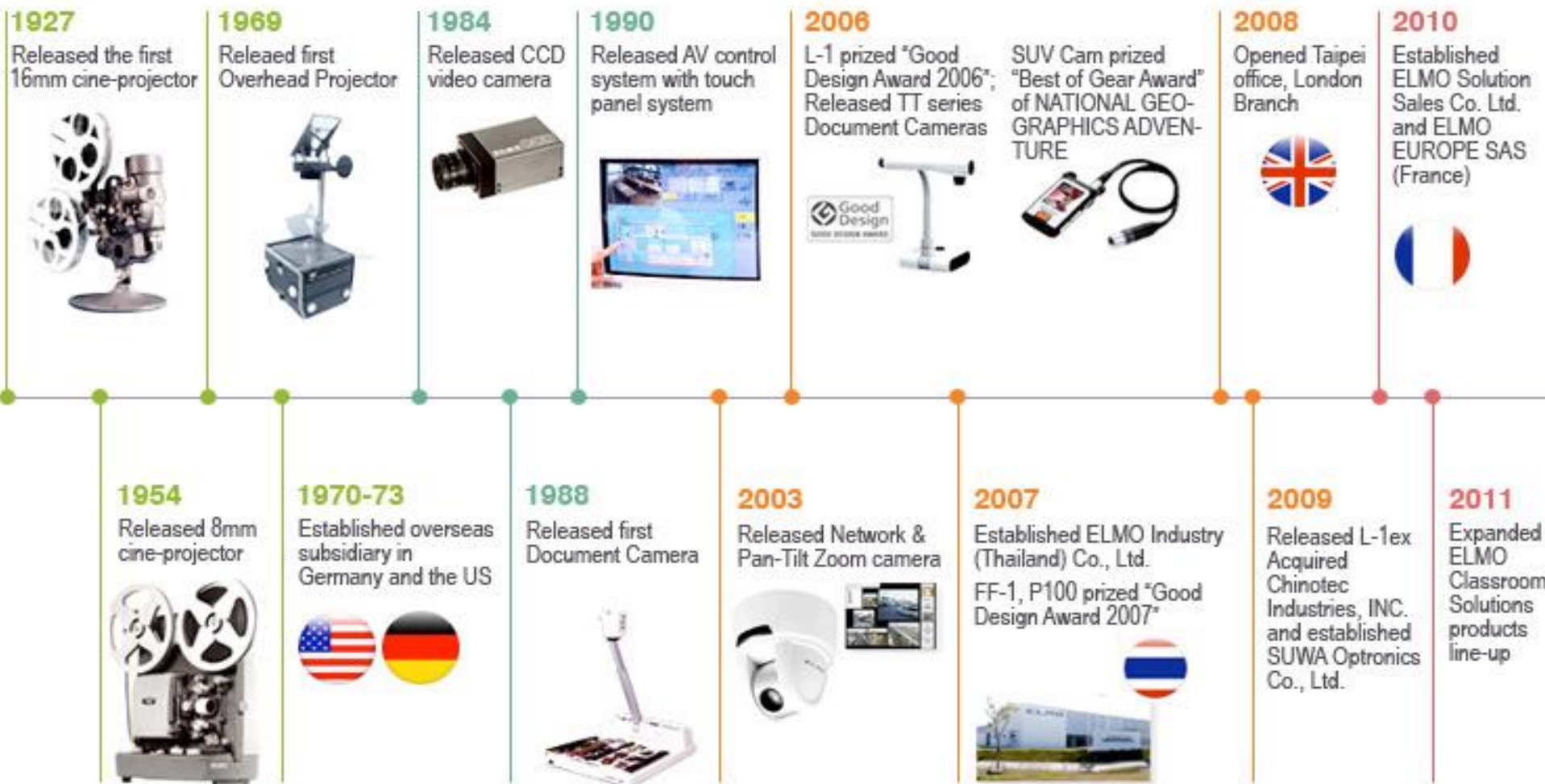
- สื่อวัสดุ
- สื่อเครื่องมืออุปกรณ์
- เทคนิควิธีการ
- สื่อภาพ
- สื่อเสียง
- สื่อเคลื่อนไหว
- สื่อสิ่งพิมพ์
- สื่อผสม
- สื่อดิจิทัล





สื่อวัสดุ





สื่อเครื่องมืออุปกรณ์





สื่อนองจริง





สื่อนำร่อง



อิทธิบาท 4

ธรรมะที่ทำให้สำเร็จ

1. จันทะ

รัก+พอใจกับงานที่ทำอยู่

ตกอยู่ในภวังค์แห่งความรัก(งาน)



ตามตัวเองว่าอยากทำอะไร และศรัทธาในสิ่งที่ทำ

3. จิตตะ

เอาใจใส่รับผิดชอบ

ง่วงก็ต้องสู้..ครอกกก

z z Z



รับผิดชอบหน้าที่ของตัวเองให้ดีที่สุดและ
ไม่ไปก้าวก่ายหน้าที่ของคนอื่น

2. วิริยะ

ขยันหมั่นเพียร

ขยันแบบนี้รุ่งแน่นอน



ใช้เวลาและฝึกฝนให้ตัวเองเก่งขึ้น

4. วิมังสา

เข้าใจทำ



ทำงานด้วยปัญญา ด้วยสมองคิด ไม่ใช่สักแต่ว่าทำ



facebook.com/Memblr.Thailand

สื่อภาพ (Infographics)





