



สถาบันไอจีเนียส
IT GENIUS INSTITUTE

COURSE ID
OTC-07

COURSE OUTLINE · รายละเอียดหลักสูตรอบรม

EDUCATION / CLASSROOM APPS

Creating and Using Apps for Teaching and Learning

ใช้ Google Classroom, Kahoot!, Plickers และแอปการสอนยอดนิยมจัดห้องเรียนที่ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วม

● 12 ชั่วโมง

● 2 วัน

● พื้นฐาน ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้

● ระดับ Beginner



ระยะเวลา: 2 วัน

12 ชั่วโมง (2 วัน วันละ 6 ชม.) · 09:00-16:00 น.



รูปแบบ: Classroom / Hybrid

Onsite หรือ Online ผ่าน Microsoft Teams · Public / In-house



รายละเอียดหลักสูตร

www.itgenius.co.th

ห้องเรียนวันนี้ใช้แอปช่วยสอนแทบทุกขั้นตอน ตั้งแต่แจกงานและรับงานออนไลน์ ทำแบบทดสอบที่ตรวจคะแนนให้อัตโนมัติ เล่นเกมตอบคำถามที่ทำให้ผู้เรียนตื่นตัว ไปจนถึงให้ผู้เรียนช่วยกันคิดบนกระดานออนไลน์ แต่แอปมีให้เลือกมากและเปลี่ยนเร็ว ครูจำนวนมากจึงไม่แน่ใจว่าควรใช้แอปใดกับกิจกรรมแบบไหน และจะใช้อย่างไรไม่ให้เสียเวลาสอนหรือเสี่ยงต่อข้อมูลของผู้เรียน

หลักสูตรนี้พาครูฝึกใช้แอปการเรียนการสอนที่ได้รับความนิยมทีละตัวจากมุมมองของทั้งครูและผู้เรียน เริ่มจาก Google Classroom สำหรับจัดชั้นเรียน มอบหมายงาน ตรวจงานด้วย Rubric และแบบทดสอบ Google Forms พร้อมภาพรวม Gemini ใน Classroom สำหรับสถานศึกษาที่เปิดใช้ แล้วต่อกับ Kahoot!, Plickers และ Wayground สำหรับแบบทดสอบและเกม Padlet สำหรับกิจกรรมร่วมคิด และ Canva for Education สำหรับสร้างสื่อ ปิดท้ายด้วย Workshop ออกแบบบทเรียนหนึ่งคาบที่ใช้แอปเหล่านี้ร่วมกัน (อบรม 2 วัน วันละ 6 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ระดับ Beginner)

เครื่องมือ



Google Classroom



Kahoot!



Plickers



Wayground



Canva & Padlet

ราคาค่าอบรม · PUBLIC / IN-HOUSE

3,500 บาท / ท่าน

ราคายังไม่รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT 7%) · รวมเอกสารประกอบการอบรม ชุดตัวอย่างกิจกรรมและแบบทดสอบ และ Certificate · รับจัด In-house ขอใบเสนอราคาได้

สมัครผ่านเว็บไซต์ ลด 10%



เพิ่มเพื่อน
LINE

☎ 02-570-8449

☎ 088-807-9770

LINE @itgenius

🌐 www.itgenius.co.th

01 วัตถุประสงค์ Objectives

- เลือกแอปให้เหมาะกับเป้าหมายการสอน และใช้อย่างปลอดภัยต่อข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เรียน
- จัดชั้นเรียน มอบหมายงาน ตรวจงาน และให้คะแนนด้วย Google Classroom ได้
- สร้างแบบทดสอบที่ตรวจคะแนนอัตโนมัติด้วย Google Forms และเชื่อมกับ Classroom
- จัดเกมและแบบทดสอบแบบ Real-time ด้วย Kahoot!, Plickers และ Wayground
- จัดกิจกรรมร่วมคิดด้วย Padlet และสร้างสื่อการสอนด้วย Canva for Education
- ออกแบบบทเรียนที่ใช้แอปหลายตัวร่วมกันเพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน

02 กลุ่มเป้าหมาย Target Audience

- ครู อาจารย์ ทั้งในและนอกระบบ ที่ต้องการนำเทคโนโลยีมาใช้ในห้องเรียน
- วิทยากรและผู้สอนในองค์กรที่จัดอบรมและต้องการกิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม
- นิสิตนักศึกษาครูและผู้เตรียมเป็นผู้สอน
- เจ้าหน้าที่ไอทีหรือผู้ประสานงานด้านเทคโนโลยีของสถานศึกษา

