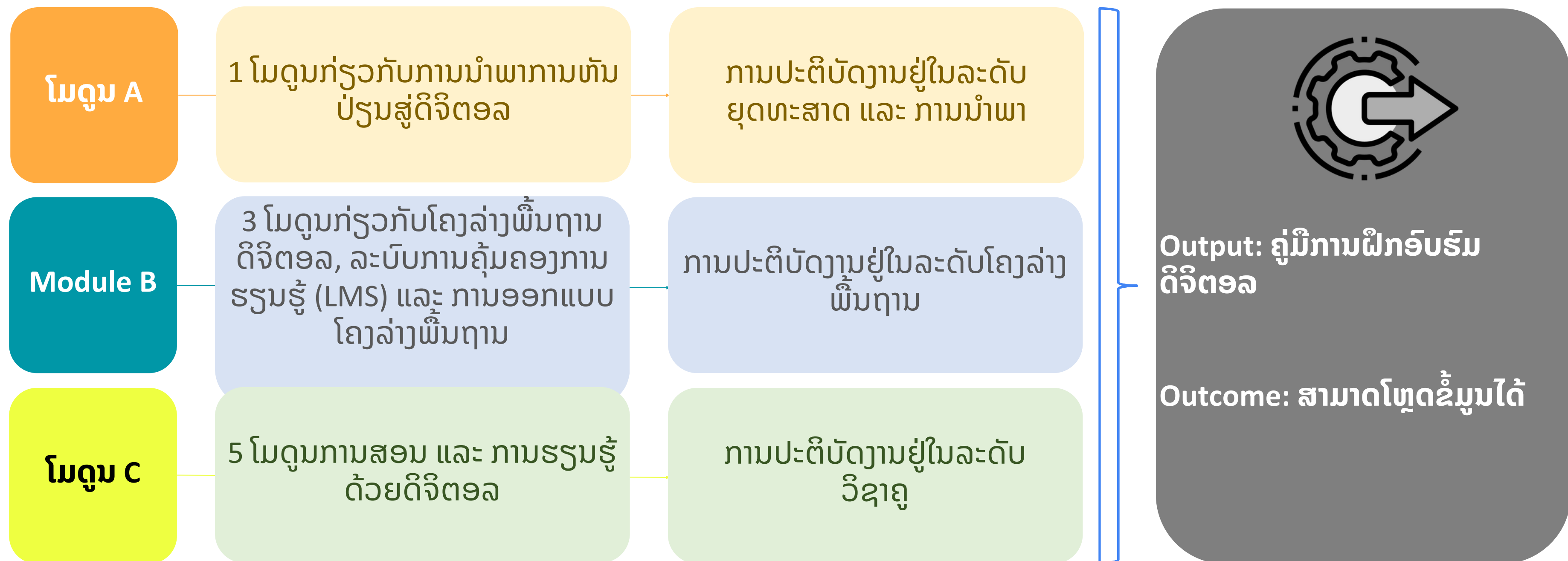


ໂມດູນການສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ດ້ວຍດິຈິຕອລ

WP3 Module C

ຮສ. ປອ. ໂພສີ ຈັນມິ່ງ

ຫົວໜ້າສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າ ແລະ ຝຶກອົບຮົມວຽກງານກວດສອບ



A

ການນຳພາການຫັນປ່ຽນສູ່ດິຈິຕອລ

- ການຫັນປ່ຽນ ວັດທະນະທຳ
- ການບໍລິຫານການ ປ່ຽນແປງ
- ການຮຽນຮູ້ ດິຈິຕອລ, ການ ປົກຄອງ ແລະ ນະໂຍບາຍ
- ການວາງແຜນ ຍຸດທະສາດ ແລະ ການນຳພາສຳລັບຜູ້ ນຳລະດັບສູງຂອງ ມະຫາວິທະຍາໄລ



B

ໂຄງລ່າງພື້ນຖານດິຈິຕອລ, ລະບົບການຄຸ້ມຄອງການຮຽນ ຮູ້ (LMS) ແລະ ການອອກແບບໂຄງລ່າງພື້ນຖານ

- ໂຄງລ່າງພື້ນຖານດິຈິຕອລ ແລະ ການ ອອກແບບການສອນ
- ການອອກແບບໂຄງລ່າງພື້ນຖານ ICT
- ຄວາມຮູ້ດ້ານຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ຂໍ້ມູນ
- ການສື່ສານ ແລະ ການຮ່ວມມື
- ການສ້າງເນື້ອໃນດິຈິຕອລ
- ຄວາມປອດໄພ ແລະ ຄວາມປອດໄພ ຂອງຂໍ້ມູນຂ່າວສານ
- ການແກ້ໄຂບັນຫາ ICT
- ການອອກແບບ ແລະ ຄຸ້ມຄອງລະບົບ LMS ສຳລັບຜູ້ຈັດການ ICT ແລະ ນັກອອກແບບການສອນ



C

ການສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ດ້ວຍດິຈິຕອລ

- ການສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ ດ້ວຍດິຈິຕອລ ໂດຍສຸມໃສ່ການ ນຳສະເໜີການຮຽນຮູ້ດິຈິຕອລ
- ການປະເມີນຜົນສຳລັບການຮຽນ ຮູ້ດິຈິຕອລ
- ການຕິດຕາມປະເມີນຜນການ ຮຽນຮູ້ດິຈິຕອລ ແລະ ການ ຮັບປະກັນຄຸນນະພາບສຳລັບນັກ ວິຊາການ



OK



ຈຸດປະສົງການຮຽນ:

- ສາມາດກຳນົດ ແລະ ນຳໃຊ້ທັກສະ ແລະ ເຄື່ອງມືການສຶດສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ດ້ວຍດິຈິຕອລ
- ສາມາດພັດທະນາ ແລະ ນຳໃຊ້ເຄື່ອງມືປະເມີນຜົນທີ່ມີປະສິດທິພາບ
- ພັດທະນາ/ປັບປຸງທັກສະການອອກແບບການສຶດສອນຈາກແບບຈຳລອງທີ່ເລືອກ
- ສາມາດພັດທະນາລະບົບຮັບປະກັນຄຸນນະພາບເພື່ອຕິດຕາມການສຶດສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ດ້ວຍດິຈິຕອລ



ສຳມະນາກອນ:

- ອາຈານສອນ, ນັກວິຊາການຄູ, ໜ່ວຍງານປະກັນຄຸນນະພາບ

ວິທະຍາກອນ:

- ຮສ. ປອ. ໂພສີ ຈັນມິ່ງ



ເວລາ:

- 6 ມິຖຸນາ 2025



ໂມດູນ C ຜົນການຮຽນ:

- ສາມາດເຂົ້າໃຈພື້ນຖານຂອງການສິດສອນດ້ວຍດິຈິຕອລ, ການນຳໃຊ້ເທັກໂນໂລຊີຢ່າງມີຈັນຍາບັນ, ແລະ ເຂົ້າໃຈວິທີການດຶງດູດນັກຮຽນ
- ມີຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບເຄື່ອງມືຕ່າງໆສຳລັບການສ້າງເນື້ອຫາດິຈິຕອລ ແລະ ສາມາດເລືອກເຄື່ອງມືທີ່ຈຳເປັນສຳລັບການອອກແບບເນື້ອໃນດິຈິຕອລ
- ສາມາດນຳໃຊ້ແນວທາງການສິດສອນທີ່ແຕກຕ່າງກັນໃນການສິດສອນດ້ວຍດິຈິຕອລ ແລະ ນຳໃຊ້ເຄື່ອງມືປະເມີນຜົນ ແລະ ຄຳຕິຊົມທີ່ມີປະສິດທິພາບ
- ສາມາດພັດທະນາເນື້ອໃນດິຈິຕອລ, ເຂົ້າໃຈແນວປະຕິບັດທີ່ດີທີ່ສຸດ, ພັດທະນາ/ປັບປຸງທັກສະການອອກແບບການສິດສອນ
- ເຂົ້າໃຈທ່າອ່ຽງໃນອະນາຄົດຂອງການຮຽນຮູ້/ການສອນດ້ວຍດິຈິຕອລ ແລະ ສິ່ງທ້າທາຍທີ່ອາດເກີດຂຶ້ນ.



ສົນທະນາ

ທ່ານເຄີຍໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີໃດໃນການສອນ?



Module NR.	1	2	3	4	5
ຫົວຂໍ້	ພື້ນຖານຂອງການສຶດສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ດ້ວຍດິຈິຕອລ	ເຄື່ອງມືດິຈິຕອລ ແລະ ການອອກແບບ	ສາສາສາດ	ປະສົບການພາກ ປະຕິບັດ ແລະ ການ ຝຶກອົບຮົມ	ທ່າອ່ຽງແລະສິ່ງທ້າທາຍໃນ ອະນາຄົດ
1	ສະເໜີກ່ຽວກັບການສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ດ້ວຍດິຈິຕອລ	ເຄື່ອງມື ແລະ ຊັບພະ ຍາກອນດິຈິຕອລ	ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງ ຄູໃນການສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ດ້ວຍ ດິຈິຕອລ (ເນັ້ນໃສ່ ການມີຕົວຕົນຂອງຄູ ຫຼາຍກວ່າວິທີການ ສອນ)	ການພັດທະນາ ວິຊາຊີບຂອງຄູໃນການ ສອນດ້ວຍດິຈິຕອລ	ທ່າອ່ຽງ ແລະ ນະວັດຕະກຳໃນ ອະນາຄົດ
2	ພົນລະເມືອງດິຈິຕອລ ແລະ ການ ນຳໃຊ້ເທັກໂນໂລຢີຢ່າງມີຈັນຍາບັນ	ການອອກແບບ ປະສົບການການຮຽນ ຮູ້ດ້ວຍດິຈິຕອລ	ການປະເມີນ ແລະ ການໃຫ້ຄຳຕີຊົມໃນ ສະພາບແວດລ້ອມ ດິຈິຕອລ	ກໍລະນີສຶກສາ ແລະ ການປະຕິບັດທີ່ດີ ທີ່ສຸດ	ສິ່ງທ້າທາຍ, ການພິຈາລະນາ, ຂໍ້ ສະຫຼຸບ

ໂມດູນ 1: ພື້ນຖານຂອງການສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ດ້ວຍດິຈິຕອລ

ໂມດູນ 1.1. ພື້ນຖານຂອງການສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ດ້ວຍດິຈິຕອລ

- A. ຄຳນິຍາມ ແລະ ຄວາມສຳຄັນ**
- B. ວິວັດທະນາການຂອງການສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ດ້ວຍເທັກໂນໂລຊີດິຈິຕອລ**
- C. ບົດບາດໃນການປັບປຸງການສຶກສາ**
- D. ບົດບາດໃນການສຶກສາສະໄໝໃໝ່**

ໂມດູນ 1.2 ຄວາມເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອລ ແລະ ການໃຊ້ເທັກໂນໂລຊີຢ່າງມີຈິດສຳນຶກ

- A. ການໃຊ້ຊັບພະຍາກອນດິຈິຕອລຢ່າງຮັບຜິດຊອບ**
- B. ທັກສະການຮູ້ທາງດ້ານດິຈິຕອລ**
- C. ການຮັກສາຄວາມປອດໄພໃນໂລກອອນລາຍ ແລະ ຄວາມເປັນສ່ວນຕົວ**
- D. ການແກ້ໄຂຄວາມເຫຼືອມລ້ຳດ້ານດິຈິຕອລ ແລະ ປັນຫາການເຂົ້າເຖິງ**

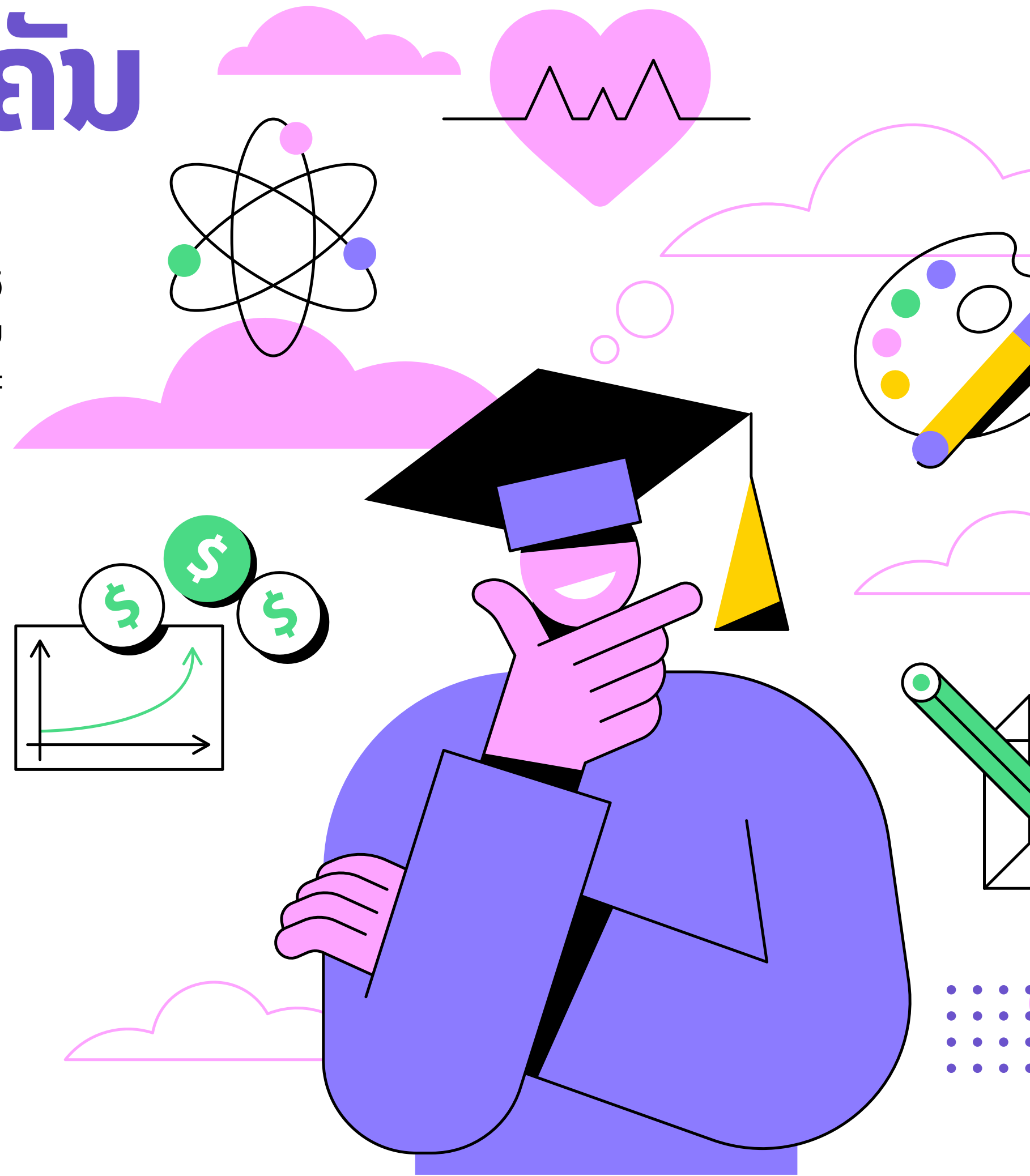
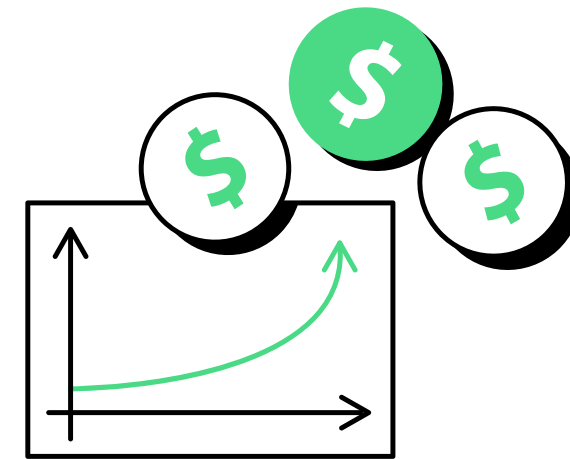
ນິຍາມ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນ

ນິຍາມ

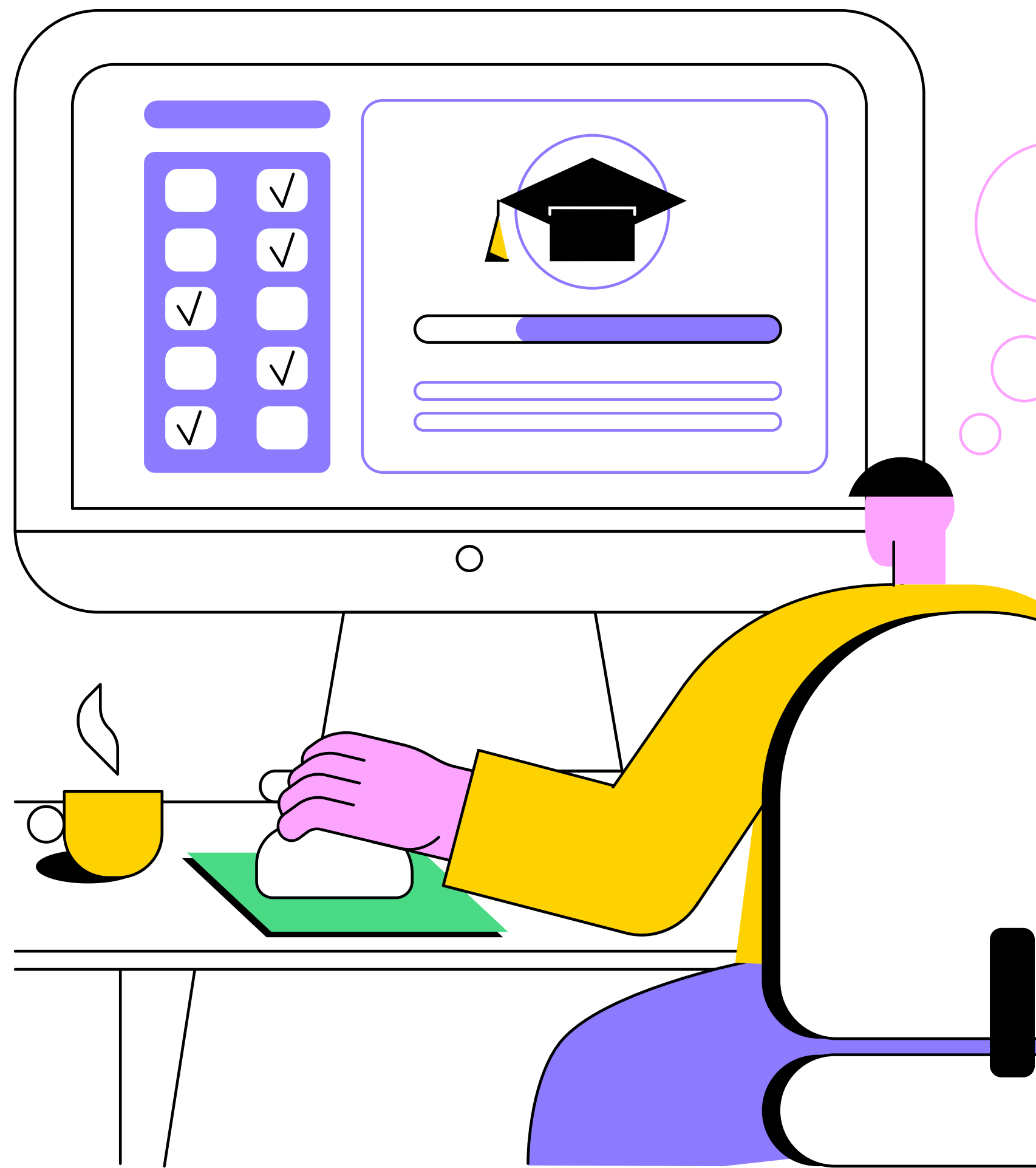
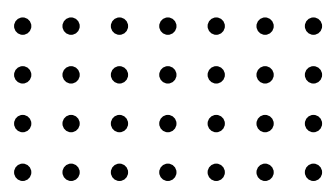
ການສຶກສາ ແລະ ການສອນດິຈິຕອນ ແມ່ນການນໍາເອົາເຕັກໂນໂລຊີ ແລະ ແພລດຟອມດິຈິຕອນຕ່າງໆ ເຊັ່ນ ລະບົບ LMS, ສື່ມັດຕິມີເດຍ, ປັນຍາປະດິດ (AI) ແລະ ເຄື່ອງມືການຮ່ວມມືອອນໄລນ໌ ມາປັບປຸງ ແລະ ຍົກລະດັບການສຶກສາ ໃຫ້ເປັນໄປຢ່າງຍືດຫຍຸ່ນ ແລະ ເຂົ້າເຖິງໄດ້ຫຼາຍຂຶ້ນ.

ຄວາມສໍາຄັນ

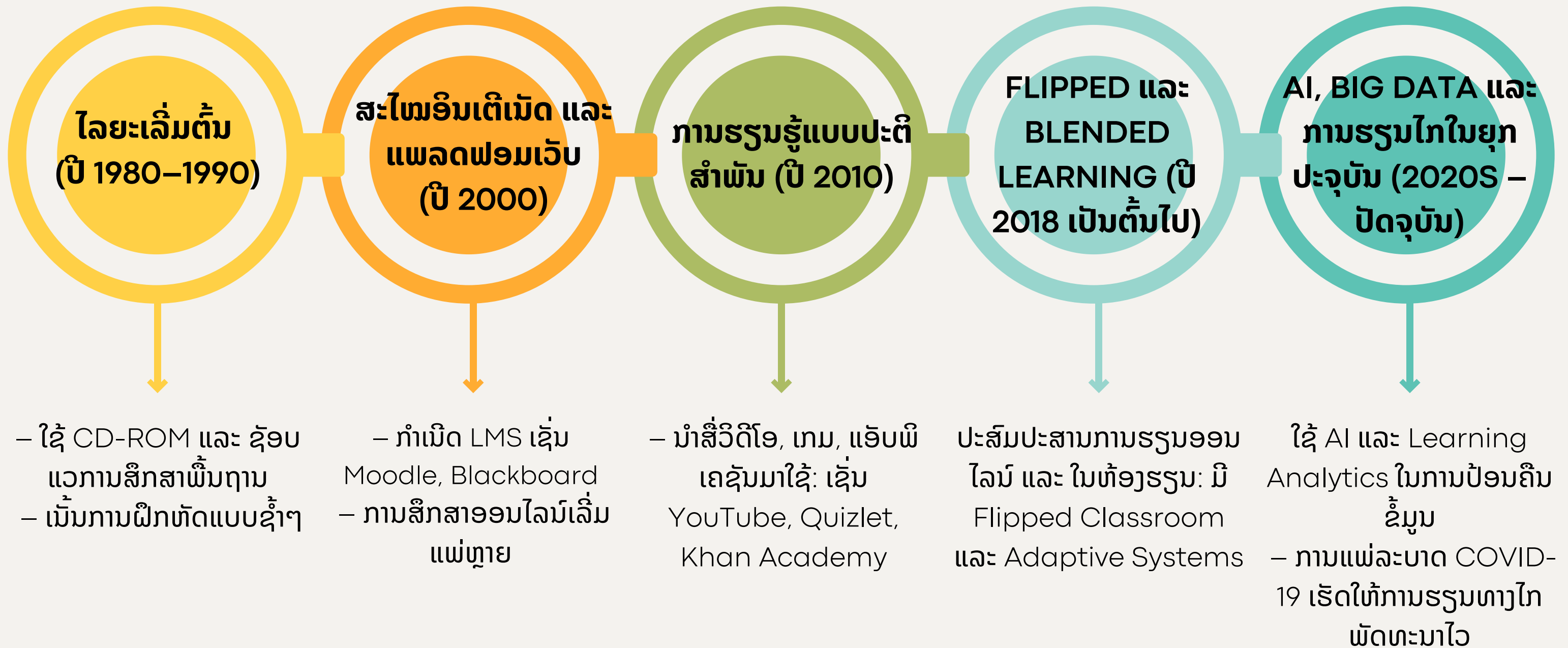
- ຄວາມເຂົ້າເຖິງໄດ້ທົ່ວໄປ: ຜູ້ຮຽນສາມາດເຂົ້າໄປຮຽນຮູ້ໄດ້ທຸກເວລາ ແລະ ທຸກສະຖານທີ່.
- ການປັບໃຊ້ສ່ວນບຸກຄົນ: ຜູ້ຮຽນສາມາດເລືອກເຮັດວຽກຕາມຄວາມໄວ ແລະ ຮັບຂໍ້ມູນປ້ອນຄືນສ່ວນບຸກຄົນໄດ້.
- ເພີ່ມການມີສ່ວນຮ່ວມ: ການນໍາໃຊ້ສື່ແບບປະຕິສໍາພັນ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມມຸ່ງໝັ້ນ ແລະ ເຂົ້າໃຈໄດ້ເລິກເຊິ່ງຂຶ້ນ.
- ການຮຽນຮູ້ຕະຫຼອດຊີວິດ: ເຕັກໂນໂລຊີເປີດໃຫ້ມີການຮຽນຮູ້ຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງ ເພື່ອຮອງຮັບການປ່ຽນແປງໃນໂລກໃຫ້ທັນສະພາບການ.
- ພັດທະນາທັກສະສໍາຄັນ: ທັກສະດິຈິຕອນ, ການຄິດວິເຄາະ, ການຮ່ວມມື ແລະ ຄວາມຍືດຫຍຸ່ນ.
- ຂໍ້ມູນເພື່ອການຕັດສິນໃຈ: ອາຈານສາມາດຕິດຕາມຄວາມຄືບໜ້າຂອງນັກສຶກສາ ແລະ ປັບການສອນໃຫ້ເໝາະສົມໄດ້ທັນທີ.



ການສຶກສາດິຈິຕອນບໍ່ແມ່ນພຽງ
ແຕ່ການນຳເອົາເຕັກໂນໂລຊີມາໃຊ້,
ແຕ່ແມ່ນການປ່ຽນແປງແນວຄິດ
ດ້ານການສອນ ເພື່ອເອົາ
ອຳນວຍການຮຽນຮູ້ໃນໂລກ
ທັນສະໄໝ.



ພັດທະນາການສຶກສາ ແລະ ການສອນດິຈິຕອນ



ການຮຽນຮູ້ໄດ້ປ່ຽນໄປສູ່ການປະຕິສຳພັນ, ການປັບໃສ່ສ່ວນບຸກຄົນ, ແລະ ການເຮັດວຽກຂອງຜູ້ສອນໃນບົດບາດໃໝ່ເປັນຜູ້ອຳນວຍການ

The infographic features a central light blue circle with a dark blue border. Five colored dots (yellow, orange, pink, purple, and blue) are placed along the border, each connected by a dotted line to a corresponding numbered step on the right. The steps are presented in rounded rectangular boxes of matching colors. The central circle contains the title in bold black text.

ບົດບາດຂອງການ ສຶກສາດິຈິຕອນໃນ ການປ່ຽນແປງການ ສຶກສາ

01

ເປີດໂອກາດການສຶກສາທົ່ວໄປ

- ຜູ້ຮຽນທຸກໆຄົນສາມາດເຂົ້າເຖິງການສຶກສາໄດ້ຢ່າງແຜ່ຫຼາຍ ໂດຍບໍ່ຈຳກັດເວລາ ແລະ ສະຖານທີ່

02

ປັບບົດບາດຂອງຄູຜູ້ສອນ

- ຈາກຜູ້ຖ່າຍທອດຄວາມຮູ້ກາຍເປັນຜູ້ອຳນວຍການຮຽນຮູ້ ແລະ ຜູ້ແນະນຳ

03

ພັດທະນາທັກສະເຂົ້າສູ່ສັງຄົມດິຈິຕອນ

- ຊ່ວຍໃຫ້ນັກສຶກສາມີທັກສະດິຈິຕອນ ແລະ ຄວາມພ້ອມສຳລັບການເຮັດວຽກໃນໂລກທັນສະໄໝ

04

ສົ່ງເສີມການສຶກສາແບບຍືດຫຍຸ້ນ ແລະ ຍົກລະດັບຄຸນນະພາບ

- ດ້ວຍການນຳໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີ, ການສອນສາມາດປັບໃຫ້ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນແຕ່ລະຄົນ ແລະ ຕິດຕາມກວດກາໄດ້ທັນທີ

05

ສ້າງຄວາມເທົ່າທຽມໃນການສຶກສາ

- ນຳໃຊ້ສື່ດິຈິຕອນ ຫຼຸດຄວາມເຫຼືອມລ້ຳ ແລະ ຊ່ວຍຂະຫຍາຍໂອກາດໃຫ້ກັບຜູ້ຮຽນທີ່ຂາດໂອກາດ

ການສຶກສາດິຈິຕອນເປັນຂະບວນການສຳຄັນທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ລະບົບການສຶກສາຂອງປະເທດເຮົາກ້າວສູ່ຄວາມທັນສະໄໝ ຢ່າງທີ່ມີປະສິດທິຜົນ.