RMUTT รวมบัณฑิตนักปฏิบัติ

สื่อเสียงและภาพเคลื่อนไหว





สื่อสิ่งพิมพ์





นิทรรศการ / ศึกษาดูงาน





หน้าหลัก

- Site news
- RMUTT Digital Library
- RMUTT TV
- ICT Support
- RMUTT-TCU
- Library@RMUTT

สมาชิกออนไลน์

- (ในช่วง 60 นาทีที่ผ่านมา)
- วิชา บุญศิริ
 - พัชรี อังฉนวนไพศาล
 - บุศคลกรวิไล
 - ภัทรพล นุ่มพันธ์
 - คุณไชยภูมิ ตงประเสริฐ
 - นางสาวรัชฎาภรณ์ บุญอินทร์



ยินดีต้อนรับเข้าสู่บริการ
ห้องเรียนและสื่อการสอนออนไลน์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ขอเรียนเชิญอาจารย์เข้าร่วม

โครงการอบรมการใช้ห้องเรียนออนไลน์
www.moodle.rmutt.ac.th

สิ่งที่ต้องเตรียมมา



1. ไฟล์เนื้อหา Word PPT
PDF หรืออื่นๆ



2. ข้อสอบพร้อมเฉลย ที่
ต้องการนำเข้าสู่ระบบ จะต้อง
เป็น Word

ปฏิทิน

June 2016						
อา.	จ.	อ.	พ.	พ.	ศ.	ส.
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

