

ภาคผนวก ฉ

ภาพประกอบบทเรียนบนห้องเรียนเสมือนที่ประยุกต์รูปแบบการเรียนรู้
แบบใช้ปัญหาเป็นหลัก เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา

Prince of Songkhla University
Pattani Campus

บทเรียนบนห้องเรียนเสมือนที่ประยุกต์ใช้รูปแบบปัญหาเป็นหลัก เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยี

การศึกษา

ที่ตั้ง : www.thailead.com

http://www.thailead.com/ - Microsoft Internet Explorer

Address <http://www.thailead.com/>

You are logged in as Admin User (Logout)
English (en)

Technology Planning and Management in Education

Available Courses

Technology Planning and Management in Education

Technology คำอธิบายรายวิชา

ภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา การบูรณาการ-เทคโนโลยีในหลักสูตรและการสอน รูปแบบของหน่วยงานด้านเทคโนโลยีการศึกษา โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีการศึกษา การวางแผนและการจัดการ การประกันคุณภาพ การวางแผนกลยุทธ์ การจัดการการเปลี่ยนแปลง และการแพร่กระจายนวัตกรรม

เข้าสู่บทเรียน (คลิก)

Main Menu

- คู่มือการใช้งานห้องเรียนเสมือนจริง
- การเขียนโดยวิธีสถานการณ์จำลองคืออะไร(วัตถุประสงค์)
- เนื้อหา
- สถานการณ์จำลอง LINK (ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม)
- ห้องสนทนา-หัวข้อ-ค้นหา ปัญหาที่ชัดเจนจากสถานการณ์จำลอง
- ห้องสนทนา-หัวข้อ-ขอบเขตของปัญหา
- ห้องสนทนา-หัวข้อ-ตั้งสมมติฐานจากสถานการณ์จำลอง
- ห้องสนทนา-หัวข้อ-กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้
- หัวข้อ-ผลสรุปการค้นหาปัญหา
- หัวข้อ ขอบเขตของปัญหา
- หัวข้อ-สรุปสมมติฐานจากสถานการณ์จำลอง
- หัวข้อ-กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้
- กิจกรรม
- อภิธานศัพท์
- แบบทดสอบท้ายบทเรียน
- เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา
- Reflective

Activities

- Chats
- Forums
- Glossaries
- Quizzes
- Resources

This screenshot shows the 'Resources' page on thalead.com. The page title is 'Technology Planning and Management in Education'. The main content area is titled 'การเขียนบทเรียนโดยใช้สถานการณ์จำลองคืออะไร' (What is writing a lesson plan using simulation?). It includes a list of 8 points and a section for 'ลักษณะของการเขียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองบนห้องเรียนเสมือน' (Characteristics of writing lessons using simulation in a virtual classroom). The right sidebar contains a 'Main Menu' and 'Activities' section.

thalead > Resources > การเขียนบทเรียนโดยใช้สถานการณ์จำลองคืออะไร (โดยประเสริฐ)

การเขียนบทเรียนโดยใช้สถานการณ์จำลองคืออะไร

การเขียนบทเรียนโดยใช้สถานการณ์จำลอง คือ วิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ โดยการผ่านสถานการณ์จำลอง เพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์เหตุการณ์ที่สามารถสมมติบทบาท และมีปฏิสัมพันธ์ กับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริง จากนั้นผู้เรียนต้องรวบรวมข้อมูลในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆ ได้อย่างเป็นขั้นตอน

ขั้นตอนการเขียนการสอนโดยการใช้ปัญหาเป็นหลักการดังนี้

- ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจสภาพปัญหาที่สถานการณ์จำลอง
- ขั้นที่ 2 ทำความชัดเจนและมอบหมายของปัญหา
- ขั้นที่ 3 วิเคราะห์ปัญหา
- ขั้นที่ 4 ตั้งสมมติฐานเบื้องต้นให้เป็นไปตามลำดับความสำคัญของปัญหา
- ขั้นที่ 5 กำหนดวิธีการและวิธีการเรียนรู้
- ขั้นที่ 6 รวบรวมข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ในสิ่งที่ต่าง และหลากหลาย แหล่ง
- ขั้นที่ 7 รวบรวมข้อมูลแล้วนำมาวิเคราะห์ผลที่ได้พร้อมกับการตรวจสอบว่าได้เป็น สมมติฐานที่วางไว้เบื้องต้น
- ขั้นที่ 8 สรุปหลักการและแนวคิดที่ได้จากการศึกษาปัญหา

ลักษณะของการเขียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองบนห้องเรียนเสมือน