ພັດທະນາການຮຽນຮູ້ແບບໃໝ່

ການສຶກສາດິຈິຕອນເປີດໃຫ້ການຮຽນຮູ້ເປັນ
ການປະຕິສຳພັນ, ຍືດຫຍຸ້ນ ແລະ ເນັ້ນຜູ້ຮຽນ
ເປັນໃຈກາງ

ສົ່ງເສີມທັກສະດິຈິຕອນສໍາລັບທຸກ

ພາກສ່ວນ

ຜູ້ຮຽນຮັບທັກສະທີ່ຈຳເປັນຕໍ່ຊີວິດ ແລະ ການ
ເຮັດວຽກໃນໂລກທີ່ເຕັມໄປດ້ວຍເຕັກໂນໂລຊີ

ເພີ່ມໂອກາດໃນການເຂົ້າເຖິງການສຶກສາ

ໃຊ້ອິນເຕີເນັດ ແລະ ສື່ດິຈິຕອນໃຫ້
ການສຶກສາເຂົ້າເຖິງໄດ້ທົ່ວໄປ ຈະແມ່ນ
ຢູ່ໃນເມືອງ ຫຼື ຊົນນະບົດກໍຕາມ

ສົ່ງເສີມການຄິດວິເຄາະ ແລະ ຄວາມຮ່ວມມື

ຜ່ານເຄື່ອງມືອອນໄລນ໌ ແລະ ແພລດຟອມຮ່ວມມື (ເຊັ່ນ
Padlet, Miro, Google Workspace)

ປະຕິຮູບການປະເມີນຜົນ

ນໍາ AI ແລະ Learning Analytics ມາ
ໃຊ້ໃນການປັບປຸງຂໍ້ມູນແບບທັນທີ ແລະ
ແນະນຳການປັບການສອນ

ສ້າງສັງຄົມການຮຽນແບບຕໍ່ເນື່ອງ (Lifelong Learning)

ຊ່ວຍໃຫ້ທຸກຄົນສາມາດຮຽນໄດ້ຕະຫຼອດ
ຊີວິດ ຕາມຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມຈຳເປັນ

ການສຶກສາ ແລະ ການສອນດິຈິຕອນແມ່ນພາຫະນະທີ່
ຜັກດັນໃຫ້ການສຶກສາສະໄໝໃໝ່ເຂົ້າສູ່ຄວາມ
ທັນສະໄໝ ແລະ ພ້ອມຮັບມືກັບໂລກທີ່ມີການປ່ຽນແປງ
ຢ່າງວ່ອງໄວ.

ຂະຫຍາຍບົດບາດຂອງອາຈານສອນ

ຈາກຜູ້ຖ່າຍທອດຄວາມຮູ້ ກາຍເປັນຜູ້ຊ່ວຍ
ແນະນຳ, ຜູ້ອໍານວຍຄວາມຮູ້ ແລະ ຜູ້ອອກແບບ
ການຮຽນ



ການນຳໃຊ້ທີ່ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບຕໍ່ຊັບພະຍາກອນດິຈິຕອນ

ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ ແລະ ການຈັດສັນເຕັກໂນ ໂລຊີຢ່າງມີຈັນຍາບັນ

ເຄົາລົບລິຂະສິດ

ຕ້ອງໃຊ້ສື່ ແລະ ຂໍ້ມູນຢ່າງ
ຖືກຕ້ອງ ໂດຍອ້າງອີງທີ່
ມາ ແລະ ບໍ່ລະເມີດ
ລິຂະສິດ

01

ຮັກສາຄວາມປອດ ໄພໃນການໃຊ້ງານ

ໃຫ້ຄວາມສຳຄັນກັບ
ລະຫັດຜ່ານ, ຂໍ້ມູນ
ສ່ວນຕົວ ແລະ ບໍ່
ເປີດເຜີຍຂໍ້ມູນທີ່ບໍ່ຈຳເປັນ

02

ໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີໃນ ທາງທີ່ສ້າງສັນ ແລະ ຮັບຜິດຊອບ

ຕ້ອງໃຊ້ເພື່ອຈຸດປະສົງທີ່ດີ
ແລະ ບໍ່ໃຊ້ໃນການກໍ່ກວນ,
ຮ້ອງຟ້ອງ ຫຼື ເຜີຍແຜ່ຂໍ້ມູນ
ທີ່ບໍ່ມີມູນຄວາມຈິງ

03

ໃຊ້ຄວາມຮູ້ຈາກຊັບພະຍາກອນ ອອນໄລນ໌ຢ່າງມີຈັນຍາບັນ

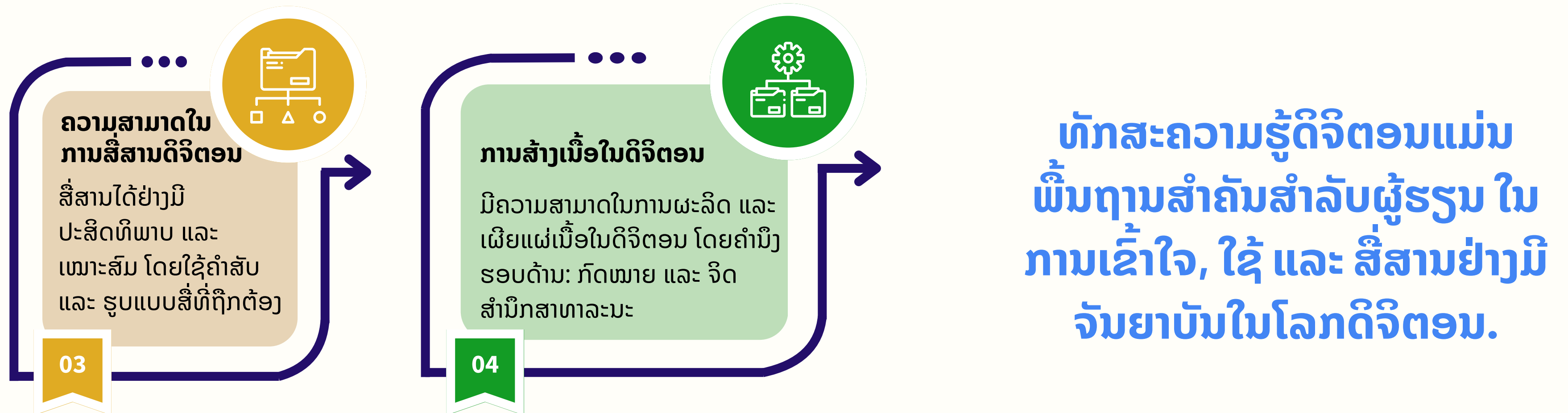
ຮຽນຮູ້ຈາກແຫຼ່ງຂໍ້ມູນທີ່ເຊື່ອຖືໄດ້
ແລະ ປັບໃຊ້ໃນຊີວິດ ແລະ ການຮຽນ
ໃນທາງທີ່ສົ່ງເສີມຈິດສຳນຶກທີ່ດີ

04

ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນທີ່ດີ ແມ່ນຜູ້ທີ່
ໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີໄດ້ຢ່າງມີຄວາມ
ຮັບຜິດຊອບ, ມີຈິດສຳນຶກ ແລະ
ເຄົາລົບສິດຂອງຜູ້ອື່ນໃນສັງຄົມດິຈິ
ຕອນ.

1.2 ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ ແລະ ການຈັດສັນເຕັກໂນໂລຊີຢ່າງມີຈັນຍາບັນ

B. ທັກສະຄວາມຮູ້ດິຈິຕອນ (Digital Literacy Skills)



1.2 ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ ແລະ ການຈັດສັນເຕັກໂນໂລຊີຢ່າງມີຈັນຍາບັນ

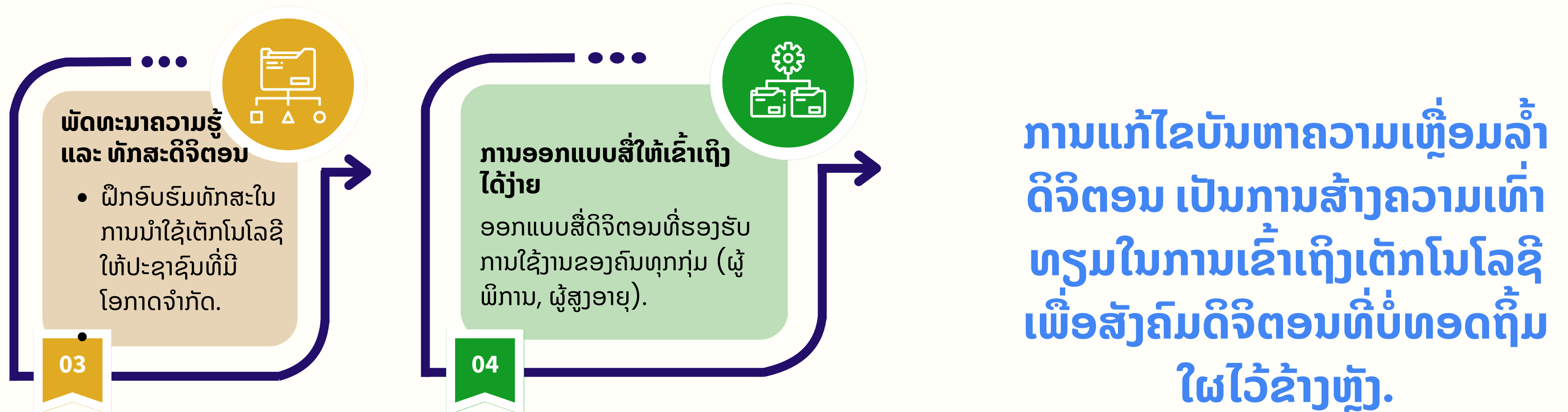
C. ຄວາມປອດໄພໃນໂລກໄຊເບີ ແລະ ຄວາມກັງວົນດ້ານຄວາມເປັນສ່ວນຕົວ



ການຮັກສາຄວາມປອດໄພໃນໂລກດິຈິຕອນແມ່ນຈຳເປັນ ເພື່ອປ້ອງກັນໄພຄຸກຄາມ ແລະ ຮັກສາຄວາມເປັນສ່ວນຕົວໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີ.

1.2 ພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ ແລະ ການຈັດສັນເຕັກໂນໂລຊີຢ່າງມີຈັນຍາບັນ

D. ການແກ້ໄຂບັນຫາຄວາມ ເຫຼືອມລຳດິຈິຕອນ ແລະ ການເຂົ້າເຖິງເທົ່າທຽມ



ໂມດູນ 2: ເຄື່ອງມືດິຈິຕອລ ແລະ ການອອກແບບ

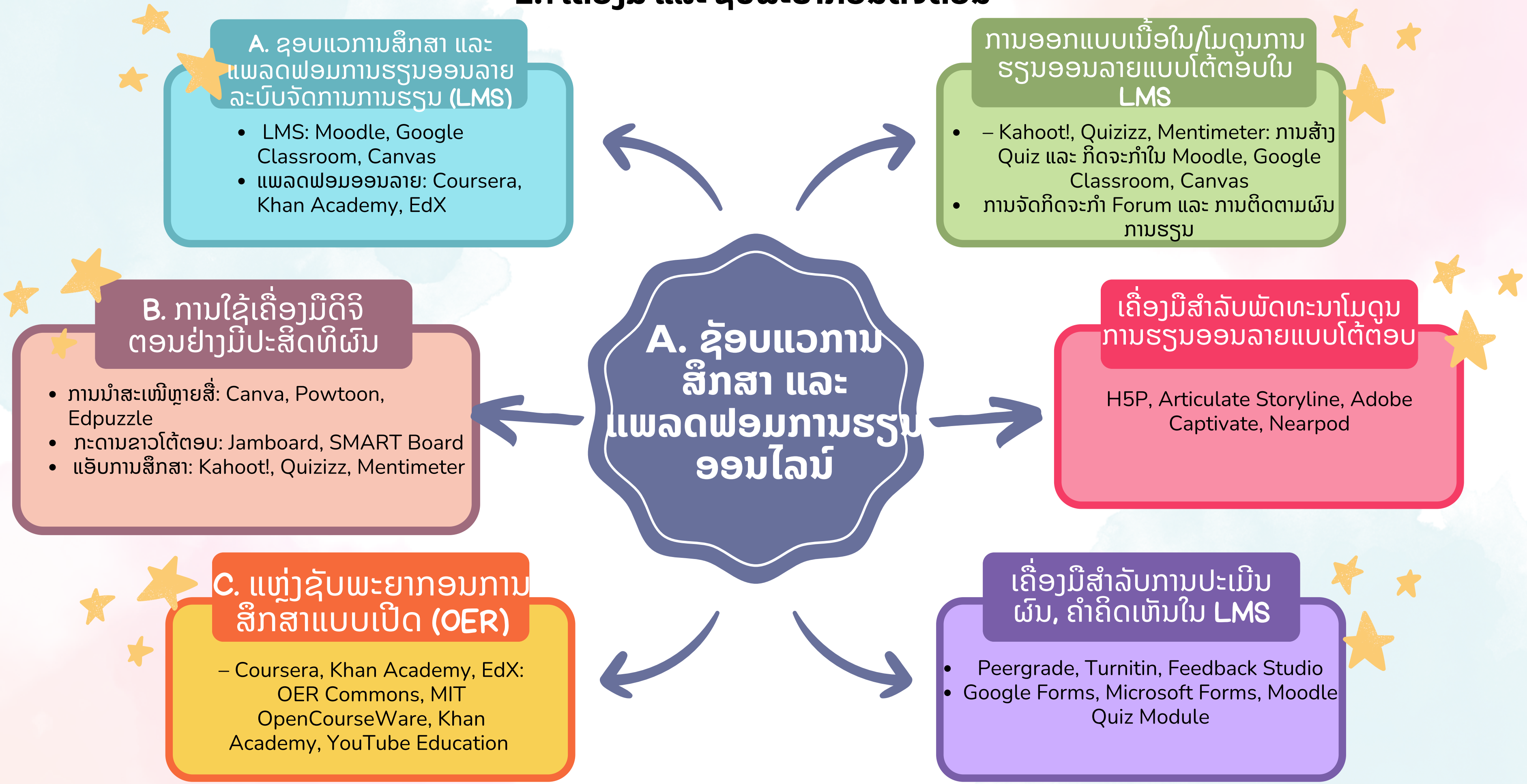
ໂມດູນ 2.1. ເຄື່ອງມື ແລະ ຊັບພະຍາກອນດິຈິຕອລ

- A. ຊອບແວການສຶກສາ ແລະ ແພລັດຟອມການຮຽນອອນລາຍ
- B. ການໃຊ້ເຄື່ອງມືດິຈິຕອລຢ່າງມີປະສິດທິຜົນ: ການນຳເສີນຫຼາຍສີ່, ກະດານຂາວແບບໂຕ້ຕອບ, ແອັບການສຶກສາ
- C. ຊັບພະຍາກອນການສຶກສາແບບເປີດ
- D. ການອອກແບບເນື້ອຫາ/ໂມດູນການຮຽນອອນລາຍແບບໂຕ້ຕອບໃນ LMS
- E. ເຄື່ອງມືສຳລັບພັດທະນາໂມດູນການຮຽນອອນລາຍແບບໂຕ້ຕອບ
- F. ເຄື່ອງມືສຳລັບການປະເມີນຜົນ ແລະ ໃຫ້ຄຳຄິດເຫັນໃນ LMS

ໂມດູນ 2.2. ການອອກແບບປະສົບການຮຽນຮູ້ດ້ວຍດິຈິຕອລ

- A. ການພັດທະນາຫຼັກສູດສຳລັບສະພາບແວດລ້ອມດິຈິຕອລ
- B. ແບບຈຳລອງທີ່ເລືອກໃຊ້: ADDIE, SAM, TPACK
- C. ການນຳແບບຈຳລອງການອອກແບບການສອນໄປປະຍຸກໃຊ້ໃນການພັດທະນາຫຼັກສູດດິຈິຕອລ
- D. ການໃຊ້ເກມໃນການຮຽນ (Gamification) ແລະ ການຮຽນຜ່ານເກມ
- E. ການອອກແບບການຮຽນຮູ້ແບບສາກົນ (UDL)

2.1 ເຄື່ອງມື ແລະ ຊັບພະຍາກອນດິຈິຕອນ



ເຄື່ອງມືດິຈິຕອນ ແລະ ການອອກແບບ

- ແພລດຟອມ LMS: Moodle, Google Classroom, Canvas
- ເຄື່ອງມືສ້າງສີ່: Canva, Edpuzzle, Powtoon
- ກະດານຂາວອິນເຕີແອກຕິບ: Jamboard, SMART Board
- Instructional Design: ADDIE, SAM, TPACK, UDL



2.2 ການອອກ ແບບປະສົບການ ຮຽນຮູ້ດິຈິຕອນ

A. ການພັດທະນາຫຼັກສູດສໍາ ລັບສະພາບແວດລ້ອມດິຈິຕອນ



ການພັດທະນາຫຼັກສູດໃນສະພາບແວດລ້ອມດິຈິຕອນຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງຈຸດປະສົງ, ເນື້ອຫາ, ກິດຈະກຳໂຕ້ຕອບ, ແລະ ການປະເມີນຜົນທີ່ມີປະສິດທິຜົນ ເພື່ອສ້າງປະສົບການຮຽນຮູ້ທີ່ມີຄຸນນະພາບ.