กิจกรรมล่าสุด

กิจกรรม ตั้งแต่ Sunday, 19 June
2016, 09:43PM

รายงานฉบับสมบูรณ์ของกิจกรรมล่าสุด

ไม่มีอะไรใหม่ตั้งแต่คุณคลิกอันนี้สุดท้าย

STAT



สื่ออิเล็กทรอนิกส์



VARK

LEARNING STYLE

Visual learner

colors



graphs



charts



diagrams



maps and plans



Auditory learner

discussions



stories



chat



guest speakers



Recording



Reading learner

lists



notes and text in all its



formats and whether in



reading



Kinesthetic learner

senses



practical exercises



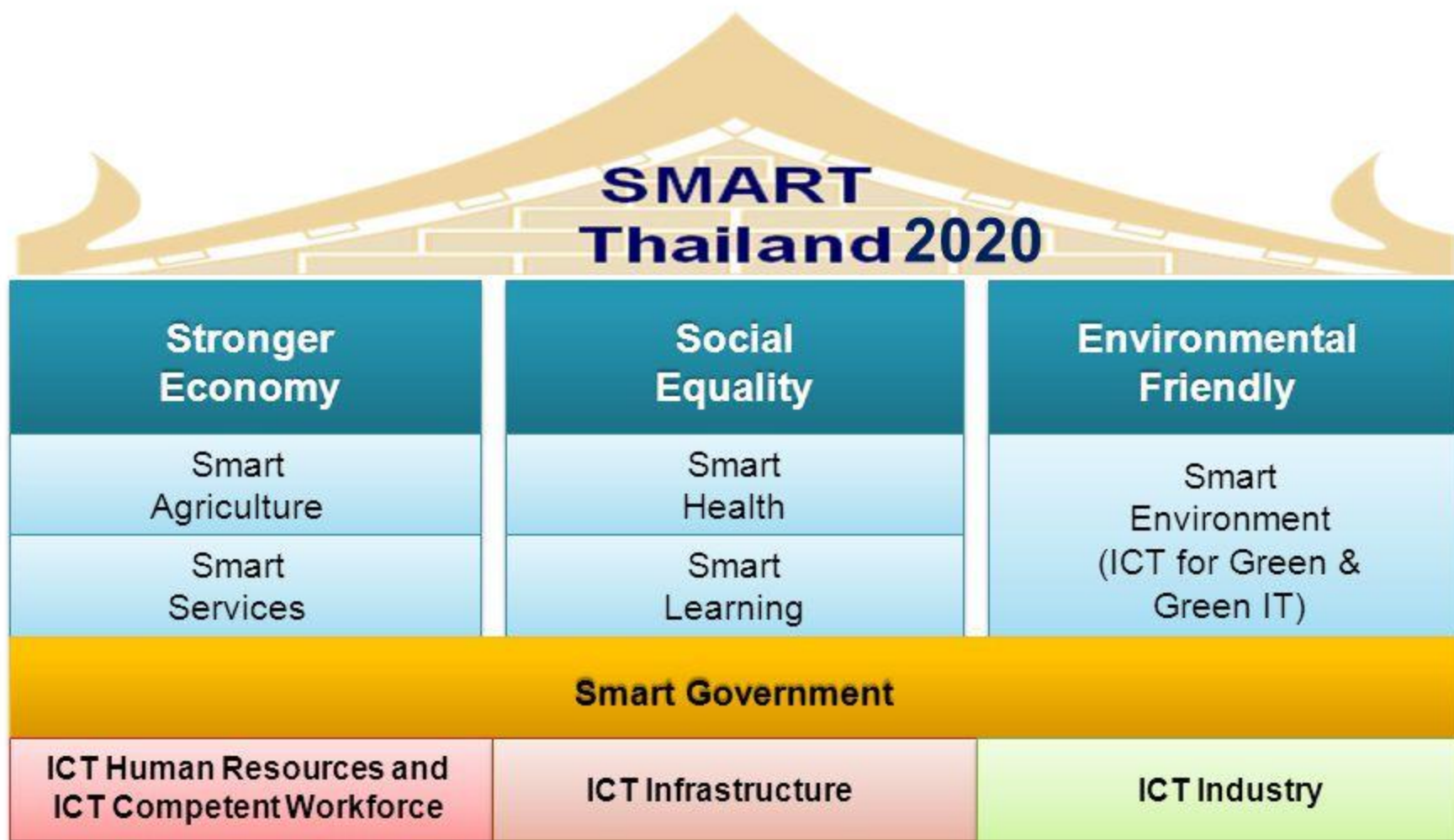
role playing



hands-on activities



ICT Policy Framework 2020



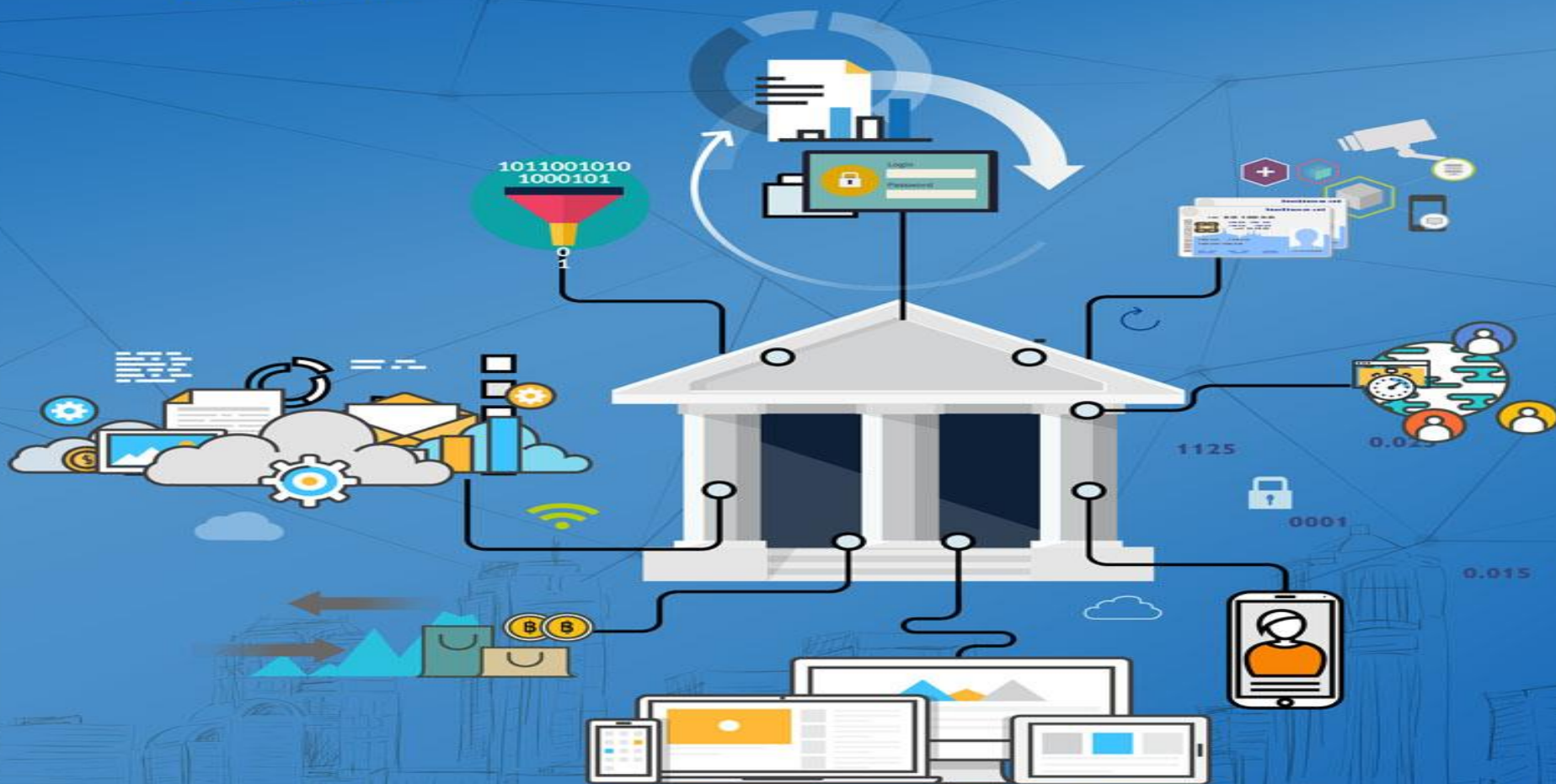


2016-2019

Three-year plan DIGITAL GOVERNMENT development



EGA
e-Government Agency



แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย

ระยะ 3 ปี พ.ศ. 2559-2561

ยุทธศาสตร์รัฐบาลดิจิทัล 2559-2561

ยุทธศาสตร์ที่ 1

การพัฒนาและยกระดับขีด
ความสามารถรองรับการไปสู่
รัฐบาลดิจิทัล



การบูรณาการข้อมูลผ่านระบบ
เชื่อมโยงข้อมูลกลาง

การยืนยันตัวตนและบริหารจัดการ
สิทธิโดยใช้ Smart Card หรือ
ผ่านบัญชีผู้ใช้อิเล็กทรอนิกส์กลาง

การให้ทุกข้อมูลงานบริการ
ผ่านจุดเดียวโดยมีผู้รับบริการ
เป็นศูนย์กลาง

การแก้ไขเรื่องร้องเรียนและการ
เข้าถึงความต้องการในเชิงรุก

โครงสร้างพื้นฐานการให้บริการ
อิเล็กทรอนิกส์

ยกระดับศักยภาพ
บุคลากรภาครัฐ

ยุทธศาสตร์ที่ 2

การยกระดับคุณภาพชีวิต
ของประชาชน



การให้บริการความช่วยเหลือ
แบบบูรณาการในเชิงรุก

