



ภาคผนวก

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

- | | |
|---------------------------|------------------------------------|
| 1. นายสมปอง มูลมณี | อาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี |
| 2. นางสาวกรรภา สุขุม | อาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี |
| 3. นางสาวอภิสร่า โคตรโยธา | อาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี |



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ข

รูปแบบการสอนแบบ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แผนบริหารการสอนประจำรายวิชา

1. รหัสวิชา 1113304 ชื่อวิชา (ภาษาไทย) การออกแบบและผลิตสื่อการศึกษา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชื่อวิชา (ภาษาอังกฤษ) Design and Production of Educational Media for Thai Language Learning Area
2. คำอธิบายรายวิชา สืบค้นและวิเคราะห์การเลือก การใช้และบำรุงรักษาสื่อการเรียนรู้ภาษาไทย การออกแบบ การผลิต ทดลองใช้ ประเมินและปรับปรุงสื่อการเรียนรู้ภาษาไทย การพัฒนานวัตกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ภาษาไทยการสร้างและพัฒนาหนังสือเรียนให้สอดคล้องกับหลักสูตร
3. ลักษณะวิชา บรรยาย ฝึกปฏิบัติ ศึกษาด้วยตนเอง
4. หลักสูตรระดับ ปริญญาตรี
ชื่อปริญญา ครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) สาขาวิชา ภาษาไทย
5. คณะวิชา/สำนัก/ศูนย์ คณะครุศาสตร์
6. อาจารย์ผู้สอน อาจารย์พัชรินทร์ เสือสาวะถิ
7. เนื้อหา
 - ความรู้พื้นฐานในการผลิตสื่อการเรียนรู้
 - แนวทางการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภาษาไทย
 - การผลิตสื่อการเรียนรู้ภาษาไทย
 - การทดลองใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาไทย
 - สรุปผลการใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาไทย

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพครู รวมถึงแสดงออกซึ่งพฤติกรรมอันเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ศิษย์ ในฐานะที่เป็นครูผู้สอนภาษาไทย
2. มีความรอบรู้ทางภาษาไทยเกี่ยวกับหลักภาษา วรรณคดีและวัฒนธรรมไทย รวมทั้งทักษะการใช้ภาษาอย่างกว้างขวางลึกซึ้งและเป็นระบบ
3. สามารถบูรณาการความรู้ทางด้านภาษาไทย เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับการสอนภาษาไทย
4. มีความไวในการรับรู้ความรู้ลึกของผู้เรียนภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา
5. มีความสามารถใช้ดุลยพินิจในการเลือกใช้และนำเสนอข้อมูลสารสนเทศสำหรับผู้เรียนภาษาไทย ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาได้อย่างเหมาะสม

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนประจำบท

(สอนผ่านทางห้องเรียนเสมือนจริงและแบบปกติ โดยใช้แนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคชันวิสต์)

1. ชื่อนำเข้าสู่บทเรียน ผู้สอนแจ้งให้ผู้เรียนเข้าไปใน Google Site ที่ผู้สอนแชร์ไว้ในกลุ่ม Classroom แล้วให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การออกแบบและผลิตสื่อการศึกษา จำนวน 20 ข้อ 10 นาที (ห้ามลอกกัน) เมื่อผู้เรียนทำเสร็จให้กดส่งก็จะทราบคะแนนก่อนเรียนทันที หลังจากนั้นผู้สอนให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษาใน Google Site ว่ามีอะไรบ้าง ให้ผู้เรียนช่วยกันตอบคำถาม เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน และผู้สอนตั้งประเด็นให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้อะไรของตัวเองให้เพื่อน ๆ ฟัง เกี่ยวกับประเด็นเรื่องของตนเองเคยออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู Sil2 ว่าผู้เรียนได้ออกฝึกประสบการณ์ที่กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของโรงเรียนอะไร ระดับชั้นอะไร ครูที่เลี้ยงสอนเรื่องอะไร ครูที่เลี้ยงใช้สื่ออะไรในการสอน และผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการช่วยออกแบบสื่อการสอนอะไรร่วมกับครูที่เลี้ยงบ้างลองเล่าให้เพื่อน ๆ ฟัง (เล่าครบทุกคน 1 ชั่วโมง) ทั้งนี้ผู้สอนได้บันทึกข้อมูลการทำกิจกรรมของแต่ละกลุ่มลงในแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของผู้เรียน โดยจะสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มในด้านการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น มีความกระตือรือร้นในการทำงานมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย มีขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ และใช้เวลาในการทำงานอย่างเหมาะสม หลังจากนั้นผู้สอนแจ้งจุดประสงค์ของการเรียนและวิธีการเรียนการสอนให้ผู้เรียนทราบ (กิจกรรมนี้ ใช้เวลา 2 ชั่วโมง)

2. ชื่นสอน แบ่งออกเป็น 3 ชั้นย่อย ๆ ดังนี้

2.1. ชั้นเผชิญสถานการณ์ปัญหา ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษาหาความรู้เนื้อหาบทที่ 1 เรื่อง หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จาก Google Site ให้เวลา 30 นาที แล้วให้ผู้เรียนช่วยกันถ่ายทอดความรู้จากบทเรียน ใช้เวลา 10 นาที หลังจากนั้นผู้สอนกำหนดสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนช่วยกันแก้ปัญหา โดยนำวิดีโอคลิปข่าวการศึกษา เรื่อง การศึกษาที่หายไปจากหลักสูตร : พลิกปมข่าว (22 มกราคม 2564) ความยาวคลิป 6.42 นาที <https://youtu.be/YfJ2v92f-WA> เมื่อดูคลิปจบแล้ว ผู้สอนตั้งคำถามกับผู้เรียนว่าผู้เรียนถ้าเป็นครูแล้วอยู่ในสถานการณ์แบบนี้จะแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างไรบ้าง ให้เวลาคิด 10 – 15 นาที แล้วลองพูดตามความคิดของตนเองใช้เวลาทำกิจกรรม 30 นาที และร่วมกันสรุปท้ายบทที่ 1 (กิจกรรมนี้ ใช้เวลา 2 ชั่วโมง)

2.2. ชั้นกิจกรรมไตร่ตรองระดับกลุ่มย่อย ผู้สอนกำหนดกลุ่มให้ผู้เรียน กลุ่มละ 4-5 คน ประชุมกลุ่มย่อยผ่านทาง Line Video Call เพื่อเสนอแนวทางแก้ปัญหาของตนเองที่อาจเป็นไปได้ต่อกลุ่มย่อย ผู้สอนจะต้องพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดออกมา เพราะการสะท้อนคิดเป็นการแสดงออกถึงความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนว่ามีมากน้อยเพียงใด ที่ช่วยให้สมาชิกเห็นแนวทางแก้ปัญหาของคนอื่นมากยิ่งขึ้น โดยในระหว่างการทำกิจกรรมผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มเข้าไป