MODELS

ADDIE MODEL

- **Analysis** (ການວິເຄາະ): ສຳຫຼວດຄວາມຕ້ອງການ ແລະ ບໍລິບົດການຮຽນຮູ້
- **Design** (ການອອກແບບ): ກຳນົດຈຸດປະສົງ, ແຜນການສອນ ແລະ ວິທີປະເມີນຜົນ.
- **Development** (ພັດທະນາ): ຜະລິດສິ່ງ, ເນື້ອໃນ ແລະ ອຸປະກອນການຮຽນ.
- **Implementation** (ນຳໄປປະຕິບັດ): ນຳເນື້ອໃນໄປສອນ.
- **Evaluation** (ການປະເມີນ): ກວດສອບຜົນໄດ້ຮັບ ແລະ ປັບປຸງໃຫ້ດີຂຶ້ນ.

SAM (SUCCESSIVE APPROXIMATION MODEL)

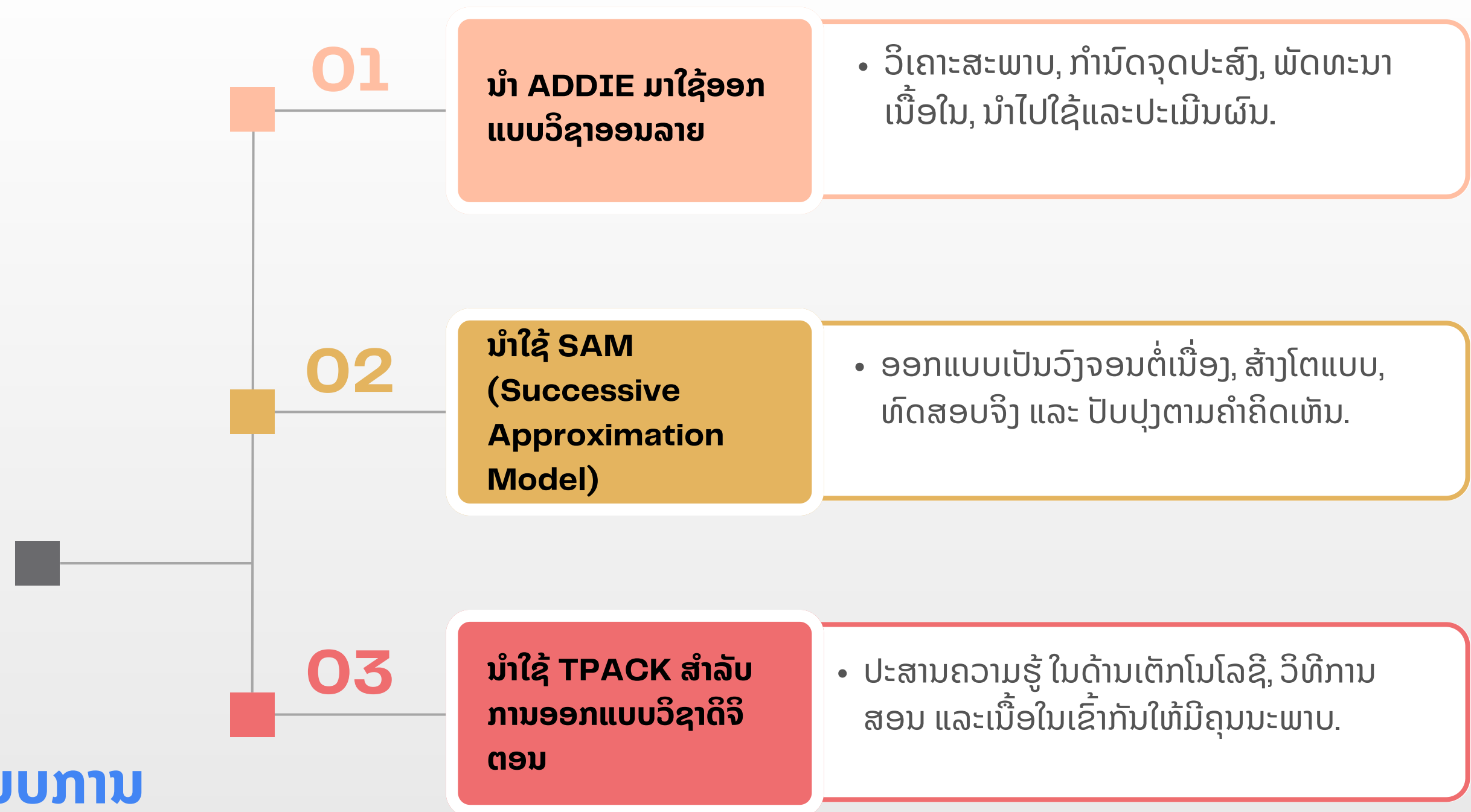
- ເປັນແນວທາງທີ່ມີຄວາມຍືດຫຍຸ່ນ ແລະ ເປັນວົງຈອນ:
- ນຳໃຊ້ການສ້າງໂຕແບບ (Prototyping) ແບບໄວໆ.
 - ທົດລອງແລ້ວປັບປຸງໂດຍອີງຕາມຄຳຄິດເຫັນ.
 - ສົ່ງເສີມການປັບແຕ່ງແບບວົງຈອນຕໍ່ເນື່ອງ ເພື່ອໃຫ້ໄດ້ຜົນດີທີ່ສຸດ.

TPACK (TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE)

- ເປັນກາປະສົມປະສານຄວາມຮູ້ 3 ດ້ານໃນການສອນ:
- **Technological** (ດ້ານເຕັກໂນໂລຊີ): ທັກສະການນຳໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີ.
 - **Pedagogical** (ດ້ານວິທີການສອນ): ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບວິທີການສອນທີ່ມີປະສິດທິຜົນ.
 - **Content Knowledge** (ດ້ານເນື້ອໃນ): ຄວາມເຂົ້າໃຈເນື້ອໃນບົດສອນຢ່າງເລິກເຊິ່ງ.

2.2 ການອອກ ແບບປະສົບການ ຮຽນຮູ້ດິຈິຕອນ

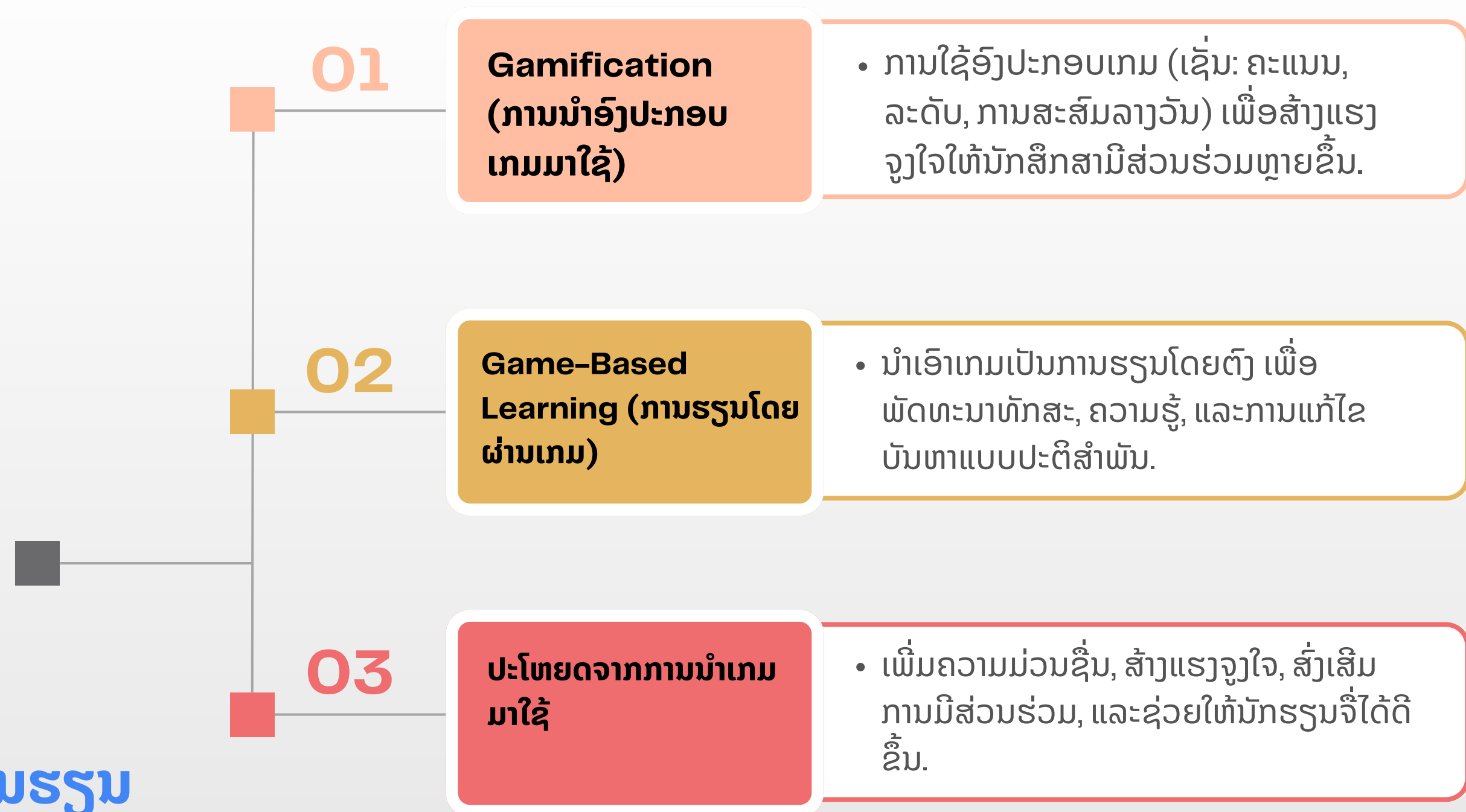
C. ແບບຈຳລອງການອອກແບບການ ສອນ (Instructional Design Models) ໃຊ້ໃນລາຍວິຊາດິຈິຕອນ



ການນຳແບບຈຳລອງ ການອອກແບບການສອນ ມາໃຊ້ໃນລາຍວິຊາດິຈິຕອນ ເປັນການສ້າງປະສົບການຮຽນຮູ້ທີ່ມີປະສິດທິພາບ, ມີຄຸນນະພາບ, ແລະສົ່ງເສີມຜົນສຳເລັດຂອງຜູ້ຮຽນໃນສະພາບແວດລ້ອມດິຈິຕອນ.

2.2 ການອອກ ແບບປະສົບການ ຮຽນຮູ້ດິຈິຕອນ

D. ການນຳເອົາເກມ ແລະ ການຮຽນ ໂດຍໃຊ້ເກມ (Gamification & Game-Based Learning)



ການນຳເອົາອົງປະກອບເກມ ແລະ ການຮຽນຜ່ານເກມມາປັບໃຊ້ ແມ່ນວິທີການທີ່ມີປະສິດທິຜົນໃນການສ້າງຄວາມສົນໃຈ, ຄວາມມ່ວນຊື່ນ, ແລະພັດທະນາການຮຽນຮູ້ແບບໂຕ້ຕອບໃຫ້ແກ່ນັກສຶກສາ