03 จุดเด่นของหลักสูตร Highlights

- **ปรับปรุงใหม่ปี 2026** แอปการสอนรุ่นปัจจุบัน
- **ลงมือจริงทั้งสองฝั่ง** ฝึกเป็นทั้งครูและผู้เรียน
- **ห้องเรียนไหนก็ใช้ได้** มีทั้งแบบใช้มือถือและแบบใช้การ์ดกระดาษ
- **AI อย่างมีขอบเขต** ภาพรวม Gemini ใน Classroom
- **ได้บทเรียนพร้อมใช้** Workshop บทเรียนหนึ่งคาบของตนเอง

04 ความรู้พื้นฐาน Prerequisites

- ใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐานได้ เช่น สร้างไฟล์ โฟลเดอร์ และตั้งค่าเบื้องต้น
- ใช้อินเทอร์เน็ตค้นหาข้อมูลและใช้อีเมลได้
- ใช้สมาร์ทโฟนติดตั้งแอปได้
- ไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานโปรแกรมกราฟิกมาก่อน

05 สิ่งที่ต้องเตรียมและเครื่องมือ Setup & Tools

รายการ	รายละเอียด
อุปกรณ์	Notebook หรือคอมพิวเตอร์ และสมาร์ทโฟน iOS หรือ Android สำหรับทดสอบมุมมองผู้เรียน และสแกนการ์ด Plickers
บัญชี Google	บัญชีของสถานศึกษา (Google Workspace for Education) แนน้า หรือบัญชี Google ส่วนตัว
แอปและเว็บ	Google Classroom, Google Forms, Kahoot!, Plickers, Wayground, Padlet และ Canva แบบใช้ฟรีหรือรุ่นทดลอง
อื่น ๆ	เครื่องพิมพ์สำหรับพิมพ์การ์ด Plickers (ไม่บังคับ)

หมายเหตุ: ปรับปรุงใหม่ปี 2026 คง Google Classroom, Kahoot! และ Plickers จากฉบับเดิม ปรับขั้นตอนให้ตรงกับหน้าจอปัจจุบัน และเพิ่ม Google Forms แบบ Quiz, Rubric ใน Classroom, Wayground (ชื่อใหม่ของ Quizizz ตั้งแต่ปี 2025), Padlet และ Canva for Education รวมถึงภาพรวม Gemini ใน Google Classroom ที่ Google เปิดให้ทุก Edition ของ Google Workspace for Education โดยผู้ดูแลของสถานศึกษาเป็นผู้กำหนดสิทธิ์ ผู้เรียนใช้บัญชีของตนเองหรือของสถานศึกษา บางฟีเจอร์ของ Kahoot!, Plickers, Wayground, Padlet และ Canva ใช้ได้เฉพาะแพ็คเกจแบบเสียเงินหรือบัญชีครูที่ผ่านการยืนยันสิทธิ์ และแต่ละแพลตฟอร์มมีเงื่อนไขอายุผู้ใช้ที่ครูควรตรวจสอบก่อนนำไปใช้กับนักเรียน ชื่อเมนูและฟีเจอร์ของแอปเหล่านี้เปลี่ยนแปลงบ่อย เนื้อหาอ้างอิงเวอร์ชันล่าสุด ณ วันอบรม หลักสูตรนี้เน้นการใช้แอปจัดการเรียนการสอน ผู้ที่ต้องการใช้ AI ช่วยเตรียมแผนการสอนและสื่อเชิงลึกต่อยอดได้ที่หลักสูตร AI for Teachers and Educators

06 ภาพรวมการเรียนรู้ 2 วัน Big Picture

วัน	หัวข้อหลัก
Day 1 Section 1-6	เลือกแอปให้ตรงเป้าหมายการสอนและดูแลข้อมูลผู้เรียน, Google Classroom ฝั่งครูและผู้เรียน, ตรวจสอบงานด้วย Rubric, แบบทดสอบ Google Forms และภาพรวม Gemini ใน Classroom
Day 2 Section 7-12	เกมตอบคำถามสดด้วย Kahoot!, ทดสอบด้วยการ์ด Plickers, ฝึกทบทวนด้วย Wayground, กิจกรรมร่วมคิดบน Padlet, สร้างสื่อด้วย Canva for Education และ Workshop ออกแบบบทเรียนหนึ่งคาบ