เรื่องการเรียนรู้ทางสถานการณ์จำลอง

1. ใช้สถานการณ์จำลองเป็นหัวข้อให้ผู้ศึกษาค้นคว้า
2. สถานการณ์จำลองที่นำมาใช้ มีลักษณะเสมือน ไม่ชัดเจน ปัญหาหนึ่งปัญหา อาจมีคำตอบได้หลายคำตอบ หรืออาจมีเป็นปัญหาหลายทาง (Iled-Structure Problem)
3. ผู้เรียนเป็นคนแก้ปัญหาโดยอาศัยสถานการณ์จำลองในทาง ตัวตนเอง (Self-Directure Learning)
4. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ผ่านความรู้นั้นที่มีข้อมูลมาใช้
5. ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ และต้องมีการสื่อสารความเข้าใจ ให้สมบูรณ์และเป็นระบบ

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

หลังจากผู้เรียนได้ศึกษาบทเรียนเรื่องสถานการณ์จำลองในโดเมนการศึกษาแล้ว ผู้เรียนจะได้สังเกตว่ามีวิธีที่สัมพันธ์ทางเทคโนโลยีการศึกษา โดยสามารถสรุปและวิเคราะห์เนื้อหาที่ตนเองมีปฏิสัมพันธ์เป็นองค์ประกอบและขอบข่ายทางด้านเทคโนโลยีการศึกษาได้อย่างลึกซึ้ง

This screenshot shows a flowchart titled 'คู่มือการใช้งานห้องเรียนเสมือนจริง' (Manual for using virtual classroom work). The flowchart starts with 'เข้าสู่บทเรียน' (Enter lesson) and branches into 'สมัครสมาชิก' (Register) and 'อ่านคู่มือ' (Read manual). From 'สมัครสมาชิก', it goes to 'ความรู้พื้นฐาน' (Basic knowledge) and 'ความรู้ขั้นสูง' (Advanced knowledge). From 'อ่านคู่มือ', it goes to 'อ่านบทเรียน' (Read lesson) and 'ศึกษาวิธีการใช้งานและสถานการณ์จำลอง' (Study usage and simulation scenarios). The flowchart ends with 'เข้าสู่บทเรียน' (Enter lesson) again. The right sidebar contains a 'Main Menu' and 'Activities' section.

thalead > Resources > คู่มือการใช้งานห้องเรียนเสมือนจริง

คู่มือการใช้งานห้องเรียนเสมือนจริง

เข้าสู่บทเรียน

สมัครสมาชิก

อ่านคู่มือ

ความรู้พื้นฐาน

ความรู้ขั้นสูง

อ่านบทเรียน

ศึกษาวิธีการใช้งานและสถานการณ์จำลอง

เข้าสู่บทเรียน

อ่านที่แนบมาได้จาก Flowchart (คลิก)

thalead: http://www.thalead.com - Microsoft Internet Explorer

Address: http://www.thalead.com/mod/resource/view.php?id=8

Technology Planning and Management in Education

You are logged in as Admin User (Logout)

thalead > Resources > สถานการณ์จำลอง

สถานการณ์จำลอง

คุณมีเทคโนโลยีการศึกษาของโรงเรียนประถมประจำจังหวัดหนึ่ง มีการศึกษาระดับชั้นปีที่ 1-6 เป็นโรงเรียนสหศึกษา มีนักเรียนหญิงและนักเรียนชาย โรงเรียนมีขนาดใหญ่ ใช้ระบบประมวลผลแบบขนานจากภารกิจต่าง ๆ พร้อมกัน ภายใต้ระบบปฏิบัติการศึกษา พ.ศ. 2542 หมวด 9 และมีชุมชนที่เข้มแข็ง คอยสนับสนุนภารกิจวิชาการและการเรียนการสอนของคุณ

ปัจจุบันโรงเรียนแห่งนี้มีครูอยู่ทั้งหมด 127 คน นักเรียนประมาณ 2,000 คน มีครูผู้ดูแลงานด้านเทคโนโลยีการศึกษา ณ โรงเรียนศึกษา โรงเรียน 1 คน ซึ่งงานที่รับผิดชอบได้แก่ การให้บริการเกี่ยวกับซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนการสอนในวิชาวิทยาศาสตร์ และวิชาภาษาอังกฤษ 1 วิชาวิชา คือ วิชาคอมพิวเตอร์ วิชาภาษาอังกฤษ และวิชาคณิตศาสตร์ 4-6 จำนวน 18 คาบต่อหนึ่งสัปดาห์ รวมถึงให้คำแนะนำในการใช้สื่อดิจิทัลแก่ครู นักศึกษาด้านการประเมินผลมา ความคุ้มครองระบบสารสนเทศในโรงเรียน งานบำรุงรักษาและซ่อมแซมอุปกรณ์ต่างๆ งานภาพถ่ายและสิ่งได้รับมอบหมายอื่นๆ

กำหนดการเรียนการสอนได้จัดให้มีวิธีการคือ ขนิตแผ่นวีซีดี (VCD) ประกอบการเรียนการสอนแก่ครูและอาจารย์ โดยมีลักษณะคือ มีทั้งหมด ใน 5 วิชาวิชา ประกอบด้วย