2.2 ການອອກ ແບບປະສົບການ ຮຽນຮູ້ດິຈິຕອນ

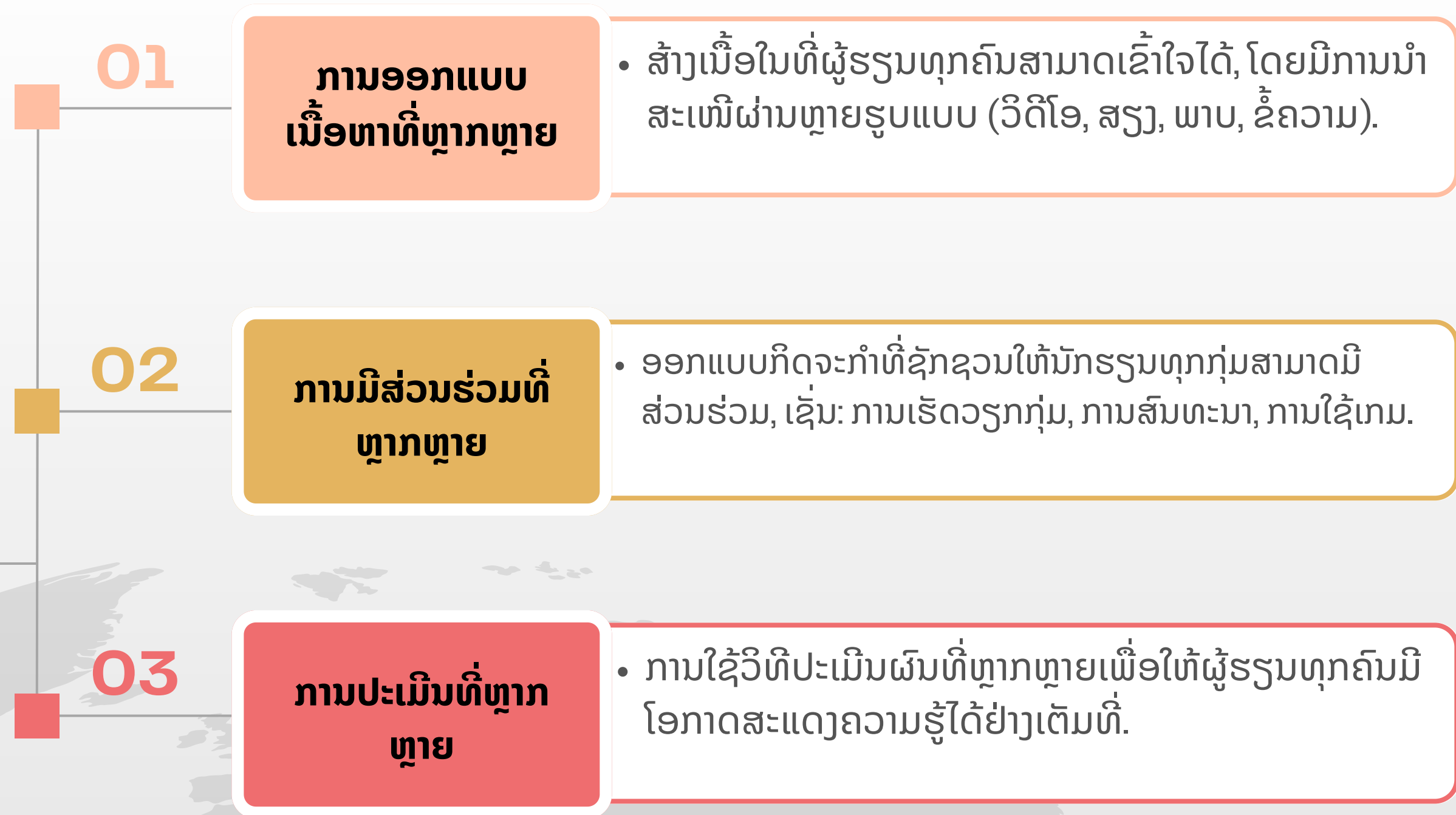
D. ຕົວຢ່າງການນຳເອົາເກມ ແລະ ການຮຽນໂດຍໃຊ້ເກມ (Gamification & Game- Based Learning)



ການນຳເອົາເກມ ແລະ ອົງປະກອບເກມມາໃຊ້ໃນການສອນ ເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນມີຄວາມສຸກ, ມີຄວາມສົນໃຈ ແລະ ມີສ່ວນຮ່ວມທີ່ດີຂຶ້ນໃນການຮຽນຮູ້.

2.2 ການອອກ ແບບປະສົບການ ຮຽນຮູ້ດິຈິຕອນ

E. ການອອກແບບການຮຽນ ແບບຢູນິເວີໂຊ (Universal Design for Learning – UDL)

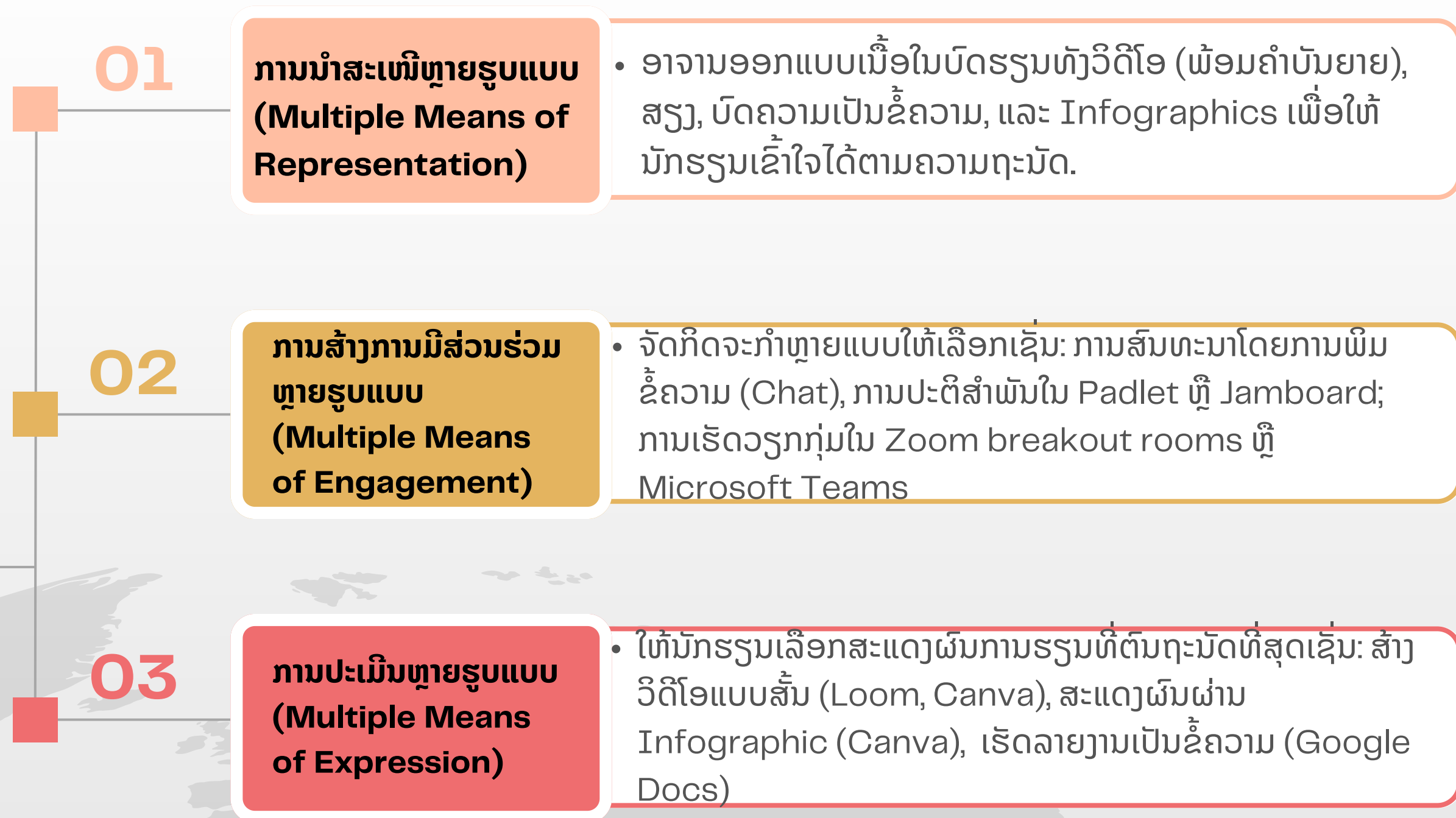


ການອອກແບບ ແບບ UDL ເປັນການສ້າງການຮຽນຮູ້ທີ່ທຸກຄົນສາມາດເຂົ້າເຖິງໄດ້ຢ່າງທົ່ວເຖິງ, ຍືດຫຍຸ້ນ, ແລະມີປະສິດທິພາບສູງໃນສະພາບແວດລ້ອມການສຶກສາດິຈິຕອນ.

2.2 ການອອກ ແບບປະສົບການ ຮຽນຮູ້ດິຈິຕອນ

E. ຕົວຢ່າງການອອກແບບການ ຮຽນແບບຢູນິເວີໂຊ (Universal Design for Learning - UDL)

ການນຳໃຊ້ UDL ໃນການອອກແບບບົດຮຽນດິຈິຕອນເປັນການເປີດໂອກາດໃຫ້ນັກຮຽນທຸກຄົນສາມາດຮຽນຮູ້, ເຂົ້າໃຈ ແລະ ສະແດງຜົນໄດ້ຢ່າງເຕັມທີ່ຕາມຄວາມຖະນັດແລະຄວາມຕ້ອງການຂອງແຕ່ລະຄົນ.



ໂມດູນ 3. ວິຊາຄູ (ສຶກສາສາດ)

ໂມດູນ 3.1. ວິທີການສອນໃນການຮຽນ-ການສອນແບບດິຈິຕອລ (ເນັ້ນການມີໜ້າຂອງອາຈານສອນ, ບໍ່ແມ່ນວິທີສົດສອນ)

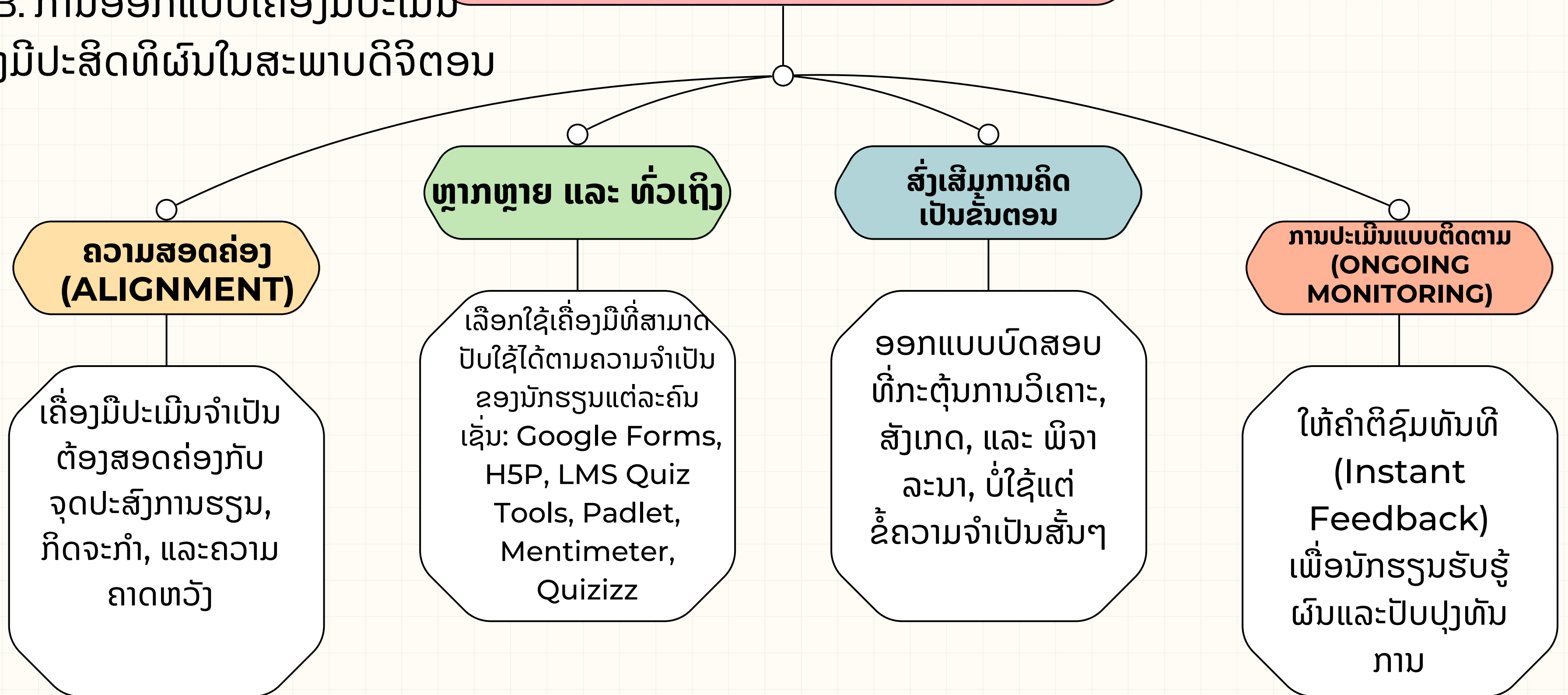
- A. ຮັບປະກັນວ່າມີຄວາມສອດຄ່ອງລະຫວ່າງເປົ້າໝາຍການຮຽນ, ກິດຈະກຳ ແລະ ການປະເມີນ**
- B. ພາບລວມຂອງວິທີການສອນ: ທ້ອງຮຽນແບບ Flipped Classroom, ການຮຽນແບບ Collaborative, ການຮຽນແບບ Inquiry-based**
- C. ເສັ້ນທາງການຮຽນສ່ວນຕົວ ແລະ ການຮຽນແບບໂຄງການ (Project based)**
- D. ການປັບປຸງວິທີສອນແບບເກົ່າໃຫ້ເໝາະສົມກັບແພລດຟອມດິຈິຕອລ**

ໂມດູນ 3.2. ການປະເມີນ ແລະ ໃຫ້ຄຳຄິດເຫັນໃນສະພາບແວດລ້ອມດິຈິຕອລ

- A. ປະເພດຂອງການປະເມີນ: Formative, Summative, Authentic**
- B. ການອອກແບບເຄື່ອງມືການປະເມີນໃຫ້ມີປະສິດທິຜົນໃນສະພາບແວດລ້ອມດິຈິຕອລ**
- C. ເຄື່ອງມືປະເມີນອັດຕະໂນມັດ: ແບບທົດສອບອອນລາຍ, ແພລດຟອມການປະເມີນແບບເພື່ອນຮ່ວມທ້ອງ**
- D. ການໃຫ້ຄຳຄິດເຫັນໃນສະພາບການຮຽນອອນລາຍ**

3.2 ການປະເມີນ ແລະ ຄໍາຕິຊົມໃນ ສະພາບແວດລ້ອມດິຈິຕອນ

B. ການອອກແບບເຄື່ອງມືປະເມີນ
ຢ່າງມີປະສິດທິຜົນໃນສະພາບດິຈິຕອນ



ຕົວຢ່າງເຄື່ອງມື:

- **Google Forms:** ສ້າງແບບຝຶກຫັດ ຫຼື ແບບປະເມີນ ທີ່ເຂົ້າໃຈງ່າຍແລະປັບໄດ້
- **Quizizz / Kahoot:** ປະເມີນຄຳແບບເປັນເກມ ເພື່ອກະຕຸ້ນຄວາມມ່ວນຊື່ນ
- **Rubrics in LMS (ເຊັ່ນ Moodle):** ປະເມີນບົດໂຄງການ ແລະ ວິດີໂອນຳສະເໜີໂດຍໃຊ້ເກນທີ່ມີຄວາມແນ່ນອນ

ການອອກແບບເຄື່ອງມືປະເມີນຜົນໃນສະພາບດິຈິຕອນ ຕ້ອງເປັນລະບຽບ, ສອດຄ່ອງກັບຈຸດປະສົງການຮຽນ, ກະຕຸ້ນການຄິດ ແລະ ສາມາດປັບໃຊ້ໄດ້ເພື່ອຂະຫຍາຍຂີດຄວາມສາມາດນັກສຶກສາ.

