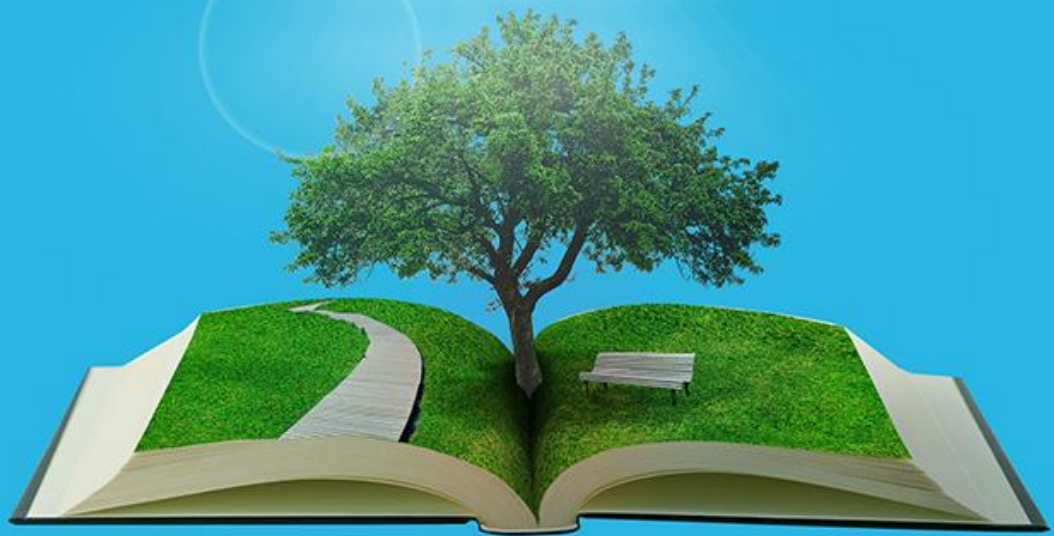


การออกแบบรายวิชาที่นำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้

ผศ.ดร.สมเกียรติ อินทสิงห์

ประธานกรรมการบริหารหลักสูตรปริญญาโทและเอก สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
และรองคณบดี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Overall



01 Domain of Learning

- Cognitive Domain
- Affective Domain
- Psychomotor Domain

02 Course Learning Outcomes

- แนวทางเขียนผลลัพธ์การเรียนรู้
- การกำหนดจุดประสงค์การสอน

03 Learning Unit

- หลักการจัดหน่วยการเรียนรู้ที่ดี
- องค์ประกอบต่างๆ ในหน่วยการเรียนรู้

04 เกณฑ์ประเมินการสอน

- วิเคราะห์เกณฑ์ประเมินการสอน
- กลยุทธ์การเชื่อมโยงเกณฑ์สู่การสอนในวิชา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชาติ

มาตรฐานการศึกษาของชาติ สู่การยกระดับ คุณภาพคนไทย 4.0

เป็นแนวทางให้สถานศึกษา
พัฒนาผู้เรียน
ไปสู่ผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ 3 ด้าน



ธำรงความเป็นไทย และแข่งขันได้ในเวทีโลก



1. ผู้เรียนรู้

(Learner person)

2. ผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม

(Innovative Co-Creator)

3. พลเมืองที่เข้มแข็ง

(Active Citizen)

คำอธิบาย

ผลลัพธ์การเรียนรู้

01 ผู้เรียนรู้

เป็นผู้มีความเพียร ใฝ่เรียนรู้ และมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อก้าวทันโลกยุคดิจิทัลและโลกในอนาคต และมีสมรรถนะ (Competency) ที่เกิดจากความรู้ ความรอบรู้ด้านต่างๆ มีสุนทรียะ รักรษ์ และประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาไทย มีทักษะชีวิตเพื่อสร้างงานหรือสัมมนาอาชีพบนพื้นฐานของความพอเพียง ความมั่นคงในชีวิต และคุณภาพชีวิตที่ดี ต่อดตนเอง ครอบครัว และสังคม

02 ผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม

เป็นผู้มีทักษะทางปัญญา ทักษะศตวรรษที่ 21 ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะข้ามวัฒนธรรม สมรรถนะการบูรณาการข้ามศาสตร์ และมีคุณลักษณะของความเป็นผู้ประกอบการ เพื่อร่วมสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมทางเทคโนโลยีหรือสังคม เพิ่มโอกาสและมูลค่าให้กับตนเองและสังคม

คำอธิบาย

ผลลัพธ์การเรียนรู้

03

พลเมืองที่เข้มแข็ง

เป็นผู้มีความรักชาติ รักท้องถิ่น รู้ถูกผิด
มีจิตสำนึกเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก
มีจิตอาสา มีอุดมการณ์และมีส่วนร่วมในการ
พัฒนาชาติ บนหลักการประชาธิปไตย
ความยุติธรรม ความเท่าเทียม เสมอภาค
เพื่อการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและ
สิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน และการอยู่ร่วมกันใน
สังคมไทยและประชาคมโลกอย่างสันติ



Domain of Learning

Domain of Learning



พฤติกรรมการเรียนรู้

สามารถแบ่งได้
ออกเป็น 3 ด้าน



ด้านพุทธิพิสัย

สติปัญญา ความรู้
ความคิด ความเฉลียว
ฉลาด ความสามารถ
ทางสมอง



ด้านจิตพิสัย

ความรู้สึกร่วม เจตคติ
ความซาบซึ้ง ค่านิยม
คุณธรรมจริยธรรม และ
ลักษณะนิสัยส่วนตัว



ด้านทักษะพิสัย

ความสามารถด้าน
การเคลื่อนไหวของ
ร่างกาย ทักษะการ
ปฏิบัติ



พุทธิพิสัย
Cognitive Domain

ด้านสติปัญญา
ความรู้

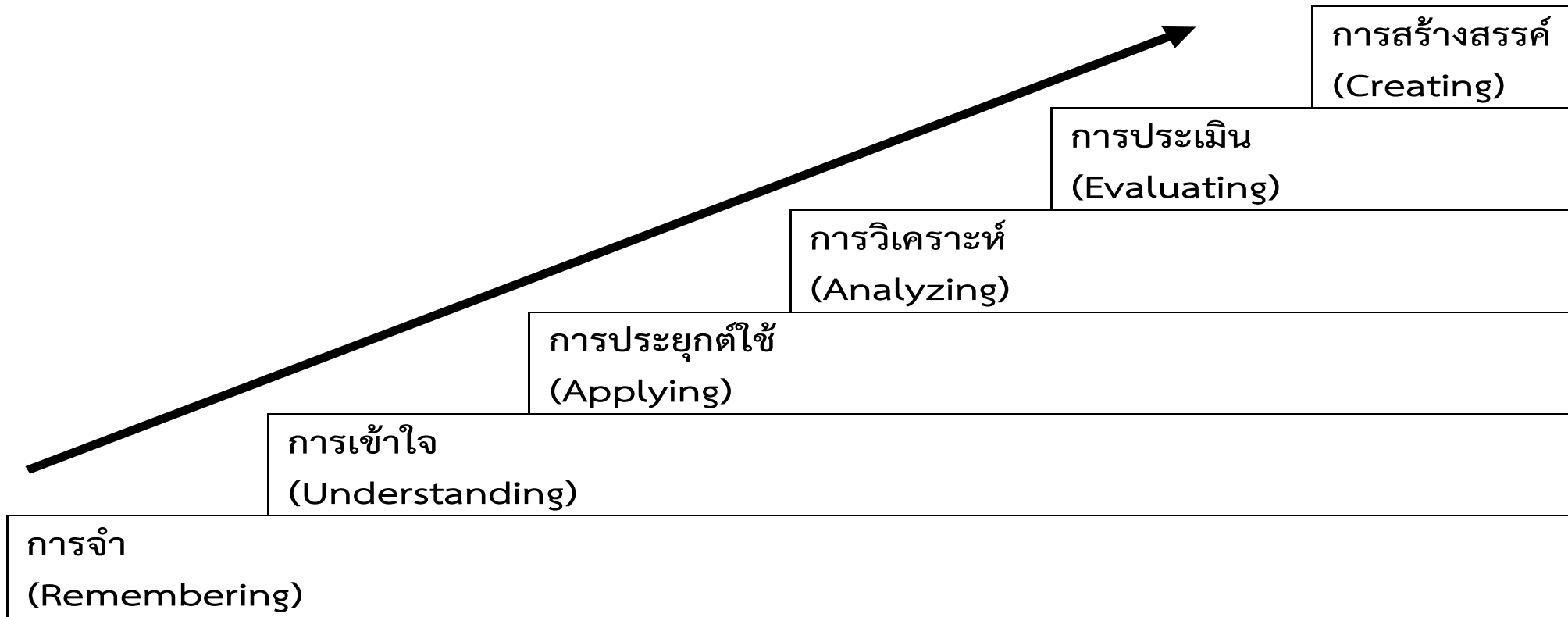
จิตพิสัย
Affective Domain

ด้านเจตคติ
คุณลักษณะ

ทักษะพิสัย
Psychomotor Domain

ด้านทักษะ
ความสามารถ

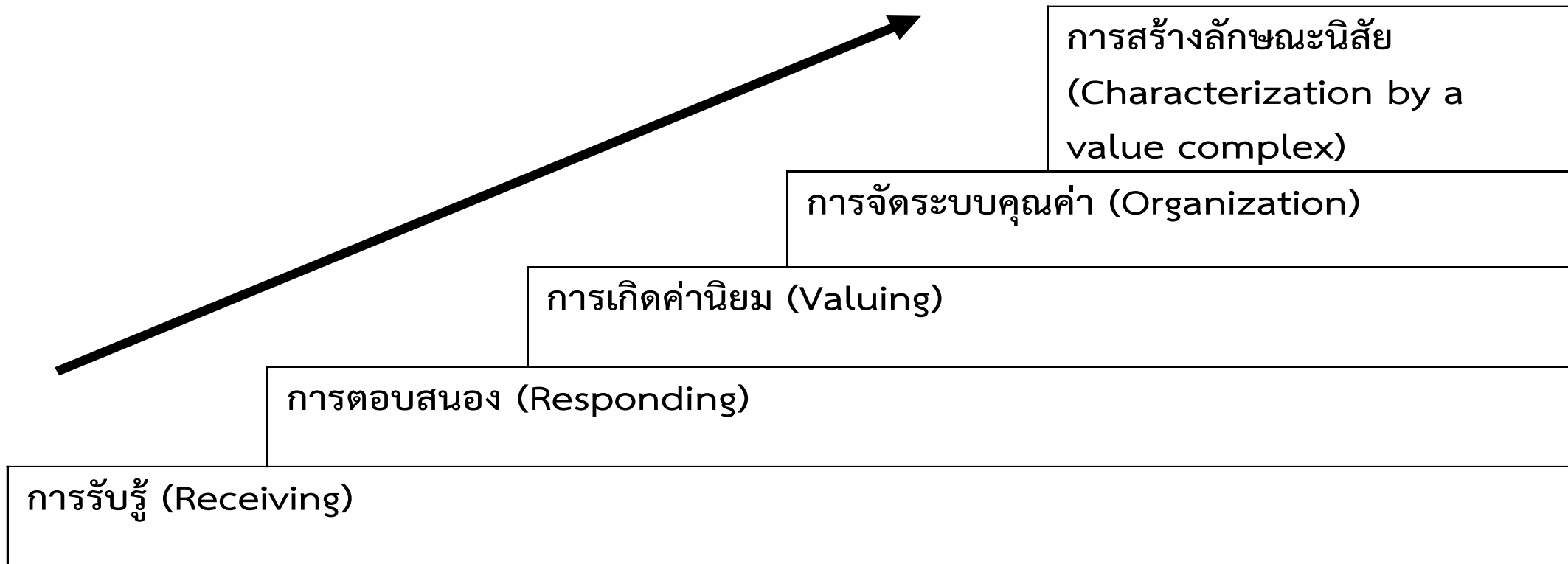
พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย(Cognitive Domain)



แผนภาพ ลำดับชั้นพฤติกรรมการณ์การเรียนรู้ด้านความรู้หรือพุทธิพิสัยฉบับปรับปรุง ของ Bloom

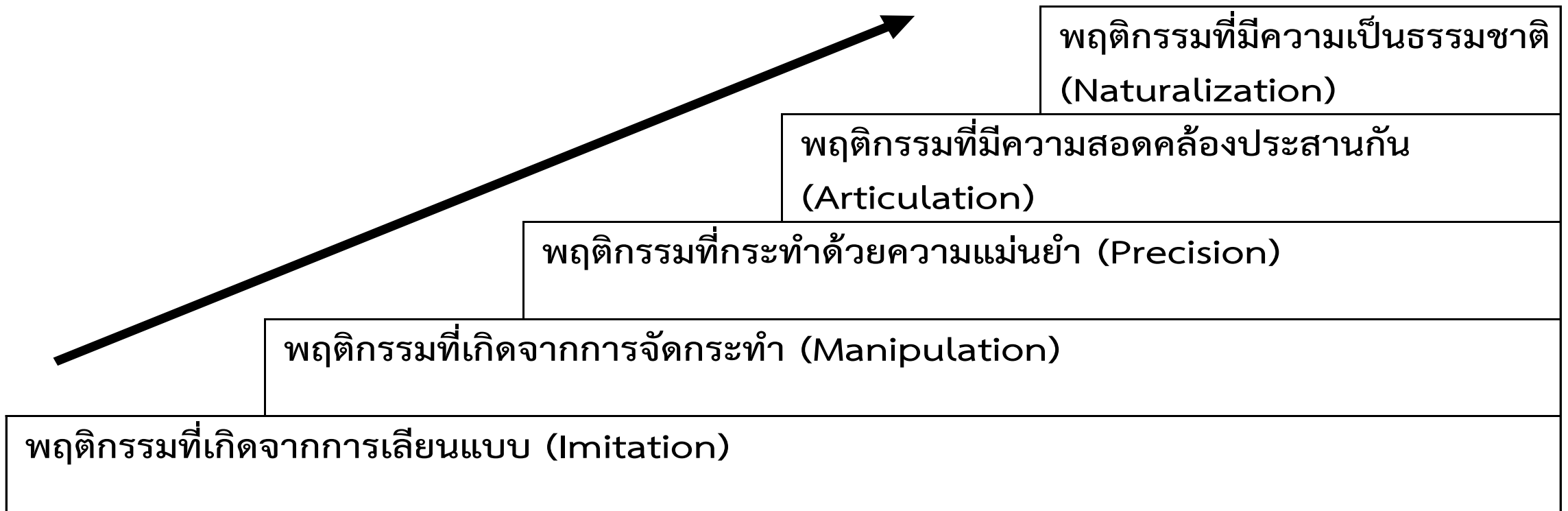
(Revised Bloom's Taxonomy, 2000)

พฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Affective Domain)



แผนภาพ ลำดับขั้นของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์หรือจิตพิสัยตามแนวคิดของ
แครธโฮล และคณะ (Krathwohl, et al., 1954)

พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)



แผนภาพ ลำดับขั้นของพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านทักษะกระบวนการหรือทักษะพิสัยตามแนวคิดของ Dave's (1975)

มาตรฐาน**ผลการเรียนรู้**ของ สกอ.

มาตรฐานผลการเรียนรู้ของ สกอ.

มาตรฐานผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes) คือข้อกำหนดของคุณภาพเกี่ยวกับผลลัพธ์ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2552) ได้ระบุว่า ทุกระดับคุณวุฒิและสาขา/สาขาวิชาต้องดำเนินการจัดหลักสูตร จัดการเรียนการสอน วัดและประเมินผลการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน ซึ่งครอบคลุมอย่างน้อย 5 ด้าน คือ

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม
2. ด้านความรู้
3. ด้านทักษะทางปัญญา
4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ส่วนแต่ละหลักสูตรสามารถเพิ่มด้านที่ 6 ทักษะพิสัย หรือด้านความสามารถอื่นๆ เพิ่มเติมที่เฉพาะเจาะจงของตนเองได้ตามความเหมาะสมของอัตลักษณ์เฉพาะศาสตร์หรือให้เป็นไปตามมาตรฐานของสภาวิชาชีพหรือมาตรฐานคุณวุฒิระดับสาขา/สาขาวิชา (มคอ.1) ได้

แล้ว**ผลการเรียนรู้**อยู่ตรงไหนในหลักสูตร (เดิม) ?