ที่	รายวิชา	จำนวน
1	วิชา ฟิสิกส์	16 แผ่น
2	วิชา เคมี	16 แผ่น
3	วิชา ชีววิทยา	16 แผ่น
4	วิชา ภาษาอังกฤษ	16 แผ่น
5	วิชา คณิตศาสตร์	16 แผ่น
6	ผู้เชี่ยวชาญวิชาคณิตศาสตร์ศึกษา	1 แผ่น

และประกอบด้วย สารคดี ได้แก่

ที่	รายวิชา	จำนวน
1	กรมศิลปากร สารคดี ค้นคว้า ส่องโลก	2 แผ่น
2	หัวใจแห่งบุญ นมคุณ วิมลสิลา	2 แผ่น
3	รวมผลงานจากมูลนิธิสารคดี	2 แผ่น

ด้านครูผู้สอน จากจำนวนทั้งหมด 127 คน มีผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เอื้อต่อการเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงกันภายในโรงเรียน ประมาณ 65% แต่สามารถใช้งานได้จริงเพียง 40% ส่วนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีไว้ใช้เพื่อการศึกษามีเพียง 30 เครื่อง คิดต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ปัจจุบันคุณวางแผนจะนำคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก (Notebook) มาใช้ที่มหาวิทยาลัย เพื่อจัดทำเอกสารการสอนด้วยตนเอง ส่วนคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเรียนการสอนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจะจัดไว้ให้โรงเรียนประมาณ 50 เครื่อง โดยเป็นทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์จำนวน 20 เครื่อง ทั้ง 2 เครื่องซึ่งจะปฏิบัติงานและสนับสนุนหน้าที่ที่เชื่อมโยงการเรียนการสอน การจัดการข้อมูลคอมพิวเตอร์ วันจันทร์ถึงวันศุกร์ ตั้งแต่ 09.00 น. - 15.00 น. โดยจะสร้างให้เป็นการฝึกเขียนตัวอักษรภาษาไทยเท่านั้น

ในสมัยการศึกษาวิชา โรงเรียนแห่งนี้กำลังจะได้รับการพัฒนาจากหน่วยงานด้านเทคโนโลยีที่ส่งมอบโดยโรงเรียนคือ การสร้างนโยบายในการพัฒนาโรงเรียนแห่งนี้ให้เป็นโรงเรียนไอที ครูและนักเรียนจะต้องเข้าเรียนเทคโนโลยีได้อย่างทั่วถึงจากทุกจุดในโรงเรียน และทุกแผนกของโรงเรียนจะเป็นที่นักเรียนสามารถค้นคว้าแหล่งการเรียนรู้ด้วย ได้ด้วยตนเอง กำหนดเป็นบทเรียนในวิธีการศึกษาที่ได้รับมอบหมายให้โรงเรียนในการวางแผนการเรียนการสอนแบบผสมผสาน และจัดระบบการเรียนการสอนทางด้านวิชาการและระบบเทคโนโลยีศึกษาไว้ให้โรงเรียนแห่งนี้ ท่านจะเริ่มต้นทำงานวิจัยที่ทางเทคโนโลยีและการจัดการระบบต่างๆ ในโรงเรียนอย่างไร โดยเน้นบทบาทคุณผู้ที่มีวิสัยทัศน์ทางเทคโนโลยีการศึกษาในตัวท่านให้คิดประเมินผลและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ

**** (กำลังบรรยาย กด play แล้วไปกดออก) ****

1. [เปิดบรรยาย สารคดี 1](#)
2. [เปิดบรรยาย สารคดี 2](#)
3. [เปิดบรรยาย สารคดี 3](#)

NEXT>>

thalead: สถานะจำลองสถานการณ์ระบบการจัดการเรียน - Microsoft Internet Explorer

Address: http://www.thalead.com/mod/chat/view.php?id=1

Technology Planning and Management in Education

thalead > Chats > ห้องสนทนาหัวข้อ-ค้นหาปัญหาที่ชัดเจนจากสถานการณ์จำลอง

ห้องสนทนาหัวข้อ-ค้นหาปัญหาที่ชัดเจนจากสถานการณ์จำลอง

คลิกที่นี่เพื่อสนทนา (Version without frames and JavaScript)

คำอธิบายบทบาท 1 ผู้เรียนใช้โปรแกรม Chat ทุลลขุณ เพื่อร่วมกันค้นหาประเด็นต่างๆ ดังนี้ ค้นหาปัญหาและสาเหตุเบื้องต้น จากสถานการณ์จำลองให้ชัดเจน แล้วค้นพบสาเหตุเบื้องต้นผ่านโปรแกรมที่เสนอข้อสรุปร่วมกัน เมื่อได้ข้อสรุป ให้เขียนบทสรุปสั้นๆ ในกระดาษความ-ตอบหัวข้อที่หาข้อสรุปให้ชัดเจน

เขียน < กระดาษและสรุปการค้นพบ >