3.2 ການປະເມີນ ແລະ ຄໍາຕີຊົມໃນ ສະພາບແວດລ້ອມດິຈິຕອນ

C. ເຄື່ອງມືປະເມີນແບບອັດຕະໂນມັດ: ແບບ
ສອບອອນລາຍ, ແພລດຟອມປະເມີນເຊິ່ງກັນ
ແລະກັນ

ແບບສອບອອນລາຍ (ONLINE QUIZZES):

- ຊ່ວຍປະເມີນການເຂົ້າໃຈໃນຮູບແບບທີ່ໄວ ແລະ ຖືກຈຸດ
- ສາມາດໃຫ້ຄໍາຕີຊົມທັນທີ ສ້າງຜ່ານ Google Forms, LMS Quiz, Quizizz, Kahoot, H5P

ການປະເມີນເຊິ່ງກັນແລະກັນ (PEER ASSESSMENT)

- ສ້າງໂອກາດໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ສະທ້ອນແລະຕີຊົມວຽກຂອງເພື່ອນ
- ເພີ່ມທັກສະການຄິດເປັນຂັ້ນຕອນ ແລະ ຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງຕົນເອງ
- ໃຊ້ Padlet, Google Docs ພ້ອມ comment, ຫຼືໃຊ້ Peergrade, Moodle Workshop Module

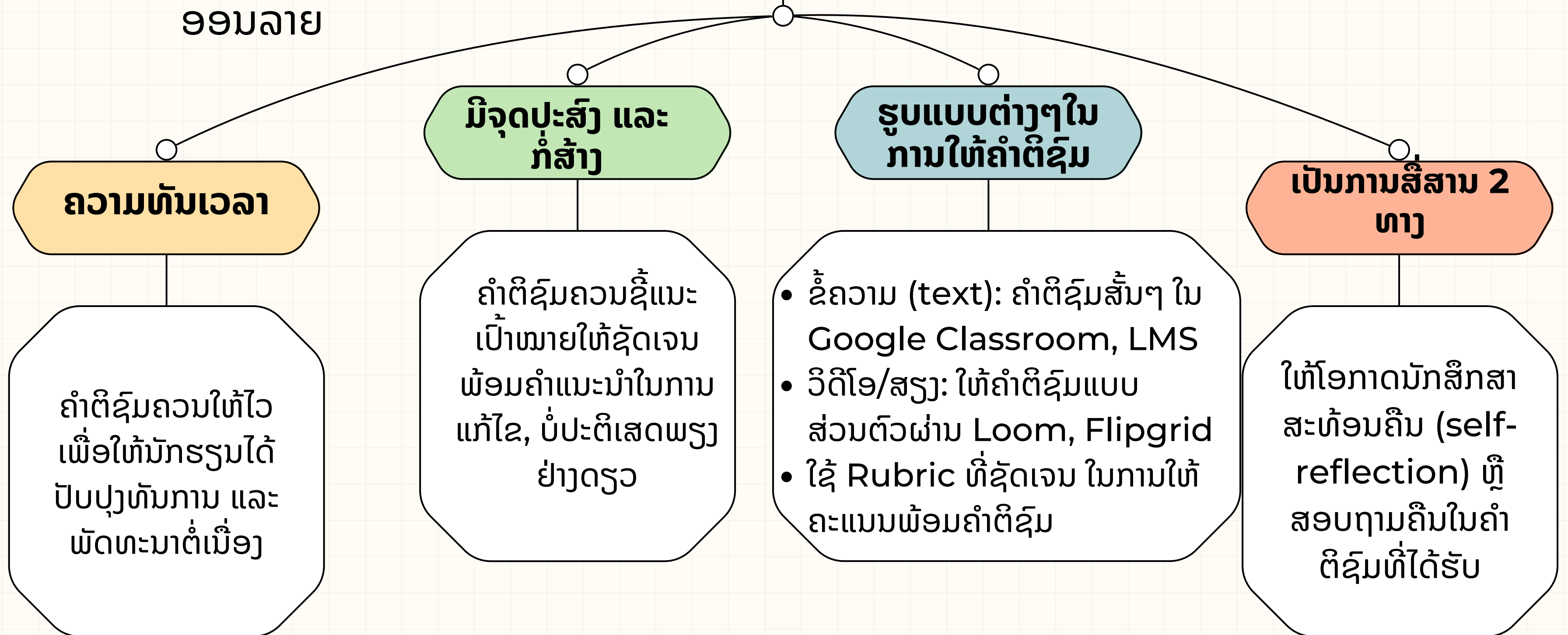
ຕົວຢ່າງການນຳໃຊ້:

- **Quizizz:** ສ້າງແບບສອບເສັງ, ບົດທົບທວນໃຫ້ນັກສຶກສາ ຫຼັງຈາກຮຽນຈົບແຕ່ລະໂມດູນ
- **Google Forms** (ແບບປະເມີນເຊິ່ງກັນແລະກັນ): ນັກສຶກສາສົ່ງບົດຝຶກຫັດ ຫຼື ບົດເສັງ ແລ້ວຈັບຄູ່ໃຫ້ເພື່ອນປະເມີນ ແລະ ໃຫ້ຄຳຕິຊົມໂດຍອາໄສ Rubric

ເຄື່ອງມືປະເມີນແບບອັດຕະໂນມັດຊ່ວຍປະຢັດເວລາ ເພີ່ມຄວາມຊັດເຈນ ແລະສ້າງການມີສ່ວນຮ່ວມຢ່າງແທ້ຈິງຂອງນັກສຶກສາ.

3.2 ການປະເມີນ ແລະ ຄໍາຕິຊົມໃນ ສະພາບແວດລ້ອມດິຈິຕອນ

D. ການໃຫ້ຄໍາຕິຊົມໃນສະພາບການຮຽນ
ອອນລາຍ



ຕົວຢ່າງເຄື່ອງມື:

- **Google Classroom Comments**
- **Moodle Feedback Tools**
- **Audio Feedback via Vocaroo**
- **Rubrics with inline comments in MS Word/Google Docs**

ການໃຫ້ຄໍາຕິຊົມໃນສະພາບດິຈິຕອນຄວນມີຄວາມຊັດເຈນ, ສ້າງສັນ ແລະສົ່ງເສີມການ
ພັດທະນາຂອງນັກສຶກສາໃນທຸກຂັ້ນຕອນ

ໂມດູນ 4. ປະສົບການພາກປະຕິບັດ ແລະ ການຝຶກອົບຮົມ

ໂມດູນ 4.1. ການພັດທະນາວິຊາຊີບຄູໃນການສອນແບບດິຈິຕອລ

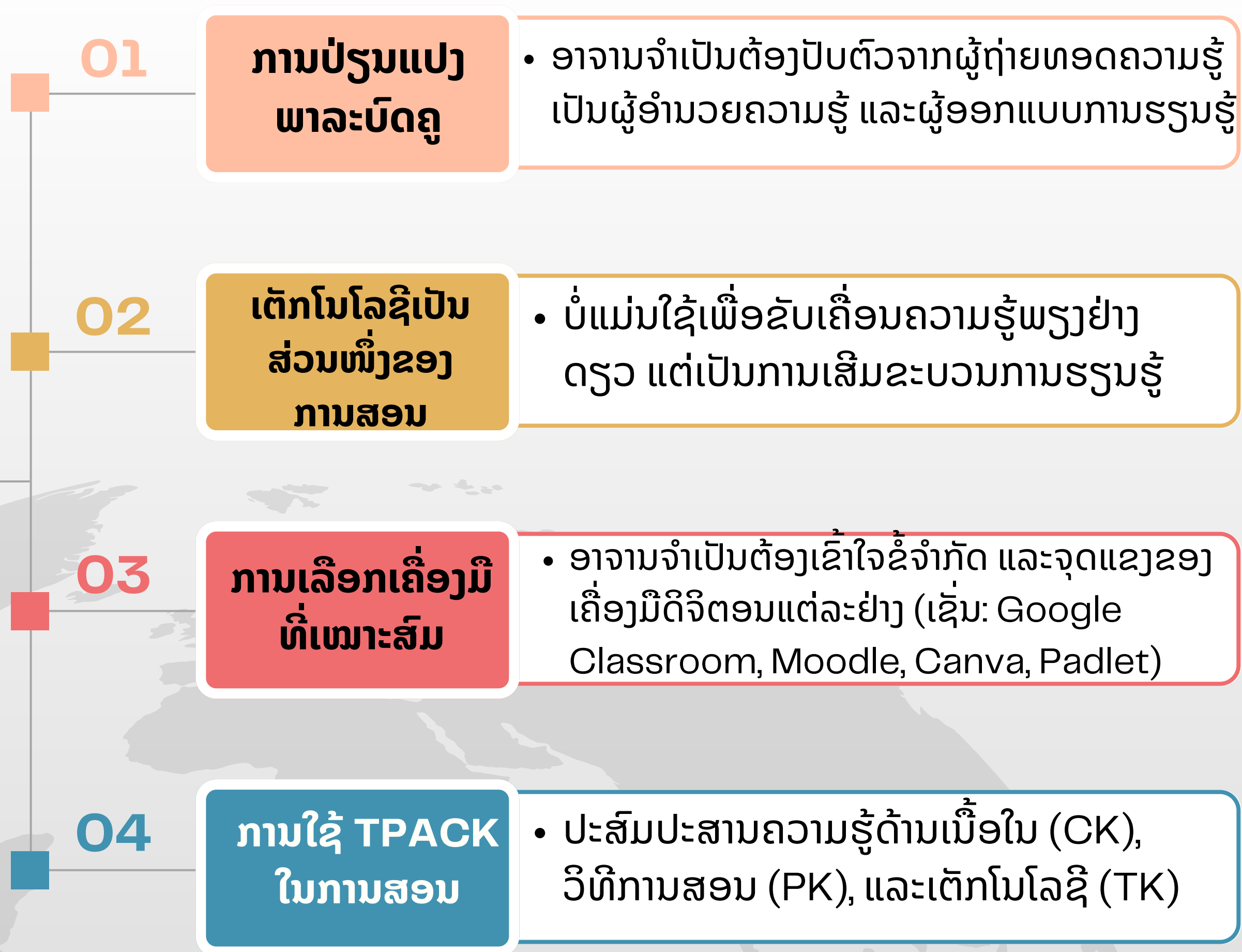
- A. ພາກສະເໜີ: ການປະສົມປະສານເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນວິທີການສອນ**
- B. ຝຶກອົບຮົມ: ການອອກແບບບົດຮຽນດິຈິຕອລ**
- C. ຝຶກອົບຮົມ: ການສ້າງເຄື່ອງມືປະເມີນທີ່ມີປະສິດທິຜົນ**
- D. ການນຳແບບຈຳລອງການອອກແບບການສອນໄປໝູນໃຊ້ເຂົ້າໃນການພັດທະນາຫຼັກສູດ**

ໂມດູນ 4.2. ກໍລະນີສຶກສາ ແລະ ວິທີປະຕິບັດທີ່ດີ

- A. ການນຳຍຸດທະສາດການສອນ ແລະ ການຮຽນດິຈິຕອລ ໄປປະຕິບັດຢ່າງສຳເລັດຜົນ**
- B. ການນຳຍຸດທະສາດການປະເມີນໄປປະຕິບັດຢ່າງສຳເລັດຜົນ**
- C. ວິທີການສອນທີ່ມີນະວັດຕະກຳ ໃນສະພາບການສຶກສາທີ່ແຕກຕ່າງກັນ**
- D. ບົດຮຽນທີ່ຖອດຖອນໄດ້ ແລະ ຂໍ້ແນະນຳຈາກກໍລະນີສຶກສາ**

4.1 ການພັດທະນາ ວິຊາຊີບຄູ ໃນການ ສອນດິຈິຕອນ

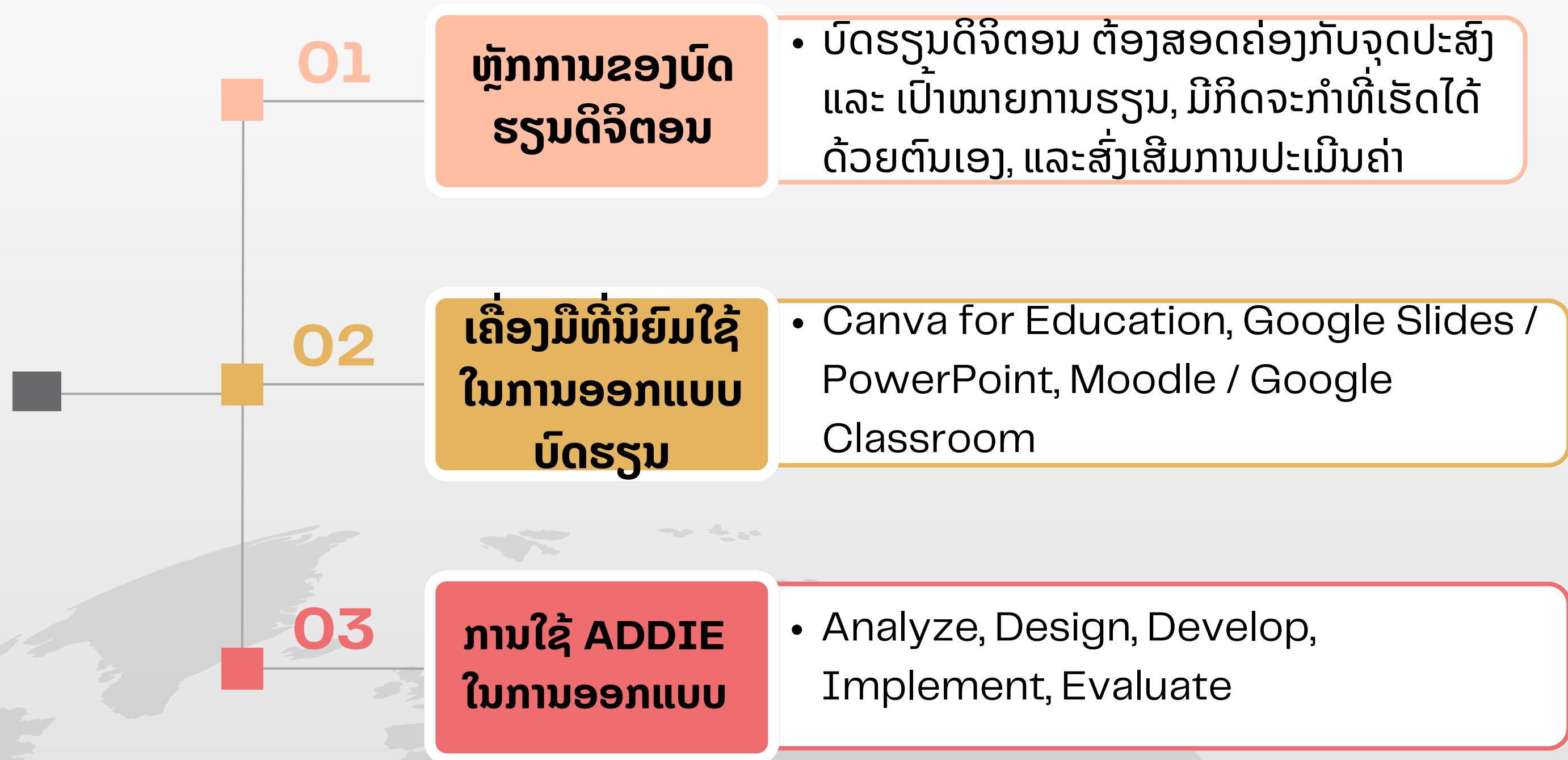
A. ບົດນຳ: ການປະສົມປະສານ ເຕັກໂນໂລຊີໃນການສອນ