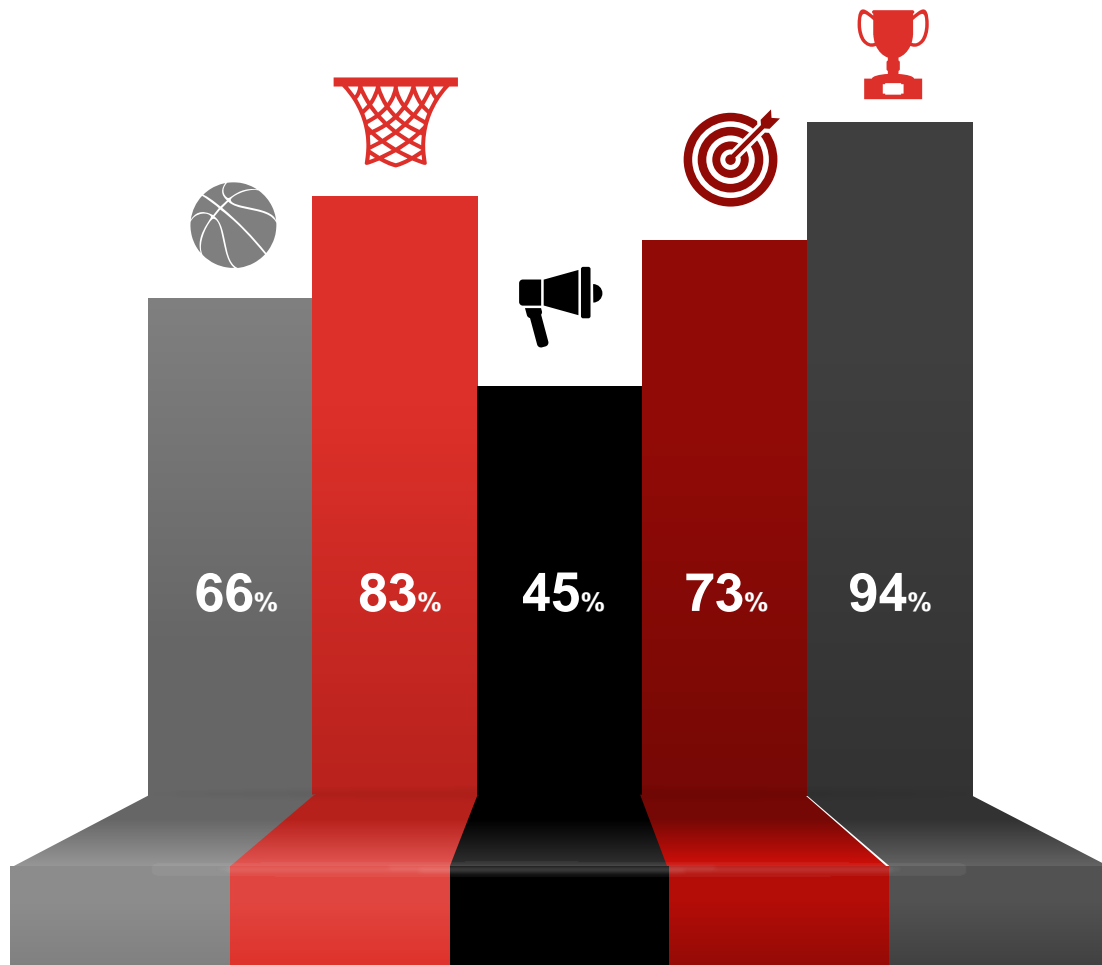
แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลการเรียนรู้สู่กระบวนการวิชา (Curriculum mapping)

กระบวนการวิชา	คุณธรรม จริยธรรม				ความรู้				ทักษะทางปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสาร และการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	
066751	ทฤษฎีการเรียนรู้ภาษา					●	○	●			●	○			●	○		●
066752	แนวทางการสอนภาษาอังกฤษ	●		○		●	○	●			●	○	●		●	●	○	●
066753	การบูรณาการทักษะการอ่าน และการเขียน ภาษาอังกฤษ			○		●	○	●			●	○	●		●	●		●
066754	การวัดและประเมินทักษะทางภาษา			○		●	●	○	○	○	●	●			●		●	●
066755	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนภาษาอังกฤษ	●	●	●		●	●				●	●	●	○		●		●
066756	การสอนภาษาอังกฤษเฉพาะกิจ		●	○	●	●	●		●	○					●	●		●
066757	การสื่อสารและวัฒนธรรม			○		●	○	○		○	●	●	●		○	●	○	●
066758	กลวิธีการเรียนรู้ภาษาที่สอง			○		●	●	○			●	○			○	●		●
066794	ปัญหาพิเศษทางการสอนภาษาอังกฤษ				○	●	●	●		●	●		○		●	●		●

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

กระบวนวิชา (Course) ที่ดี



01 กำหนดโครงสร้างรายวิชาอย่างเป็นระบบ (Systematic structure)

02 สอดคล้องกับระบบเวลาเรียนของสถาบัน

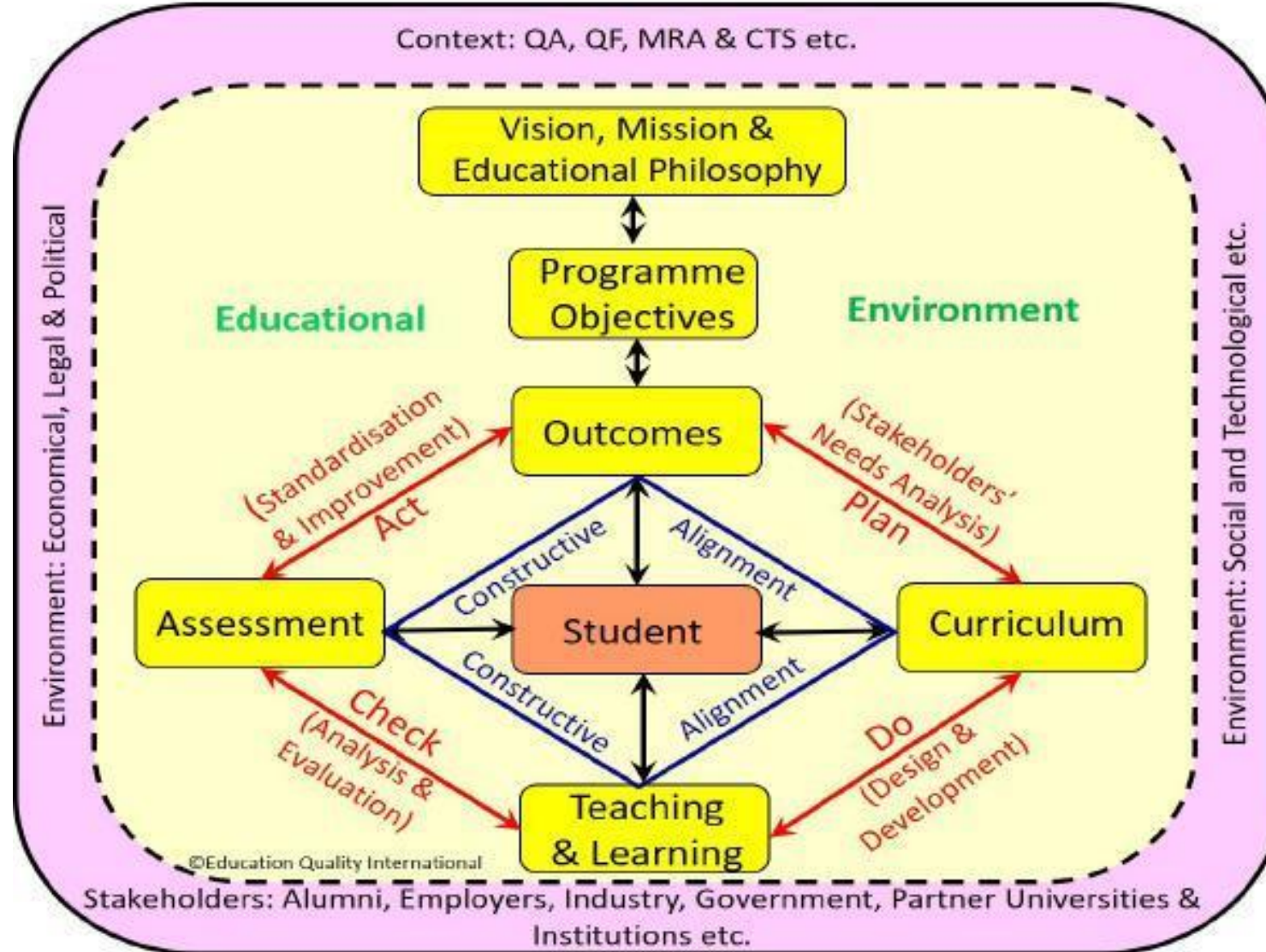
03 คงไว้ซึ่งความถูกต้อง (Validity) มีความสำคัญ (Significance) น่าสนใจ (Interesting) และผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ (Learnability)

04 กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcome: CLO) และจุดประสงค์การสอนไว้เป็นแนวนำทาง

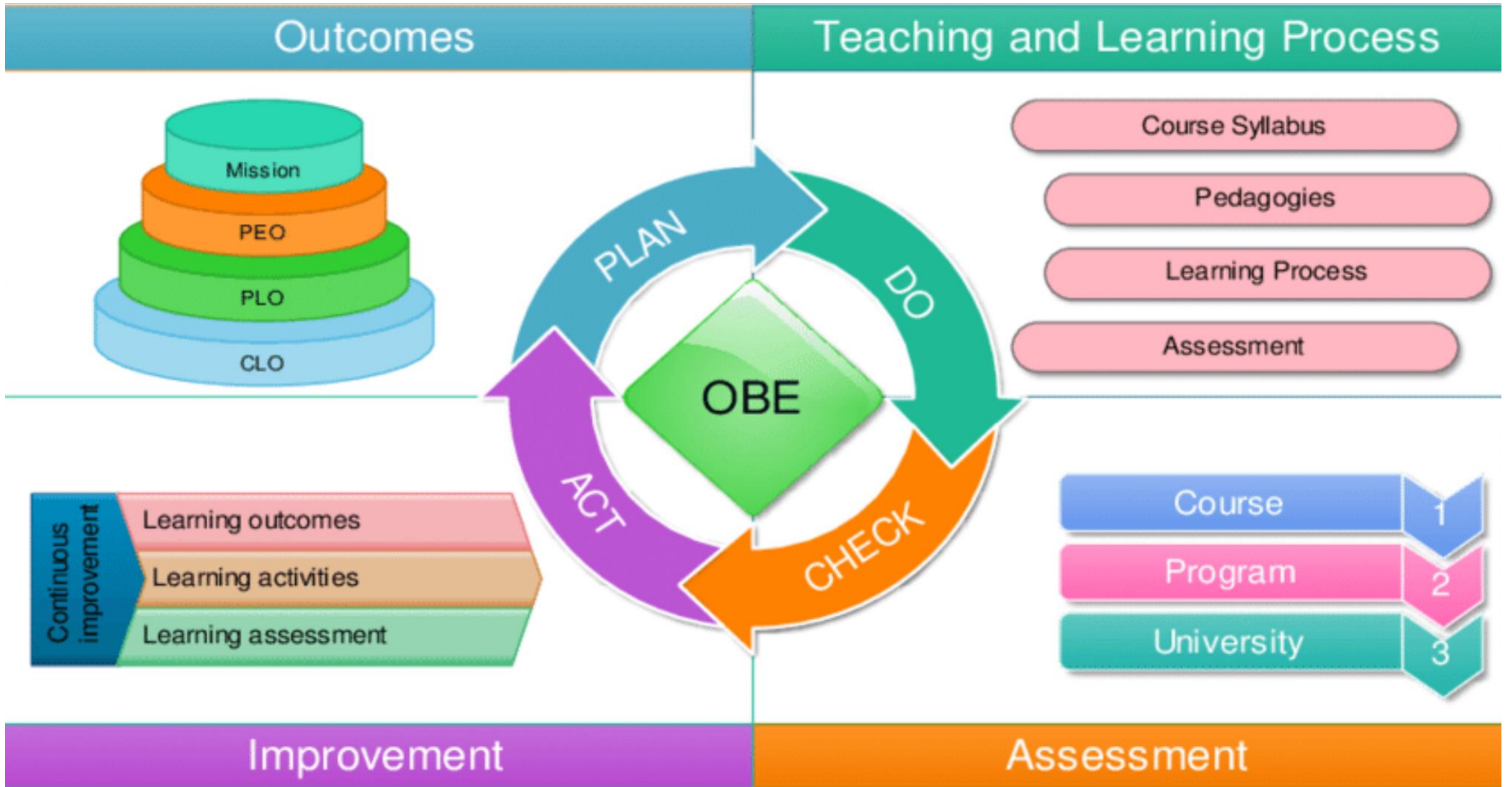
05 เขียนคำอธิบายรายวิชาได้ครบ จบ ถูก และ เลิศ

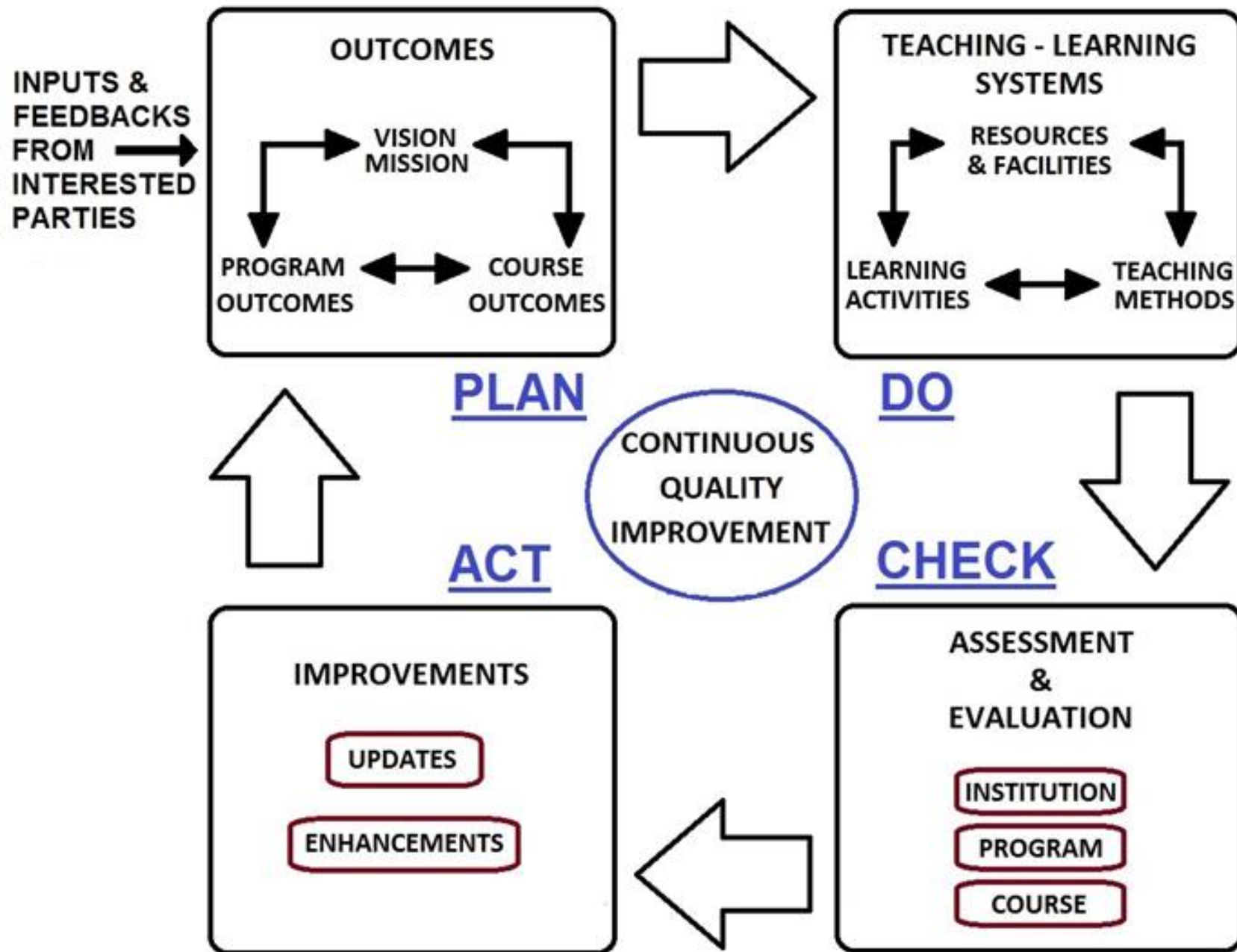


Outcome – Based Education Framework



Heliani (2018)





