



หลักสูตร การสร้างและใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอน

หลักสูตรการสร้างและใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนการสอนนี้ จะเป็นหลักสูตรสำหรับครู ในฐานะคนจัดการเรียนการสอน คนผลิตสื่อ มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้จักนำประโยชน์ด้านการใช้สื่อสมัยใหม่ (new media) ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน ในการจัดการเรียนการสอนสมัยใหม่ จึงต้องอาศัยเทคโนโลยี และแพลตฟอร์มต่างๆ ที่ได้รับความนิยมและตอบโจทย์การใช้งานของแต่ละสถานศึกษา มาประยุกต์ใช้สอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีแรงจูงใจให้เกิดความใฝ่รู้ใฝ่เรียนมากยิ่งขึ้น

โดยจะนำเสนอแอปพลิเคชันที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน และการสร้างสื่อสมัยใหม่ อาทิ

- Google Classroom
- Kahoot
- Plickers

และแอปพลิเคชัน ๑ อื่น ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันมาประยุกต์สร้างสื่อ จัดชั้นเรียน และจัดกิจกรรมต่างๆ ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนให้เกิดประโยชน์สูงสุด

เป้าหมาย

- ครู อาจารย์ ทั้งในและนอกระบบที่ต้องการพัฒนาศักยภาพในด้านการสอน โดยอาศัยเทคโนโลยีใหม่ๆ
- นักเรียน นักศึกษาที่ต้องการใฝ่เรียนรู้ และพัฒนาตัวเอง
- บุคคลทั่วไปที่ต้องการเรียนรู้เทคโนโลยีการสร้างสื่อ และการสอนสมัยใหม่

วัตถุประสงค์

- เพื่อการเรียนรู้การใช้งานแอปพลิเคชันระหว่างครูกับผู้เรียนได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ
- เพื่อให้ทันกับโลกเทคโนโลยีทางการสื่อสารในการใช้งานแอปพลิเคชัน
- เพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่เรียนรู้ ในการเรียนการสอนมากขึ้น



ความรู้พื้นฐาน

- การใช้งานคอมพิวเตอร์พื้นฐาน เช่น สร้างไฟล์ แฟ้ม และการตั้งค่าต่าง ๆ เบื้องต้น
- การใช้งานอินเทอร์เน็ตสืบหาข้อมูล
- การสร้างสื่อด้วยโปรแกรมกราฟฟิกพื้นฐาน

ระยะเวลาอบรม

- 12 ชม. (2 วัน)

ราคาคอร์ส

- 3,500 บาท (ราคานี้ยังไม่ได้รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม)

เนื้อหาการอบรม:

หัวข้อหลักในการอบรม

- อัปเดตเทคโนโลยีการใช้สื่อสมัยใหม่ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน
- การใช้งานแพลตฟอร์มจัดชั้นเรียนด้วย Google Classroom
- การจัดกิจกรรม เกมส์ และแบบทดสอบแบบ real time ด้วยแพลตฟอร์มของ Kahoot
- การสร้างกิจกรรม และแบบทดสอบด้วยแอปพลิเคชัน Plickers
- เวิร์คชอปการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันจัดชั้นเรียนและสื่อการสอนด้วย Google Classroom , Kahoot และ Plickers
- สรุปแนวทางการสร้างสื่อการเรียนการสอนสมัยใหม่ และการนำไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนของตนเอง



รายละเอียดการอบรมในแต่ละวัน

วันที่ 1:

อัปเดตเทคโนโลยีการใช้สื่อสมัยใหม่ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน

การใช้งานแพลตฟอร์มจัดชั้นเรียนด้วย Google Classroom

ส่วนของครู

- การสมัครและลงชื่อเข้าใช้งาน Google Classroom
- การสร้างชั้นเรียน
- การนำนักเรียนเข้าร่วมชั้นเรียน
- การสร้างเนื้อหาและมอบหมายงานให้นักเรียน
- การตรวจงานและการบ้าน
- การให้คะแนนและส่งงานคืนนักเรียน

ส่วน of นักเรียน

- การเข้าร่วมชั้นเรียน
- การดูงานที่ได้รับมอบหมาย
- ทำงานและส่งงาน
- ดูผลการตรวจงานของครู

วันที่ 2:

การจัดกิจกรรม เกมส์ และแบบทดสอบแบบ real time ด้วยแพลตฟอร์มของ Kahoot

ส่วนของครู

- ลงทะเบียนใช้งาน หรือล็อกอินเข้าระบบ
- สร้างชุดคำถาม



- สร้างชุดคำถามแบบ Quiz
- ป้อนคำถาม
- เปิดเล่นคำถามในห้องเรียน

ส่วนของนักเรียน

- เข้าร่วมเล่นเกมส์หรือตอบคำถาม
- ป้อนรหัส (PIN) และชื่อเพื่อเข้าห้อง
- เริ่มตอบคำถามแบบ Quiz
- ดูสรุปผลการตอบ

การสร้างกิจกรรม และแบบทดสอบด้วยแอปพลิเคชัน Plickers

- ลงทะเบียนใช้งาน หรือล็อกอินเข้าระบบ
- พิมพ์การ์ด QR Code
- เพิ่ม Classes
- เพิ่มรายชื่อนักศึกษาใน Class
- เพิ่มชุดคำถามใน Library
- Add คำถามเข้าคิว
- เปิดเล่นคำถาม (Live View)
- เปิดแอปสแกนคำตอบ

Live workshop

- เวิร์คชอปการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันจัดชั้นเรียนและสื่อการสอนด้วย Google Classroom , Kahoot และ Plickers
- สรุปแนวทางการสร้างสื่อการเรียนการสอนสมัยใหม่ และการนำไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนของตนเอง