





# KNOWLEDGE MANAGEMENT

1. นำเข้าสู่บทเรียนกระตุ้นให้อยากเรียนรู้
2. จัดการชั้นเรียนจัดกลุ่ม/สุมชื่อ/ให้คะแนน
3. เกมทบทวนความรู้เล่นนอกเวลา
4. ระดมสมองนำเสนอแบบมีปฏิสัมพันธ์

เครื่องมือสนับสนุนการเรียนการสอนออนไลน์

5. เกมออนไลน์ เล่นออนไลน์ได้
6. ประเมินผลอย่างง่ายใบงาน+สอนออนไลน์
7. ทบทวนความรู้ในและนอกชั้นเรียน
8. รายการเกมโชว์ เกมเปิดแผ่นป้าย

ออกแบบรูปแบบการนำเสนอทักษะการเรียนรู้การสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

E-LEARNING

CHECK-IN

เกมกับการเรียนรู้

การเรียนรู้เชิงรุก  
ACTIVE LEARNING

เกมกับการเรียนรู้  
GAME BASED LEARNING

เทคโนโลยีกับการเรียนรู้

1  
ที่ท่ายทำควมรู้จัก  
ด้วยกิจกรรม check-in

2  
- Input  
- Process  
- Output

3

- มีความรับผิดชอบร่วมกัน
- มีวินัย
- ผู้เรียนมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์
- ผู้เรียนจะได้อ่าน เขียน ตามคำถาม
- ต้องดำเนินถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ

4

- Kahoot
- Quizizz
- Class123

5

- เสริมสร้างให้เกิดความเข้าใจเนื้อหา
- ช่วยพัฒนาทักษะ
- สร้างบรรยากาศ/สถานแวดล้อมให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย
- เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน และระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง

## เทคนิคการสอน: แนวใหม่

การสอนแบบ TAG

การสอนแบบ SPEED LEARNING

การสอนแบบ 6 C - MODEL

การสอนดีดแบบ 4 ด MODEL

การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5ES INSTRUCTIONAL)

การสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL)

การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PROBLEM-BASED LEARNING: PBL)

การสอนแบบโครงการเป็นฐาน (PROJECT-BASED LEARNING: PBL)

การแบบเทคนิค 5W1H

การสอนแบบ GAME-BASAD LEARNING หรือ GBI

การสอนแบบ SQ 3R (พัฒนากิจกรรมการอ่าน)

การสอนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (TEAM-BASAD LEARNING: TBI)

การสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (FLIPPED CLASSROOM)

การสอนแบบใช้คำตอบเป็นฐาน ANSWER-BASED LEARNING: (ABI)