

Technology-based Learning

เชื่อมโยงความรู้ เทคโนโลยี
ผสานวิธีการเรียนรู้
สู่การสอนแห่งอนาคต



What is Technology-based Learning

Technology-based Learning หรือ **การเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยี** คือ การจัดการเรียนรู้ที่นำ เทคโนโลยี หลากหลายรูปแบบเข้ามาผสมผสานในการจัดการเรียนการสอน โดยนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับเป้าหมาย การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน สัญญาณอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้การเข้าถึง ข้อมูลและองค์ความรู้จำนวนมากกลายเป็นเรื่องง่าย เราสามารถค้นหาสิ่งที่อยากรู้ ตอบคำถามที่สงสัย หรือ สร้างการเรียนรู้ได้แบบ ⚡ “ทันเวลา” หรือ “Just-in-time” ทำให้การเรียนรู้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ที่ต้องการ อีกทั้งยังสามารถสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนได้แบบทันทีทันใดแม้อยู่ห่างไกลกัน

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการ จัดการเรียนรู้ นั้น ส่งผลให้ภูมิทัศน์ทางการศึกษาเปลี่ยนไป เมื่อเทคโนโลยีนำมาซึ่งข้อมูลมากมายมหาศาล ส่งผลให้ครูและ ผู้เรียนต้องตื่นตัว และเรียนรู้วิธีการที่จะเรียนรู้ หรือศึกษาข้อมูล ความรู้และทักษะใหม่ๆ ที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในโลกยุคนี้ รวมไปถึง การ

เรียนรู้ในสิ่งที่เคยเรียนมาแล้ว “ด้วยมุมมองใหม่ๆ” และ/หรือละทิ้งในสิ่งที่เคยเรียนมาแล้วเพื่อปรับ ความรู้ใหม่ให้เข้ากับยุคสมัย

ความรู้จึงกลายเป็นทรัพยากรพื้นฐานทางเศรษฐกิจและเป็น แรงขับเคลื่อนที่สำคัญ ดังนั้นการสร้างพื้นฐานในการเรียนรู้ให้ เด็กไทยอย่างรอบด้าน (3Rs* และ 8Cs*) โดยเฉพาะทักษะด้าน ดิจิทัลเป็นเรื่องที่สำคัญยิ่ง เพื่อให้เด็กไทยมี “สมรรถนะ” พร้อม ต่อการดำรงชีวิตและการทำงานใน โลกยุคใหม่อย่างมีประสิทธิภาพและ มีความสุข



3Rs



8Cs



สมรรถนะของครูในศตวรรษที่ 21

ภูมิทัศน์การจัดการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงไปจากปรากฏการณ์ Digital Disruption ประกอบกับ
เด็กยุคใหม่  **Gen Alpha*** ที่มีความแตกต่างและหลากหลายกว่าในอดีต นอกจาก
การปรับการจัดการเรียนการสอนที่จำเป็นต้องมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญแล้ว บทบาทของ
ครูก็ต้องเปลี่ยนตามกันไป

Gen Alpha



จากครู... เป็นโค้ช... สู่ผู้นำเรียน

ด้วยเทคโนโลยี และสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้
**ครูได้ปรับเปลี่ยนบทบาทจาก ครูเป็นศูนย์กลางให้ความรู้
ทางเดียว**

- **เป็นโค้ช**
- **เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator)**
และ
- **เป็นผู้นำเรียน (Lead Learner)**