ການປະສົມປະສານເຕັກໂນໂລຊີໃນການສອນແມ່ນຫຼັກສຳຄັນໃນການພັດທະນາວິຊາຊີບຄູໃນຍຸກດິຈິຕອນ ເພື່ອຍົກລະດັບປະສິດທິຜົນການຮຽນຮູ້ ແລະການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກສຶກສາ

4.1 ການພັດທະນາ ວິຊາຊີບຄູ ໃນການ ສອນດິຈິຕອນ

B. Workshop: ການອອກ ແບບບົດຮຽນດິຈິຕອນ



ເຄື່ອງມືທີ່ນິຍົມໃຊ້ໃນການອອກແບບບົດຮຽນ

- **Canva for Education:** ອອກແບບເນື້ອໃນດ້ວຍການສະແດງທັດສະນະ
- **Google Slides / PowerPoint:** ສ້າງສື່ການຮຽນ ໂດຍປະກອບຮູບ, ວິດີໂອ, ແລະເນື້ອໃນໂຕ້ຕອບ
- **Moodle / Google Classroom:** ຈັດການແລະສົ່ງບົດຮຽນໃຫ້ນັກສຶກສາເຂົ້າເຖິງຕາມຂັ້ນຕອນ

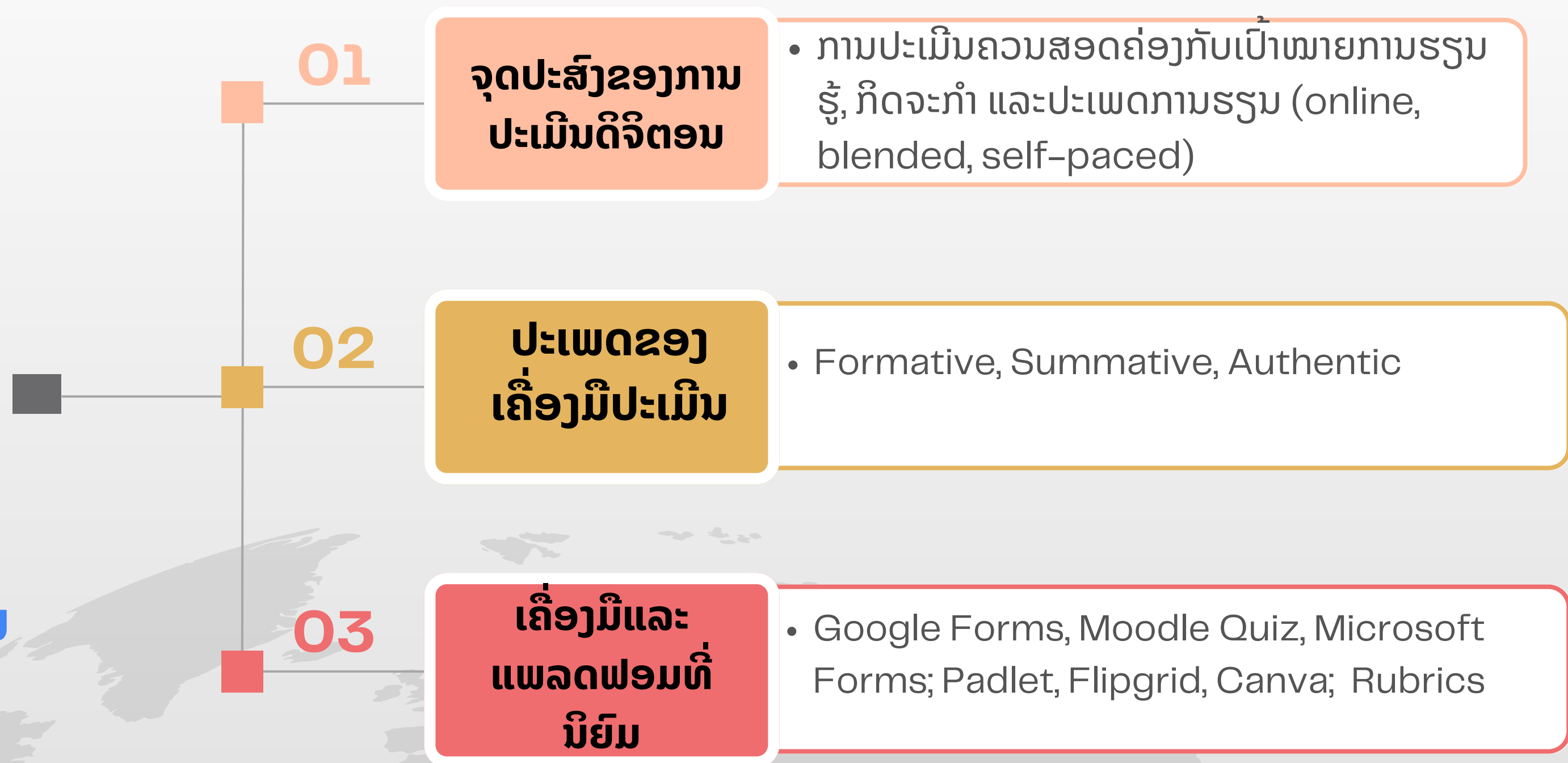
ການໃຊ້ຮູບແບບ **ADDIE** ໃນການອອກແບບ

ໃຊ້ ADDIE ໃນຂັ້ນຕອນ:

- **Analyze:** ວິເຄາະຄວາມຈຳເປັນຂອງນັກຮຽນ
- **Design:** ອອກແບບຈຸດມຸ່ງໝາຍ ແລະກິດຈະກຳ
- **Develop:** ຜະລິດເນື້ອໃນດິຈິຕອນ
- **Implement:** ໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນອອນລາຍ
- **Evaluate:** ປະເມີນຜົນຂອງບົດຮຽນ

4.1 ການພັດທະນາ ວິຊາຊີບໃນການ ສອນດິຈິຕອນ

C. Workshop: ການສ້າງ ເຄື່ອງມືປະເມີນທີ່ມີປະສິດທິຜົນ



ປະເພດຂອງເຄື່ອງມືປະເມີນຄ່າ

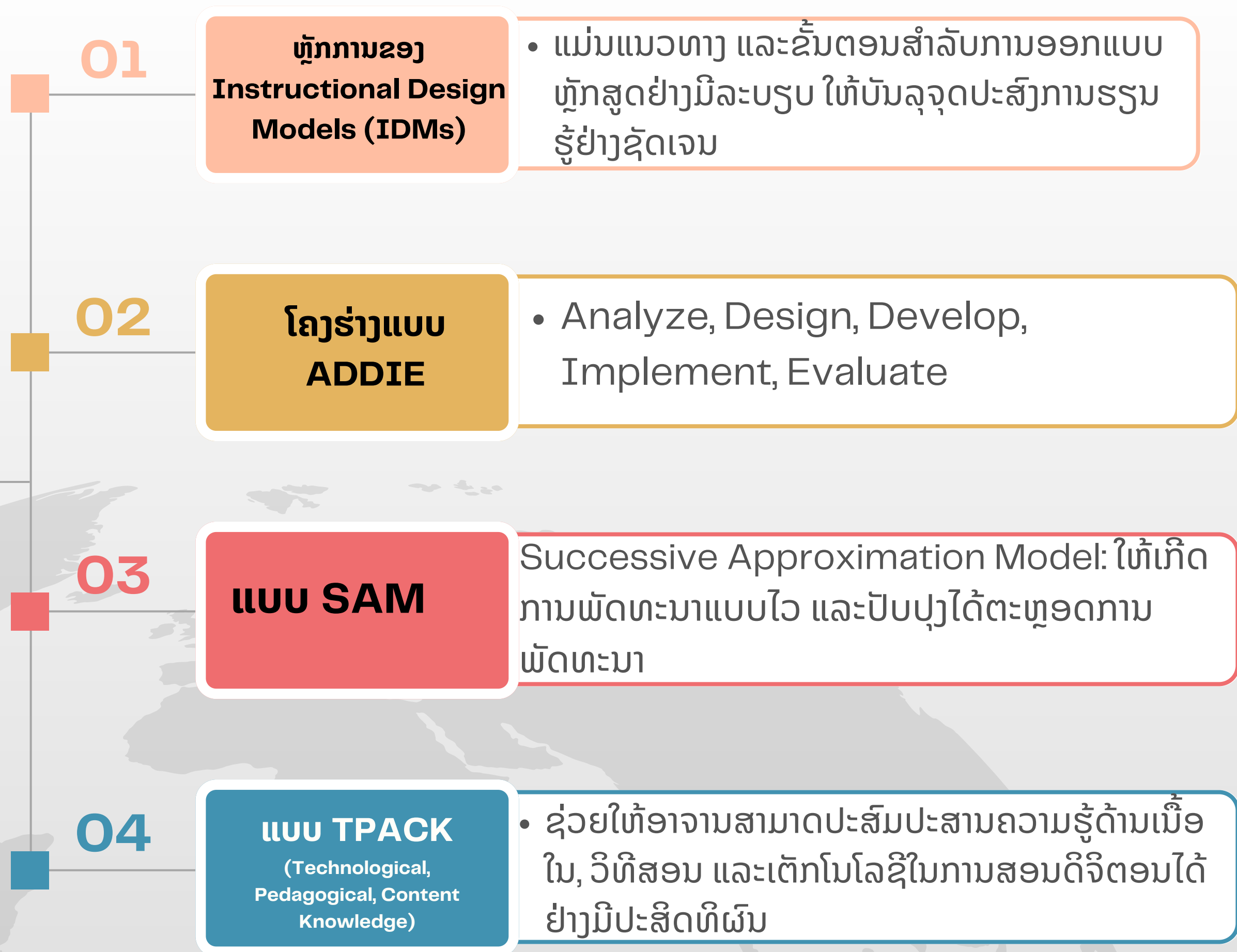
- ປະເມີນຜົນໃຊ້ບົດສອບເສັງ (Formative): ແບບກວດກາສັ້ນໆ, ຄໍາຖາມໂຕ້ຕອບພາຍໃນ LMS
- ປະເມີນຜົນແບບສັງລວມ (Summative): ໂຄງການ, ການສອບເສັງຈົບວິຊາ
- ປະເມີນຜົນທາງປະຕິບັດ (Authentic): ເຮັດ Infographic, ວິດີໂອສະຫ້ອນຄວາມຮູ້, ວິຄາະກໍລະນີສຶກສາ

ເຄື່ອງມືແລະແພລັດຟອມການປະເມີນຜົນ

- **Google Forms, Moodle Quiz, Microsoft Forms:** ສ້າງແບບສອບເສັງອອນລາຍ
- **Padlet, Flipgrid, Canva:** ສ້າງບົດລາຍງານນຳສະເໜີເພື່ອປະເມີນຈາກການປະຕິບັດຕົວຈິງ
- **Rubrics:** ໃຊ້ໃນ Google Classroom ຫຼື Moodle ສຳລັບການໃຫ້ຄະແນນຊັດເຈນ

4.1 ການພັດທະນາ ວິຊາຊີບຄູ ໃນການ ສອນດິຈິຕອນ

D. ການອອກແບບການສອນໃນ ການພັດທະນາຫຼັກສູດ



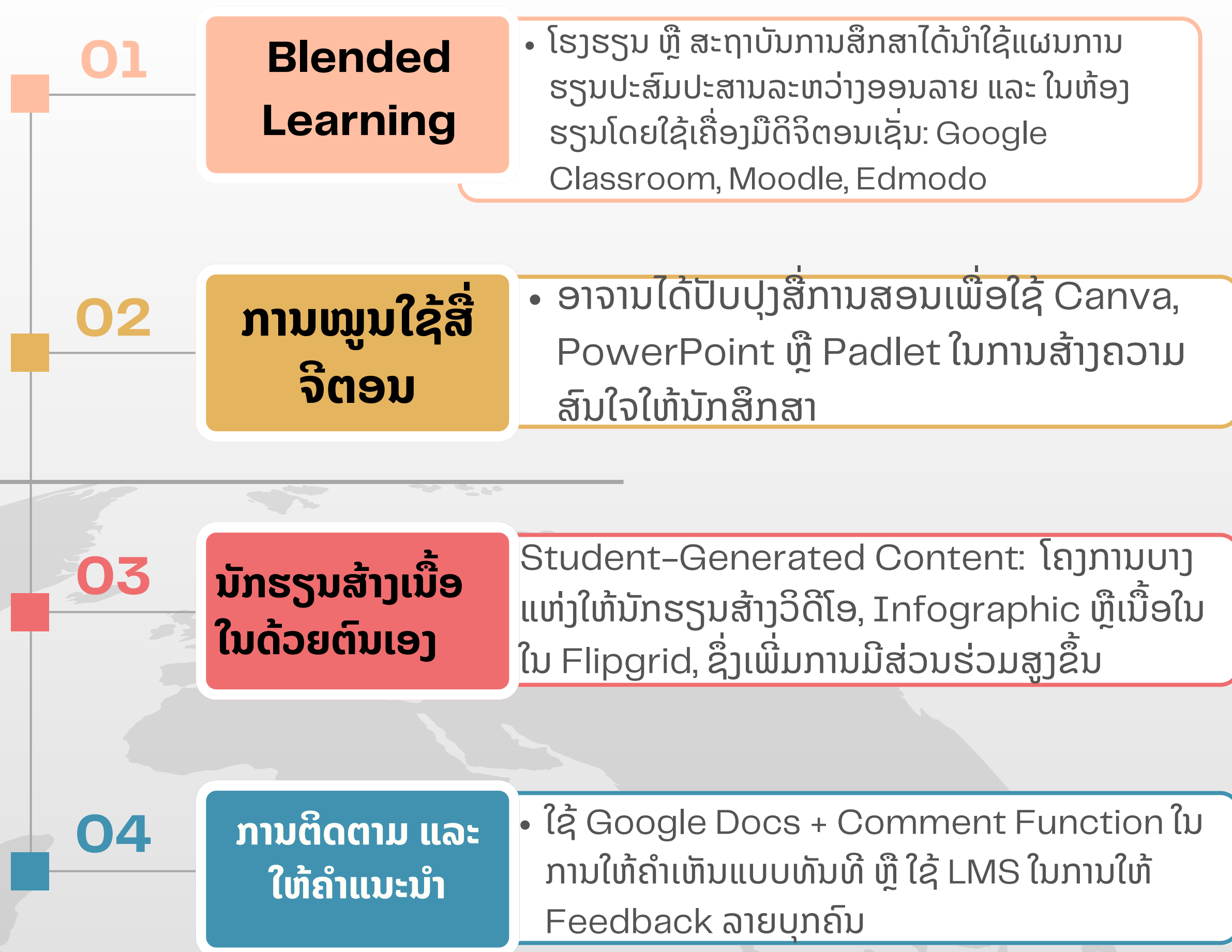
ການນຳໃຊ້ຮູບແບບການອອກແບບການສອນແມ່ນຂະບວນການທີ່ຈຳເປັນສໍາລັບການພັດທະນາຫຼັກສູດດິຈິຕອນຢ່າງມີແຜນ ແລະເປັນຂັ້ນຕອນ ເພື່ອຄວາມຮອບຄອບທັງເນື້ອໃນ ແລະປະສົບການຂອງນັກສຶກສາ