DAY
1

จัดชั้นเรียนออนไลน์ด้วย Google Classroom

เนื้อหาการอบรม · Section 1-6

รวม
6 ชั่วโมง

1 แอปในห้องเรียนยุคปัจจุบัน

- เลือกแอปตามเป้าหมาย: จัดชั้นเรียน ทดสอบ กิจกรรมร่วมคิด และสร้างสื่อ
- บัญชีของสถานศึกษากับบัญชีส่วนตัว และแพ็คเกจฟรีกับแบบเสียเงิน
- ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เรียน หลัก PDPA เบื้องต้น และเงื่อนไขอายุผู้ใช้ของแต่ละแพลตฟอร์ม
- ห้องเรียนที่มีอุปกรณ์ไม่ครบทุกคน: เลือกแอปให้เหมาะกับบริบทจริง

2 Lab: Google Classroom ฝั่งครู

- สร้างชั้นเรียน เชิญผู้เรียนด้วยรหัสหรือลิงก์ และเพิ่มครูร่วมสอน
- จัด Classwork เป็นหัวข้อ และโพสต์ประกาศใน Stream
- Assignment, Quiz Assignment, Question และ Material ต่างกันอย่างไร
- Lab: สร้างชั้นเรียนหนึ่งวิชาพร้อมงานและกำหนดส่ง

3 Lab: ตรวจงาน ให้คะแนน และ Feedback

- ตรวจงาน เขียนความคิดเห็น และส่งงานคืนให้ผู้เรียนแก้ไข
- สร้าง Rubric และใช้ให้คะแนนอย่างสม่ำเสมอ
- หมวดคะแนนและสมุดคะแนน (Grades) ของชั้นเรียน
- Lab: ตรวจงานตัวอย่างด้วย Rubric และสรุปคะแนนทั้งชั้น

4 Lab: Google Classroom ฝั่งผู้เรียนและแอปมือถือ

- เข้าร่วมชั้นเรียนและดูงานที่ได้รับมอบหมาย
- ทำงานและส่งงานจากคอมพิวเตอร์หรือแอปบนมือถือ รวมถึงถ่ายภาพงานที่ทำบนกระดาษ
- ดูผลการตรวจและความคิดเห็นของครู
- Lab: สลับบทบาทเป็นผู้เรียนเพื่อเห็นปัญหาที่ผู้เรียนเจอจริง

5 Lab: แบบทดสอบด้วย Google Forms

- เปิดโหมด Quiz ตั้งเฉลย คะแนน และคำอธิบายคำตอบ
- คำถามแบบปรนัย กล้องกาเครื่องหมาย และคำตอบสั้น
- ส่งแบบทดสอบผ่าน Classroom และนำคะแนนเข้าสมุดคะแนน
- Lab: สร้างแบบทดสอบก่อนเรียนที่ตรวจคะแนนอัตโนมัติ

6 Lab: Gemini ใน Google Classroom สำหรับครู

- ภาพรวมและเงื่อนไขการใช้งานโดยผู้ดูแลของสถานศึกษา
- ร่างแผนการสอน คำถาม และ Rubric จากเก็บ Gemini
- Gems และ Notebook ที่ครูกำหนดแหล่งข้อมูลให้ผู้เรียนใช้ทบทวน
- Lab: ร่างคำถามทบทวนแล้วตรวจความถูกต้องก่อนมอบหมายทุกครั้ง

DAY
2

เกม แบบทดสอบ กิจกรรม และสื่อการสอน

เนื้อหาการอบรม · Section 7-12

รวม
6 ชั่วโมง

7 Lab: เกมตอบคำถามสดด้วย Kahoot!

- สร้าง Kahoot และเลือกรูปแบบคำถามที่เหมาะสมกับเนื้อหา
- เปิดเล่นสดในห้องเรียน ผู้เรียนเข้าร่วมด้วย PIN และชื่อเล่น
- มอบหมายให้ทำเองนอกเวลาเรียน และอ่านรายงานผลรายข้อ
- Lab: จัดเกมทบทวนบทเรียนแล้วใช้ผลวางแผนสอนซ่อมเสริม

8 Lab: ทดสอบด้วยการ์ด Plickers

- ทดสอบทั้งชั้นโดยผู้เรียนไม่ต้องใช้อุปกรณ์ ใช้การ์ดกระดาษคนละใบ
- สร้าง Class เพิ่มรายชื่อผู้เรียน และพิมพ์การ์ด
- สร้างชุดคำถามใน Library แล้วเปิดคำถามขึ้นจอ
- Lab: สแกนคำตอบทั้งห้องด้วยแอปบนมือถือและดูรายงานผล