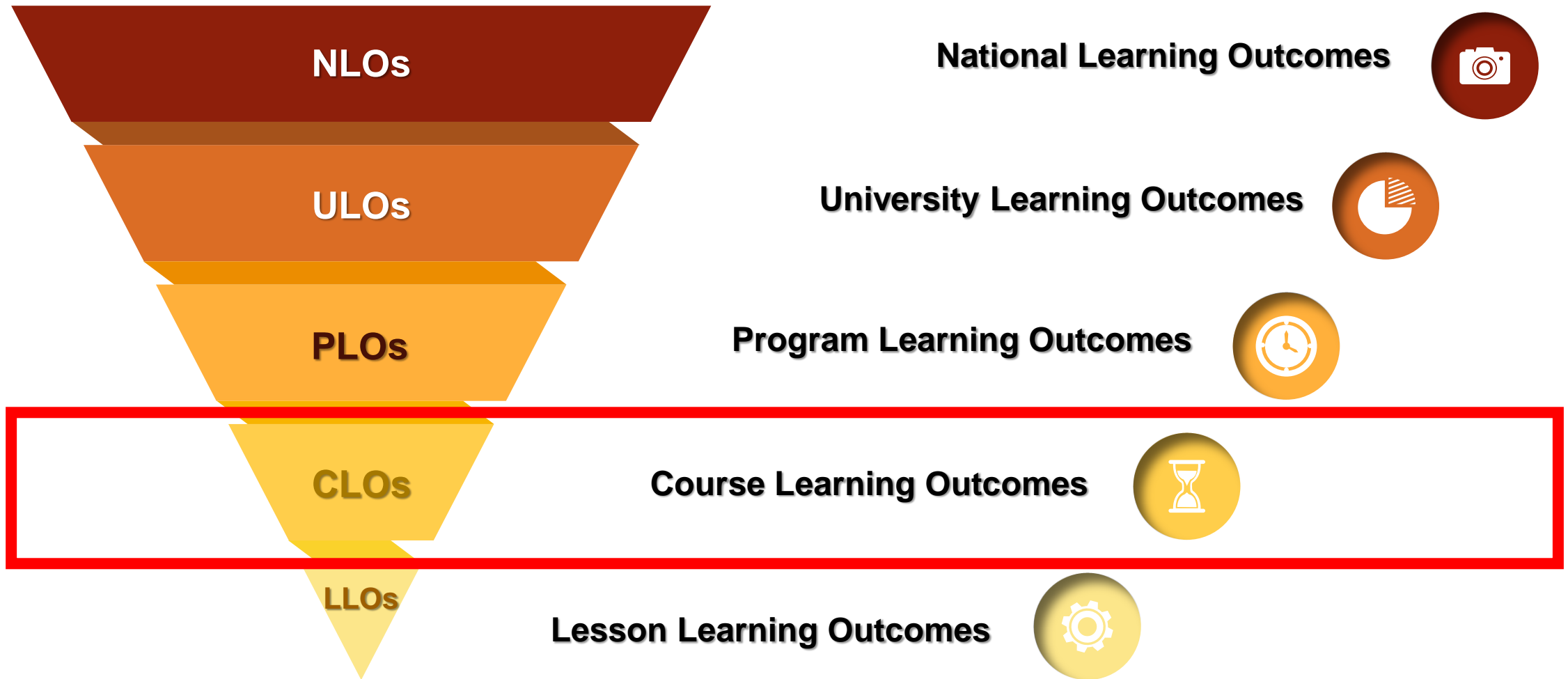


“

**Course
Learning
Outcomes**

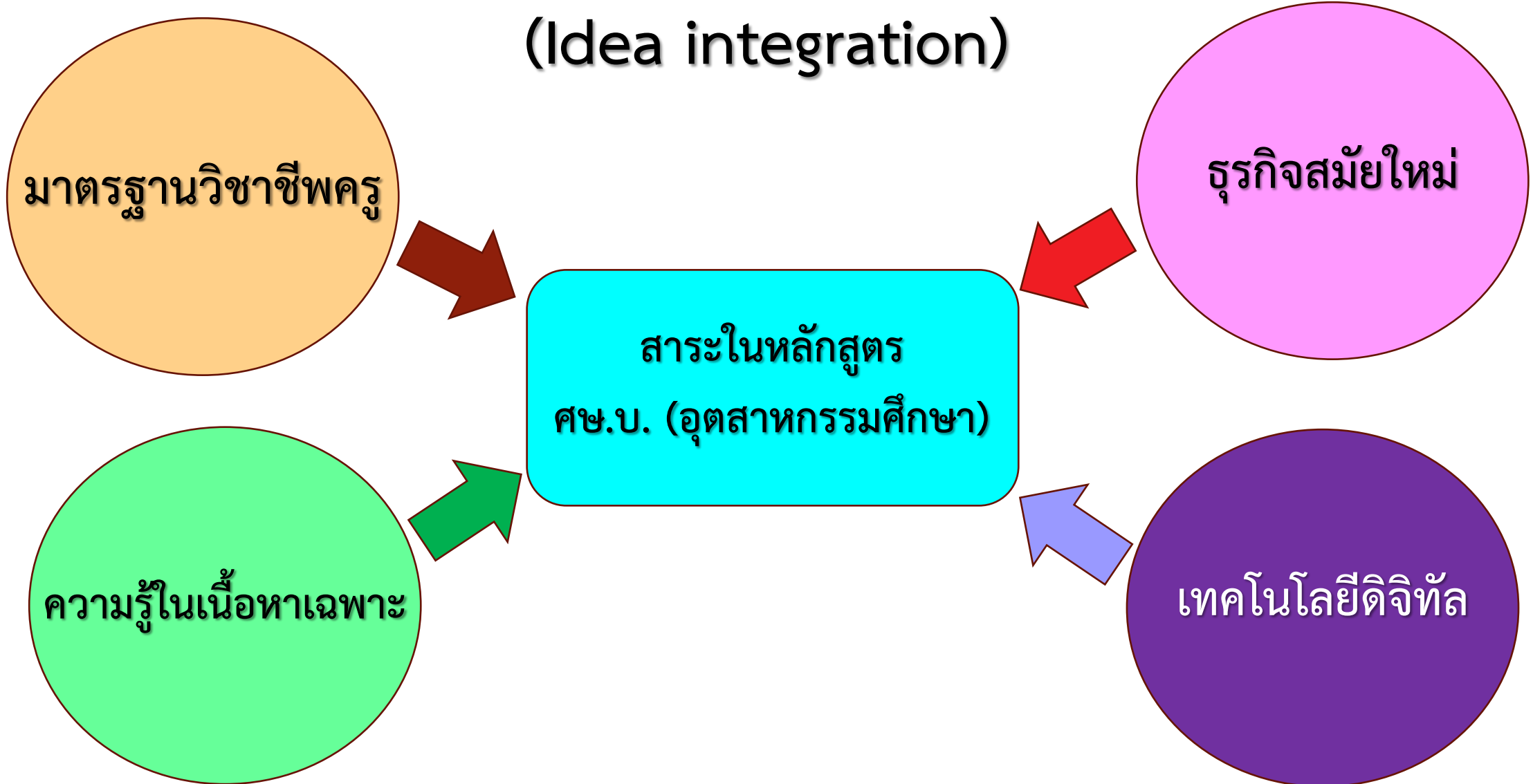
”

Levels of Learning Outcomes



ตัวอย่างการผสมผสานชุดความคิด

(Idea integration)



PLOs ของ ศษ.บ. (อุตสาหกรรมศึกษา)

Philosophy

บัณฑิตอุตสาหกรรมศึกษาเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางวิชาชีพครูใน
ด้านอุตสาหกรรมศึกษา ที่สามารถผลิตนวัตกรรมทางอุตสาหกรรมศึกษา
และพัฒนาผู้ประกอบการทางด้านงานช่าง เพื่อพัฒนาชุมชน สังคม และ
ประเทศชาติ

PLO1

แสวงหา วิเคราะห์ และสรุป
องค์ความรู้สำคัญเกี่ยวกับ
อุตสาหกรรมศึกษา

PLO4

มีทักษะในการจัดการเรียนรู้อุตสาหกรรม
ศึกษาในบริบทโลกยุคดิจิทัล โดยบูรณา
การวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่

PLO2

มีทักษะในการพัฒนาสื่อการสอน
และใช้อุปกรณ์เครื่องมือเฉพาะ
ทางอุตสาหกรรมศึกษา

PLO5

แสดงออกถึงจิตวิญญาณความเป็น
ครูมืออาชีพและปฏิบัติตาม
จรรยาบรรณวิชาชีพครู

PLO3

ประยุกต์ศาสตร์การสอน
การวิจัย และการประกัน
คุณภาพการศึกษาเพื่อยกระดับ
คุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน

PLO6

มีคุณลักษณะความเป็นผู้ประกอบการ
ที่สัมพันธ์กับศาสตร์อุตสาหกรรมศึกษา
ในสังคมยุคดิจิทัล



ตัวอย่าง Curriculum Mapping

รายวิชา		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
ปี 1	การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเชิงเทคนิคสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา	●			●	●	
	งานฝึกทักษะฝีมือสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา		●			●	
	ปัญหาประดิษฐ์และข้อมูลขนาดใหญ่สำหรับอุตสาหกรรมศึกษา	●	●		●		●
ปี 2	การจัดการเรียนรู้เทคโนโลยีการผลิตสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา	●	●		●	●	
	การจัดการเรียนรู้งานเขียนและอ่านแบบอุตสาหกรรมศึกษา		●	●			●
	ปรัชญาอาชีพศึกษา	●			●	●	
ปี 3	อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สำหรับอุตสาหกรรมศึกษา	●			●	●	
	เทคโนโลยีโลหะสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา		●	●		●	●
	เทคโนโลยีไฟฟ้า-อิเล็กทรอนิกส์สำหรับอุตสาหกรรมศึกษา	●	●	●	●		●
	หลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่	●		●	●	●	●
ปี 4	การประกันคุณภาพการศึกษาสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา	●		●		●	●
	นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ประดิษฐ์สำหรับอุตสาหกรรมศึกษา	●	●		●	●	●
	การศึกษาด้วยตนเองสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา		●	●	●	●	●

PLO คู่ CLO

รายวิชา	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
ปี 1 การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเชิงเทคนิคสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา	● CLO1			● CLO2	● CLO3	
งานฝึกทักษะฝีมือสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา		● CLO1			● CLO2	
ปัญหาประดิษฐ์และข้อมูลขนาดใหญ่สำหรับอุตสาหกรรมศึกษา	● CLO1	● CLO2		● CLO3		● CLO4

รายวิชา : การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเชิงเทคนิคสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา

Course Learning Outcomes

CLO1 สรุปคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สำคัญเกี่ยวกับอุตสาหกรรมศึกษา

CLO2 เสนอแนวทางการนำภาษาอังกฤษไปใช้ในการจัดการเรียนรู้อุตสาหกรรมศึกษาในบริบทโลกยุคดิจิทัล

CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อการเรียนในฐานะครูมืออาชีพ

การกำหนดจุดประสงค์การสอน

S

M

A

R

T



Specific



Measurable



Attainable



Relevant



Time Based

การกำหนดจุดประสงค์การสอน

ประเด็นพิจารณาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเขียน
จุดประสงค์การสอนรายหน่วย



ใช้คำกริยาบ่งบอกพฤติกรรมที่วัดได้



ร้อยเรียงเชื่อมโยงนำไปสู่การบรรลุ
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา
(Course Learning Outcomes)



เอื้อให้การออกแบบกิจกรรมการ
เรียนรู้บังเกิดผลได้



สัมพันธ์กับการวัดและประเมินผล
การเรียนรู้ของกระบวนวิชา

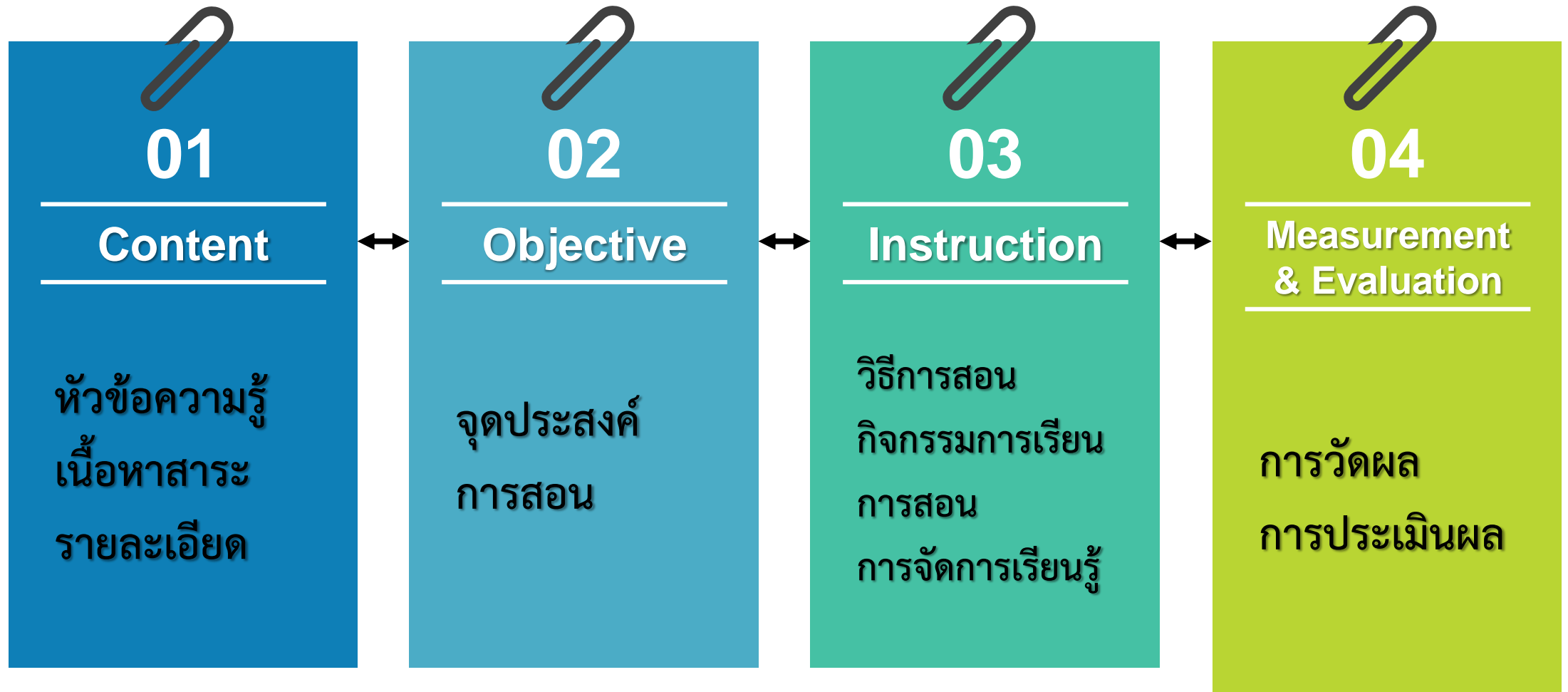


ตัวอย่างการเขียนจุดประสงค์การสอน

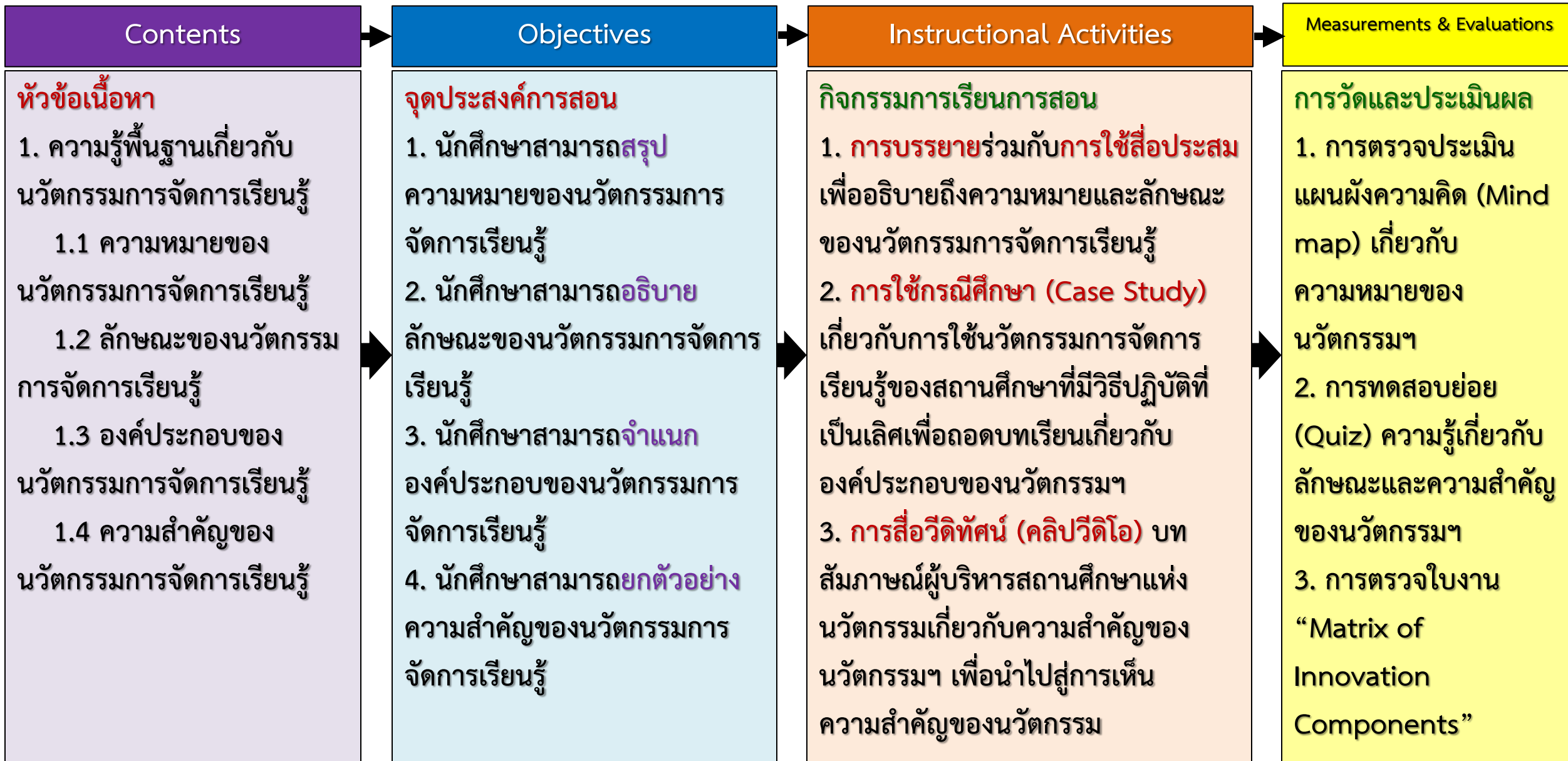
นักเรียนสามารถ

1. **แก้**โจทย์ปัญหาโดยใช้การดำเนินการของเซตและแผนภาพเวนน์-ออยเลอร์ได้
2. **แต่ง**กลอนแปดเกี่ยวกับเรื่องที่น่าสนใจได้อย่างน้อย 2 บท
3. **จัดทำ**และ**นำเสนอ**โครงงานวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมได้
4. **เล่น**วอลเลย์เป็นทีมได้อย่างถูกต้องตามกติกาสากล
5. **วาด**ภาพธรรมชาติโดยใช้สีน้ำ พร้อม**อธิบาย**สิ่งที่ได้เรียนรู้เชื่อมโยงกับทฤษฎีสุนทรียะได้
6. **พูด**สนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับชีวิตประจำวันเป็นภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสม
7. **นำเสนอ**อาชีพที่ตนเองสนใจในโลกยุคดิจิทัลได้
8. **เปรียบเทียบ**ศาสนาสากลในสังคมปัจจุบันได้
9. **ออกแบบ**โครงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมโดยบูรณาการแนวคิด STEM

Curriculum Alignment



ตัวอย่างการทำ Curriculum Alignment



ตัวอย่างที่ไม่ชัดเจน



Learning Unit



หน่วยการเรียนรู้ (Learning Unit)



01

กำหนดขอบเขต (Scope) และลำดับ (Sequence) ของหัวข้อ
ถูกต้องและเหมาะสม

02

ระบุชื่อหน่วยครอบคลุม
ประเด็นสาระเนื้อหาของ
หน่วย

03

มีความสมดุล (Balance) ทั้ง
ในมิติเวลาเรียนและสัดส่วน
คะแนน

04

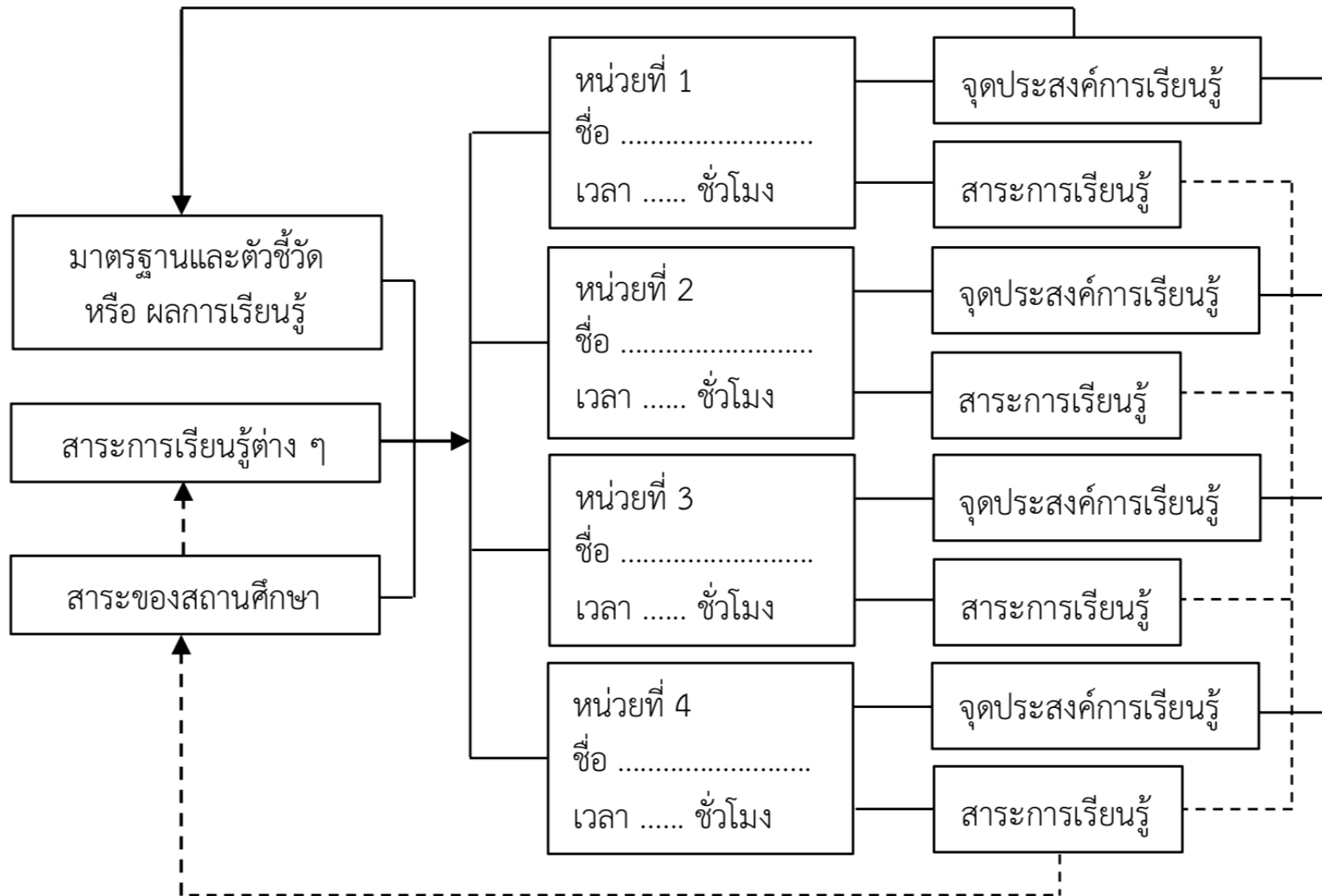
เชื่อมโยงผลลัพธ์การเรียนรู้/
เป้าหมายของกระบวนการวิชา

05

ควรรสร้าง Concept
Mapping ของแต่ละหน่วย
ให้ชัดเจน

06

กำหนดแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ให้เหมาะสมกับธรรมชาติสาระ



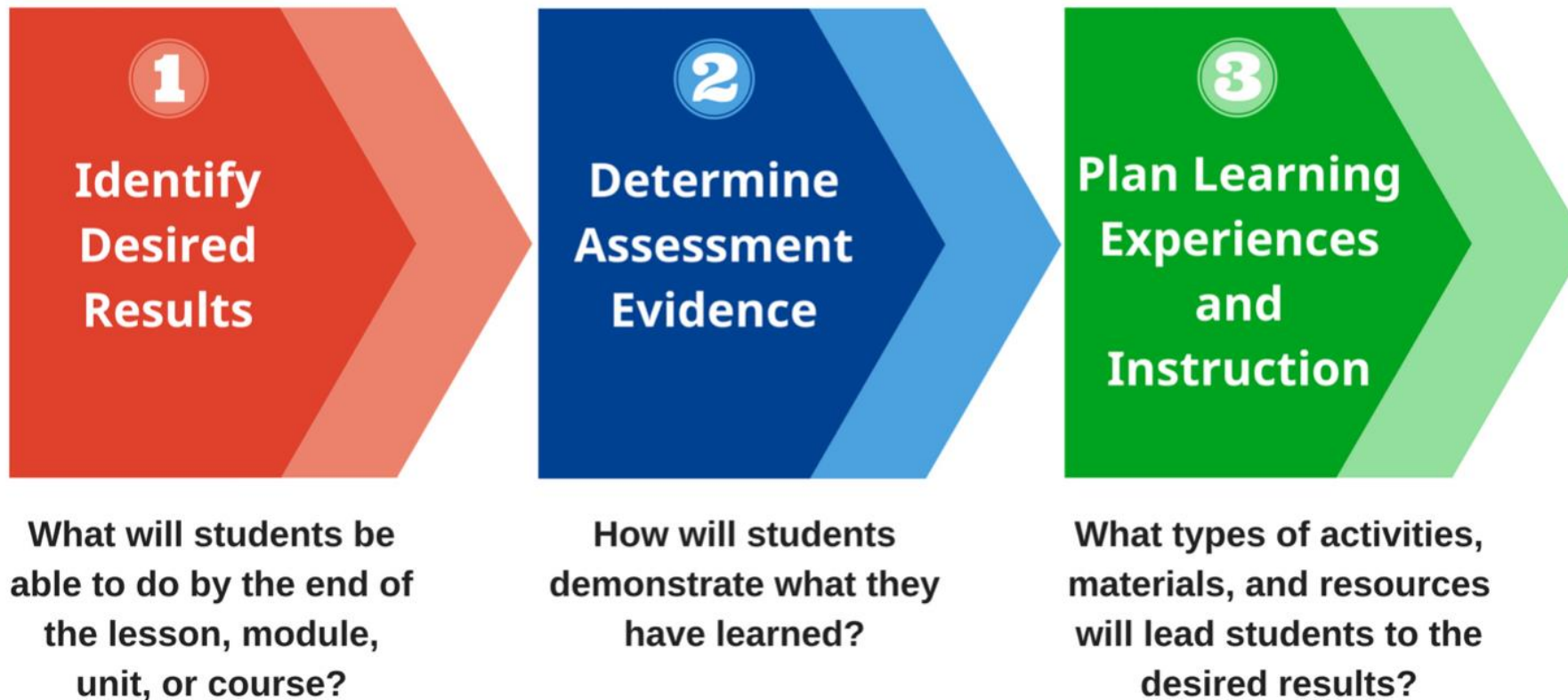
ภาพที่ 5.2 ความเชื่อมโยงของการกำหนดหน่วยการเรียนรู้
 ที่มา: ชนาธิป พรกุล (2555)



ภาพที่ 5.3 ลักษณะหน่วยการเรียนรู้ที่ดี
ที่มา: วาดจาก นาทยา ปิรันธนานนท์ (2546)



Backward Design Model



Traditional



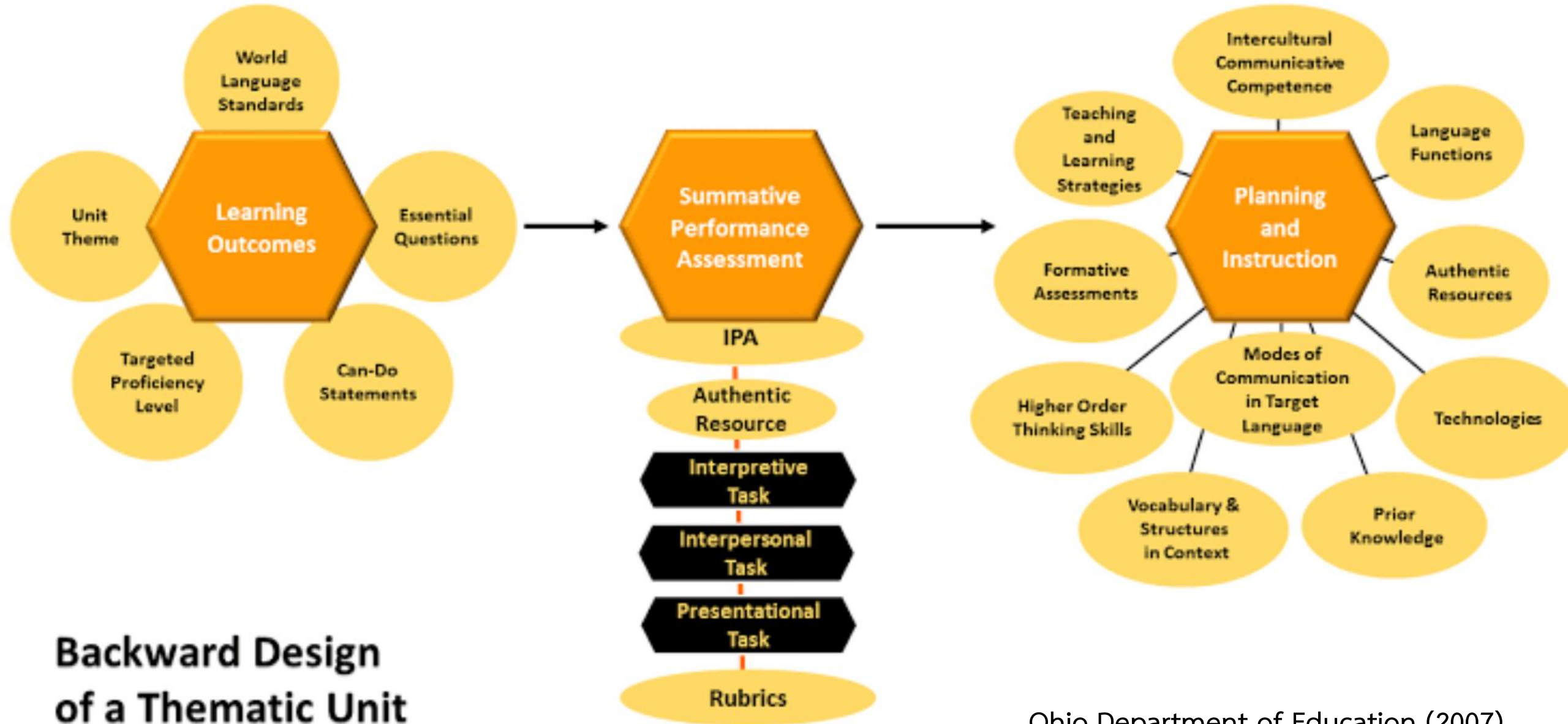
Backward Design



Identify Learning Outcomes

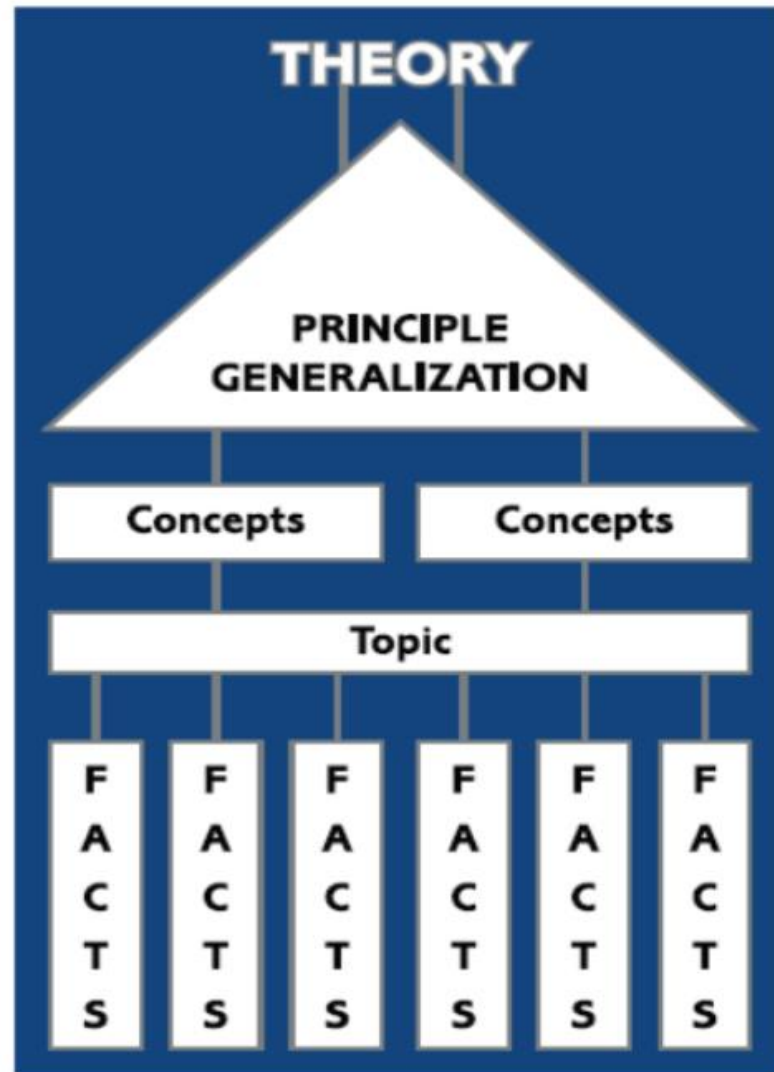
Determine Acceptable Evidence

Plan Learning Experiences

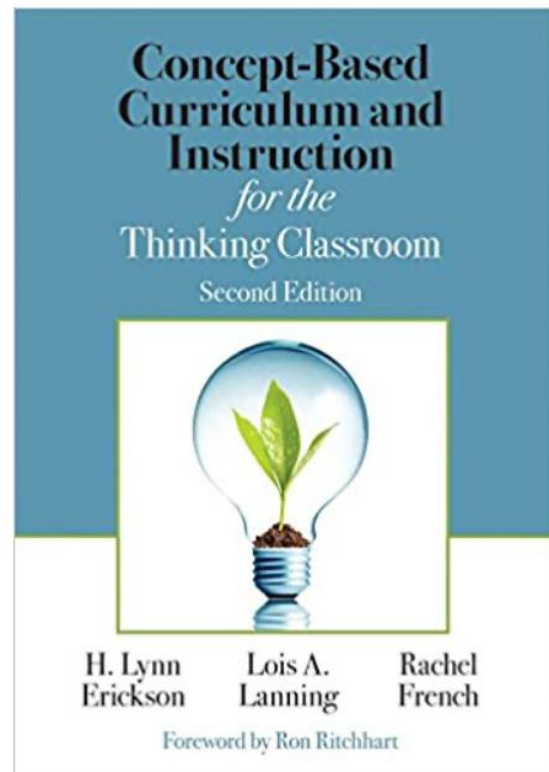
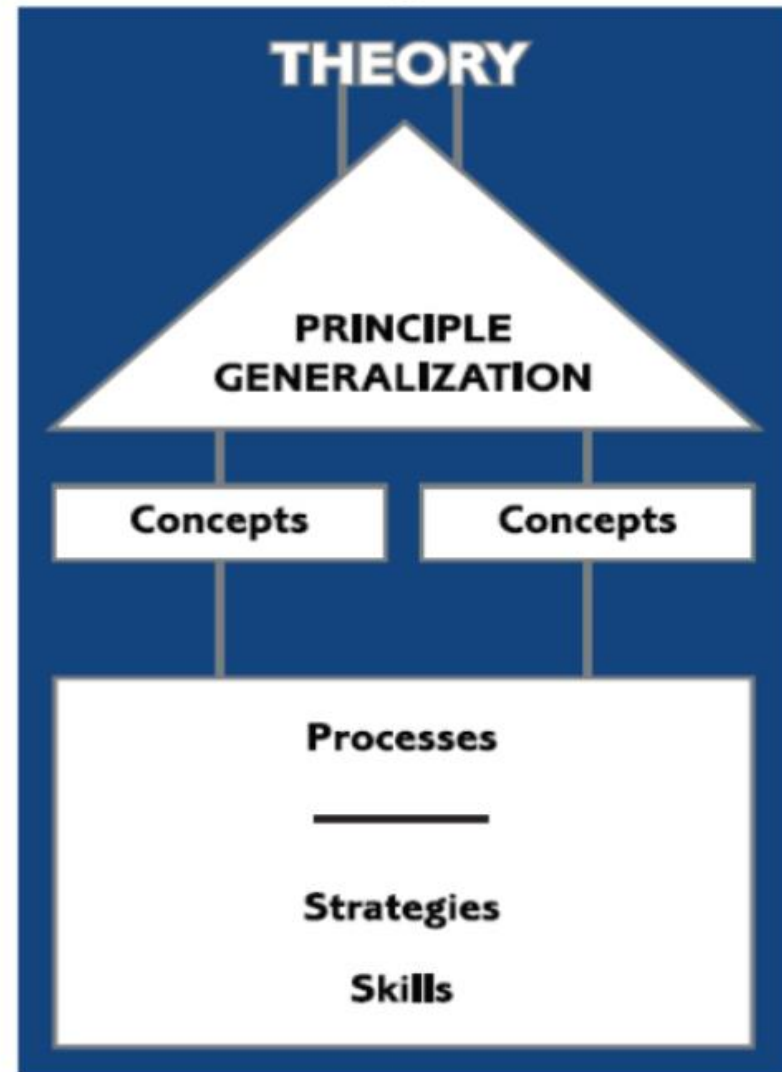


Backward Design of a Thematic Unit

Structure of Knowledge Erickson, © 1995



Structure of Process Lanning, © 2012



หัวข้อย่อย (Topic)



มีการเกริ่นนำ (Introduction)
เชื่อมโยงความรู้เรื่องเดิมเพื่อ
เสริมเรื่องใหม่

ใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ โครงสร้าง
ความรู้ แนวคิด ทฤษฎี หลักการ
สมบัติ กฎ สูตร ข้อตกลง ที่ถูกต้อง

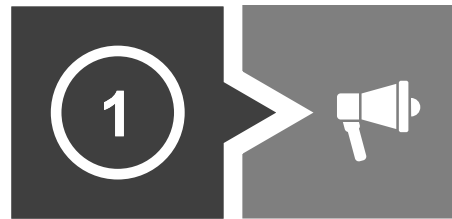
แทรกรูปภาพ แผนผัง และ
ตาราง ตามความเหมาะสม

ยกตัวอย่าง อย่างค่อยเป็น
ค่อยไป (From simple to
complex) และมีชั้นเชิง

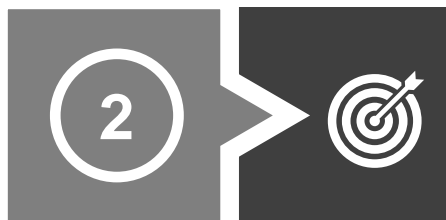
เฉลยโจทย์อย่างเป็นลำดับ
ขั้นตอน และพิถีพิถัน

อธิบายคำตอบหรือเปรียบเทียบวิธี
ตอบ (Solutions) แต่ละแนวทาง
อย่างมีเหตุผล

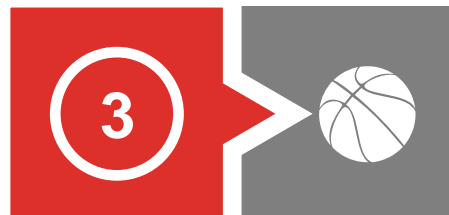
แบบฝึกหัด (Exercise)



ผสมผสานทั้งโจทย์ที่ง่าย ปานกลาง และยาก ไล่ระดับอย่างเหมาะสม และใช้ความรู้จากการเรียนในหน่วยนี้และ/หรือหน่วยก่อนหน้า



อาจมีการกำหนดแบบฝึกหัดย่อยในแต่ละหัวข้อของแต่ละบท



บูรณาการโจทย์จากการแข่งขันทักษะต่างๆ หรือแนวคำถาม การประกวดรายการที่สำคัญ มาประยุกต์ใช้ตั้งคำถาม



คำนึงถึงทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ



ประเด็นเสริมอรรถรสในแต่ละหน่วย



ความรู้ในสาระวิชาเฉพาะที่
ผู้เรียนควรรู้และเป็นประโยชน์

01

รูปแบบ เทคนิคและวิธีสอนเชิงรุก
ใหม่ๆ

04

ทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่เป็น
กระแสโลก

02

กรณีศึกษา (Case Study) ที่
ทันสมัย ร่วมสมัย

06

ทักษะ/กระบวนการเฉพาะใน
ศาสตร์ที่สำคัญและจำเป็น

03

การใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้
ดิจิทัลใหม่ๆ

07

คุณลักษณะที่ควรค่าแก่การ
พัฒนาในศตวรรษใหม่

04

การเฉลยคำตอบของแบบฝึกหัดท้าย
หน่วยการเรียนรู้

08



21st-Century Skills

Foundational Literacies

How students apply core skills to everyday tasks



1. Literacy



2. Numeracy



3. Scientific literacy



4. ICT literacy



5. Financial literacy



6. Cultural and civic literacy

Competencies

How students approach complex challenges



7. Critical thinking/
problem-solving



8. Creativity



9. Communication



10. Collaboration

Character Qualities

How students approach their changing environment



11. Curiosity



12. Initiative



13. Persistence/
grit



14. Adaptability



15. Leadership



16. Social and cultural awareness

Lifelong Learning

เกณฑ์ประเมินการสอน



เอกสารแนบท้ายประกาศ ก.พ.อ.