ໂຄງຮ່າງແບບ **ADDIE**

- **Analyze:** ຄົ້ນຫາຄວາມຈຳເປັນຂອງຜູ້ຮຽນ
- **Design:** ອອກແບບບົດຮຽນ ແລະກິດຈະກຳ
- **Develop:** ສ້າງສິ່ງ ແລະເນື້ອໃນບົດຮຽນໃນດິຈິຕອນ
- **Implement:** ນຳໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ
- **Evaluate:** ປະເມີນຜົນ ແລະ ປັບປຸງ

4.2 ກໍລະນີສຶກສາ ແລະວິທີປະຕິບັດທີ່ດີ

A. ການນຳໃຊ້ຍຸດທະສາດການສອນ ແລະການຮຽນດິຈິຕອນທີ່ປະສົບຜົນ ສຳເລັດ



ຄວາມສຳເລັດໃນການນຳໃຊ້ການສອນດິຈິຕອນມາຈາກການເລືອກຂະບວນການສອນທີ່ສອດຄ່ອງກັບນັກຮຽນ, ເຄື່ອງມືທີ່ເໝາະສົມ ແລະການມີຕົວຕົນຂອງຄູໃນການນຳພາການຮຽນ

4.2 ກໍລະນີສຶກສາ ແລະວິທີປະຕິບັດທີ່ດີ

B. ການນຳໃຊ້ຍຸດທະສາດການ ປະເມີນຜົນທີ່ປະສົບຜົນສຳເລັດ



ການນຳໃຊ້ຍຸດທະສາດການປະເມີນຜົນທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ແລະເໝາະສົມກັບການຮຽນດິຈິຕອນ ໄດ້ຊ່ວຍໃຫ້ອາຈານມີເຄື່ອງມືໃນການປະເມີນຢ່າງມີຄຸນນະພາບ ແລະໃຫ້ Feedback ທີ່ຊ່ວຍສົ່ງເສີມການພັດທະນາການຮຽນຂອງນັກສຶກສາ.

4.2 ກໍລະນີສຶກສາ ແລະວິທີປະຕິບັດທີ່ດີ

C. ວິທີໃໝ່ໆທີ່ສ້າງສັນໃນສະພາບ ການສຶກສາ ທີ່ແຕກຕ່າງກັນ



ຄວາມສຳເລັດໃນການນຳແນວຄິດໃໝ່ໆມາໃຊ້ໃນສະພາບທີ່ແຕກຕ່າງກັນ ສະທ້ອນເຖິງຄວາມຍືດຫຍຸ່ນ ແລະ ຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງອາຈານ ໃນການນຳເຕັກໂນໂລຊີມາປັບໃຊ້ໃຫ້ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ ແລະສະພາບແວດລ້ອມ.

4.2 ກໍລະນີສຶກສາ ແລະວິທີປະຕິບັດທີ່ດີ

D. ບົດຮຽນທີ່ໄດ້ຮັບ ແລະ ຄໍາ ແນະນຳຈາກກໍລະນີສຶກສາ



ຄວາມສຳເລັດໃນການນຳແນວຄິດໃໝ່ໆມາໃຊ້ໃນສະຖານະການທີ່ແຕກຕ່າງກັນ ສະທ້ອນເຖິງຄວາມຍືດຫຍຸ່ນ ແລະ ຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງອາຈານ ໃນການນຳເຕັກໂນໂລຊີມາປັບໃຊ້ໃຫ້ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນ ແລະສະພາບແວດລ້ອມ.

ບົດຮຽນທີ່ຖອດຖອນໄດ້

- ເລືອກເຄື່ອງມືທີ່ເໝາະສົມກັບຂະບວນການສອນ ແລະ ເວລາທີ່ມີ
- ສ້າງສິ່ງແວດລ້ອມການຮຽນແບບປະສົມປະສານ
- ສົ່ງເສີມໃຫ້ຄູປັບໂຕກັບການປ່ຽນແປງດ້ວຍຄວາມໝັ້ນໃຈ
- ແລກປ່ຽນກໍລະນີດີລະຫວ່າງຄູໃນກຸ່ມວິຊາຊີບ

ກໍລະນີສຶກສາຈາກກສະຖາບັນຕ່າງໆ ໄດ້ສະທ້ອນໃຫ້ເຫັນວ່າ ການປະສົມປະສານຄວາມສາມາດຂອງຄູ ແລະ ການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີຢ່າງມີຈັນຍາບັນ ແມ່ນປັດໃຈສໍາຄັນຕໍ່ຄວາມສໍາເລັດຂອງການສຶກສາດິຈິຕອນ

ໂມດູນ 5. ທ່າອ່ຽງ ແລະ ສິ່ງທ້າທາຍໃນອະນາຄົດ

ໂມດູນ 5.1. ທ່າອ່ຽງ ແລະ ນະວັດຕະກຳໃໝ່ໃນອະນາຄົດ

- A. ເຕັກໂນໂລຊີທີ່ເກີດຂຶ້ນໃໝ່ໃນວົງການສຶກສາ**
- B. ສະພາບແວດລ້ອມການຮຽນຮູ້ແບບສ່ວນຕົວ**
- C. ລະບົບການຮຽນຮູ້ແບບປັບໂຕໄດ້ (Adaptive)**
- D. ການວິເຄາະຂໍ້ມູນແບບຄາດຄະເນສໍາລັບຄວາມສໍາເລັດຂອງນັກສຶກສາ**

ໂມດູນ 5.2. ສິ່ງທ້າທາຍ, ປັດໄຈທີ່ຄວນພິຈາລະນາ ແລະ ຂໍ້ສະຫຼຸບ

ສິ່ງທ້າທາຍ ແລະ ປັດໄຈທີ່ຄວນພິຈາລະນາ:

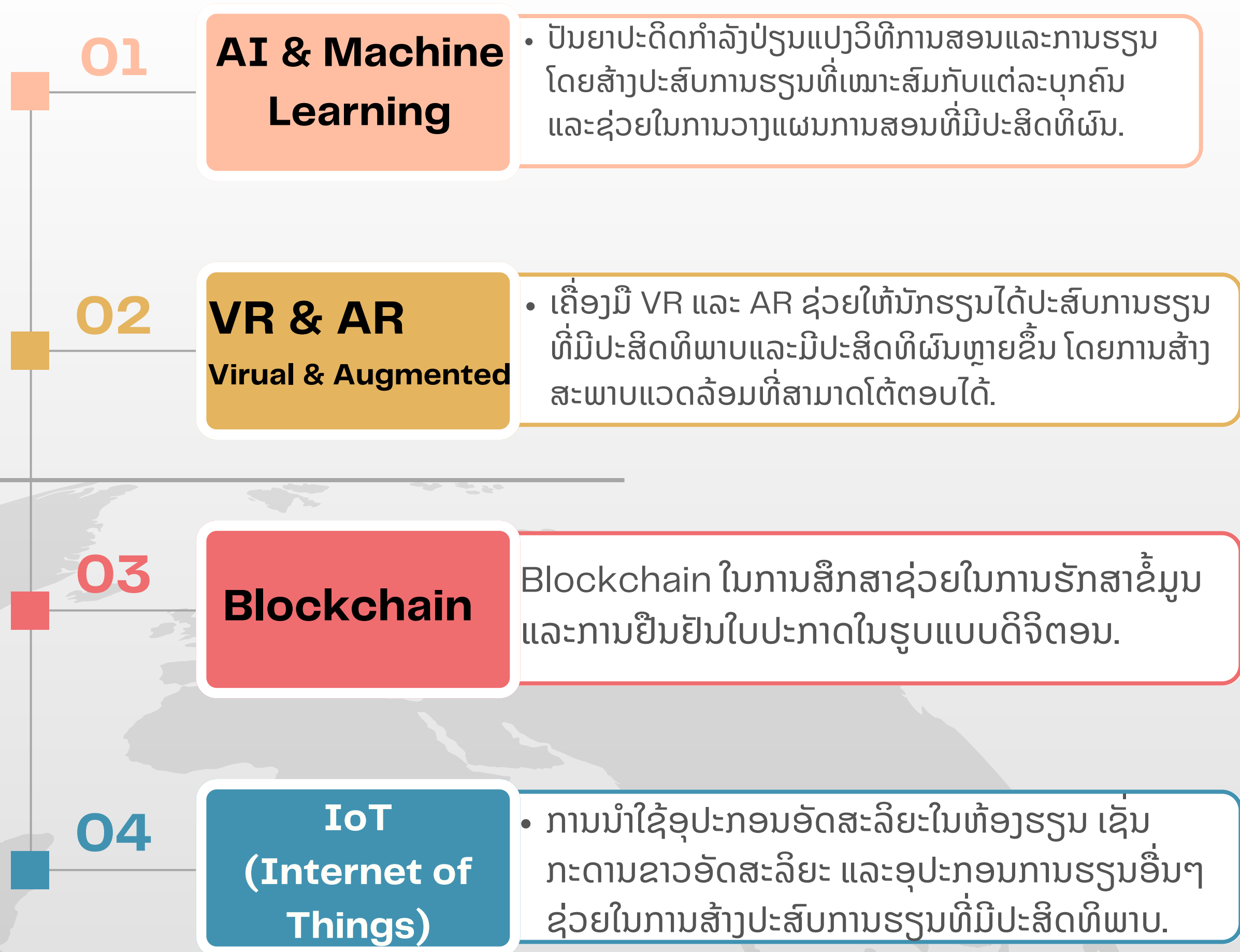
- A. ສິ່ງທ້າທາຍໃນການປະສົມປະສານເຕັກໂນໂລຊີ**
- B. ການຮັບປະກັນການເຂົ້າເຖິງ ແລະ ຄວາມເທົ່າທຽມ**
- C. ການຄວບຄຸມການມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ການຈູງໃຈນັກຮຽນ**

ຂໍ້ສະຫຼຸບ:

- A. ສະຫຼຸບໃຈຄວາມແນວຄິດສໍາຄັນທີ່ໄດ້ຮຽນ**
- B. ການທົບທວນເຖິງຜົນການຮຽນ ແລະ ຄວາມສໍາເລັດ**
- C. ຍຸດທະສາດໃນການພັດທະນາວິຊາຊີບຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງໃນການສຶດສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ແບບດິຈິຕອລ**

5.1 ທ່າອ່ຽງໃໝ່ແລະ ນະວັດຕະກຳໃນ ອະນາຄົດ

A. ເຕັກໂນໂລຊີໃໝ່ໆທີ່ກຳລັງ ເກີດຂຶ້ນໃນການສຶກສາ



ເຕັກໂນໂລຊີໃໝ່ໆກຳລັງປ່ຽນແປງການສຶກສາໃຫ້ມີຄວາມຍືດຫຍຸ່ນ ແລະປະສົບການຮຽນສຳຫຼັບສ່ວນບຸກຄົນຫຼາຍຂຶ້ນ.



ສະຫຼຸບ



A. ການທົບທວນຂໍ້ມູນສໍາຄັນທີ່ໄດ້ຮຽນຮູ້

- ຄວາມເຂົ້າໃຈເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບ ການສຶກສາດິຈິຕອນ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນ ໃນ ການປ່ຽນແປງການສຶກສາ
- ການປູພື້ນຖານກ່ຽວກັບ ຄວາມເປັນພົນລະເມືອງດິຈິຕອນ, ຈັນຍາບັນໃນ ການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີ ແລະ ຄວາມປອດໄພ
- ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບ ເຄື່ອງມືດິຈິຕອນ ແລະ ແພລັດຟອມ ໃນການອອກແບບ ການສຶກສາ
- ຮູ້ຈັກແບບການຮຽນການສອນສະໄໝໃໝ່ຕ່າງໆ (Flipped Classroom, PBL, Gamification)
- ການອອກແບບການປະເມີນ ແລະ ຄໍາແນະນຳໃນສະພາບແວດລ້ອມດິຈິຕອນ
- ບົດຮຽນທີ່ຖອດຖອນໄດ້ຈາກ ກໍລະນີສຶກສາຂອງອາຈານ ແລະ ສະຖາບັນຕ່າງໆ ໃນຊີວິດຈິງ



B. ການສະທ້ອນເຖິງຜົນການຮຽນ ແລະ ສິ່ງທີ່ບັນລຸ

- ເຂົ້າໃຈຫຼັກການ ແລະ ການນຳໃຊ້ຄວາມຮູ້ດິຈິຕອນໃນການສອນ
- ສາມາດສ້າງຊັບພະຍາກອນການຮຽນອອນລາຍ ທີ່ເປັນແບບ
ໂຕ້ຕອບ, ທັນສະໄໝ ແລະ ກະຕຸ້ນການມີສ່ວນຮ່ວມ
- ສາມາດອອກແບບການປະເມີນ ແລະ ໃຫ້ຄຳຄິດເຫັນທີ່ມີ
ປະສິດທິພາບຜ່ານແພລັດຟອມດິຈິຕອນ



C. ຍຸດທະວິທີສໍາລັບການພັດທະນາອາຊີບຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງ

- ເຂົ້າຮ່ວມຫຼັກສູດອອນລາຍ ເຊັ່ນ Coursera, edX, Thai MOOC, UNESCO ICT
- ລົງມືເຮັດໂຄງການສອນດິຈິຕອນດ້ວຍຕົນເອງ ໂດຍໃຊ້ Google Classroom, Moodle, Canva ເປັນຕົ້ນ
- ຮ່ວມກຸ່ມຄູ່ມືອາຊີບດິຈິຕອນ ເຊັ່ນ ກຸ່ມ Facebook, Telegram ແລກປ່ຽນປະສົບການ
- ສ້າງ Portfolio ການສອນດິຈິຕອນ ເພື່ອສະທ້ອນຄວາມສາມາດ ແລະຄວາມກ້າວໜ້າ
- ຂໍການປຶກສາ ແລະ Coaching ຈາກຜູ້ຊ່ຽວຊານ ICT ຫຼືຜູ້ຮັບຜິດຊອບໂຄງການດິຈິຕອນສໍາລັບສຶກສາ



ຂອບໃຈ