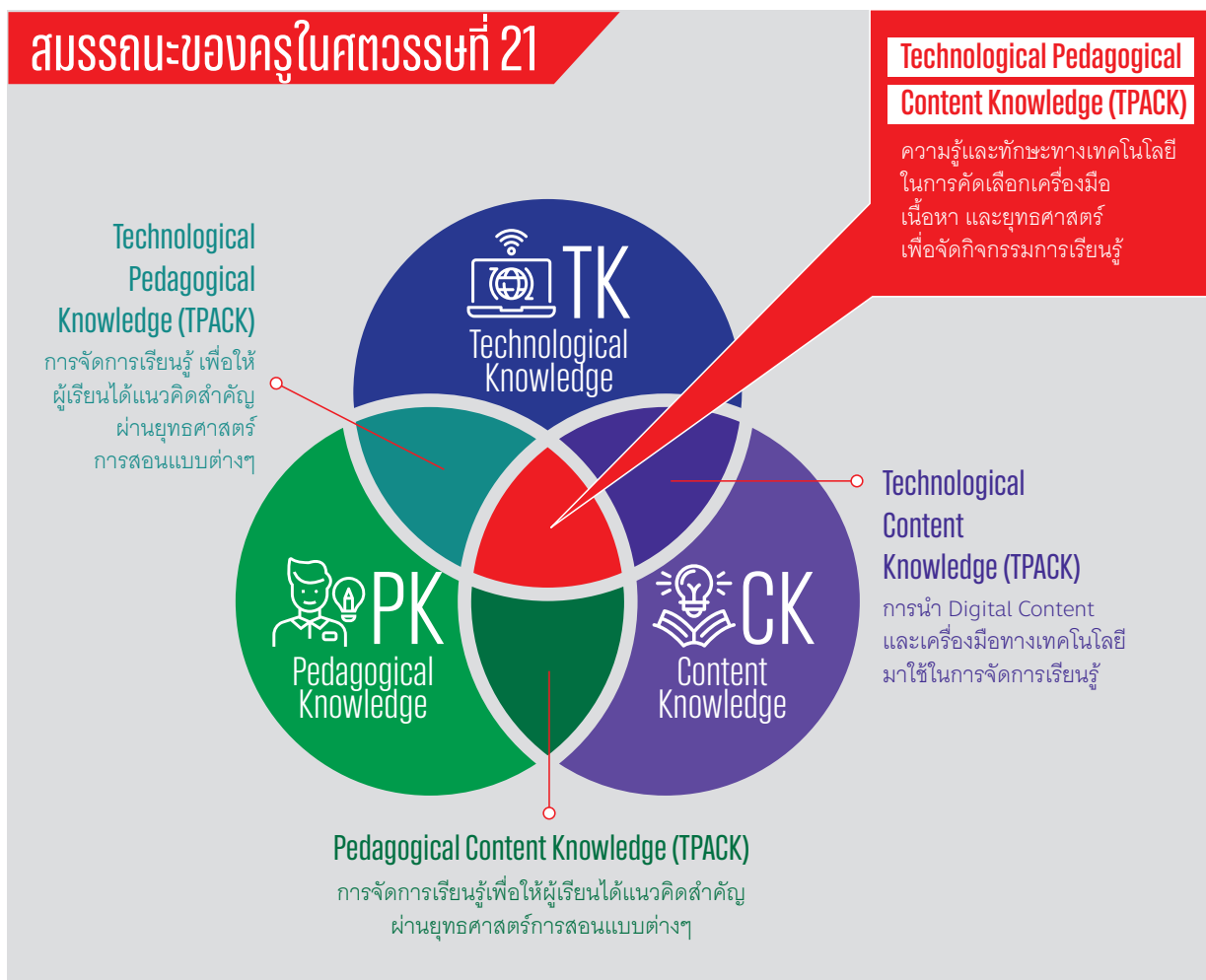
ที่มีบทบาทใหม่ในการส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้
และขยายขอบเขตของการเรียนรู้ โดยที่ครูไม่จำเป็นต้องเป็น
ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้นๆ ครูสามารถเรียนรู้ไปพร้อมกับ

นักเรียน ครูสามารถใช้คำถามเพื่อขับเคลื่อนการเรียนรู้
(Driving Question) หรือใช้โจทย์สถานการณ์จากสื่อส่งเสริม
กระบวนการเรียนรู้ สร้างความรู้สึกท้าทายในการเรียนรู้
เพื่อนำห้องเรียนไปสู่กระบวนการสำรวจ ค้นคว้า ออกแบบ
และลงมือสร้างงาน ไปจนถึงการนำเสนอ การอภิปราย
เชิงวิพากษ์ สะท้อนคิด ซึ่ง**ส่งผลเป็นการเรียนรู้ทั้งองค์ความรู้**
 **CONTENT** การฝึกฝนทักษะ  **PRACTICE** การสร้าง
เจตคติและคุณลักษณะของการเป็นผู้ฉลาดรู้ด้านดิจิทัล
(Digital Literacy) ตลอดจนเป็นการพัฒนาทักษะสำคัญ
แห่งศตวรรษที่ 21 ได้อย่างครบถ้วน