การบูรณาการตลาดแรงงาน
แบบครบวงจร

ยุทธศาสตร์ที่ 3

การยกระดับขีดความสามารถใน
การแข่งขันของภาคธุรกิจ



การเกษตรแบบครบวงจร
รายบุคคลผ่านการบูรณาการ

การบูรณาการด้านการท่องเที่ยว
แบบครบวงจร

การบูรณาการงานบริการ
ด้านการลงทุนข้ามหน่วยงาน

การบูรณาการการนำเข้าส่งออก
แบบครบวงจร

การส่งเสริม SME แบบบูรณาการ
เชิงรุกเพื่อส่งเสริมการเติบโต

ระบบภาษีบูรณาการ
ข้ามหน่วยงานแบบครบวงจร

ยุทธศาสตร์ที่ 4

การยกระดับความมั่นคงและเพิ่ม
ความปลอดภัยของประชาชน



การรักษาความปลอดภัยสาธารณะ
ในเชิงรุกโดยใช้เครื่องมือวิเคราะห์
ข้อมูลเชิงลึก

การประเมินความเสี่ยงผู้โดยสาร
ข้ามแดนล่วงหน้าและพิสูจน์ตัวตน
ผ่านช่องทางอัตโนมัติ

การบูรณาการข้อมูล
เพื่อป้องกันภัยธรรมชาติ

การบูรณาการข้อมูลระหว่าง
หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อ
บริหารจัดการในภาวะวิกฤต

4G คือ infrastructure ที่สำคัญ

AIS

dtac

True

เห็นพ้องต้องกันว่า

**4G คือ infrastructure ที่สำคัญที่สุด
สำหรับ Digital Economy**

ที่ประเทศไทยกำลังจะก้าวไป

โดยในปัจจุบันคนไทย

ใช้สมาร์ทโฟน 3.1 ชั่วโมงต่อวันและ

Data Penetration ในประเทศไทย 45-50%

และทุกๆ 10% ที่เพิ่มขึ้นของ Data Penetration
จะส่งผลให้จีดีพีโตขึ้นถึง 1.5%

4G hard side and soft side

เพื่อไม่ให้เกิดการพัฒนา 4G ต้องเสียเวลา
การพัฒนา 4G ต้องมองสองด้านด้วยกัน
ได้แก่ hard side and soft side ไปพร้อมๆ กัน

Hard side การติดตั้ง 4G ทั่วประเทศ
หาสัญญาณเร็วที่สุด เพื่อผลประโยชน์
ของคนในประเทศ เฉกเช่นเดียวกับการ
สร้าง infrastructure อื่นๆ

Soft side ทุกภาคส่วนพัฒนา Solution
ตอบสนองต่อตลาด
เช่น การศึกษา ไอที เป็นต้น

4G Digital trend

Cloud

Software as a service

Marketeer





moodle



flickr



The 21C
Teacher



Digital Citizen

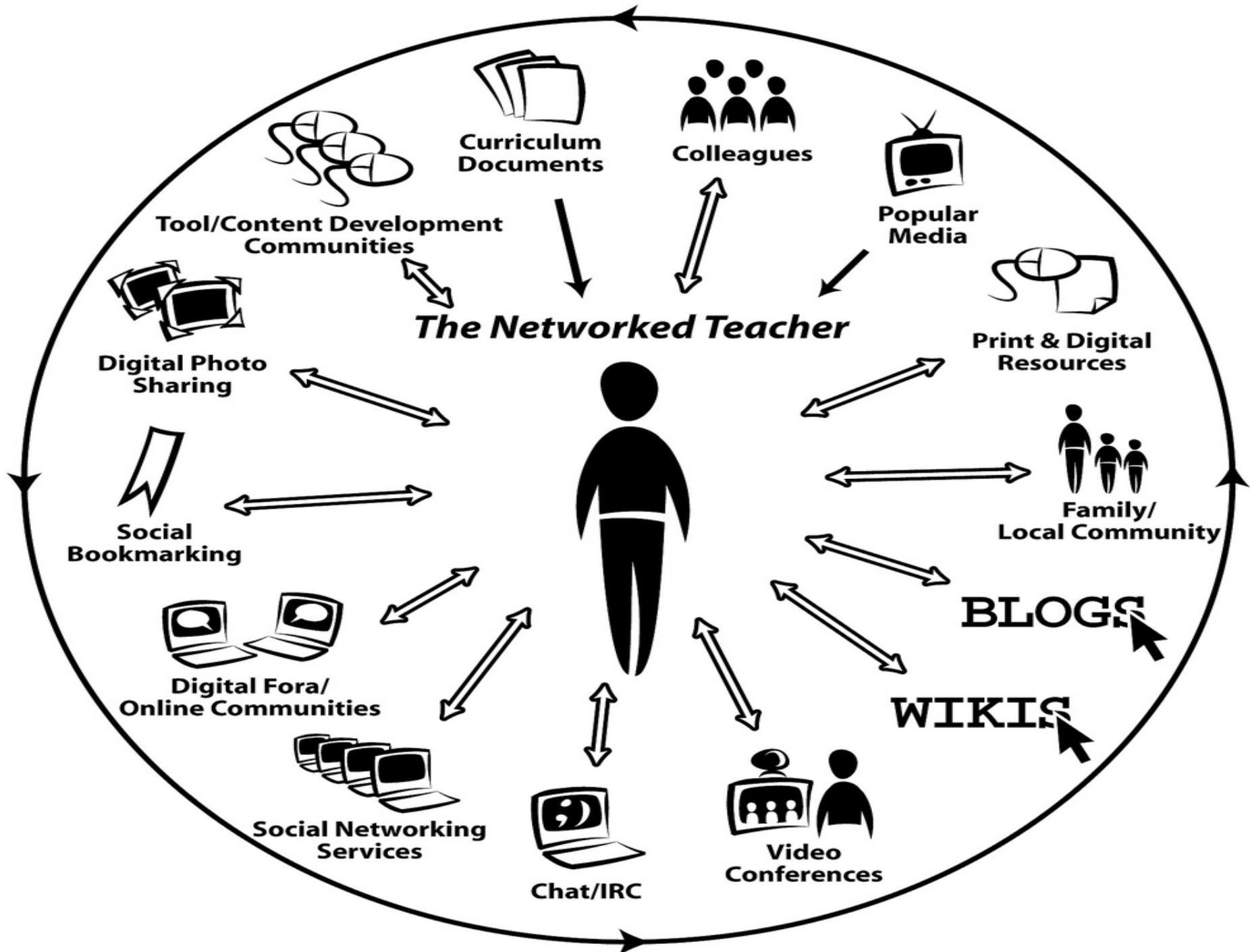


Digital Native

Digital Immigrants







e-Training

โครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเพื่อการฝึกอบรมออนไลน์



E-TRAINING สำนักพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรอาชีวศึกษา



E-Training

โครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเพื่อการฝึกอบรมออนไลน์

Any Time

II

III

IV

วิชาการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บ

การเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

สนับสนุนโครงการโดย ศูนย์วิจัยการจัดการนวัตกรรมการและเทคโนโลยี มจพ. และ ศูนย์วิจัยเทคโนโลยีทางอาชีวศึกษา มจพ.