ศึกษาความรู้เพิ่มเติมในบทที่ 2 เรื่อง การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย โดยให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าเพิ่มเติมจากตัวอย่างที่อยู่ใน Google Site อันจะนำไปสู่การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน จากนั้นให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่น ๆ ช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องความสมเหตุสมผลจากการได้ปฏิบัติจริง มีการนำวิธีการของผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มมาลองใช้กับสถานการณ์ตัวอย่าง ซึ่งแต่ละคนอาจจะมามีวิธีการที่ต่างต่างกัน ดังนั้นในแต่ละกลุ่มอาจมีวิธีการในการแก้ปัญหามากกว่า 1 วิธี เพื่อเสนอต่อทั้งชั้นเรียนในคาบถัดไป (กิจกรรมในวันนี้ใช้เวลา 2 ชั่วโมง)

2.3. ชั้นเสนอแนวทางการแก้ปัญหาต่อทั้งชั้น ผู้เรียนทุกคนจะได้มีส่วนร่วมในการอภิปรายและตรวจสอบถึงความถูกต้องและเหมาะสมในแนวทางการแก้ปัญหาประเมินทางเลือกถึงข้อดีข้อจำกัดของแต่ละทางเลือกและสรุปแนวทางเลือกทั้งหมด เพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์อื่น ๆ ซึ่งผู้สอนต้องพร้อมที่จะรับฟังความหลากหลายและการให้เหตุผลที่แปลก ซึ่งอาจจะช่วยให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ เกิดความเข้าใจในประเด็นที่ศึกษา ผู้สอนไม่ควรปฏิเสธคำตอบ หรือคำอธิบายของผู้เรียน ควรให้โอกาสผู้เรียนที่ตอบคลาดเคลื่อนไปจากความคาดหวังของผู้สอน อาจเป็นอีกทางหนึ่งที่นักเรียนได้สร้างขึ้นและช่วยให้ผู้สอนได้มีโอกาสตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน และถ้าผู้สอนมีวิธีการอื่น ๆ นอกเหนือจากที่ผู้เรียนนำเสนอไปแล้ว แต่ผู้เรียนไม่ได้นำเสนอผู้สอนสามารถเพิ่มเติมได้อีก ทั้งนี้ผู้สอนยังได้แนะนำให้ผู้เรียนศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมได้จากบทที่ 3 เรื่อง แนวทางการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เพื่อจะได้นำแนวทางที่ได้จากการศึกษาลองนำมาพิจารณาคำตอบอีกครั้ง (กิจกรรมในวันนี้ ใช้เวลา 2 ชั่วโมง)

3. ชั้นสรุป ผู้เรียนสรุปหลักการและวิธีการแก้ปัญหา ในเรื่องที่เรียนและผู้สอนช่วยเสริมแนวคิดหลักการความคิดรวบยอดและกระบวนการแก้ปัญหาให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในขั้นสรุปนี้ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาบทที่ 4 เรื่อง การออกแบบสื่อการเรียนการสอน และบทที่ 5 เรื่อง การผลิตสื่อการสอนวิชาภาษาไทย เพื่อนำมาเขียนสรุปความคิดรวบยอดของสิ่งที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า ผู้สอนแนะนำการเข้าดูตัวอย่างสื่อการเรียนการสอนภาษาไทยผ่านทาง Google Site (กิจกรรมในวันนี้ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง)

4. ชั้นฝึกทักษะและนำไปใช้ เป็นขั้นที่ให้นักเรียนฝึกทักษะจากกิจกรรมที่ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนออกแบบและผลิตสื่อการศึกษาขึ้น โดยมีกำหนดสถานการณ์ที่หลากหลายแตกต่างกัน หรือผู้เรียนสามารถสร้างสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกับสถานการณ์เดิม โดยผู้สอนให้ผู้เรียนมีสิทธิ์เลือกทางเลือกที่เหมาะสมได้ด้วยตนเอง เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาและสามารถอธิบายวิธีแก้ปัญหาของตนเองได้ โดยให้เพื่อนในกลุ่มช่วยกันตรวจสอบคำตอบที่ถูกต้อง ผู้เรียนแต่ละคนอาจจะเลือกใช้วิธีการในการแก้ปัญหาที่ต่างต่างกัน ซึ่งการฝึกทักษะจะช่วยให้ผู้เรียนมีความคงทนในการจำและเกิดความคล่องแคล่วแม่นยำรวดเร็วและพัฒนาความสามารถในการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งผู้สอนจะต้องดูแลและให้ความช่วยเหลือในกรณีที่ผู้เรียนเกิดความขัดแย้งหาข้อสรุปไม่ได้ว่าควรจะเลือกใช้สื่อการสอนประเภทใดดีจึงจะเหมาะสม จากนั้นให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดจากบทเรียน ผู้สอนตรวจให้คะแนนการทำแบบฝึกหัด (กิจกรรมในวันนี้ ใช้เวลา 2 ชั่วโมง)

5. **ขั้นประเมินผล** ขั้นนี้จะประเมินผลจากการทำสื่อการศึกษาและนำเสนอผลการศึกษาของตนเองผ่านทาง การสร้างห้องเรียนเสมือนจริง Spatial ทั้งนี้ ผู้สอนใช้การสังเกตในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน เพื่อเป็นการตรวจสอบระดับความรู้ของผู้เรียนในเรื่องที่เรียนว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามเกณฑ์ที่ได้ตั้งไว้หรือไม่ มากน้อยเพียงใด ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปบทเรียนและการทำงานกิจกรรม หลังจากนั้นผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (กิจกรรมในวันนี้ ใช้เวลา 3 ชั่วโมง)

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอน
2. แบบฝึกหัด
3. Power point
4. อินเทอร์เน็ต
5. คลิปวิดีโอ
6. Google Site
7. Google Classroom

การวัดผลและการประเมินผล

1. สังเกตจากความสนใจ
2. สังเกตจากการซักถามผู้เรียน
3. สังเกตจากการร่วมมือการทำงานกิจกรรมของผู้เรียน
4. สังเกตจากการอภิปรายกลุ่มย่อยและอภิปรายสรุป
5. ประเมินผลจากการฝึกปฏิบัติและการทำแบบทดสอบ
6. แบบทดสอบก่อนเรียน
7. แบบทดสอบหลังเรียน
8. แบบการสังเกตพฤติกรรมในการทำงานกลุ่ม