TPACK

แนวคิดเพื่อพัฒนาครูมืออาชีพ

เป็นที่ทราบกันดีในปัจจุบันถึงประโยชน์และความสำคัญของการเรียนรู้เทคโนโลยี หรือการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นการสร้างความเข้าใจ ความคุ้นเคยให้กับผู้เรียนในโลกที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี หรือเพื่อเป็นเครื่องมือในการช่วยสอน แนวคิด TPACK จึงมีบทบาทสำคัญ เพราะ TPACK มุ่งเน้นความสัมพันธ์หรือการเชื่อมโยงความรู้ เทคโนโลยี ตลอดจนรูปแบบการจัดการเรียนรู้เข้าด้วยกันอย่างมีเป้าหมาย



คุณครูยุคใหม่ ต้องเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถไม่เพียงแค่เป็นในด้านองค์ความรู้ (Content Knowledge: CK) ของวิชาที่สอน ด้านยุทธศาสตร์การสอนในรูปแบบที่หลากหลาย (Pedagogical Knowledge: PK) และสามารถนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ประโยชน์ (Technological Knowledge: TK) ด้วยแนวคิด TPACK ที่มีแก่นสำคัญอยู่ที่การผสมผสานความรู้ทั้ง 3 ด้านเข้าด้วยกันอย่างมีความหมาย ครูผู้สอนต้องสามารถบูรณาการเทคโนโลยีที่หลากหลายเข้าสู่กระบวนการและวิธี

การจัดการเรียนการสอน เพิ่มประสิทธิภาพในการสอนในเนื้อหาที่ตนเองสอน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถใช้เทคโนโลยีช่วยสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ในวิชาที่เรียนได้ พัฒนาไปสู่ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ส่งเสริมสมรรถนะด้านการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดในการจัดการเรียนรู้สำหรับห้องเรียนแห่งศตวรรษที่ 21

อ้างอิง: 1) Mishra, Koehler. 2006 / 2) tpack.org
Reproduced by permission of the publisher, © 2012 by tpack.org

Digital Classroom to Blended Learning

2 ปีที่ผ่านมาประเทศไทยและทั่วโลกต้องเผชิญกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส ส่งผลกระทบให้ทุกภาคส่วนต้องมีการปรับตัวและรับมือกับความท้าทายต่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นแบบฉับพลัน โดยเฉพาะภาคการศึกษา ปัจจุบันการแพร่ระบาดของโควิด-19 ได้ครอบคลุมไปทั่วทุกพื้นที่ของประเทศไทยทำให้ไม่สามารถจัดการศึกษาแบบปกติได้ ครูจึงจำเป็นต้องเปลี่ยนให้ทุกๆ ที่กลายเป็นห้องเรียน ปรับเนื้อหาให้มีความกระชับและเหมาะสม ผ่านรูปแบบการสอนที่



หลากหลายโดยมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยติดตามพัฒนาการของผู้เรียนและสามารถให้คำแนะนำ (Feedback) ได้อย่างทันทีทันใด เพื่อให้การเรียนรู้ของผู้เรียนยังคงดำเนินต่อไปได้แม้ไม่สามารถไปยังสถานศึกษาได้ตามปกติ การนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการศึกษาจึงถือเป็นเสาหลักของการพัฒนาที่ยั่งยืน

เนื่องจากวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ส่งผลให้กระบวนการจัดการเรียนรู้ต่างๆ ต้องปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้อย่างที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีรูปแบบเทคนิควิธีการสอนในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคลเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมกิจกรรมทั้งการคิดและการกระทำที่หลากหลาย ใช้สื่อการสอนและเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้ และเปลี่ยนบทบาทของครูผู้สอนเป็นโค้ชหรือผู้ที่ช่วยเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ เมื่อการจัดการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ยุคใหม่ได้พัฒนาภายใต้กระแสแห่งเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อการจัดรูปแบบหรือกระบวนการทัศน์ (Paradigm) ที่เปลี่ยนการสร้างการเรียนรู้สู่สร้างประสบการณ์ เปลี่ยนห้องเรียนธรรมดาเป็นห้องเรียนดิจิทัล ผ่านการจัดการเรียนรู้ที่ครูใช้เทคโนโลยีในการสอนและผู้เรียนใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้โดยมีสื่อ Digital content รูปแบบต่างๆ เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ที่บูรณาการหลากหลายทักษะเข้าด้วยกัน นำไปสู่การพัฒนาห้องเรียนแบบดั้งเดิมสู่ห้องเรียนผสมผสานที่นำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ส่งเสริมห้องเรียนทั้งในแบบ On Site, Online, On Demand, On Air และ On Hand



การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน หรือ Blended Learning คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเรียนการสอนหลากหลายรูปแบบเข้าด้วยกัน โดยบูรณาการการเรียนรู้ทางไกล (Distance Learning) ผ่านเครือข่ายออนไลน์ (Online) ร่วมกับการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า (Face to Face) และเรียนรู้นอกห้องเรียนเข้าด้วยกัน ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นผ่านวิธีการเรียนรู้แบบตัวต่อตัวในห้องเรียนแบบผสมผสาน (Blended) หรือเรียนแบบออนไลน์ (Online) โดยมีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายทางการเรียนรู้เป็นสำคัญ แนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน Blended Learning จึงเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน

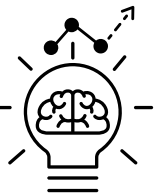
ทำไมต้องจัดการเรียนการสอนแบบ Blended Learning!



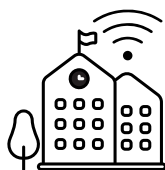
การจัดการเรียนรู้รายบุคคล คือการจัดการเรียนรู้ออนไลน์มอบข้อมูลรายบุคคลให้ครูผู้สอน สร้างผลตอบรับแบบ Real Time และอำนวยความสะดวกการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น โดยยึดหลักความแตกต่างระหว่างบุคคลจัดสภาพการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความสนใจ



การจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นเป้าหมาย มุ่งเน้นผลที่จะเกิดกับผู้เรียนในการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะต่างๆ อย่างเป็นองค์รวม ผู้เรียนจะพัฒนาไปตามความสามารถ ความชำนาญและรูปแบบการเรียนรู้ของตนเองมิใช่ตามกำหนดเวลา เป็นการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เรียนรู้เพื่อให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตจริงมิใช่เรียนเพื่อรู้เท่านั้น



จัดการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา เทคโนโลยีได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ไปไกลเกินกว่าห้องเรียน สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาจากอุปกรณ์และสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย รูปแบบการเรียนมีความยืดหยุ่น ส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านประสบการณ์ตรง ทำให้โลกเป็นเสมือนห้องเรียนของคุณ



ข้อดีและแหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอน Blended Learning

สื่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย

ตอบโจทย์ Learning Styles ที่แตกต่างของผู้เรียน Gen Z และ Gen Alpha



ไฟล์ pdf



คลิปวิดีโอ

กิจกรรมพัฒนาสมรรถนะและการคิดขั้นสูง

Concept+Practice ตามแนวคิด Active Learning ที่มีลักษณะวิธีการเรียนรู้ และรูปแบบการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ และมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ รวมถึงส่งเสริมการสร้าง **คุณลักษณะและเจตคติ**ที่เหมาะสมให้กับผู้เรียน

การจัดกระบวนการเรียนรู้

ตามแนวทางการจัดการศึกษาวิถีใหม่

- ☑ **On Line** สื่อ เครื่องมือ และแหล่งเรียนรู้เทคโนโลยี
- ☑ **On Air** ช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ผ่านโลก
- ☑ **On Demand** ออนไลน์ ทำเรื่องยากให้เข้าใจง่ายด้วย multimedia แบ่งเบาภาระครูในสภาวะปัจจุบัน
- ☑ **On Site** สื่อกิจกรรมการเรียนรู้ พัฒนาทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
- ☑ **On Hand** สื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ และการลงมือปฏิบัติ ฝึกซ้ำย้ำทวนสำหรับผู้เรียนทั้งในและนอกห้องเรียน

องค์ประกอบของ Blended Learning

ห้องเรียน Blended Learning ประกอบไปด้วยตัวบ่งชี้สำคัญ 5 ประการ (Carman, 2005) คือ



1

Live Events

เป็นลักษณะของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้พร้อมกันในช่วงเวลาเดียวกันแบบ Face-to-Face หรือ ห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) เป็นต้น

2

Online Content

เป็นลักษณะการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามสภาพความพร้อมหรืออัตราการเรียนรู้ของแต่ละคน (Self-paced Learning) เช่น การเรียนรู้จากสื่อปฏิสัมพันธ์ Interactive จากการสืบค้น (Internet-Based) หรือจากสื่อ CD-ROM เป็นต้น

3

Collaboration

เป็นลักษณะการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ไม่ว่าจะเป็นแบบ On Site และ/หรือ Online ผ่านกิจกรรมต่างๆ

4

Assessment

การวัดและประเมินผลเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้โดยใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยี การวัดผลกระทำในทุกกระยะของการเรียนรู้ ทั้งก่อนระหว่าง และหลังการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้ต่อไป

5

Reference Materials

ศึกษา ค้นคว้า และอ้างอิงข้อมูลที่น่าเชื่อถือจากข้อมูลหลากหลายแหล่ง เพื่อเพิ่มคุณภาพทางการเรียน

Blended Learning มี 6 รูปแบบ ได้แก่



1. Face to Face Driver

เป็นรูปการจัดการเรียนรู้แบบปกติที่มีการเรียนแบบเผชิญหน้าระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนในชั้นเรียนแบบ Real-time และมีการใช้เทคโนโลยีควบคู่ไปกับการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมในการเพิ่มความเข้าใจโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

- ▲ **เรียน On Site** เน้นการมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ และเรียนรู้จากสื่อที่หลากหลาย
- ▲ **เรียนผ่าน Virtual Classroom** เน้นการมีส่วนร่วมได้หลายช่องทาง เรียนรู้ผ่านการค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย



2. Rotation

เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบหมุนเวียนตามหลักสูตรเนื้อหาในตารางที่กำหนดของการสอนปกติในชั้นเรียน ภายใต้สถานการณ์ที่มีความหลากหลาย และเป็นไปตามอัตราการเรียนของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ ซึ่งอาจจะออกแบบการเรียนรู้เป็นสถานี (เป็นฐาน) ตามเนื้อหา สถานการณ์ และตารางเรียนที่กำหนด โดยมีครูคอยให้คำปรึกษา



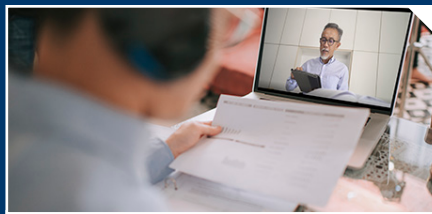
3. Flex

เป็นลักษณะการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่มีความยืดหยุ่นในการปรับใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ไม่ยึดติดรูปแบบ ภายใต้สถานการณ์ที่ต่างกัน ครูสามารถจัดการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบให้กับผู้เรียน เช่น การเรียนแบบ Tutoring หรือการเรียนแบบกลุ่มเล็ก/ตามกลุ่มที่สนใจ เป็นต้น โดยเน้นการยืดหยุ่นที่สำคัญ 3 ด้าน คือ เวลา เนื้อหา และวิธีการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับสถานการณ์



4. Online Lab

เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่เน้นการเรียนในห้องเรียนออนไลน์ ภายใต้สถานการณ์ของการใช้ห้องปฏิบัติการทางเทคโนโลยีสารสนเทศ (Online) เติมรูปแบบ โดยมีครูหรือผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้คอยควบคุมให้คำแนะนำ และความช่วยเหลือทางการเรียนรู้แก่ผู้เรียน



5. Self Blended

เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยตัวของผู้เรียนเองตามประเด็นหรือหลักสูตรกำหนด หรือมีการเชื่อมโยงและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างครูกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง ลักษณะดังกล่าวนี้ส่วนใหญ่เป็นการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาหรือมหาวิทยาลัยที่มีการเชื่อมโยงข้อมูลทางการเรียนระหว่างกันหรือระหว่างสถาบันซึ่งจะมีโปรแกรมควบคุมหลักอยู่ที่ห้องปฏิบัติการตามโมเดล Online Lab ที่คอยควบคุมและอำนวยความสะดวกในการเรียนโดยเลือกเรียนแบบผสมผสานด้วยตนเองตามความเหมาะสม



6. Online Driver

เป็นลักษณะการเรียนแบบผสมผสานที่เติมรูปแบบโดยมีการเรียนแบบออนไลน์ทั้งผู้เรียนและผู้สอนจากหลักสูตรที่กำหนด ที่นำเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญค่อนข้างสูง (ไม่เกินร้อยละ 80) ประเด็นสำคัญที่ต้องคำนึงถึงคือความพร้อมและความเป็นไปได้หลายประการที่จะเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาปรับใช้การเรียนรู้ในลักษณะนี้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ บริบทและความพร้อมทุกด้านเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดของการประยุกต์ใช้