Any Where

Any Place

V

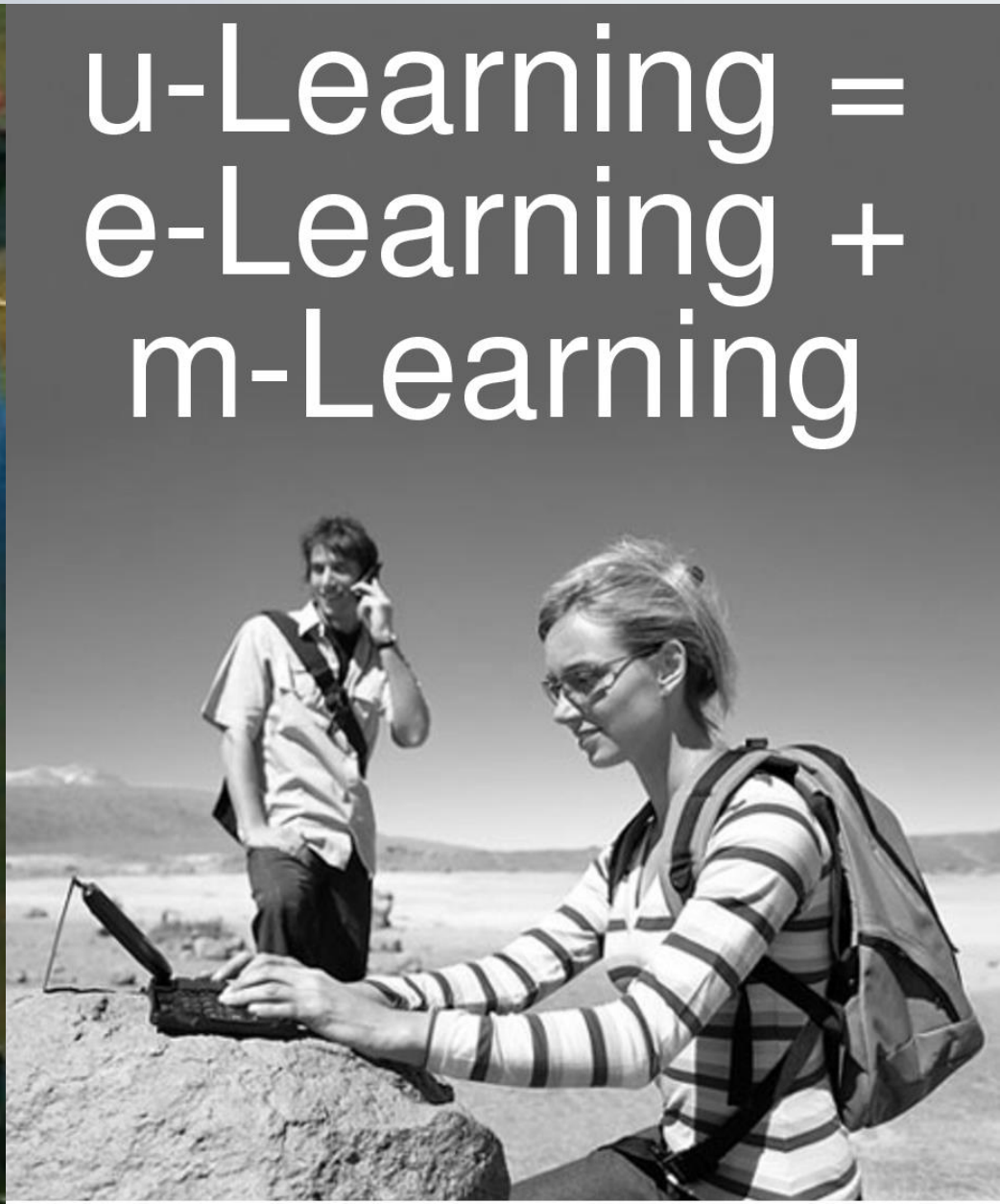


m-Learning



Ubiquitous Learning : u-Learning

u-Learning =
e-Learning +
m-Learning



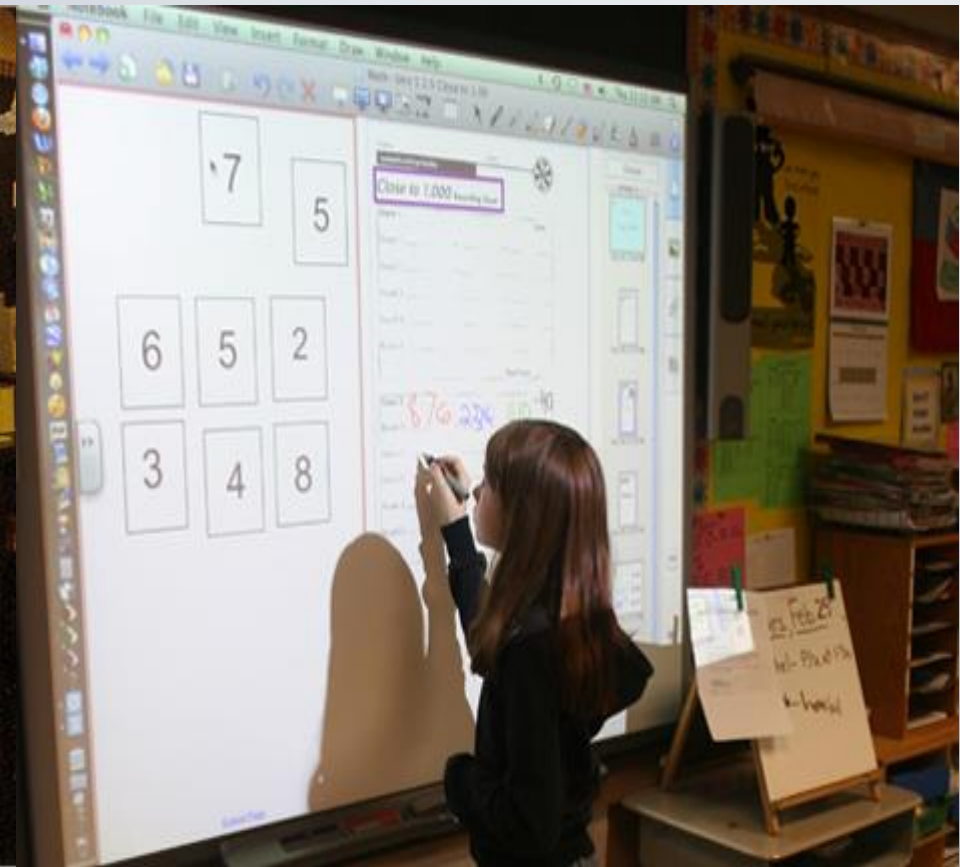
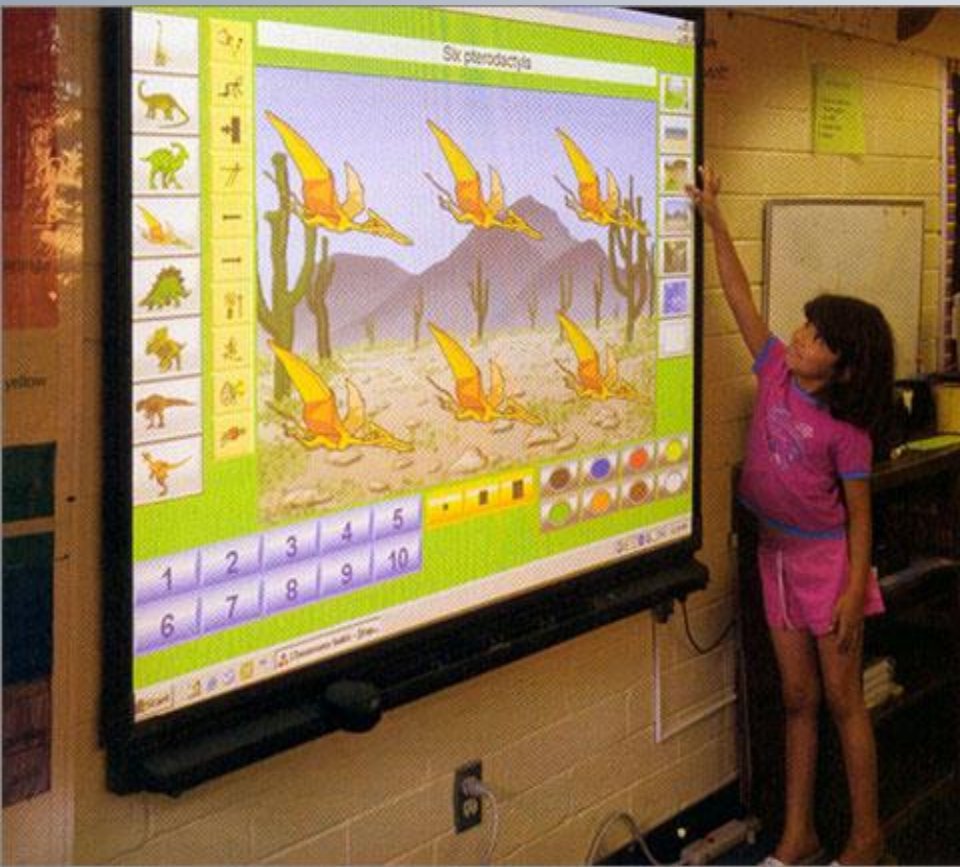
Blended Learning

Face to Face + Online Learning

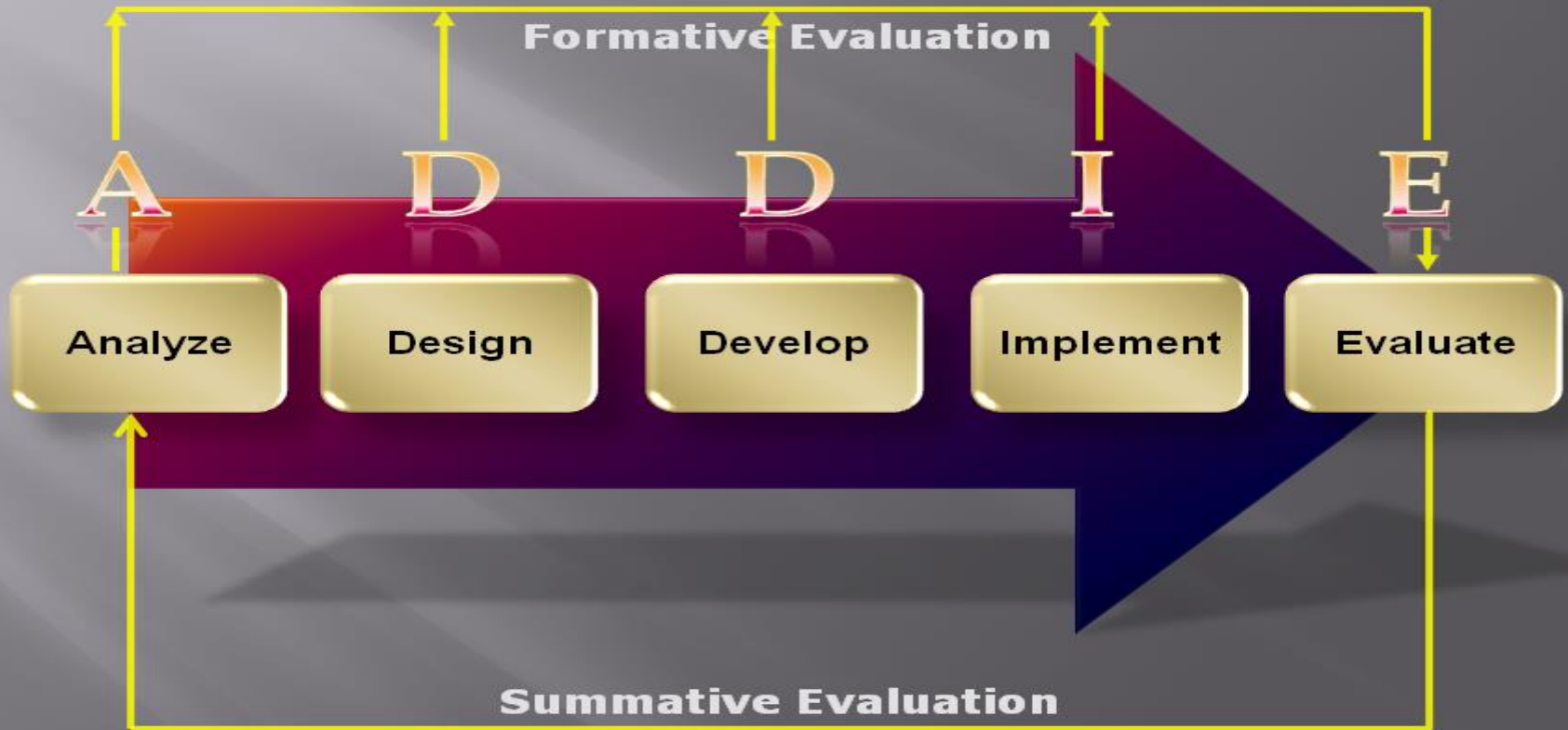
Instructional Technology = Helping People Learn Better