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

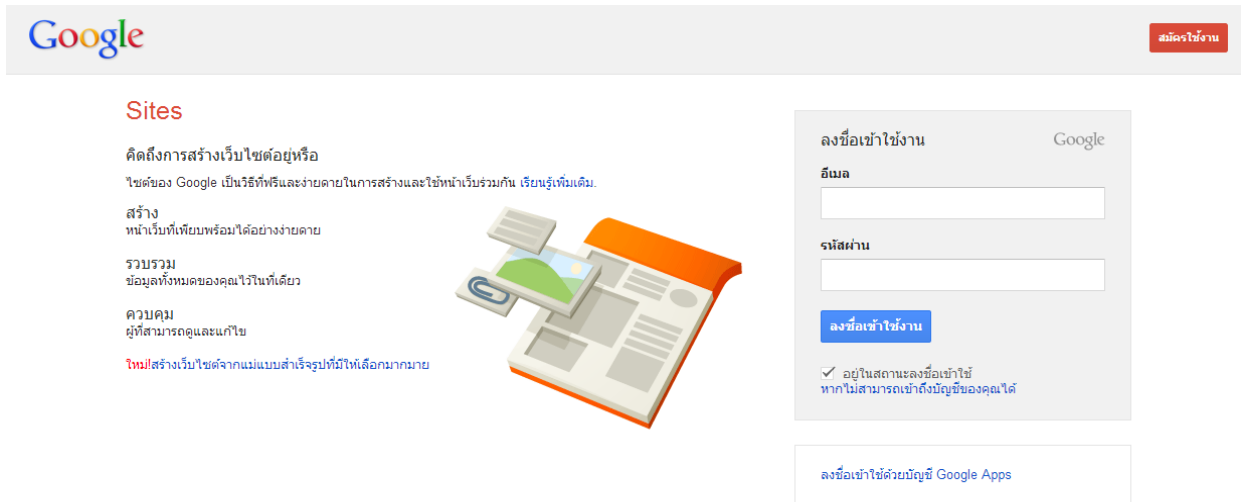


ภาคผนวก ค

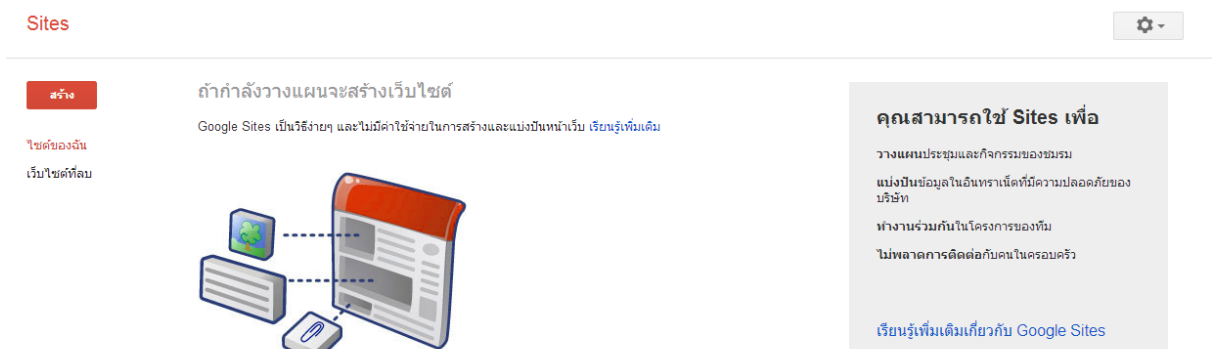
ภาพหน้าจอเว็บไซต์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ภาพหน้าจอเว็บไซต์




ภาพที่ 2.1 ลงชื่อเข้าใช้งาน Google Sites



ภาพที่ 2.2 การสร้างเว็บไซต์

Sites สร้าง ยกเลิก


เลือกเทมเพลตที่จะใช้:



แม่แบบวางปล้ำ



Classroom site



เลือกดูเพิ่มเติมในแกลเลอรี

ตั้งชื่อไซต์ของคุณ:

ตำแหน่งของไซต์ - URL สามารถใช้ได้เฉพาะอักขระต่อไปนี้: A-Z, a-z, 0-9

<https://sites.google.com/site/>

▶ เลือกธีม
 ▶ ดูตัวเลือกเพิ่มเติม

พิมพ์รหัสที่ปรากฏ:



©2013 Google | ข้อกำหนด | รายงานปัญหา | สนับสนุนเหลือ

▼ ตัวเลือกเพิ่มเติม

คำอธิบายไซต์

ไซต์นี้ประกอบด้วยเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น

ภาพที่ 2.3 พิมพ์รหัสตามที่ปรากฏ และเริ่มสร้าง

หน้าแรก อัปเดตเมื่อ 12 นาทีก่อน crazytrend@gmail.com ▼

แก้ไข ลบ เพิ่มเติม ▼ แบ่งปัน

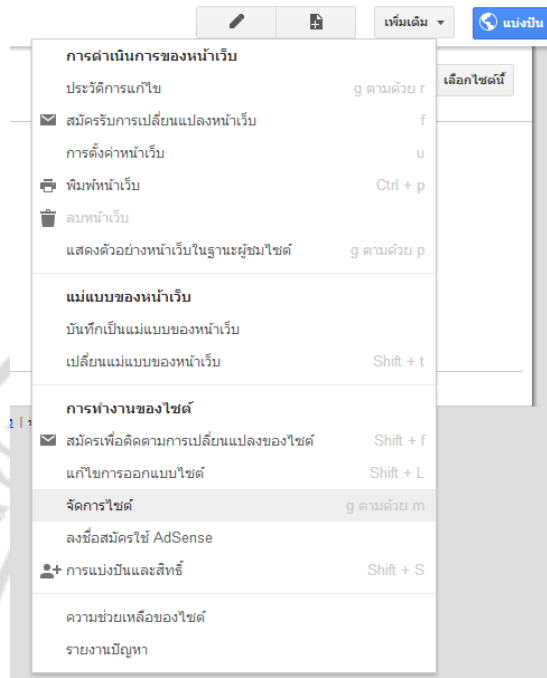
Inside of Technology

เลือกไซต์นี้

หน้าแรก	หน้าแรก
แผนผังไซต์	

[กิจกรรมล่าสุดของไซต์](#) | [รายงานการละเมิด](#) | [พิมพ์หน้านี้](#) | [ลบสิ่งกีดขวางชั่วคราว](#) | ขับเคลื่อนโดย [Google Sites](#)

ภาพที่ 2.4 หน้าแรกเว็บไซต์



ภาพที่ 2.5 เริ่มตกแต่งเว็บไซต์

จัดการไซต์

บันทึก

ยกเลิก

< ตัวอย่างการจัดทำเว็บ

กิจกรรมล่าสุดของไซต์
หน้า
ไฟล์แนบ
แม่แบบของหน้าเว็บ
สคริปต์ของ Apps
รายการที่ถูกลบ