จากแนวคิดการจัดการเรียนรู้
แบบผสมผสาน หรือ Blended Learning
เป็นการบูรณาการเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือ เนื้อหา
และ/หรือเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอน
ต้องอาศัยการสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศใน
การเรียนรู้ วิธีการสอนของผู้สอน รูปแบบการเรียนรู้ของ
ผู้เรียน สื่อการเรียนการสอน ช่องทางการสื่อสาร รวมไปถึง
ถึงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ผู้เรียนกับ
ผู้เรียน หรือผู้เรียนกับบริบทในการเรียนรู้ที่หลากหลาย
ตลอดจนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีความ
ยืดหยุ่น เพื่อตอบสนองวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างของ
ผู้เรียนแต่ละคน เพื่อสร้างผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่ดี
ที่สุด **นำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่องและ
นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ เพื่อพัฒนา
สมรรถนะผู้เรียนให้พร้อมต่อโลกแห่งศตวรรษที่ 21**
ตลอดจนพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีทักษะการเรียนรู้
ตลอดชีวิต มีขีดความสามารถในการแข่งขัน สามารถ
ส่งเสริมการพัฒนาประเทศไทยให้เป็นสู่เป้าหมายตาม
แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

EdCA
Education for Competency
Achievement Institute



สแกนเพื่อดูงานโหลดตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ Blended Learning



เพิ่มเติมศักยภาพ การจัดการเรียนรู้

ยกระดับความรู้ ความสามารถ และ “สมรรถนะ” ของครู
และนักเรียนไทย เพื่อการขับเคลื่อนและพัฒนาผู้เรียน ให้
เป็นไปตามเป้าหมายของแผนการศึกษาแห่งชาติ

EdCA เข้าใจคุณครูและการศึกษาสมัยใหม่อย่างลึกซึ้ง
สามารถช่วยพัฒนาและต่อยอดความรู้ ความเข้าใจ พร้อม
แนะแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
ผู้เข้าอบรมสามารถนำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ไป
ประยุกต์ใช้ได้ ทั้งในและนอกห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เราพร้อมช่วยเหลือและให้คำแนะนำกับครูผู้สอนและ
บุคลากรทางการศึกษาผ่านหลักสูตรการอบรมพัฒนาครูที่
ได้รับความไว้วางใจจากกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงาน
ด้านการศึกษามากมาย

We're here to help.

EdCA

Education for Competency
Achievement Institute



EdCAinstitute.com

อบรมแล้ว
ครูสอนได้จริง

LEARNING
SOLUTION
STAFF

www.EdCAinstitute.com



EdCA

Education for Competency
Achievement Institute

EdCA ผู้นำด้านการออกแบบหลักสูตร การอบรมและพัฒนาครู เพื่อจัดการเรียนรู้
อย่างมีประสิทธิภาพสำหรับการสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ในด้านการอ่านออก เขียนได้
และด้านเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ และออกแบบเทคโนโลยี) พร้อมด้วยทีม
วิทยากรคุณภาพ และเครือข่ายอาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิจากโรงเรียนและ
มหาวิทยาลัยชั้นนำทั่วประเทศ

COMPUTING
SCIENCE

วิทยาการ
คำนวณ

STEM/
STEAM

สะเต็มศึกษา
สะเต็มศึกษา

LITERACY

พื้นฐาน
อ่าน-เขียน-
คิดคำนวณ

LD

ช่วยเหลือ
เด็กบกพร่อง
ทางการเรียนรู้

CHILDHOOD
EDUCATION

ปฐมวัย

CUSTOMIZED
TRAINING

ออกแบบ
หลักสูตรอบรม



มุ่งเน้นให้ครูเป็นผู้ถ่ายทอดแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ดี และใช้จริงในห้องเรียนได้
สร้างความมั่นใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดรับกับแผนพัฒนา
การศึกษามาตรฐานตัวชี้วัดเพื่อบรรลุเป้าหมายคุณภาพผู้เรียนตามหลักสูตรฯ

การจัดการเรียนรู้
วิทยาการคำนวณ
เพื่อสร้าง
นวัตกรรม



การจัดการเรียนรู้แบบระดับศึกษา
STEAM
science technology engineering mathematics
กระบวนการสร้างนวัตกรรมเชิงประจักษ์



สร้างทางเลือกการเรียนรู้ที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเรียนในสิ่งที่สนใจ เพื่อสร้าง
แรงบันดาลใจให้เด็กอยากเรียนรู้ ควบคู่กับการได้พัฒนาทักษะคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหาได้อย่าง
เป็นระบบและสร้างสรรค์



รายละเอียดเพิ่มเติมโปรดติดต่อ คุณขวัญชนก นงนวล 09 8253 9639