เรื่องหลักเกณฑ์และวิธีการพิจารณาแต่งตั้งบุคคลให้ดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์

รองศาสตราจารย์ และศาสตราจารย์ พ.ศ. ๒๕๖๓

๕. แนวทางการประเมินผลการสอน

หลักเกณฑ์

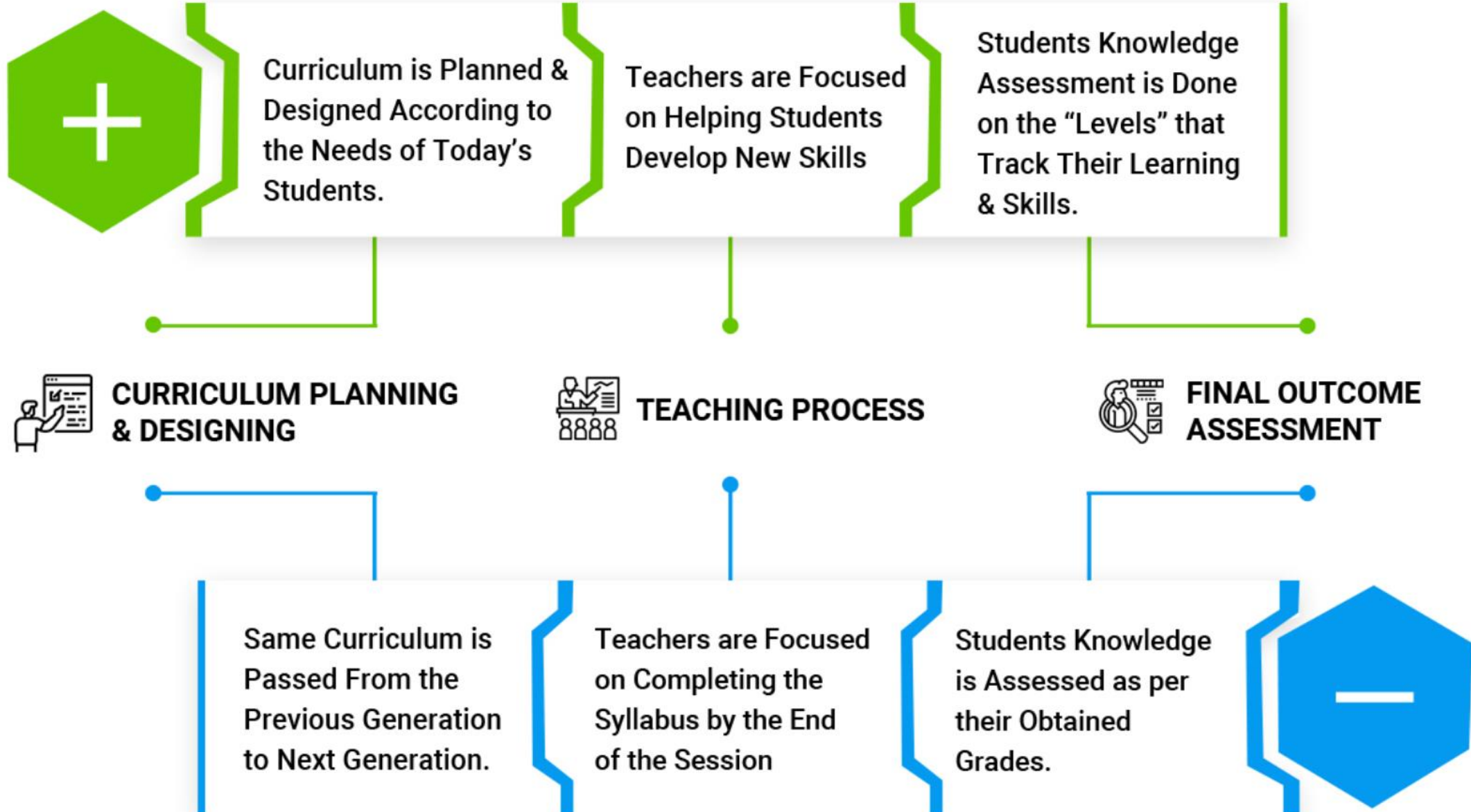
ให้คณะกรรมการพิจารณาตำแหน่งทางวิชาการประเมินผลการสอนว่าผู้ขอมีความสามารถในการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์ของวิชาที่สอน ตามความเหมาะสมกับลักษณะวิชา ที่สอนโดยใช้แนวทางในการประเมินตามความเหมาะสม ดังต่อไปนี้

๑. มีการวางแผนการสอนอย่างเป็นระบบ โดยกำหนดจุดมุ่งหมายของการสอนให้ชัดเจน และคัดเลือกการเรียนการสอนให้เหมาะสม เพื่อให้ผลลัพธ์การสอนเป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ โดยเสนอเอกสารหลักฐานที่สามารถประเมินได้ในทุกหัวข้อที่ผู้ขอเป็นผู้สอน (คำนิยามรูปแบบการเผยแพร่ และลักษณะคุณภาพดังตารางแนบท้าย) ซึ่งมีการอ้างอิงแหล่งที่มา อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ และกฎหมาย

กลยุทธ์การออกแบบ

- มีการกำหนดจุดประสงค์การสอนที่ถูกต้อง สอดคล้องเนื้อหาสาระ
- คัดสรรวิธีสอน กิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสม ทันสมัย ทำทนายผู้เรียน
- วางแผนในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติวิชาและผู้เรียน (ตรี โท เอก)
- มีการเชื่อมโยงหลักสูตร (Curriculum Alignment) อย่างสอดคล้องและเป็นระบบ

OBE System VS Traditional Education System



๒. มีความสามารถในการใช้เทคนิควิธีสอนประกอบกับสื่อการสอนที่ทันสมัยต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและติดตามการสอนตลอดเวลา เช่น ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ยกตัวอย่างประกอบ สอดแทรกประสบการณ์จริง ใช้คำถามเพื่อให้ผู้เรียนคิดและตอบคำถามให้เข้าใจได้ชัดเจน หรือใช้สื่อปฏิสัมพันธ์แบบดิจิทัล (Digital interactive media)

กลยุทธ์การออกแบบ

- ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทำท่าย อาทิ
 - เน้นสาระความรู้
 - เน้นทักษะ/กระบวนการ
 - เน้นคุณลักษณะ คุณธรรมจริยธรรม
- เลือกใช้สื่อการสอนน่าสนใจ ทันสมัย สอดคล้องเนื้อหา
- มีความ Digitalization แพลตฟอร์มน่าสนใจ และ wow
- สอดแทรกมุมมองความคิดเห็นผู้สอนตามจังหวะและโอกาสที่เหมาะสม
- วางคำถามอย่างมีกลยุทธ์ในแต่ละจังหวะ ขั้นตอน ปิดท้าย



*The Socratic Method
Teaching By Questioning*

Socratic Questioning

- conceptual clarification questions (*Why are you saying that? What exactly does this mean?*)
- probing assumptions (*How can you verify or disprove that assumption? What would happen if ... ?*)
- probing rationale, reasons and evidence (*What do you think causes ... ? What is the nature of this?*)
- questioning viewpoints and perspectives (*Why it is ... necessary? Who benefits from this?*)
- probe implications and consequences (*What are the implications of ... ? How does ... affect ... ?*)
- questions about the question (*Why do you think I asked this question? What does that mean?*)



Despite its origins being nearly 2500 years old, Socratic Questioning (SQ) in therapy generally and specifically in CBT is considered relatively a mystery to many practitioners. SQ is based on the practice of disciplined and thoughtful dialogue that, on the first occasion, is simple, but in total, is rigorous. Despite lots of references to SQ as a cornerstone of cognitive therapy (CT), there is very little, almost no, written about it and how to conduct it. This DVD set is an attempt to give practitioners clear explanation of SQ process and guidance about its use.

Julia Budnik interviews Fiona Kennedy and Paul Grantham, both experienced CBT, CBT and Accredited CBT Therapists, about SQ, starting from its origins, followed by a detailed discussion about its practical applications. The interview is followed by a demonstration of SQ in a live session between Fiona and Julia on a personal issue raised by the audience for therapists, teachers, and everyone involved in caring professions and those working with understanding and changing clients cognitions.

The structure of this training DVD set:

- Introduction regarding SQ with Dr Fiona Kennedy and Paul Grantham with their own knowledge of SQ based on their extensive experience of its use in therapy, supervision and teaching.
- Demonstration of the use of SQ by a therapist within a live session.
- Discussion between Paul Grantham, Fiona Kennedy and Julia Budnik about the "process" and the "best" perspectives of SQ session. Emphasis on practical objectives and connecting with clients of SQ.

This video material is part of a training series on Cognitive Behavioural Therapy (CBT) techniques, concentrating on introducing specific CBT techniques through a combination of demonstration, discussion and reflection. This video series is specifically designed as a TRAINING TOOL for everyone who works with clients and wants to learn more about this evidence-based, effective therapeutic approach.

For expert training on CBT visit www.skillsdevelopment.co.uk

To obtain a CPD certificate with this DVD visit Psychotherapydvs.com

PsychotherapyDVDs.com produce and distribute interactive training materials of the highest quality in the field of psychotherapy, psychology, counselling and coaching. The Skills Development Service LM (www.skillsdevelopment.co.uk) is one of the leading UK providers of psychological skills training established for over 20 years with the exceptional training record.

Playing time approx 120 min. Language: English
© 2010, 2009, Media Ltd.
All rights reserved. Copying is strictly prohibited.
www.psychotherapydvs.com

Essential CBT Skills Series

Individual Version
for private use only

CPD Certificate (2 Hrs)
Available with this DVD at
PsychotherapyDVDs.com

Essential CBT Skills Series

Socratic Questioning
2 DVD Set

Julia Budnik talks to
Fiona Kennedy & Paul Grantham

Psychotherapydvs.com
Skillsdevelopment.co.uk

SDS



The Thinker's Guide to

The Art of Socratic Questioning

Based on Critical Thinking Concepts in Depth

By Dr. Richard Paul and Dr. Linda Elder

A Companion to
The Thinker's Guide to Reading, Thinking,
The Great Awakening Journal Questions
The Foundation for Critical Thinking





**Open Source
Learning Portals**



**Massive open
online courses**



**Content Management
Systems**



**Web Conferencing
Software**



วิชาที่เปิดสอน

คำถามที่พบบ่อย

ติดต่อเรา

ลงทะเบียน / ลืมรหัสผ่าน

เข้าสู่ระบบ



CMUMOOC-I

VIEW ALL

AMAZING DISCOVERY AT THE ANCIENT TEMPLE
OF WAT UMONG USING SCIENCE AND MATHEMATICS

CMU0046

Amazing Discovery at the Ancient Temple of Wat

★★★★★ (987)

FREE

คณะวิทยาศาสตร์

FROM MONSTERA TO TARO
ARACEAE PLANTS IN THAI LANDSCAPES AND HOMES

CMU0045

From Monstera to Taro: Araceae Plants in Thai

★★★★★ (216)

FREE

คณะเกษตรศาสตร์

AGRICULTURAL ECONOMICS CROP ZONING IN THAILAND

CMU0044

Agricultural Economics Crop Zoning in Thailand

★★★★★ (193)

FREE

คณะเกษตรศาสตร์

HEALTHY AGING IN THAI SOCIETY

CMU0043

Healthy Aging in Thai Society

★★★★★ (283)

FREE

คณะพยาบาลศาสตร์

HYPERTENSION: HOW TO PREVENT AND MANAGE THE SILENT KILLER

CMU0042

Hypertension: How to prevent and manage the

★★★★★ (517)

FREE

คณะพยาบาลศาสตร์

INTRODUCTION TO GREATER MEKONG SUBREGION

CMU0039

Introduction to Greater Mekong Subregion

★★★★★ (254)

FREE

คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์

VIDEO CLIP

WEBINAR 1 EdSociate

อาจารย์จะสอนออนไลน์อย่างไร...ให้ปัง

ดร.ศุภนิชา ชำนิง
ดร.ศุภนิชา ชำนิง
ดร.ณัฐพร สุริย

WEBINAR 2 EdSociate

ชาวทูทิง... ความน่าเบื่อในชั้นเรียน

ดร.ศุภนิชา ชำนิง
ดร.ณัฐพร สุริย
ดร.ณัฐพร สุริย

MASS MEDIA / NEW ERA / BREAKING NEWS / SPEAK OUT

สื่อ · ปาณ · แอ

SPREAD YOUR WINGS TO THE NEW ERA.

สำหรับสื่อมวลชน เพื่อสื่อมวลชน ผู้ดำเนินสื่อใหม่ !!

17 NOV. 2020

18:00 - 20:00

Artificial Intelligence

สมองกลคน(ต้อง)อัจฉริยะ(กว่า)

Human drives, not Machine

Broadcast at AIS Playground@CMU

วันที่ 30 พฤศจิกายน 2563 เวลา 14:00 - 15:30 น. ผ่านโปรแกรม Zoom

Resilience

STAY TUNED

เนอปราง อารีย์กุล

สอน : ทางอิน / ไลน์ / Zoom

SMART CITY

เมืองอัจฉริยะ เพื่อชีวิตสมาร์ทดิจิทัล

digital community for smart life

วันที่ 30 ตุลาคม 2563 เวลา 14:00 - 15:30 น. ผ่านโปรแกรม Zoom

Resilience

STAY TUNED

หยาดพิรุณ หาดพิรุณ ผู้สุขุ

ล้มได้ก็ลุกได้

SMART

Building with NBloTs

save energy world

เทคโนโลยีประหยัดพลังงาน เพื่อสภาวะอยู่สบาย

วันที่ 25 ตุลาคม 2563 เวลา 14:00 - 15:30 น. ผ่านโปรแกรม Zoom

แสดง Video clip ทั้งหมด





Flipped Classroom



ห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom คืออะไร?

<p>F</p>  <p>Flexible Environment</p> <p>คือ มีความยืดหยุ่นของสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ทั้งรูปแบบการเรียน การศึกษาอิสระ</p>	<p>L</p>  <p>Learning Culture</p> <p>ยกระดับจากวัฒนธรรมการเรียนรู้ในรูปแบบครูเป็นศูนย์กลางแบบดั้งเดิม เปลี่ยนเป็นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง</p>	<p>I</p>  <p>Intentional Content</p> <p>ผู้สอนจะต้องเตรียมเนื้อหาสื่อการสอนที่เหมาะสม และเตรียมเครื่องมือที่จะให้ผู้เรียนได้ไปค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง</p>	<p>P</p>  <p>Professional Educator</p> <p>ผู้สอนต้องเป็นมืออาชีพ เพราะรูปแบบการเรียนจะเน้นแต่ละบุคคล และให้คำแนะนำกับผู้เรียนอย่างใกล้ชิด</p>
--	---	--	---



จาก e-learning สู่ Flipped Classroom

Concept ใหม่ของห้องเรียนในอนาคต และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในห้องเรียน



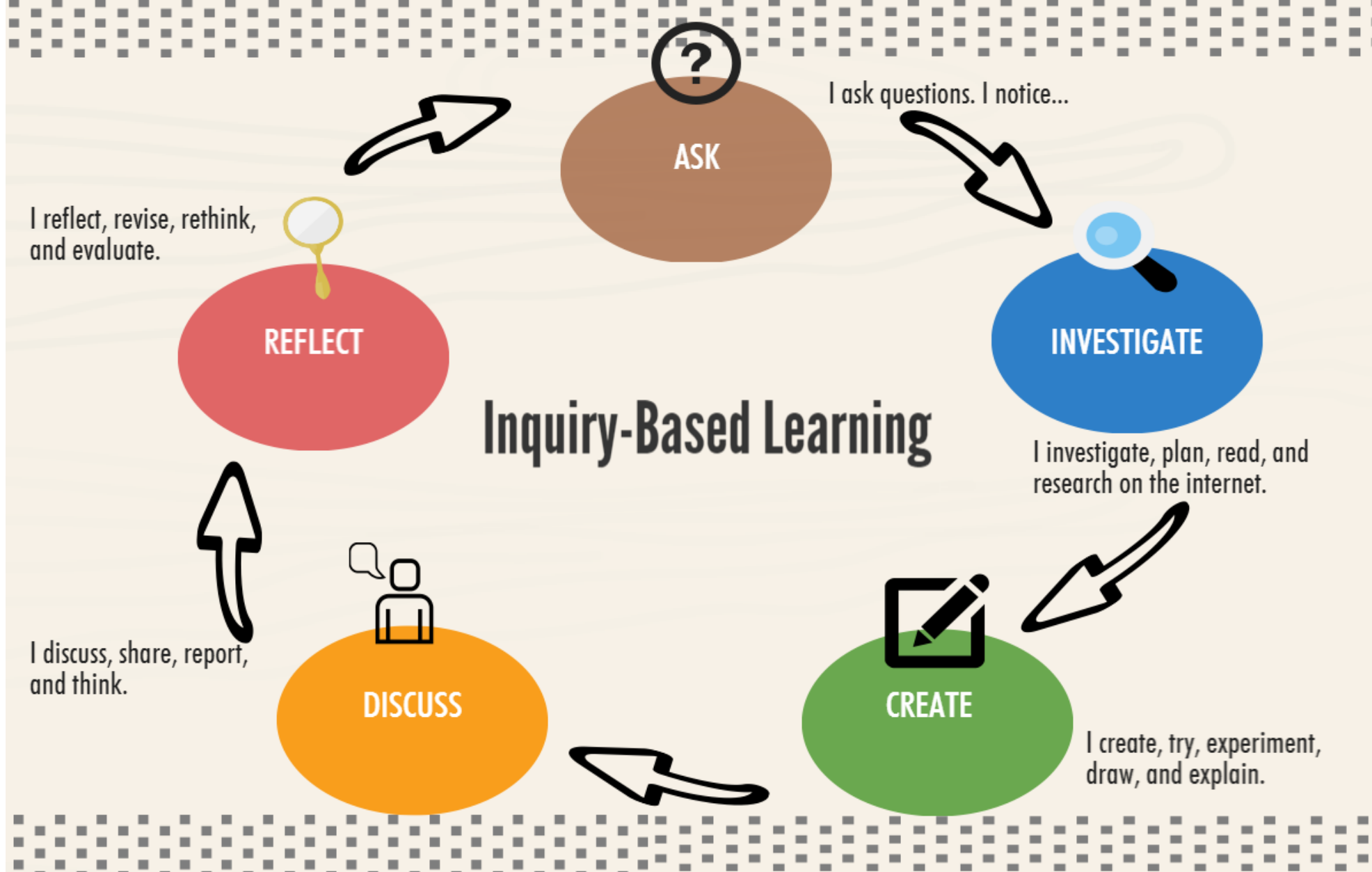
* เป็นการจัดการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนศึกษาความรู้ผ่านอินเทอร์เน็ตนอกห้องเรียน นอกเวลาเรียน ส่วนในห้องเรียนจะเป็นการจัดกิจกรรมอื่นๆ แทนที่ส่งเสริมการเรียนรู้



