

โครงการพัฒนาอาจารย์เพื่อการเรียนการสอนยุคใหม่ เรื่อง Mobile Application for Learning Engagement

หลักการและเหตุผล

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

ศูนย์นวัตกรรมการเรียนรู้จึงได้จัดการอบรมเรื่อง Mobile Application for Learning Engagement ขึ้น เพื่อให้คณาจารย์ได้ทราบแนวคิดในการใช้งานซอฟต์แวร์ที่น่าสนใจเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้ทราบแนวคิด เทคนิคการใช้สมาร์โฟนในการเรียนการสอน 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

วิธีการดำเนินงาน

การบรรยาย การสาธิตและการฝึกใช้งานโปรแกรม ซอฟต์แวร์ต่างๆ บนสมาร์โฟนและอินเทอร์เน็ต

วัน เวลา และสถานที่

วันพุธที่ 1 มีนาคม 2560 เวลา 13.00 – 16.00 น. ณ ห้องอบรมเชิงปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น 4 อาคารจามจรี 9

ผู้เข้าร่วมโครงการ

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

กำหนดการ

- 12.45 – 13.00 น. ลงทะเบียน
- 13.00 – 16.00 น. กระตุ้นการเรียนรู้ด้วยสมาร์ทโฟนและเกมยุคใหม่
- การใช้งานและการสร้าง QR สำหรับการเรียนการสอน
 - การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อแสดงความเห็นหรือโหวตทางออนไลน์
 - การสร้างตารางอักษรไขว้และอักษรสุม์เพื่อทำกิจกรรมหรือข้อสอบ
- โดย อ.ธงชัย โรจน์กังสดาล ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์

การสมัครเข้ารับการอบรม

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

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้เข้าอบรมสามารถใช้งานโปรแกรมต่างๆ เช่น QR (Quick Response) ระบบแสดงความเห็นทางออนไลน์ การใช้โปรแกรมสร้างตารางอักษรไขว้และอักษรสุม์เพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น