ทั่วไป

การแบ่งปันและสิทธิ์
AdSense
ที่อยู่เว็บ

สีและแบบอักษร
ธีม

ชื่อไซต์

ตัวอย่างการจัดทำเว็บ

แสดงชื่อไซต์ที่ด้านบนของหน้าเว็บ

คำอธิบายไซต์ - ไซต์นี้มีวัตถุประสงค์อะไร

เจาะกระแสดเทคโนโลยี

เนื้อหาสำหรับผู้ใหญ่

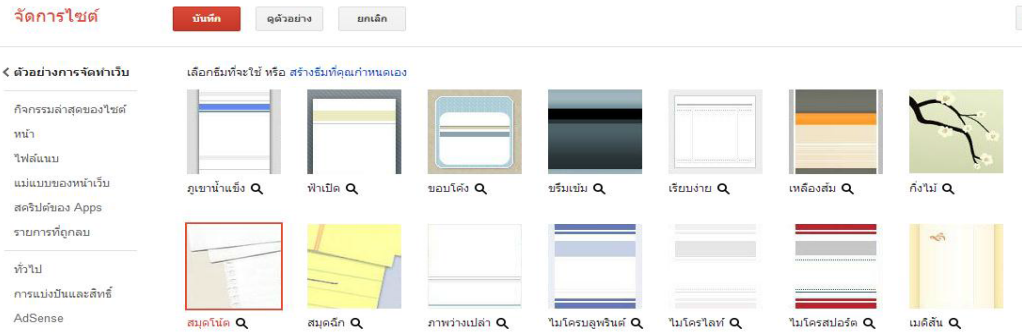
ไซต์นี้ประกอบด้วยเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น

หน้าเริ่มต้น - นี่คือหน้าที่เชื่อมโยงไปถึงเริ่มต้นที่ผู้ใช้จะพบเมื่อเข้าสู่ไซต์ของคุณ
[หน้าแรก](#) [เปลี่ยน](#)

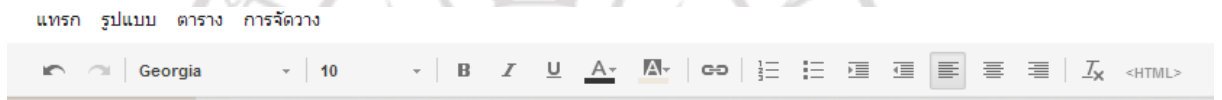
พื้นที่เก็บข้อมูลของไซต์

ใช้ไปแล้ว 0% ของ 100 MB

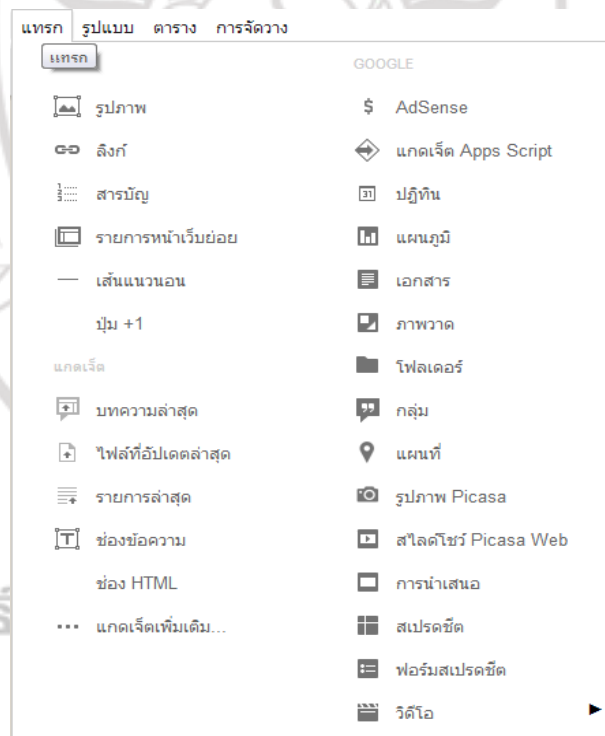
ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างการจัดทำเว็บไซต์



ภาพที่ 2.7 เลือกธีมต่าง ๆ ได้ฟรี



ภาพที่ 2.8 แถบเมนูและฟังก์ชันต่าง ๆ ในเว็บไซต์



ภาพที่ 2.9 การใช้มีเดียต่าง ๆ แทรกรูปภาพ



ภาพที่ 2.10 การใช้มีเดียต่าง ๆ

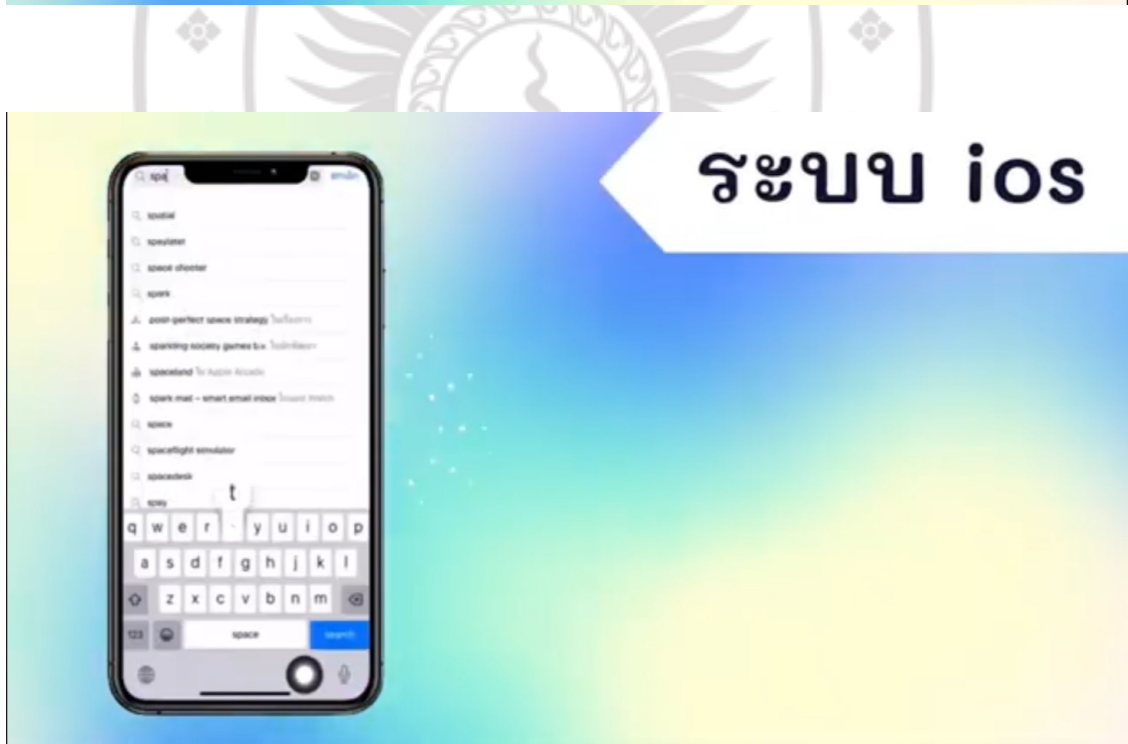
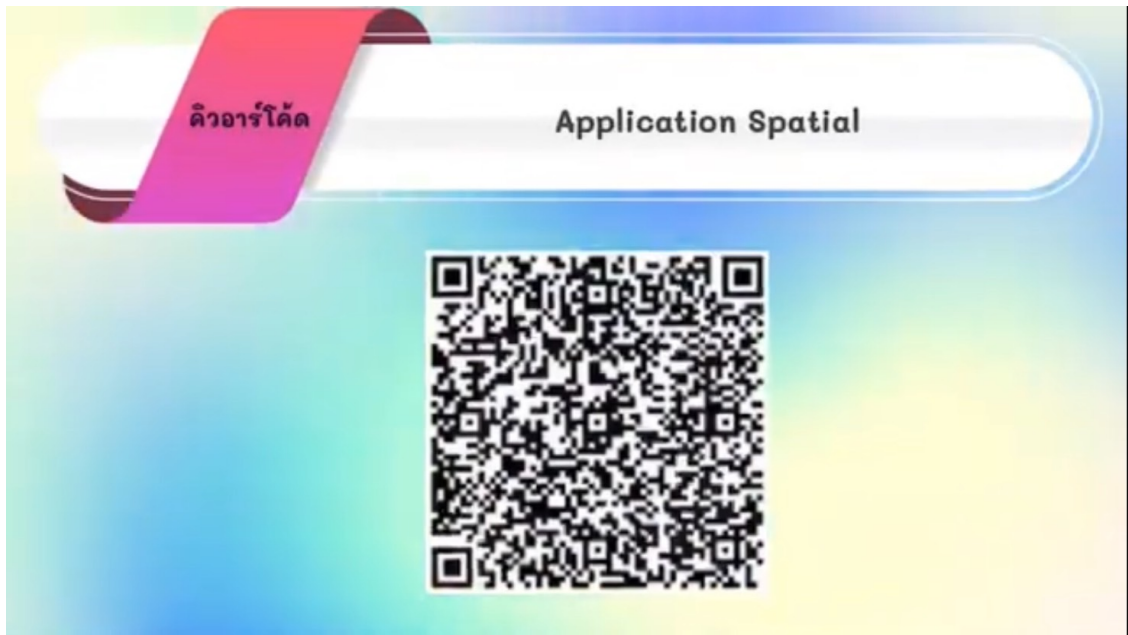


