

**โครงการพัฒนาคณาจารย์เพื่อการเรียนการสอนยุคใหม่**  
**(Faculty Development to Tomorrow Teaching : FDT<sup>2</sup>)**  
**“กระตุ้นการเรียนรู้ด้วยสมาร์ทโฟนและเกมยุคใหม่”**

**หลักการและเหตุผล**

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเทคโนโลยีทางด้านเครื่องมือสื่อสารที่มีการพัฒนาคุณสมบัติในการทำงานให้ตอบสนองกับวิถีการดำเนินชีวิตของคนยุคใหม่ ซึ่งสังคมกลายเป็นสังคมออนไลน์ (Social Network) การเข้าถึงข้อมูลและการติดต่อสื่อสารสามารถทำได้ด้วยปลายนิ้วสัมผัสภายในเวลาเพียงไม่กี่วินาที และด้วยพฤติกรรมในการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปส่งผลให้การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกที่ ทุกเวลา และทุกคนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียม และสามารถตอบสนองกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนในยุคเทคโนโลยี เครื่องมือสื่อสารจึงกลายเป็นปัจจัยสำคัญในการใช้ชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะผู้เรียนส่วนใหญ่มีอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ เช่น สมาร์ทโฟน โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต และใช้งานอินเทอร์เน็ตเกือบตลอดเวลา ดังนั้นอาจารย์ผู้สอนจึงต้องปรับตัวให้ทันเทคโนโลยีโดยการใช้อุปกรณ์หรือสื่อการสอนที่ทันสมัยเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ศูนย์นวัตกรรมการเรียนรู้จึงได้จัดการอบรมเรื่อง กระตุ้นการเรียนรู้ด้วยสมาร์ทโฟนและเกมยุคใหม่ขึ้น เพื่อให้คณาจารย์ได้ทราบแนวคิดในการใช้งานซอฟต์แวร์ที่น่าสนใจเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

**วัตถุประสงค์**

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้ทราบแนวคิด เทคนิคการใช้สมาร์ทโฟนในการเรียนการสอน และทดลองใช้งานโปรแกรมต่างๆ เช่น QR (Quick Response) ระบบแสดงความคิดเห็นทางออนไลน์ การใช้โปรแกรมสร้างตารางอักษรไขว้และอักษรสุ่ม เพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมที่น่าสนใจในห้องเรียน สื่อการสอน ข้อสอบ แบบฝึกหัด เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

**ผู้รับผิดชอบโครงการ**

ศูนย์นวัตกรรมการเรียนรู้ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โทร. 80242 โทรสาร 80242

**วิทยากร**

อาจารย์ธงชัย โรจน์กั้งสตาล ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**วิธีการดำเนินงาน**

การบรรยาย การสาธิตและการฝึกใช้งานโปรแกรม ซอฟต์แวร์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟนและอินเทอร์เน็ต

**วัน เวลา และสถานที่**

วันจันทร์ที่ 8 ธันวาคม 2557 เวลา 13.00 – 16.00 น. ณ ห้องอบรมเชิงปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์ ชั้น 4 อาคาร  
จามจุรี 9

## ผู้เข้าร่วมโครงการ

คณาจารย์จากคณะต่างๆ จำนวน 40 คน วิทยากร 1 คน ผู้ประสานงานโครงการจำนวน 4 คน รวม 45 คน โดยโปรดนำสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตมาด้วย

## กำหนดการ

13.00 – 14.00 น.	การใช้งานและการสร้าง QR สำหรับการเรียนการสอน
14.00 – 14.30 น.	การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อแสดงความเห็นหรือโหวตทางออนไลน์
14.30 – 14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
14.45 – 15.45 น.	การสร้างตารางอักษรไขว้และอักษรสุ่มเพื่อทำกิจกรรมหรือข้อสอบ
15.45 – 16.00 น.	ทบทวนและถาม-ตอบ

## การสมัครเข้ารับการอบรม

ผู้สนใจสามารถสมัครได้ทางเว็บไซต์ <http://www.lic.chula.ac.th/>

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้เข้าอบรมสามารถใช้งานโปรแกรมต่างๆ เช่น QR (Quick Response) ระบบแสดงความเห็นทางออนไลน์ การใช้โปรแกรมสร้างตารางอักษรไขว้และอักษรสุ่มเพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น