9 Lab: ฝึกและทบทวนด้วย Wayground

- Wayground (ชื่อเดิม Quizizz) ต่างจาก Kahoot! อย่างไร
- ให้ผู้เรียนทำตามจังหวะของตนเองในห้องหรือเป็นการบ้าน
- ค้นหาและปรับชุดคำถามจากคลังให้ตรงกับเนื้อหาของตนเอง
- Lab: มอบหมายแบบฝึกหัดและวิเคราะห์ข้อที่ผู้เรียนตอบผิดมาก

10 Lab: กิจกรรมร่วมคิดด้วย Padlet

- รูปแบบกระดาน: Wall, Grid, Timeline และ Map
- ให้ผู้เรียนโพสต์ข้อความ รูปภาพ และลิงก์ร่วมกัน
- ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวและการอนุมัติโพสต์ก่อนแสดง
- Lab: Exit Ticket และกระดานระดมความคิดท้ายคาบ

11 Lab: สร้างสื่อการสอนด้วย Canva for Education

- สิทธิใช้งาน Canva for Education สำหรับครูที่ผ่านการยืนยัน
- สร้างใบงาน สไลด์ อินโฟกราฟิก และเกียรติบัตรจาก Template
- มอบหมายงานออกแบบให้ผู้เรียนและเชื่อมกับ Google Classroom
- Lab: ทำใบงานและสไลด์ประกอบบทเรียน พร้อมตรวจสอบลิขสิทธิ์ภาพ

12 Workshop: บทเรียนหนึ่งคาบด้วยแอป

- ออกแบบลำดับกิจกรรม: นำเข้าสู่บทเรียน สอนเนื้อหา ร่วมคิด และวัดผล
- เลือกแอปให้แต่ละช่วงและเตรียมแผนสำรองเมื่ออินเทอร์เน็ตมีปัญหา
- Checklist ข้อมูลผู้เรียน การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว และความเหมาะสมกับวัย
- Workshop: นำเสนอบทเรียนของตนเองและแลกเปลี่ยนกับเพื่อนครู

07 เรียนจบแล้วได้อะไร Outcomes

- จัดชั้นเรียนออนไลน์ได้ Google Classroom ครบทั้งครูและผู้เรียน
- ตรวจงานเป็นระบบ Rubric และสมุดคะแนน
- แบบทดสอบตรวจเอง Google Forms และ Wayground
- ห้องเรียนมีชีวิต Kahoot! และ Plickers
- ผู้เรียนร่วมคิด กิจกรรมบน Padlet
- สร้างสื่อได้เอง Canva for Education

08 สิ่งที่คุณเรียนจะได้รับ Deliverables

- เอกสารประกอบการอบรมครบทั้ง 2 วัน พร้อมตารางเลือกแอปตามกิจกรรม
- ชุดตัวอย่างชั้นเรียน แบบทดสอบ และเกมทบทวนที่นำไปปรับใช้ได้
- แผนบทเรียนหนึ่งคาบจาก Workshop และ Checklist ความเป็นส่วนตัวของข้อมูลผู้เรียน
- ประกาศนียบัตรจบหลักสูตร (Certificate of Completion) และช่องทางสอบถามวิทยากรหลังจบหลักสูตร

09 ข้อมูลผู้สอน Instructor

อ.สามิตร ไกยม วิทยากรของสถาบันไอทีจีเนียสสอนการใช้แอปในห้องเรียนจากสถานการณ์การสอนจริง ให้ผู้เรียนลงมือสร้างชั้นเรียน แบบทดสอบ และกิจกรรม แล้วสลับบทบาทเป็นผู้เรียนเพื่อเห็นผลจากอีกฝั่ง พร้อมแนะนำวิธีเลือกแอปให้เหมาะกับวัยผู้เรียนและอุปกรณ์ที่มี จึงนำไปใช้ในห้องเรียนของตนเองได้ทันที

ราคาค่าอบรม 3,500 บาท/ท่าน · สนใจ IN-HOUSE ขอใบเสนอราคา

3,500 บาท / ท่าน (ยังไม่รวม VAT 7%)

สมัครผ่านเว็บไซต์ ลด 10%

☎ 02-570-8449

📞 @itgenius

☎ 088-807-9770

✉ contact@itgenius.co.th



เพิ่มเพื่อน
LINE