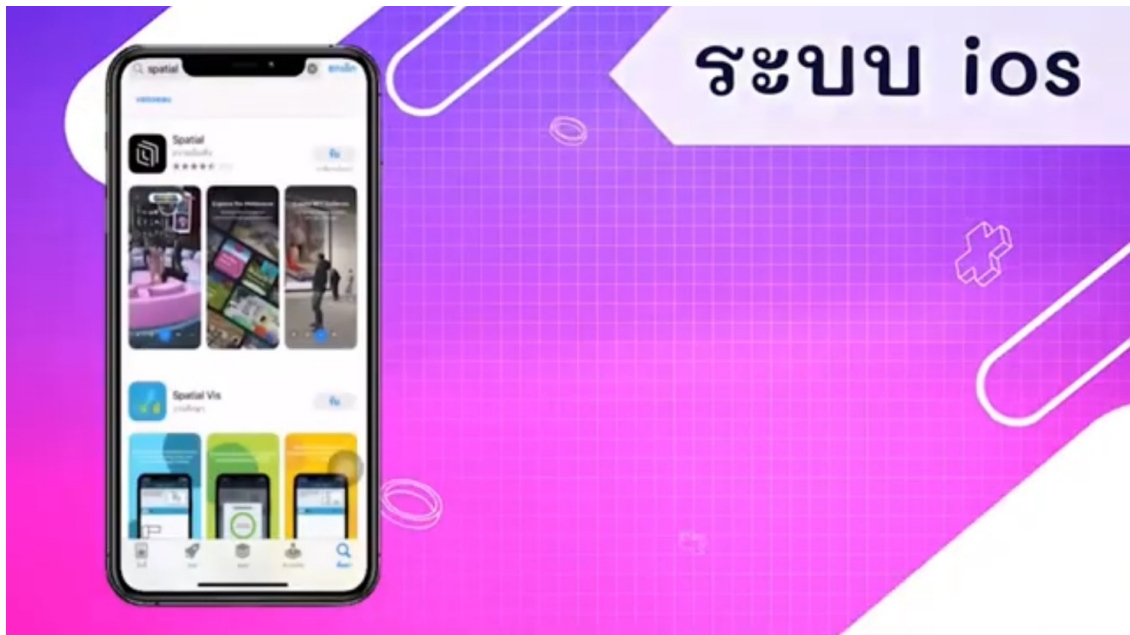
ภาคผนวก ง

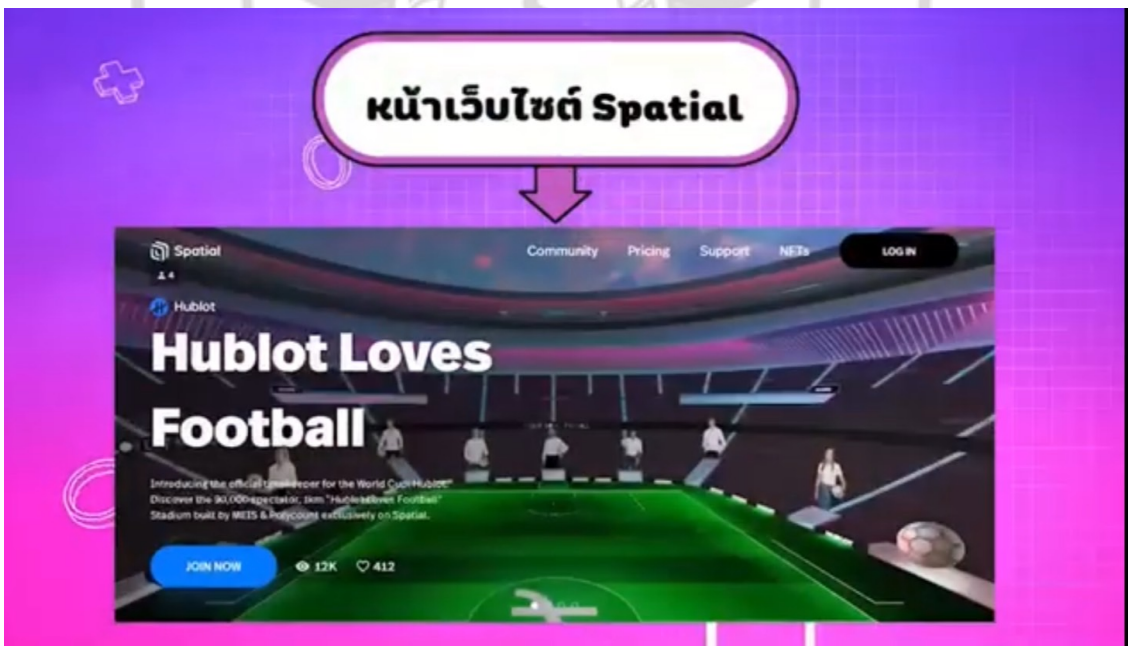
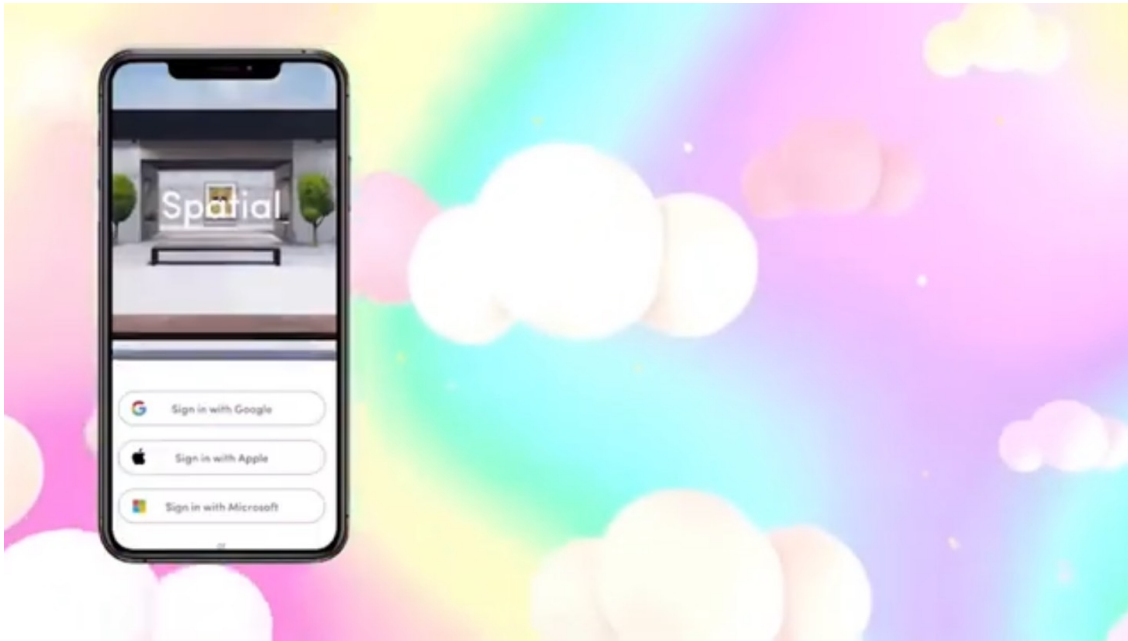
ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