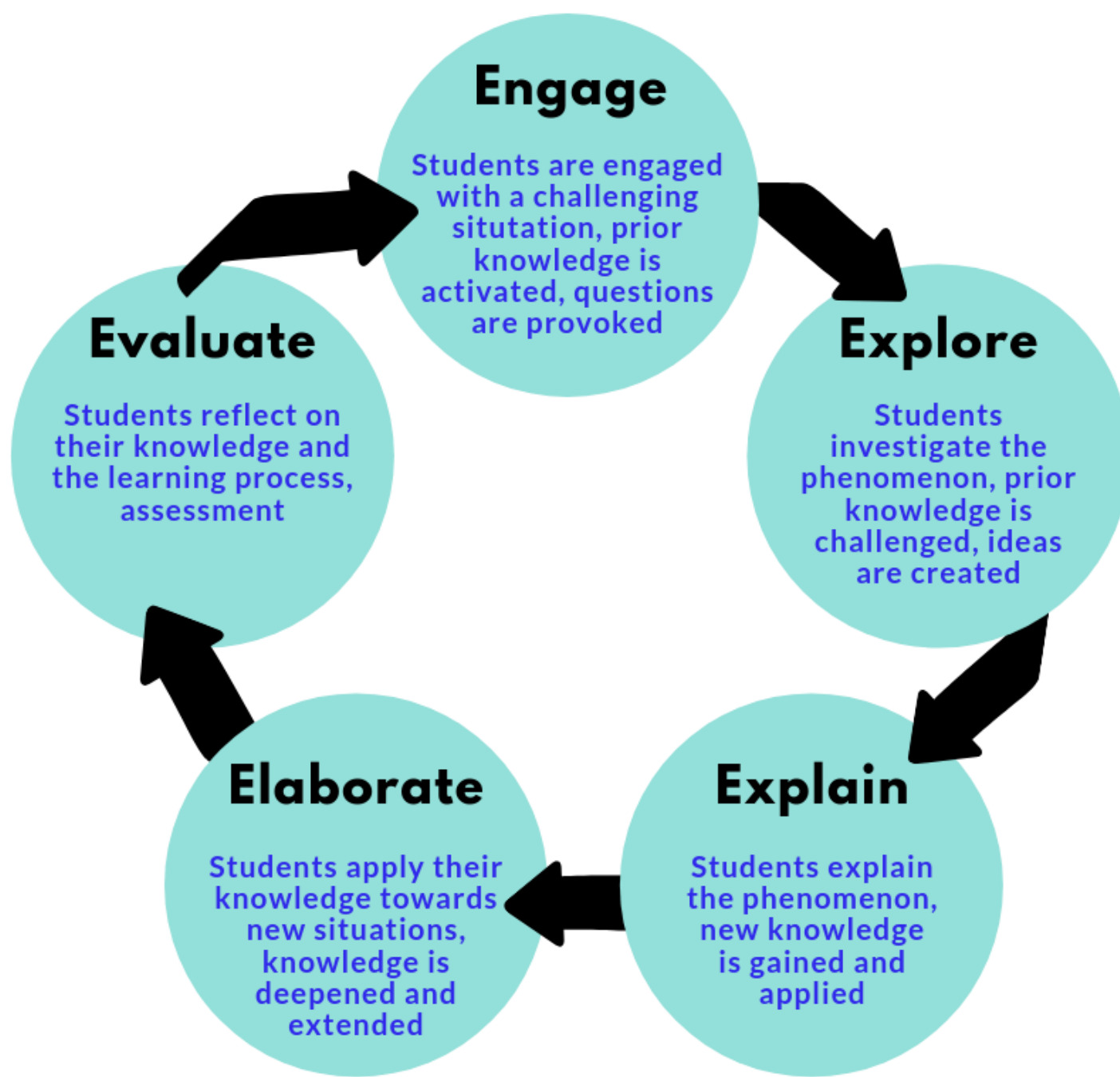
๓. มีความสามารถที่จะสอนให้ผู้เรียนสามารถเสาะแสวงหาความรู้และพัฒนาองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ด้วยความมีวิจารณญาณ รู้ว่าแหล่งความรู้ใดที่ควรเชื่อถือ สามารถเป็นผู้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (lifelong learner)

กลยุทธ์การออกแบบ

- ใช้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry – Based Learning)
- เน้นให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)
- ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking)
- เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ
- ผลักดันการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Learner person)

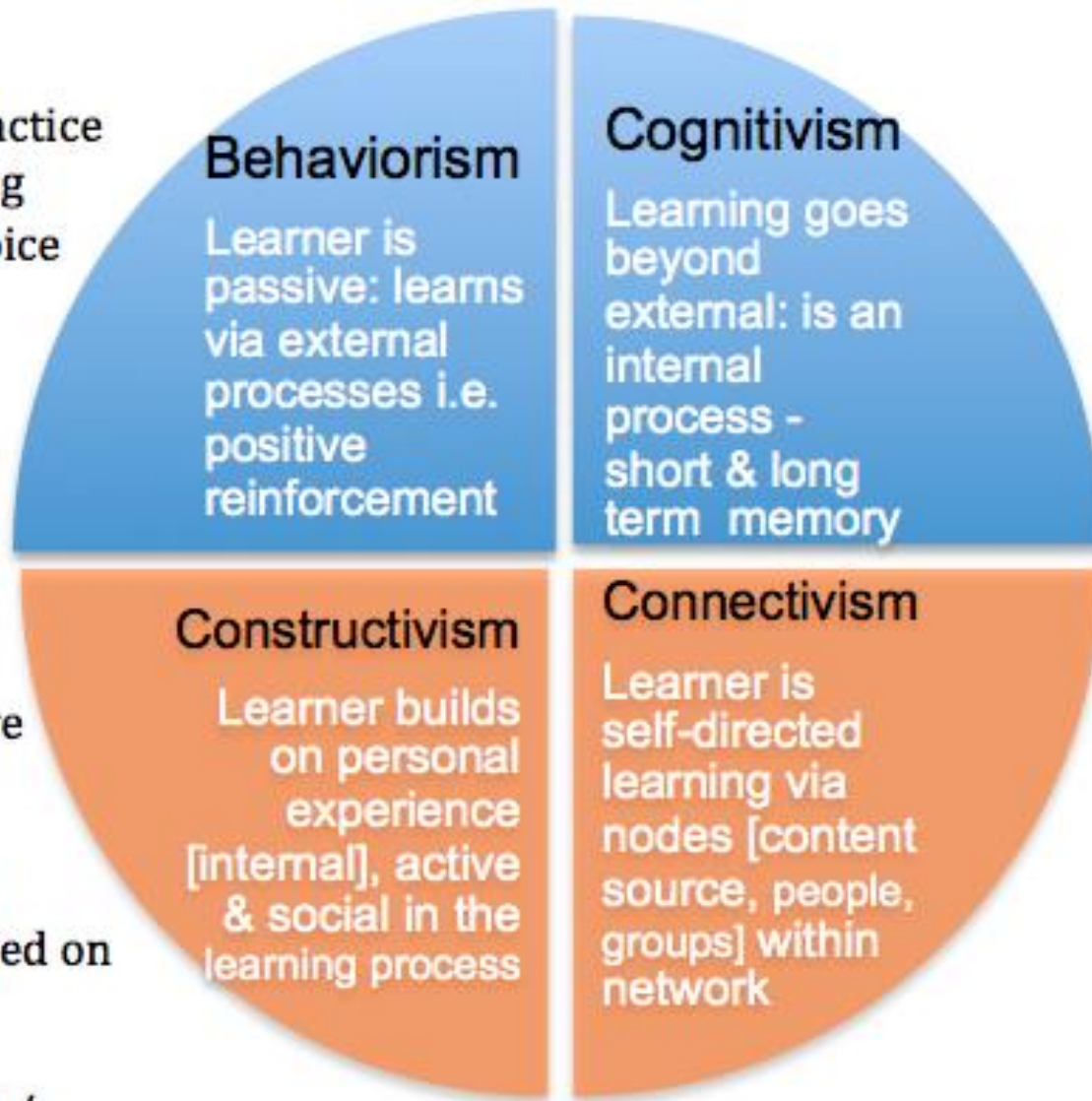


powered by



•Methods:

- Lecture
- Drill and Practice
- Rote learning
- Multiple choice tests



•Methods:

- Discovery
- Collaborative group work
- Scaffolding
- Self-guided learning based on personal experience
- Peer grading/ review

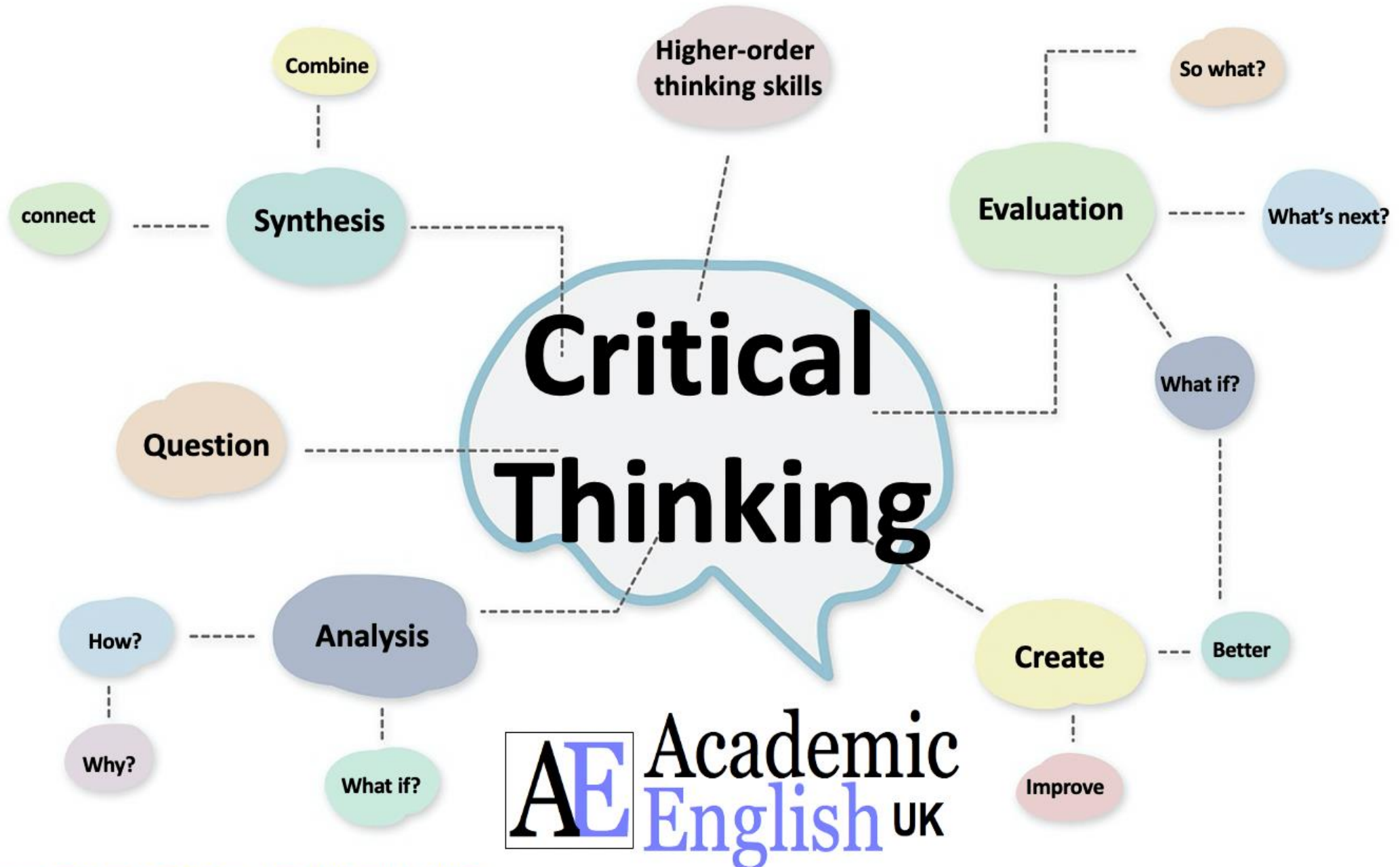
•Methods:

- Lecture
- Visual tools: mind maps, charts etc to facilitate memorization for learning
- Multiple choice & essay assessment

•Methods:

- Self-directed quest for content
- Sharing of content, sources
- Spontaneous learning groups
- Creates knowledge collaboratively

Critical Thinking



AE Academic English UK

5 กรอบคิดรู้เท่าทันสื่อใหม่

5 คำถามเกี่ยวกับเรารู้เท่าทันสื่อใหม่



SPACE:เราอยู่ในพื้นที่สาธารณะ/ส่วนตัว?

พื้นที่สาธารณะ หรือพื้นที่ส่วนตัว สัมผัส จุดติดต่อ ความสนใจ

TIME:เราใช้เวลากับมันอย่างไร?

ใช้มาก ใช้น้อย ใช้ช่วงเวลา-เวลา ใช้ซ้ำ ใช้ซ้ำ

SOCIAL:เราสร้างผลกระทบทางสังคมใดบ้าง?

ส่งผลกระทบต่อสังคม ความเชื่อ ความทัศนคติ ความรู้สึก ความตื่นตระหนก ความสัมพันธ์กับคนอื่น กับสังคม

REALITY:เราอยู่ในโลกเสมือนจริงอย่างไร?

โลกจริง โลกเสมือน โลกมือจับบนจอ การใช้ชีวิตอย่างไร

SELF:เราสร้างตัวตน/มีตัวตนอย่างไร?

ตัวตน อัตลักษณ์ สถานะทางสังคม ความสัมพันธ์ ความคิด

8 ทักษะ DQ ความฉลาดทางดิจิทัล

ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)

ความสามารถในการสร้างสมดุล บริหารจัดการรักษา
อัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ให้ได้ทั้งในส่วนของ
โลกออนไลน์และโลกความจริง

ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

การบริหารเวลากับการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล
ไม่ให้เกิดความเหมาะสมจนเกิดผลเสียต่อสุขภาพกาย
และสุขภาพจิตรวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุล
ระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก

ทักษะในการรับมือกับการคุกคาม ทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)

ความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่
บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด เพื่อป้องกันตนเอง
และคนรอบข้าง จากการคุกคามทางโลกออนไลน์

ทักษะในการรักษาความปลอดภัย ของตนเองในโลกออนไลน์ (Cyber Security Management)

ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัย
ที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลไม่ให้เกิดขึ้นได้

ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)

ความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูล โดยเฉพาะ
การแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัว
ทั้งของตนเองและผู้อื่น รวมถึงตระหนักในความ
เท่าเทียมกันทางดิจิทัลและเคารพในสิทธิของทุกคน

ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking)

ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูล
ที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่เป็นประโยชน์
หรือข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย หากคำตอบให้ชัดเจน
ก่อนเชื่อและนำไปแชร์ต่อ

ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)

การเข้าใจว่าธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล
ว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึง
ต้องเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้
อย่างมีความรับผิดชอบ

ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

ความเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์
มีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี ตระหนักและรู้จักสิทธิความรับผิดชอบออนไลน์





หลักสูตรอบรมออนไลน์

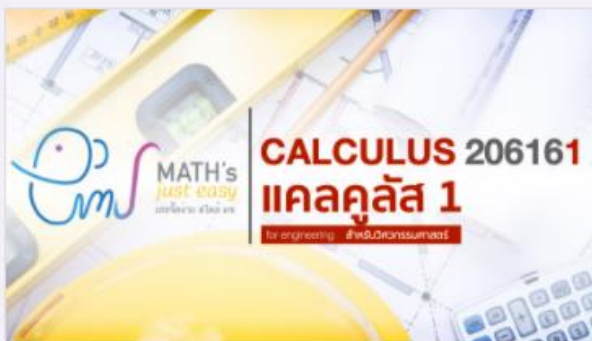
ระบุชื่อหลักสูตรอบรมออนไลน์ที่ต้องการค้นหา

ค้นหา



ไม่มีค่าใช้จ่าย

คณิตศาสตร์ทั่วไป 1 [General Mathematics 1]



ไม่มีค่าใช้จ่าย

แคลคูลัสสำหรับวิศวกรรมศาสตร์ 1 [Calculus for Engineering 1]



ไม่มีค่าใช้จ่าย

ซื้อขาย - ขายคลอง โพสต์ขายสินค้าให้โดนใจบน
สื่อออนไลน์ [Online Marketing 5.0]



ไม่มีค่าใช้จ่าย

รู้ทันภัยแมงกะพรุนพิษ ฝ้าระวัง ป้องกัน และ
ปฐมพยาบาลเบื้องต้น

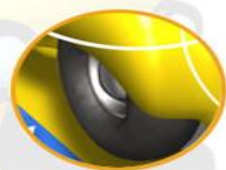
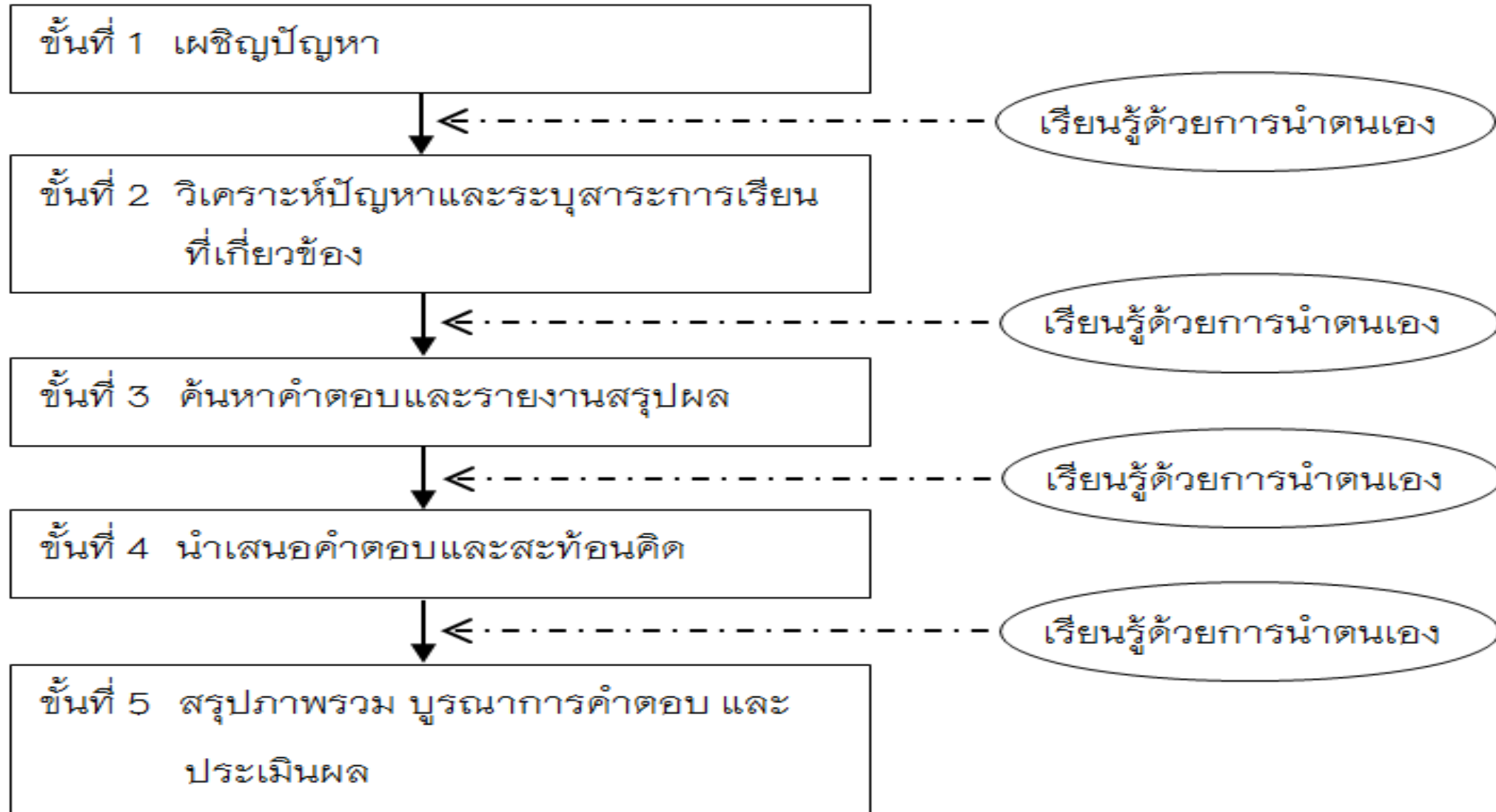
๔. มีความสามารถสอนให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้อย่างมีเหตุผลในวิชาที่สอน

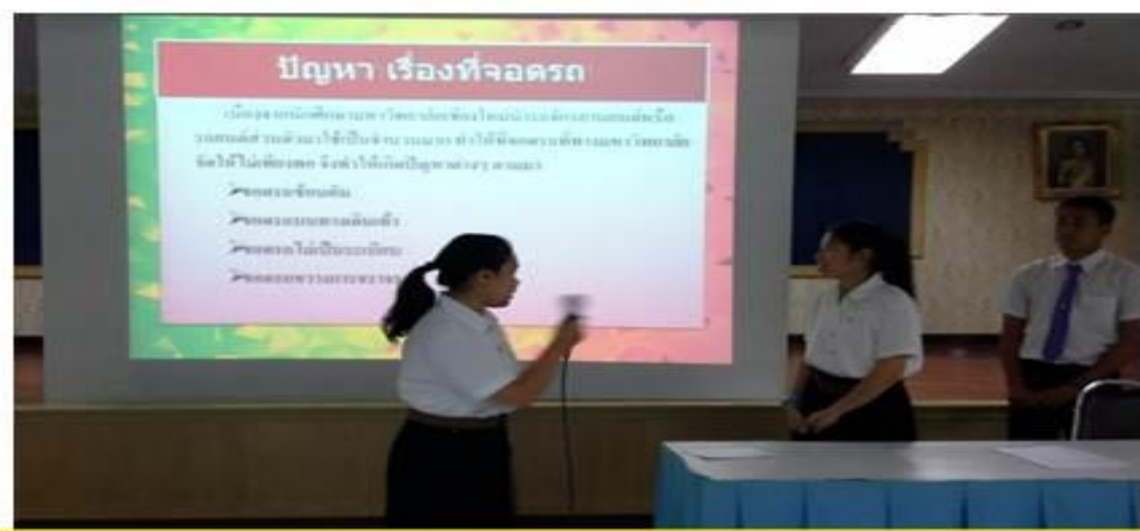
กลยุทธ์การออกแบบ

- การสอนที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking)
- การสอนที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
- การสอนที่ส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ (Systematic Thinking)
- การใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process)
- การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

การจัดกระบวนการเรียนรู้ PBL

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของ Tan





ขั้นที่ 1 เฝ้าดูปัญหา





ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ปัญหา ระบุสาระที่เกี่ยวข้อง



ขั้นที่ 3 ค้นหาคำตอบ รายงานสรุปผล



ชั้นที่ 4 นำเสนอคำตอบและสะท้อนคิด



ชั้นที่ 5 สรุป บูรณาการ ประเมินผล



Name _____

Directions: Fill out the KWL chart below with the information you have heard, discussed, and learned in class.

K What do you <u>know</u> about this topic?	W What do you <u>want to know</u> about this topic?	L What have you <u>learned</u> about this topic?

S **SUBSTITUTE:**
Replace a thing, or concept with something else.



C **COMBINE:**
Unite! What? Who? Ideas? Materials?



A **ADAPT:**
Adjust to a new purpose. Re-shape? Tune-up?



M **MODIFY, MAGNIFY, MINIFY**
Change the colour, sound, motion form, size.
Make it larger, stronger, thicker, higher, longer.
Make it smaller, lighter, slower, less frequent, reduce.



P **PUT TO ANOTHER USE:**
Change when, where, location, time, or how to use it.

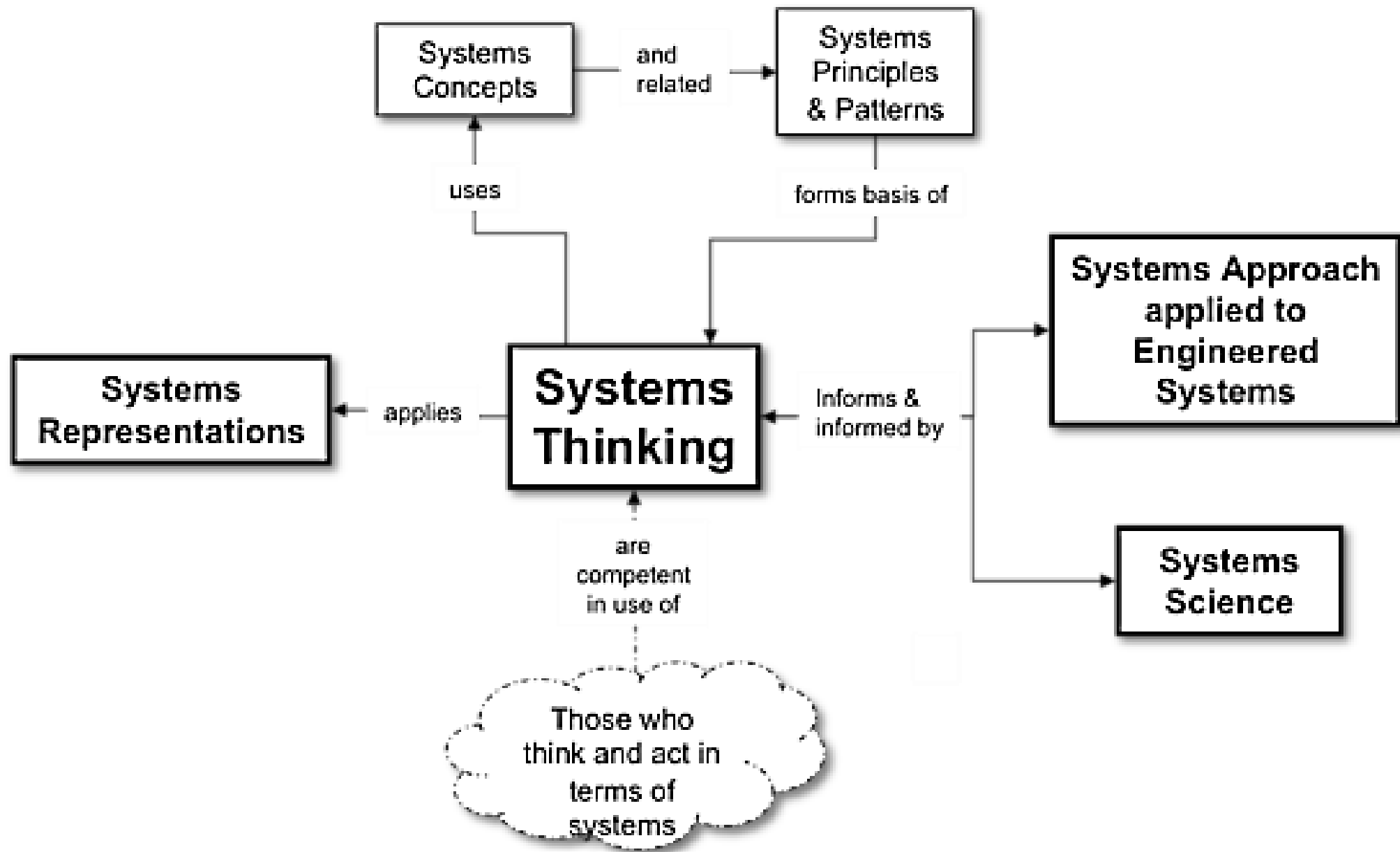


E **ELIMINATE:**
Omit, get rid of, cut out, simplify, weed out...

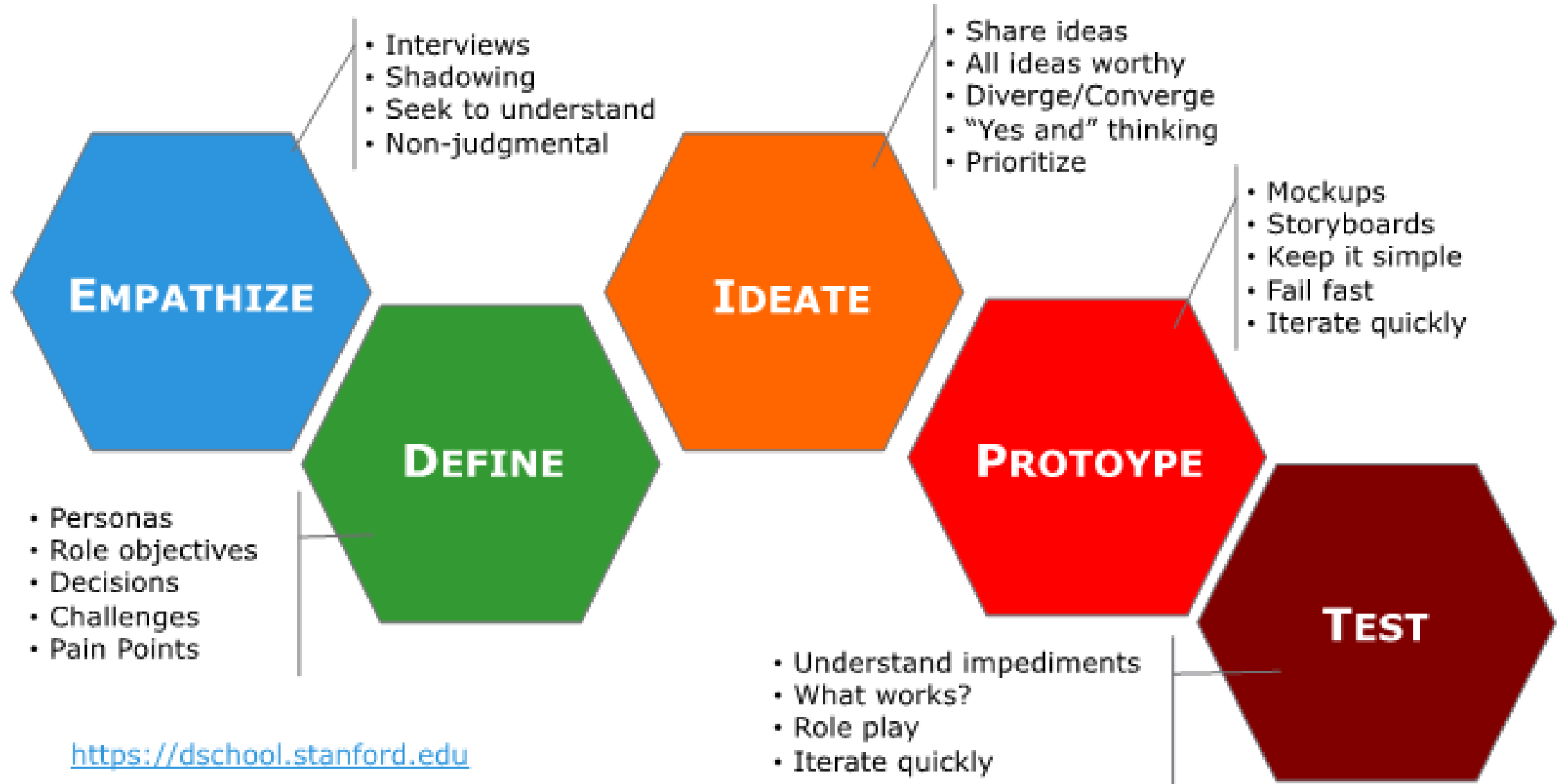


R **REARRANGE, REVERSE**
Change the order, sequence, pattern, layout, plan,
scheme, regroup, redistribute...





Stanford d.school Design Thinking Process



<https://dschool.stanford.edu>

Engineering Process



1. **ระบุปัญหา (Problem Identification)** เป็นการทำความเข้าใจปัญหาหรือความท้าทาย วิเคราะห์เงื่อนไขหรือข้อจำกัดของสถานการณ์ปัญหา เพื่อกำหนดขอบเขตของปัญหา ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างชิ้นงานหรือวิธีการในการแก้ปัญหา

2. **รวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหา (Related Information Search)** เป็นการรวบรวมข้อมูลและแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินความเป็นไปได้ ข้อดีและข้อจำกัด

3. **ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา (Solution Design)** เป็นการประยุกต์ใช้ข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องเพื่อการออกแบบชิ้นงานหรือวิธีการในการแก้ปัญหา โดยคำนึงถึงทรัพยากร ข้อจำกัด และเงื่อนไขตามสถานการณ์ที่กำหนด

4. **วางแผนและดำเนินการแก้ปัญหา (Planning and Development)** เป็นการกำหนดลำดับขั้นตอนของการสร้างชิ้นงานหรือวิธีการ แล้วลงมือสร้างชิ้นงานหรือพัฒนาวิธีการเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา

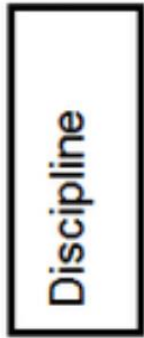
5. **ทดสอบ ประเมินผล และปรับปรุงแก้ไขวิธีการแก้ปัญหาหรือชิ้นงาน (Testing, Evaluation and Design Improvement)** เป็นการทดสอบและประเมินการใช้งานของชิ้นงานหรือวิธีการ โดยผลที่ได้สามารถนำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาให้มีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมที่สุด

6. **นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา ผลการแก้ปัญหาหรือชิ้นงาน (Presentation)** เป็นการนำเสนอแนวคิดและขั้นตอนการแก้ปัญหาของการสร้างชิ้นงานหรือการพัฒนาวิธีการ ให้ผู้อื่นเข้าใจและได้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อไป

๕. มีความสามารถให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ของวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง

กลยุทธ์การออกแบบ

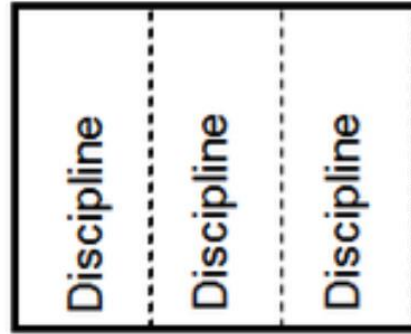
- เสริมมุมมองการบูรณาการในศาสตร์และข้ามศาสตร์
 - Multidisciplinary
 - Interdisciplinary
 - Transdisciplinary
- บูรณาการสู่การทำงาน อาชีพ วิชาชีพ



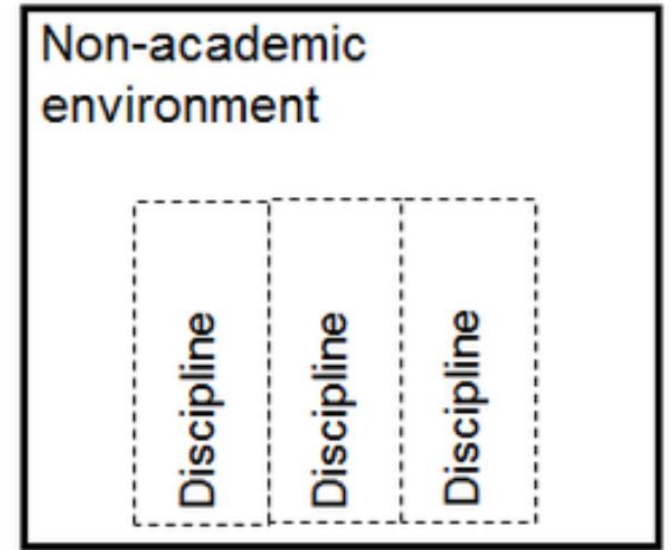
Mono-disciplinary



Multi-disciplinary



Inter-disciplinary



Trans-disciplinary

WORK-BASED LEARNING CONTINUUM

CAREER AWARENESS

Learning ABOUT work

Building awareness of the variety of careers available and the role of postsecondary education.