Interactive White board : Hybrid Learning



The Instructional Design Process



Copyright Wayne Pascall © 2008

ADDIE Model



themegallery.com



Learning Outcomes

- ด้านคุณธรรม จริยธรรม
- ด้านความรู้
- ด้านทักษะทางปัญญา
- ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
- ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ



21st Century Student Outcomes and Support Systems



มาตรฐานและการวัดผล

หลักสูตรและวิธีการสอน

การพัฒนาวิชาชีพ

บรรยากาศการเรียนรู้



Communication

Collaboration

Critical Thinking and Problem Solving

Creativity and Invention

Global Awareness

Information and Technology Literacy

Self-direction

<http://iohncaswell.com/blog/>

ทักษะพื้นฐานที่สำคัญในศตวรรษที่ 21





ตั้งใจฟังอาจารย์อย่างจริงจัง
ไม่สนใจไปที่อื่น ตามองอาจารย์
หูก็ฟังอาจารย์



ฟังแล้วให้นำมาคิดวิเคราะห์
ให้เข้าใจ



ถ้ายังไม่เข้าใจก็ให้ถามอาจารย์
จนเข้าใจอย่างแจ่มแจ้ง ชัดเจน



เมื่อต้องรู้ความรู้ หรือข้อสรุป
อย่างไร ให้จดไว้บันทึกไว้ เพื่อ
จะได้นำมาทบทวน

บทสรุป

- สื่อเพื่อการเรียนรู้ประกอบด้วยสื่อที่เป็นเครื่องมืออุปกรณ์ วัสดุ อุปกรณ์และเทคนิควิธีการสอน สื่อการเรียนรู้มีทั้งที่เป็นสื่อหลักและสื่อเสริม เป็นเครื่องมือของอาจารย์ในการสอนและเป็นตัวช่วยของผู้เรียน
- สื่อการเรียนรู้ไม่สามารถสอนได้ด้วยตัวเอง ต้องอาศัยอาจารย์เป็นผู้คิดและสร้างเพื่อตอบสนองการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน
- สื่อการเรียนรู้ไม่ใช่สิ่งที่มาทดแทนผู้สอน แต่เป็นเครื่องมือในการทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน



คำถาม

“...ผู้ที่เป็น ครู จะต้องนึกถึง
ความรับผิดชอบ
เพราะว่าถ้าเป็นครูแล้ว
ลูกศิษย์จะต้องนับถือได้
ต้องวางตัวให้เหมาะสมกับที่เป็นครู
ไม่ใช่วางตัวอย่างหนึ่ง
แล้วมาสอนอีกอย่างหนึ่ง...”

พระราชดำรัส พระราชทานเนื่องในวันการศึกษาสัมพันธ์ ณ
วิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร ๑๕ มีนาคม ๒๕๑๒

ชุมชนคนรักอาชีพครู www.รักครู.com



facebook.com/rukkroo

“อันอำนาจใดใดในโลกนี้
ไม่เห็นมีเปรียบปานการศึกษา
สร้างคนหาค่ามิได้ในโลกา
ขึ้นจากผู้ที่หา ค่าไม่มี”

มล.ปิ่น มาลากุล



facebook.com/rukkroo

รองศาสตราจารย์ ดร.ปรัชญนันท์ นิลสุข

ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

prachyanun@hotmail.com

<http://www.prachyanun.com>

081-7037515