เริ่มแรกดาวน์โหลด Application Spatial



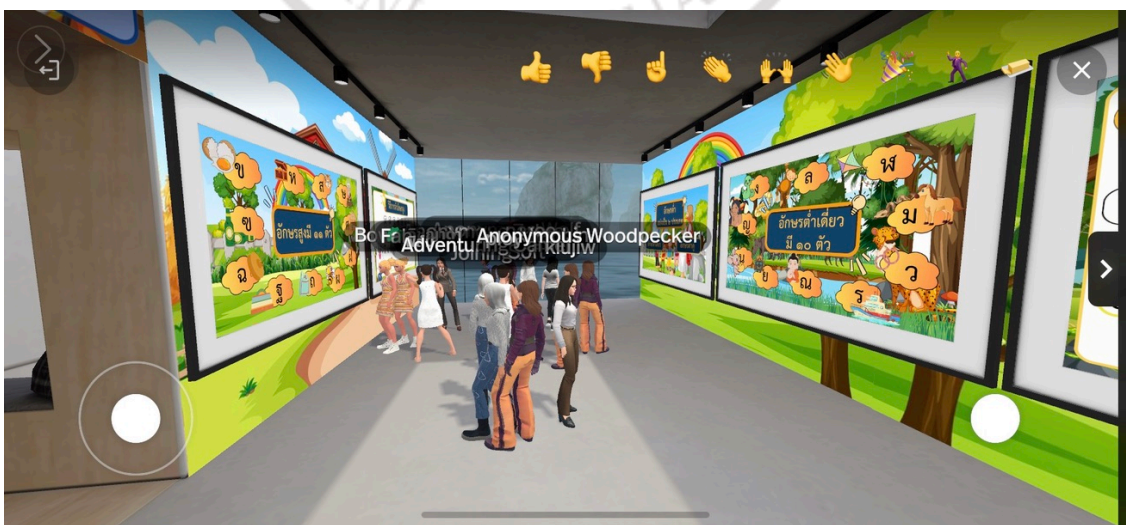




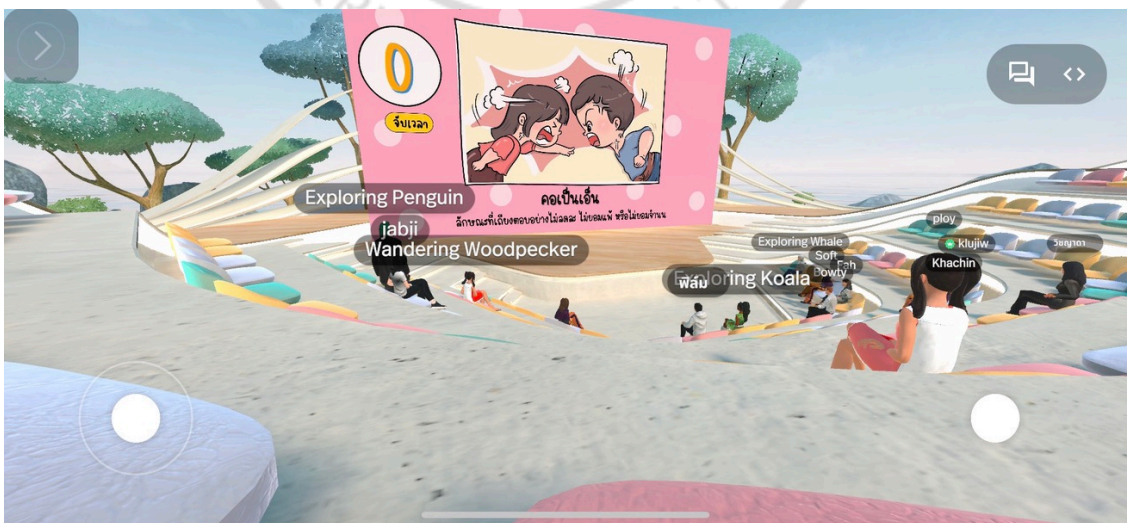
บรรยากาศในการนำเสนอผลงานของนักศึกษา
เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



เรื่อง อักษร 3 หมู่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



เรื่อง สำนวน สุภาษิต คำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5





ภาคผนวก จ

นำเสนอลิงก์เว็บไซต์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

นำเสนอลิงก์เว็บไซต์



<https://sites.google.com/view/thai-edu-rbru/หน้าแรก%3Fauthuser=0>

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ฉ
แบบทดสอบ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แบบทดสอบ