Experiences might include:

- Workplace tours
- Guest speakers
- Career fairs
- Visiting parents at work

CAREER EXPLORATION

Learning ABOUT work

Exploring career options for the purpose of motivating students and informing their decision-making in high school and postsecondary education.

Experiences might include:

- Informational interviews
- Job shadowing
- Virtual exchange with a partner

CAREER PREPARATION

Learning THROUGH work

Applying learning through practical experience that develops knowledge and skills necessary for success in careers and postsecondary education.

Experiences might include:

- Practicums
- Internships
- Integrated project with multiple interactions with professionals
- Student-run enterprises with partner involvement
- Service learning and social enterprises with partners
- Compensated internship connected to curriculum

CAREER TRAINING

Learning FOR work

Training for employment and postsecondary education in a specific range of occupations.

Experiences might include:

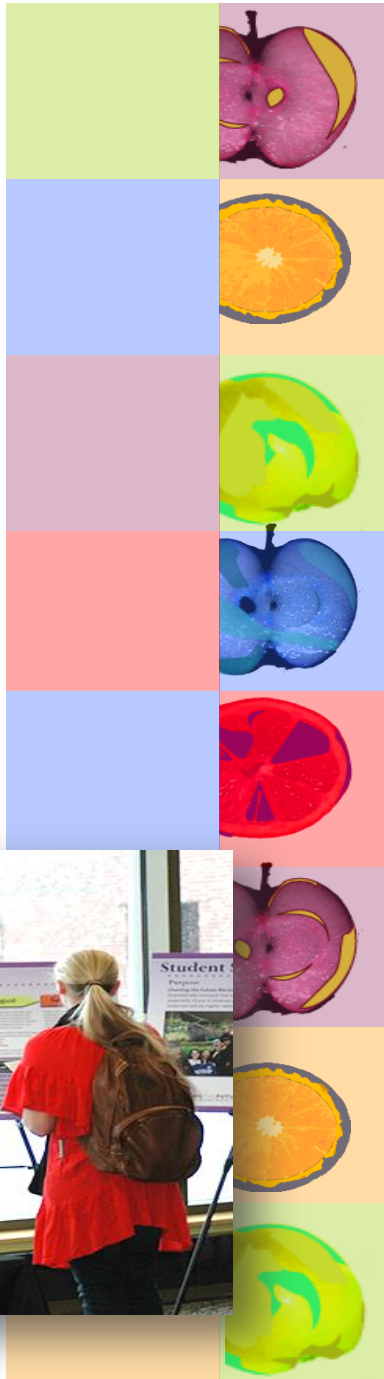
- Internships required for credentials or entry to an occupation
- Apprenticeships
- On-the-job training
- Work experience

๖. มีความสามารถจัดให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ตามความเหมาะสม

กลยุทธ์การออกแบบ

- การใช้วิธีการอภิปรายกลุ่มย่อย (Small group discussion)
- การใช้การโต้วาที (Debate)
- การส่งเสริมทักษะการนำเสนอสมัยใหม่
- การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลส่งเสริมการอภิปรายโต้ตอบออนไลน์
- กิจกรรม Gallery Walk

กิจกรรม Gallery walk



กิจกรรม Gallery walk

1. นำประเด็นคิด



2. เปรียบคำตอบ



3. เห็นชอบตามกลุ่ม



4. มະลุมมะตุ้มเขียนขยาย



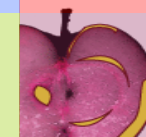
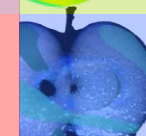
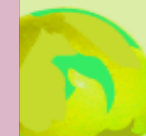
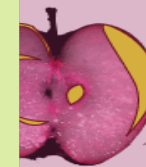
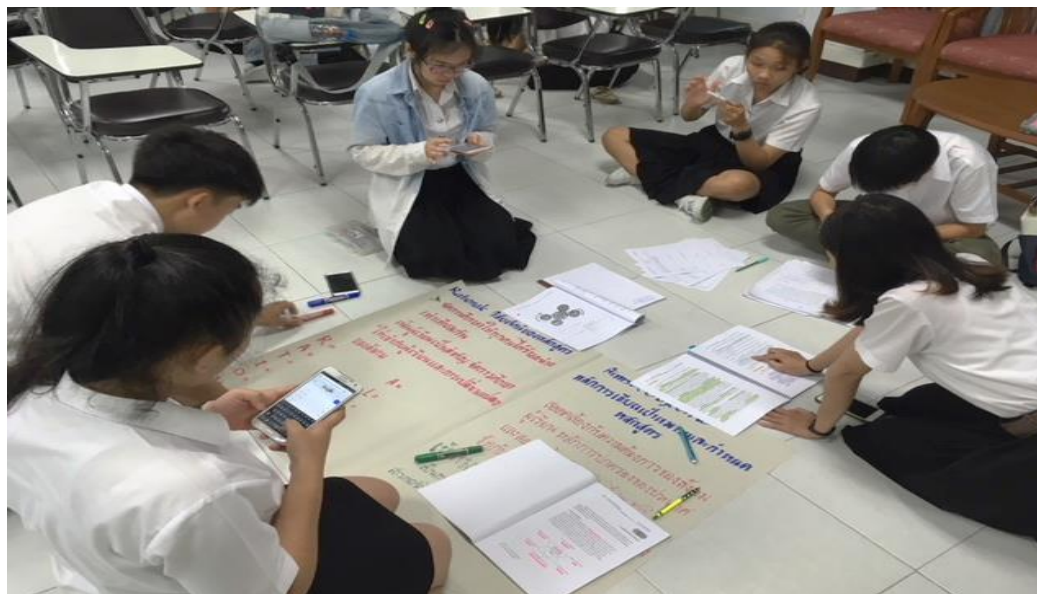
5. วาดลวดลายนำเสนอ



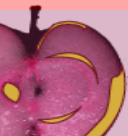
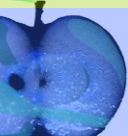
6. ยลโฉมเธอตามฐาน



7. สนุกสนานสะท้อนคิด



กิจกรรม Gallery walk



๗. มีความสามารถในการใช้สื่อการสอน อุปกรณ์ และสื่อปฏิสัมพันธ์แบบดิจิทัล (Digital interactive media) ที่ทันสมัยและเหมาะสมเป็นอย่างดี สามารถจำลองสถานการณ์สมมติเพื่อให้ผู้เรียนเข้าร่วมอย่างกระตือรือร้น

กลยุทธ์การออกแบบ

- การใช้วิธีสอนแบบบทบาทสมมติ (Role play)
- การใช้วิธีสอนแบบสถานการณ์จำลอง (Simulation)
- การใช้ Virtual reality



ExMBA²²
THANALAK UNIVERSITY

หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
สำหรับผู้บริหาร (Ex-MBA)

เปิดรับสมัครแล้ว
ทางอินเทอร์เน็ตผ่าน www.grad.cmu.ac.th
ข้อมูลเพิ่มเติม www.ba.cmu.ac.th/exmba

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่
คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
0-5394-2146
08-1885-3652

CMU BUSINESS SCHOOL

สแกนเพื่อสมัคร



Thailand Business Simulation Game 2020

การแข่งขันบอร์ดเกมจำลองการบริหารธุรกิจระดับประเทศ ครั้งที่ 3

วันที่ 17-18 มกราคม 2563 ที่ Convention Hall ชั้น 6 อาคาร E
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น (พัฒนาการ 37)

ภายในงานมีกิจกรรมอะไรบ้าง ?

การแข่งขันบอร์ดเกม GIZMOS
ร่วมเรียนรู้และใช้กำลังใจในหลายๆ ปัญหา
คล้าย ที่เจ้าแข่งขัน จำนวน 65 ทีม
(120 คน) จาก 30 โรงเรียนทั่วประเทศ
ได้ระดม "สุดยอดความคิด" แบบประยุกต์
กลไกในบอร์ดเกม

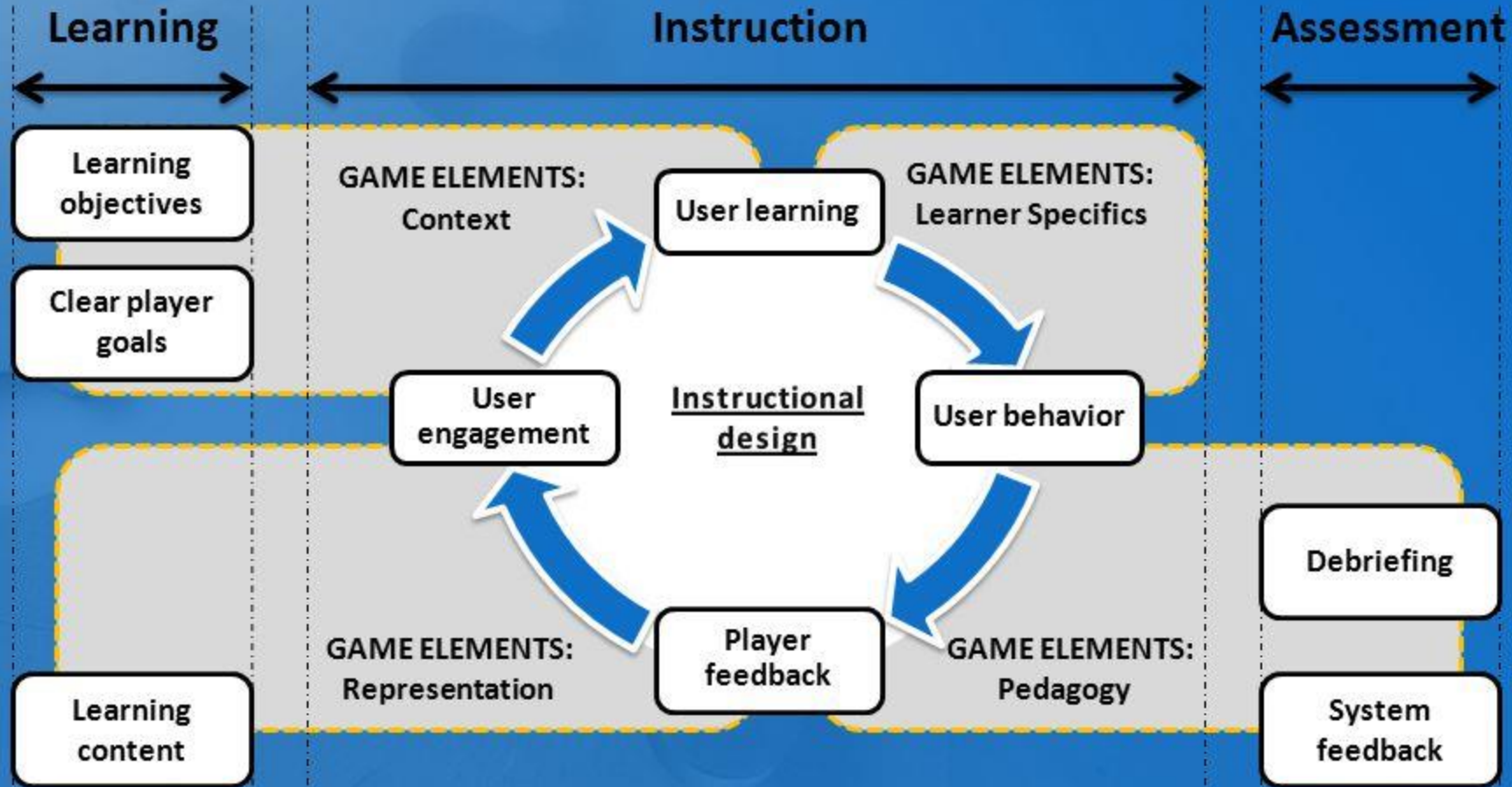
กิจกรรม Board Game Mini Expo
มาร่วมกิจกรรม เรียนแบบบูรณาการจากฐาน
บอร์ดเกมชื่อดัง ทดลองเล่น DEMO บอร์ดเกม
ใหม่ๆ และพิเศษกับบอร์ดเกมราคาพิเศษ
ใช้ที่ 10:00 - 2:00

สนับสนุน
การจัดงานโดย

MI

Game-based learning framework

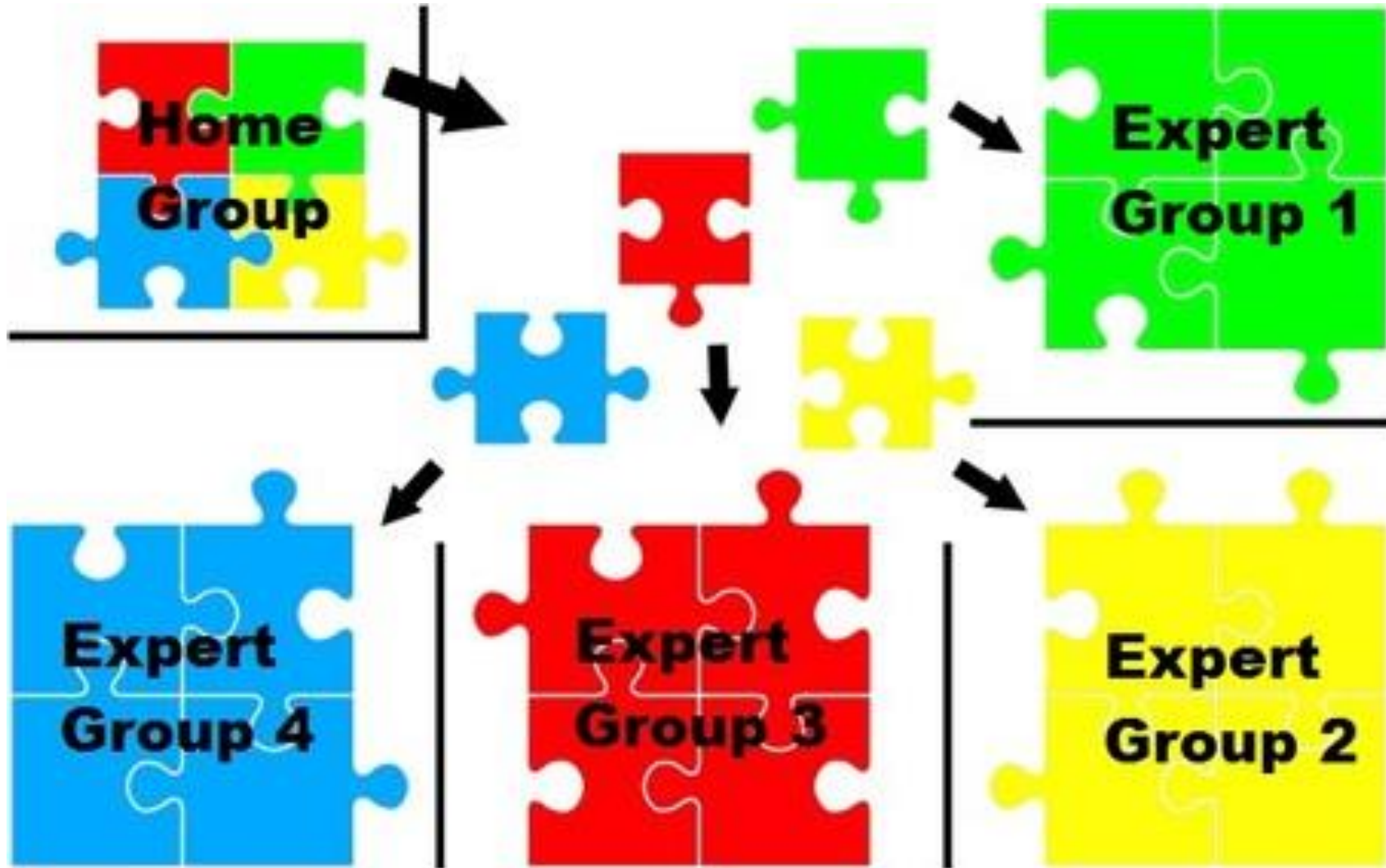
Click on a topic to learn more



๘. มีความสามารถที่จะสอดแทรกเทคนิคการมีปฏิสัมพันธ์ การร่วมงาน (interpersonal skill) ความสามารถในการแสดงออก การแก้ปัญหา การปรับ (adaptability) และรับความคิดเห็น

กลยุทธ์การออกแบบ

- การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning)
 - เทคนิค Jigsaw
 - เทคนิค STAD
 - เทคนิค Think-Pair-Share
- กระบวนการกลุ่ม
- การจับคู่คิด



Part 1: Expert Groups



Jigsaw Activity



Part 2: Study Groups

Cooperative Learning



Think



Pair



Share

๙. มีความสามารถในการประเมินความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนในวิชาที่สอน

กลยุทธ์การออกแบบ

- การประเมินตามสภาพจริง (Authentic assessment)
- การประเมินการปฏิบัติ (Performance assessment)
- การใช้แฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์ (e-Portfolio)
- บูรณาการแนวคิด AfL, AaL, AoL
 - Assessment for Learning
 - Assessment as Learning
 - Assessment of Learning

Simple Grading Rubric

Criterion	Task	Level of Performance		Score
History Research Paper Rubric				
Criteria	Excellent	Good	Poor	
	3	2	1	
<i>Number of sources</i>	Ten to twelve	Five to nine	One to four	
<i>Historical accuracy</i>	No apparent inaccuracies	Few inaccuracies	Lots of historical inaccuracies	
<i>Organization</i>	Can easily tell from which sources information was drawn	Can tell with difficulty from where information came	Cannot tell from which source information came	
<i>Bibliography</i>	All relevant bibliographic information is included	Bibliography contains most relevant information	Bibliography contains very little information	

Descriptor

Activity

1. ชื่อวิชา
2. ระดับชั้น/การศึกษาของนักศึกษา
3. ลักษณะวิชา (บรรยาย ปฏิบัติ บรรยายและปฏิบัติ)
4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (O)
5. กิจกรรมการเรียนรู้ (L)
6. การวัดและประเมินผล (E)



Q & A