ให้นักศึกษาเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ข้อใดบอกความหมายของสื่อการเรียนการสอนได้ถูกต้อง
 - ก. สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นบุคคล วัสดุ อุปกรณ์ตลอดจนเทคนิควิธีการ ซึ่งเป็นตัวกลางทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของการเรียนการสอน
 - ข. สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นบุคคล วัสดุ อุปกรณ์ตลอดจนเทคนิควิธีการ ซึ่งเป็นตัวหลักทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของการเรียนการสอน
 - ค. สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นบุคคล วัสดุ อุปกรณ์ตลอดจนเทคนิควิธีการ ซึ่งเป็นตัวเสริมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของการเรียนการสอน
 - ง. สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นบุคคล วัสดุ อุปกรณ์ตลอดจนเทคนิควิธีการ ซึ่งเป็นตัวรองทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของการเรียนการสอน
2. ข้อใดกล่าวถึงความสำคัญของสื่อการสอนไม่ถูกต้อง
 - ก. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้
 - ข. ช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่กว้างไกลมากขึ้น
 - ค. ช่วยให้เข้าใจความหมายสิ่งที่ต้องการจะสื่อได้ตรงกัน
 - ง. ช่วยเพิ่มเวลาการเรียนการสอนให้มากขึ้น เนื้อหาวิชาน้อยลง
3. ข้อใดกล่าวถึงประโยชน์ของสื่อการสอนได้ถูกต้อง
 - ก. ช่วยส่งเสริมการคิดและการแก้ปัญหาในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน
 - ข. ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในปริมาณมากขึ้นในเวลาที่กำหนดไว้
 - ค. ช่วยให้ผู้เรียนสนใจและมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในกระบวนการเรียนการสอน
 - ง. ถูกทุกข้อ
4. ตัวกลางที่จะทำให้ผู้สอน บรรลุวัตถุประสงค์ในการส่งความรู้ไปยังผู้เรียน โดยเน้นเนื้อหาอันเป็นความรู้ตามหลักสูตรหรือกิจกรรม เพื่อส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนอย่างเต็มที่ คือข้อใด
 - ก. ครูผู้สอน
 - ข. ผู้เรียน
 - ค. สื่อการเรียนการสอน
 - ง. หลักสูตร

5. ในการผลิตสื่อการสอน ข้อใดมีความสำคัญเป็นอันดับแรก
- มีความน่าสนใจ สามารถใช้ได้จริง
 - มีความชัดเจนเป็นระเบียบ สามารถใช้ได้จริง
 - สนองจุดประสงค์ของการเรียนการสอน และสามารถใช้ได้จริง
 - มีความชัดเจน เข้าใจง่าย
6. ข้อใดกล่าวถึง Application Canva ได้ถูกต้อง
- Application สำหรับการสร้าง Presentation แบบที่ผู้เข้าฟังบรรยายสามารถมีส่วนร่วม แสดงความคิดเห็น ตอบโต้ ร่วมเล่นกิจกรรมได้
 - เป็นแอปพลิเคชันสำหรับสร้างสื่อการนำเสนอหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น Presentation , Poster , Card , Resume , Certificate , Infographic
 - กระดานอัจฉริยะ เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็น ตอบคำถาม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเป็นกระดานที่รวบรวมความคิดเห็นของทุกคน ให้โอกาสทุกคนอย่างเสมอภาค
 - สามารถสรุปเนื้อหา ใส่รูปภาพ กราฟ เครื่องมือเรียนรู้อื่น ๆ ในการนำเสนอ หรือแบ่งปันสิ่งเหล่านี้ให้กับนักเรียนก่อนที่จะมีการสอบหรือการอภิปราย เพื่อนร่วมชั้นก็สามารถเห็นข้อความและเข้ามาร่วมตอบ หรือแสดงความคิดเห็นได้ตลอดเวลา ก็ครั้งก็ได้
7. ข้อใดกล่าวถึงช่องทางการ Log In เข้าสู่ระบบ Canva ได้ถูกต้อง
- Facebook
 - G-Mail
 - Quizizz
 - ถูกทั้งข้อ ก. และ ข.
8. Educational Innovation มีความหมายตรงกับข้อใด
- การปฏิรูปการศึกษา
 - นวัตกรรมทางการศึกษา
 - การศึกษาโลก
 - การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม
9. การออกแบบนวัตกรรม ควรพิจารณาข้อใดเป็นอันดับแรก
- การนำไปใช้
 - ทฤษฎีที่รองรับ
 - วัตถุประสงค์
 - ความจำเป็นของปัญหา

10. การใช้งาน Google ไต ที่เอาไว้ใช้สร้างแบบสอบถาม

- ก. Google Sites
- ข. Google Drive
- ค. Google Form
- ง. Google Classroom

11. ข้อใดคือจุดเด่นของ Google Sites ที่ถูกต้องที่สุด

- ก. สร้างเว็บไซต์ฟรี ใช้งานง่าย ปรับแต่งรูปลักษณ์ได้อย่างอิสระ และสามารถรวบรวมความหลากหลายของข้อมูลไว้ในที่เดียว
- ข. สร้างเกม มีเกมหลากหลายรูปแบบให้ดาวน์โหลดได้ฟรี
- ค. สร้างประกาศและเริ่มการพูดคุยในชั้นเรียน หรือแชร์ข้อมูลระหว่างกันได้ เช่นเดียวกับบริการอื่น ๆ ของ Google
- ง. สร้างงานนำเสนอแบบออนไลน์ขึ้นเดียวกับผู้ใช้หลายคนพร้อม ๆ กันได้ การส่งข้อความการประชุม การทำเอกสาร และการทำงานต่าง ๆ ได้

12. ข้อใดกล่าวถึง Vonder Go ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. เป็นเว็บไซต์ที่ให้ครูเข้ามาสร้างสื่อการเรียนการสอน แบบทดสอบ การบ้าน ในรูปแบบออนไลน์
- ข. เป็นเว็บไซต์ที่ให้ครูเข้ามาสร้างสื่อการเรียนการสอน แบบทดสอบ การบ้าน ในรูปแบบเกมออนไลน์
- ค. เป็นเว็บไซต์ที่ให้ครูเข้ามาสร้างสื่อการเรียนการสอน แบบทดสอบ การบ้าน ในรูปแบบเกมออนไลน์ โดยให้ผู้เรียนทำพร้อมกัน แข่งกัน เพื่อทดสอบความเข้าใจในบทเรียน
- ง. เป็นเว็บไซต์ที่ให้ครูเข้ามาสร้างสื่อการเรียนการสอน แบบทดสอบ การบ้าน ในรูปแบบเกมออนไลน์ โดยให้ผู้เรียนทำพร้อมกัน แข่งกัน เพื่อทดสอบความเข้าใจในบทเรียน แต่เมื่อแข่งขันเสร็จแล้วครูจะทราบคะแนนทั้งหมดแค่คนเดียว

13. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่สื่อมัลติมีเดีย

- ก. ข้อความ
- ข. กราฟ
- ค. เสียง
- ง. โทรศัพท์มือถือ

14. CAI มีความหมายตามข้อใด
- ก. เทคนิควิธีการสอนโดยใช้มัลติมีเดีย
 - ข. การสร้างมัลติมีเดียสำหรับการเรียนการสอน
 - ค. การนำมัลติมีเดียมาใช้ในการเรียนการสอน
 - ง. กระบวนการนำสื่อคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอน
15. การใช้โปรแกรม Photoshop อย่างไร จึงจะสามารถช่วยให้การผลิตสื่อนำเสนอใน PowerPoint สวยงามมากขึ้น
- ก. สร้าง link ใน Photoshop
 - ข. สร้าง Animation ใน Photoshop
 - ค. สร้างฉากหลังใน Photoshop
 - ง. ตัดต่อเสียงใน Photoshop
16. สื่อการศึกษาที่แบ่งประเภทตามช่องทางการส่งและการรับมีกี่ประเภท
- ก. 2 ประเภท
 - ข. 3 ประเภท
 - ค. 4 ประเภท
 - ง. 5 ประเภท
17. สื่อที่เรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต จัดเป็นสื่อประเภทใด
- ก. สื่อสิ่งพิมพ์
 - ข. สื่อบุคคล
 - ค. สื่อกิจกรรม
 - ง. สื่ออิเล็กทรอนิกส์และโทรคมนาคม
18. แผนการสอน ใบงาน และแบบฝึกหัด จัดเป็นสื่อประเภทใด
- ก. สื่อสิ่งพิมพ์
 - ข. สื่อบุคคล
 - ค. สื่อกิจกรรม
 - ง. สื่ออิเล็กทรอนิกส์และโทรคมนาคม
19. ข้อใดหมายถึง ห้องเรียนเสมือนจริง
- ก. Online Classroom
 - ข. Google Classroom
 - ค. Virtual Classroom
 - ง. Smart Classroom

20. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของสื่อการสอนที่ดี

- ก. เหมาะสมกับวัตถุประสงค์
- ข. ใช้วัสดุที่มีราคาแพง
- ค. ใช้ง่ายสะดวกปลอดภัย
- ง. เหมาะกับวัยของผู้เรียน



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี




ภาคผนวก ข
ประกาศเชิญชวนเข้าร่วมโครงการวิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ประกาศเชิญชวนเข้าร่วมโครงการวิจัย

เรื่อง การพัฒนาห้องเรียนเสมือนจริงตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ โดยใช้ GOOGLE SITE
รายวิชาการออกแบบและผลิตสื่อการศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย



คุณสมบัติ

1. จะต้องเป็นนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย ชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์
2. มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป
3. มีความสนใจที่จะพัฒนาความรู้ทางด้านการออกแบบและผลิตสื่อการศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้ GOOGLE SITE


วัน - เวลาในการเข้าร่วม

ระยะเวลาการศึกษา 1 เดือน สัปดาห์ละ 1 วัน จำนวน 3 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง
สถานที่เก็บข้อมูล อาคาร 39 มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

รับจำนวนไม่จำกัด
ภายในวันที่ 1 - 17 มิถุนายน 2565

ประโยชน์ที่จะได้รับ

ผู้เข้าร่วมจะได้รับองค์ความรู้เกี่ยวกับวิธีการเลือกใช้สื่อ การบำรุงรักษาสื่อ รวมถึงการออกแบบผลิตสื่อการศึกษา ตลอดจนใช้ประเมิน และปรับปรุงสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยได้อย่างหลากหลาย



ติดต่อ อาจารย์พัชรินทร์ เลือสวระดี
อาคาร 39 ห้อง 39403 ☎ 096-7926888

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ซ
ประวัติผู้วิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ประวัติผู้วิจัย หัวหน้าโครงการวิจัย

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) นางพัชรินทร์ เสือสาวะถี
ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Mrs Patcharin Suesawatee
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน 1509900244064
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์
4. เงินเดือน (บาท) 37,210 บาท เวลาที่ใช้ทำวิจัย (ชั่วโมง : สัปดาห์) 12 ชั่วโมง/สัปดาห์
5. หน่วยงานและสถานที่อยู่ที่ติดต่อได้สะดวกพร้อมหมายเลขโทรศัพท์โทรสารและไปรษณีย์
อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
41 หมู่ 5 ถนนรักศักดิ์มงคล ตำบลท่าช้าง อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี 22000
หมายเลขโทรศัพท์มือถือ 096-792-6888
e-mail: patcharin.p@rbru.ac.th
6. ประวัติการศึกษา
ปริญญาตรี : ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยพายัพ
ปริญญาโท : ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
7. งานวิจัยที่ทำเสร็จแล้ว : การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำในภาษาไทยจากผลการสอนแบบ
วัฏจักรสืบเสาะหาความรู้ 5Es ของนักศึกษาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย. **วารสารวิจัย
รำไพพรรณี** ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม – สิงหาคม 2565 (วารสารวิจัยรำไพพรรณีได้บรรจุ
อยู่ในฐานข้อมูล TCL กลุ่มที่ 2)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ผู้ร่วมวิจัย

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาวสรिता ปัจจุสานนท์
ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Miss Sarita Patjusanon
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน 1229900204715
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์
4. เงินเดือน (บาท) 38, บาท
เวลาที่ใช้ทำวิจัย (ชั่วโมง : สัปดาห์) 12 ชั่วโมง/สัปดาห์
5. หน่วยงานและสถานที่อยู่ติดต่อได้สะดวก พร้อมหมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร และไปรษณีย์
อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
41 หมู่ 5 ถนนรักศักดิ์ชุม ตำบลท่าช้าง อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี 22000
หมายเลขโทรศัพท์มือถือ 085-5696682
e-mail: sarita.p@rbru.ac.th
6. ประวัติการศึกษา
ปริญญาตรี : ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยบูรพา (เกียรตินิยมอันดับ 1)
ปริญญาโท : ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยบูรพา
7. งานวิจัยที่ทำเสร็จแล้ว : ชื่อผลงานวิจัย ปีที่พิมพ์ การเผยแพร่ และแหล่งทุน (อาจมากกว่า 1 เรื่อง)
 - 7.1 ชื่อข้อเสนอการวิจัย : ข้อบกพร่องในการเขียนงานวิชาการของนักศึกษาครุศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย ตีพิมพ์ในวารสารเซนต์จอห์น มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น ปีที่ 23 ฉบับที่ 33
กรกฎาคม-ธันวาคม 2563
 - 7.2 ชื่อข้อเสนอการวิจัย : การศึกษาภาพตัวแทนเด็กดีในข่าวสังคมออนไลน์. ตีพิมพ์ในวารสาร
Journal of Buddhist Education and Research, 10 (1) มกราคม-มีนาคม 2567.
(วารสารทางวิชาการในฐานะข้อมูลระดับชาติ Thai Journal Citation Index (TCI) กลุ่มที่ 2)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี