



รศ.ดร.ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์
หัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
มหาวิทยาลัยนเรศวร



Teaching in the New Normal

แนวทางการเรียนการสอน/วัดประเมินผล

แบบออนไลน์

ในภาวะฉุกเฉิน

หลักการจัดการเรียนการสอนบูรณาการ



1. การมีส่วนร่วม

ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการกำหนดเรียนการสอน การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน การกำหนดเป้าหมายในการเรียน ร่วมถึงการวัดผลและประเมินผล



4. การนำไปใช้ประโยชน์

สิ่งที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนเนื้อหาวิชา
สิ่งที่สอนผู้เรียนนำไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง
สิ่งที่จะช่วยในการพัฒนาทักษะวิชาชีพได้อย่างไร

การประยุกต์ Application สำหรับสร้าง กิจกรรมในชั้นเรียน

Padlet



เว็บไซต์ที่ให้บริการกระดานแสดงความคิดเห็นออนไลน์รองรับผู้ใช้หลายคน ผู้ใช้สามารถเข้ามาอภิปรายแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร เขียนคำถาม ค าตอบ หรือสรุปเนื้อหา เป็นช่องทางแสดงความคิดเห็นของนักเรียนและครูหรือเพื่อนๆ ในชั้นเรียน

kahoot



เกมที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียนโดยเป็น เครื่องมือช่วยในการประเมินผล โดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการส ารวจความคิดเห็น Kahoot เป็นเกมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย ค าถามปรนัย เช่นการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการ ส ารวจ ค าถามจะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้นักเรียนตอบค าถามบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพด

Quizizz



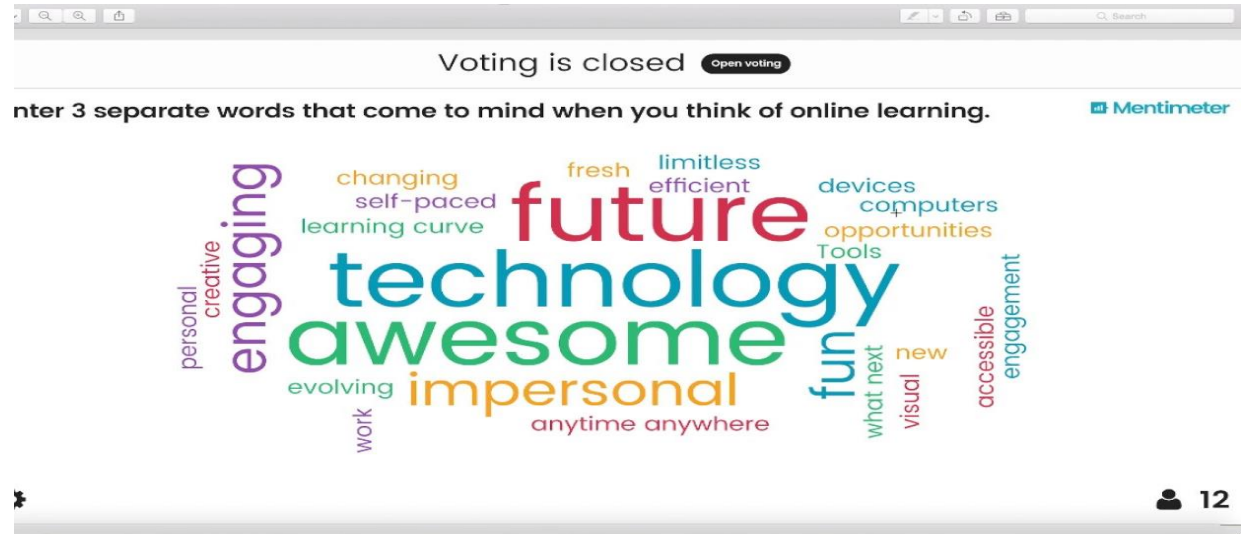
<https://quizizz.com> เป็นเว็บไซต์หนึ่งที่ช่วยสร้าง แบบทดสอบออนไลน์ e-Testing ได้ฟรี ผู้เรียนท าแบบทดสอบผ่าน อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ Notebook Tablet SmartPhone ที่เชื่อมต่อระบบ Internet ผู้เรียนทราบผลการสอบทันที และผู้สอน ได้รับ รายงาน (Report) ผลการสอบและบันทึกผลเครื่องคอมพิวเตอร์ได้

Game

Navigation icons: back, forward, search, etc.



Interact with your audience!!!!





แนวทาง

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ผ่านระบบ Online

ในสถานการณ์วิกฤติ COVID-19

หลักการวัดและประเมินผลโดยทั่วไป

(ไม่ว่าจะ online หรือ ไม่ online)



1. การมีส่วนร่วม

ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการกำหนดเกณฑ์การประเมิน เช่น กฎกติกาส่งงาน หรือการเข้าห้องเรียน นอกจากนี้ยังสามารถมีส่วนร่วมในการประเมินตนเอง/เพื่อน การเลือกชิ้นงานที่ใช้สำหรับประเมิน เป็นต้น



2. ความโปร่งใส

ที่มาของคะแนนจากการนำเสนองาน การตอบแบบสอบถาม ต้องมีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน (rubric scoring) ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ คะแนนที่ได้รับจากการทดสอบ ถึงที่มาที่ไปของคะแนนได้



3. ความยุติธรรม

คะแนนที่ได้ควรมาจากความรู้ความสามารถในการเรียนตามวัตถุประสงค์ แต่ไม่ควรให้จุดประสงค์ด้านทักษะและการเข้าถึงระบบออนไลน์เป็นปัจจัยที่ทำให้ได้คะแนนต่างกัน



4. การนำไปใช้ประโยชน์

ผู้สอนนำผลประเมินของผู้เรียนไปใช้เพื่อปรับปรุงให้แหล่งข้อมูลต้นตวาทเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน



1. การมอบหมายงาน

(Assignment)

- มอบหมายงานให้ชัดเจน งานรายบุคคล/รายกลุ่ม
- กำหนดเวลาการส่งงานให้ชัดเจน
- ระบุช่องทางการส่งงานให้ชัดเจน
 - ส่งทาง application ใด
 - ผ่านทาง e-mail หรือ ช่องทางใด



2. การทำรายงาน (Report)

- ผู้สอนควรให้คำปรึกษาในระหว่างการทำ project/report -- กำหนดกติกาและแจ้งเวลาติดต่อสื่อสารให้ชัดเจน
- ระบุช่องทางการติดต่อให้ชัดเจน (โทรศัพท์, Line,.....)
- หากมีเกณฑ์การประเมินด้านกระบวนการทำงานระหว่างทางควรแจ้งให้ผู้เรียนทราบด้วย



3. การสอบนอกห้องเรียน

(Take-home Exam)

- การสอบแบบMultiple choice ไม่สามารถป้องกันการทุจริตและการรั่วของข้อสอบได้ ต้องใช้ระบบที่รัดกุม remote proctoring หรือ online close-book examination
- สำหรับชั้นเรียนขนาดใหญ่ อาจมีชุดข้อสอบหลายฉบับ แต่ละฉบับมีเนื้อหาและความยากง่ายเท่าเทียมกัน
- สำหรับชั้นเรียนขนาดเล็ก ควรปรับมาใช้ข้อสอบอัตนัย หรือข้อสอบความเรียง ผ่านการส่งงานทาง online หรือการสอบ oral virtual exam



4. การวัดและประเมินผล ระหว่างเรียนเป็นระยะ (formative assessment)

- ผู้เรียนและผู้สอนปรับคะแนนสำหรับการประเมินผลร่วมกัน จากสอบปลายภาค เป็นการให้นำหนักงานที่ได้รับมอบหมาย
- การกำหนดขอบเขตงานตร้าวๆ ว่าต้องส่งงานชิ้นต่ำที่ขึ้นงาน ไม่จำเป็นต้องส่งทุกงาน รวมถึงเกณฑ์คะแนนให้เข้าใจตรงกัน
- ใช้อะไรออนไลน์เข้ามาช่วย เช่น google form, kahoot เพื่อพัฒนาผู้เรียน
- หลังจากส่งงานและได้รับ feedback ผู้เรียนอาจเลือกชิ้นงานที่ดีที่สุดให้ผู้สอนติตคะแนน เนื่องจากตรวจและการให้ feedback เป็นสิ่งที่ต้องใช้เวลามากนอกเหนือจากการสอน

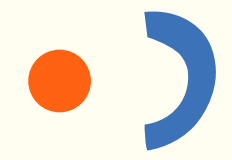
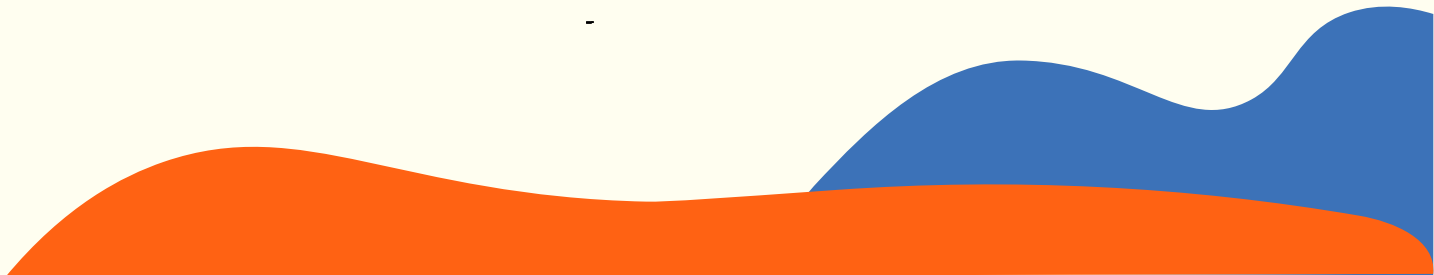
ประเด็นที่เพิ่มเติมได้



1. การนำเสนองานในรูปแบบตลป (clip video) หรือ การนำเสนอปากเปล่า (Oral presentation)



ประเด็นที่ควรคำนึงถึง ในการวัดและประเมินผลแต่ละวิธี

- ได้ฝึกทักษะในการนำเสนอของนิสิตมากกว่าการให้ส่งงานทาง online เพียงอย่างเดียว
 - ผู้สอนและผู้เรียนอาจสร้างข้อตกลงร่วมกันเรื่องระยะเวลาการนำเสนอ
(การเผยแพร่ในสาธารณะ: ควรคำนึงถึงความถูกต้อง การใช้ภาษาในการนำเสนอ)
- 
- 

New normal assessment tools



Flipgrid Empower Every Voice

Check out our Remote Learning Guide

Enter your Join Code

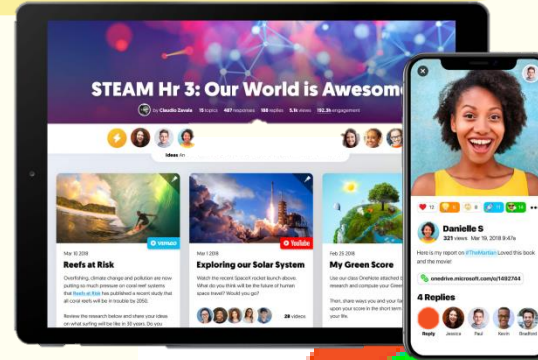
Empower every voice

Flipgrid is a simple, free, and accessible video discussion experience for learners and families. Start a discussion and engage your community...together!

Sign up today. It's free!

6 Videos
3 replies 11 views 0.1h engagement

★	Viewed	Name - Last First	Flip Code	Date	Feedback	Activity
☆	1 view 0 reactions		357df325	Dec 4, 2018	-	Active
☆	3 views 0 reactions		5ddd9aa5	Dec 4, 2018	-	Active
→			33fb1257	Dec 4, 2018		Active
☆	6 views 0 reactions		ad7cec8d	Dec 3, 2018	-	Active
→			78b072ba	Dec 4, 2018		Active
→			52902a4b	Dec 4, 2018		Active



Flipgrid

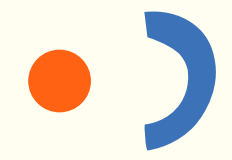
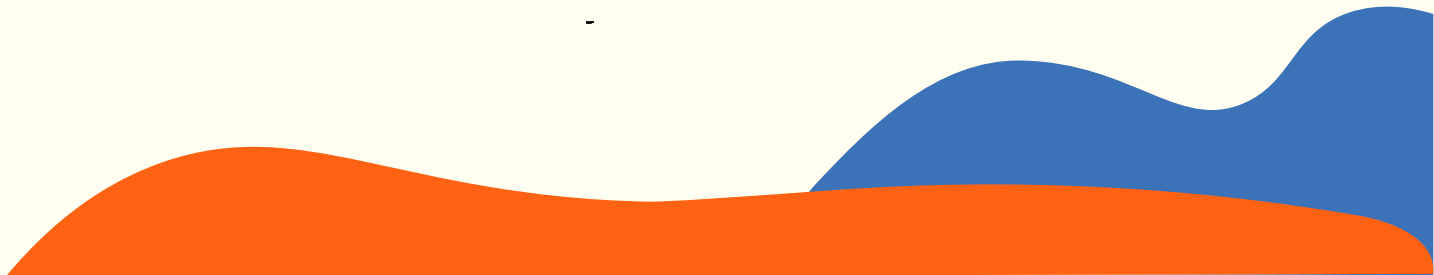
ประเด็นที่เพิ่มเติมได้

2. การเข้าชั้นเรียน (Class attendance)





ประเด็นที่ควรคำนึงถึง ในการวัดและประเมินผลแต่ละวิธี

- สร้างข้อตกลงเรื่องเกณฑ์การเข้าชั้นเรียนว่าจะใช้แบบ online-real time หรือ การทำ assignment ที่มอบหมาย
 - การจัดการเรียนการสอนทาง online ที่ไม่เน้นการสัมมนา หรือแลกเปลี่ยนแบบ real time ผู้เรียนมีสิทธิ์เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา รวมถึงมีความสะดวกในการเข้าถึงสื่อการเรียนการสอนด้วยเช่นกัน
- 
- 

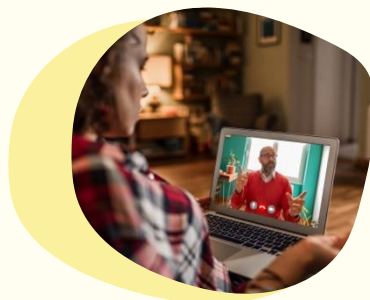
จากหลักการวัดและประเมินผลทั่วไปข้างต้น

ปรับเปลี่ยนรูปแบบ

“การวัดและประเมินผล” ในสถานการณ์
หลังประกาศแนวทางการจัดการเรียนการสอน
ในกรณีสถานการณ์ COVID-19



การสอนรูปแบบเดิม



สอนออนไลน์ 100%
(หลังสอบกลางภาค)



ประเด็นที่ควรคำนึงถึง

ประเด็นที่เพิ่มเติมได้



วิธีการวัดและประเมินผล

ก่อนสอบกลางภาค/การสอบสัด/การสอบblended learning ที่
มีการวางแผนไว้

การสอบข้อเขียน

(Written examination)

การประเมินกระบวนการทำงาน/บทบาทในการทำกิจกรรม

(Assessment of work processes/activity roles)

การประเมินการบ้าน

(Homework assessment)

การประเมินอนุทิน

(Diary Journal assessment)

การประเมินจากการสะท้อนผลการทำงานร่วมกัน

(Assessment of result of team-work effort)

การประเมินโดยเพื่อน

(Peer assessment)

การสอบปากเปล่า

(Oral examination)

การประเมินรายงาน/โครงงาน

(Report/Project assessment)

การประเมินการวิพากษ์/การนำเสนองาน

(Arrangement of report criticism / presentation)

การนำเสนอปากเปล่า



การสอบทักษะ/การประเมินทักษะ:

(Skills examination / Performance assessment)

- การประเมินผลงานงาน/บทเรียนที่ถอดจากประสบการณ์

- จากนิสิต

(Assessment of output /lessons based on students' experience)

- การประเมินแฟ้มพัฒนางาน

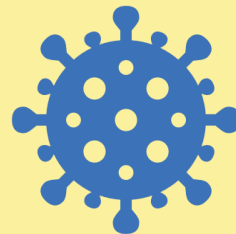
(Portfolio assessment)

- การประเมินตนเอง

(Self-assessment)

- การประเมินแบบ 360 องศา

(360 Degrees assessment)



- การเข้าถึงชั้นเรียน

(Class attendance)

- การสังเกตพฤติกรรม

(Behavior observation)



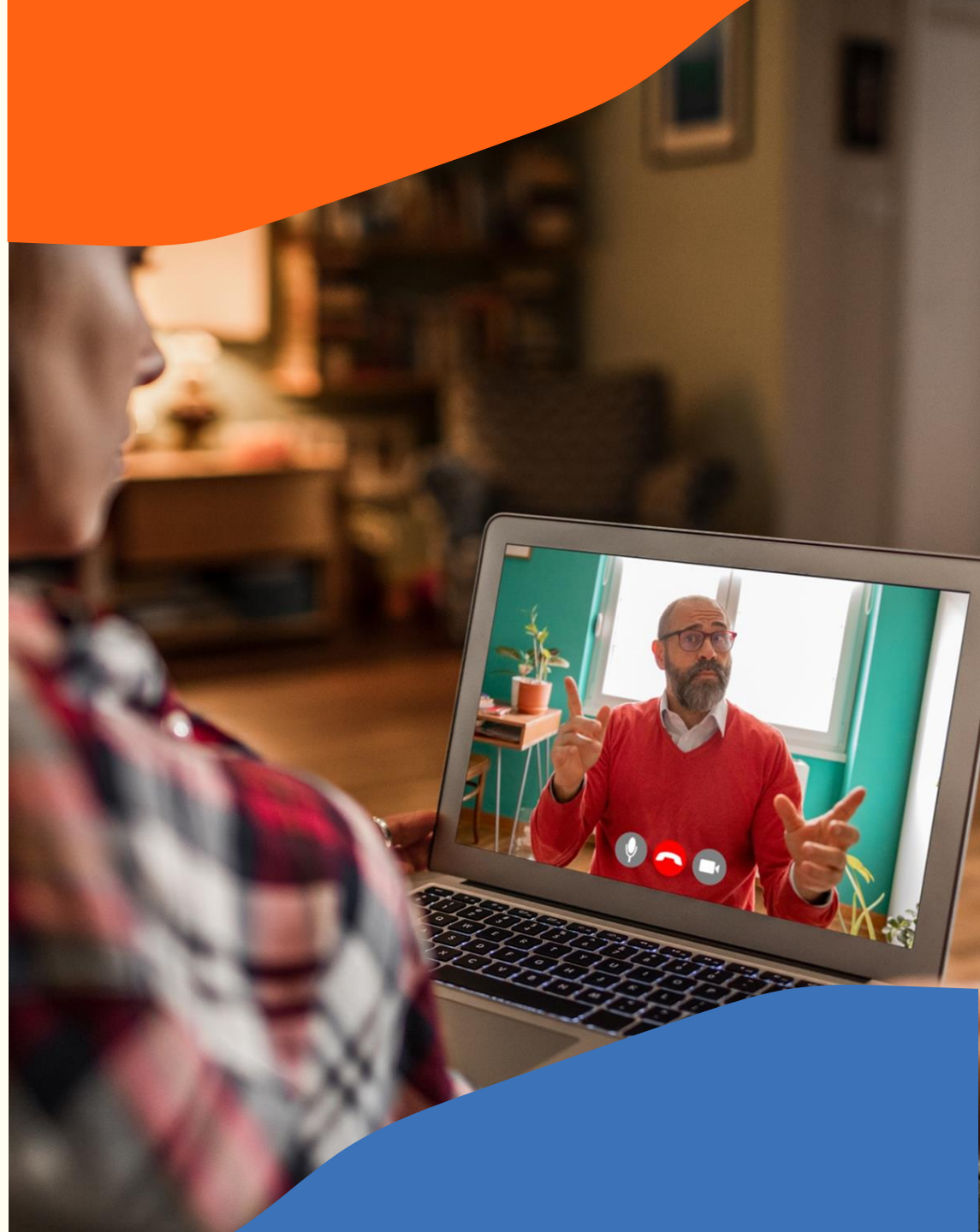
เนื่องจากสถานการณ์ COVID-19 ทำให้รูปแบบการ
สอนถูกปรับเปลี่ยนไปเป็น Online 100%



วิธีการวัดและประเมินผล
หลัง Midterm



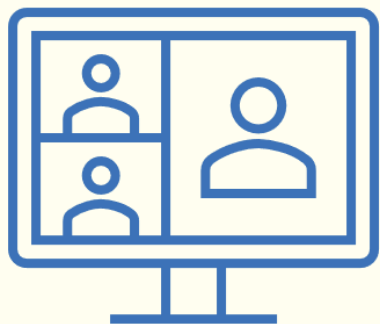
การเรียนการสอน/วัดประเมินผล
ในรูปแบบ online 100%



ตัวอย่างที่ 1 การออกแบบการจัดการสอนออนไลน์

Step 1 (Intro)

5 นาที



1. ผู้สอนชี้แจงกิจกรรมการเรียนการสอนต่างๆ ให้นักเรียน พร้อมทักทาย ตรวจสอบความพร้อมของนักเรียน หรือรายละเอียดกิจกรรมต่างๆ เช่น ให้นักเรียนเอกสาร clip video ขั้นตอนการทำกิจกรรมกลุ่ม วิธีการส่งงาน เป็นต้น

Step 2 (Activity)

15 นาที

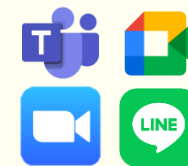


Flipgrid

2. ผู้สอนให้นักเรียนศึกษา clip video ประกอบการสอน เรื่อง/เอกสาร PDFตามที่เตรียมเอาไว้ แล้วให้นักเรียนแต่ละคนฝึกทำตาม Clip แต่ละ Clip มีความยาวสั้นๆ ไม่เกิน 5 นาที แล้วให้นักเรียนแยกย้ายไปศึกษา clip/เอกสารตามที่ได้รับมอบหมายไว้

Step 3 (Activity)

5 นาที



3. นักเรียนกลับมาหาผู้สอนอีกครั้งในห้องเรียนออนไลน์ (team , meet , Zoom ฯลฯ) ผู้สอนสอบถามนักเรียนว่า ศึกษา clip แล้วติดปัญหาวะไรหรือไม่ พร้อมทั้งแบ่งกลุ่ม/คู่ ให้นักเรียนทำแล้วให้นักเรียนแยกย้ายกันไปทำกิจกรรมงานที่ได้รับมอบหมายไว้

ตัวอย่างที่ 1 การออกแบบการจัดการสอนออนไลน์

Step 4 (Activity)

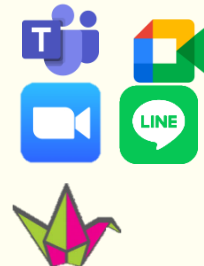
15 นาที



4. ผู้เรียนแยกย้ายกันไปทำงานกลุ่ม/คู่ ตามที่ได้รับมอบหมาย
ในโปรแกรม หรือเตรียมการติดต่อสื่อสารอื่นๆ ที่ผู้เรียน
สะดวก อาจใช้: Group Line, Meet, Team, Zoom ฯลฯ)

Step 5 (Activity)

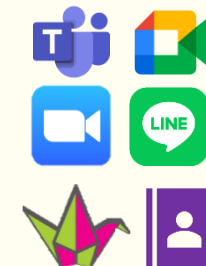
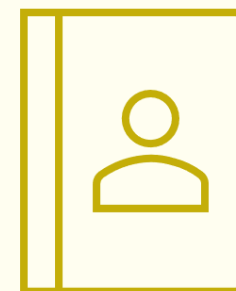
5 นาที



5. ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอหรือแชร์สกรีน ในการนำเสนอ ด้วย
เครื่องมือต่างๆ เช่น (Padlet)

Step 6 (Conclusion)

5 นาที

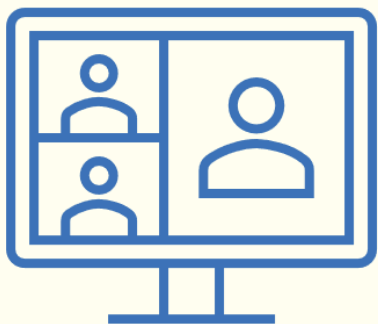


6. ผู้สอนสนทนากับผู้เรียนรวมทั้งให้
พบบอกกลับในภาพรวมและสรุปกิจกรรมการเรียนรู้
ส่วนร่วมกับผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนเขียนบันทึกสะท้อนคิด
ลงในกระดาษ เพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน (Padlet) หรือ
จดลงในสมุด note ส่วนตัวของแต่ละคน

ตัวอย่างที่ 2 การออกแบบการจัดการสอนออนไลน์

Step 1 (Intro)

5 นาที



1. ผู้สอนชี้แจงกิจกรรมการเรียนการสอนต่างๆ ให้กับ
ผู้เรียน พร้อมทักทาย ตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียน
หรือรายละเอียดกิจกรรมต่างๆ เช่น ใ้ไปศึกษาเอกสาร clip
video ขั้นตอนการทำกิจกรรมกลุ่ม วิธีการส่งงาน เป็นต้น

Step 2 (Activity)

5 นาที



2. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเริ่มเรียน เพื่อทดสอบว่า
ผู้เรียนมีความรู้เบื้องต้นอะไรบ้าง

Step 3 (Activity)

10 นาที

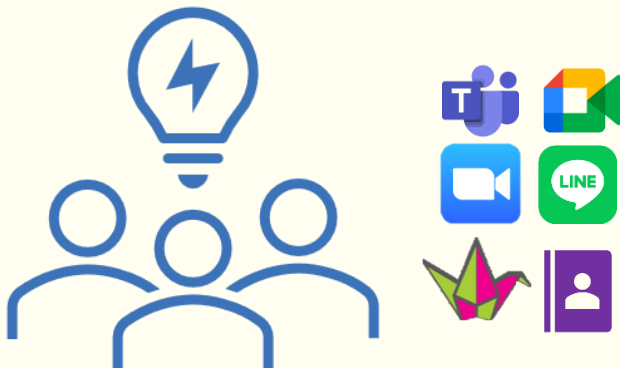


3. ศึกษาต้นฉบับและให้ผู้เรียนกลับมากลับมาโพสต์ เพื่อ
แลกเปลี่ยนเรียนรู้และดูแนวคิดในการเลือกหัวข้อ

ตัวอย่างที่ 2 การออกแบบการจัดการสอนออนไลน์

Step 4 (Activity)

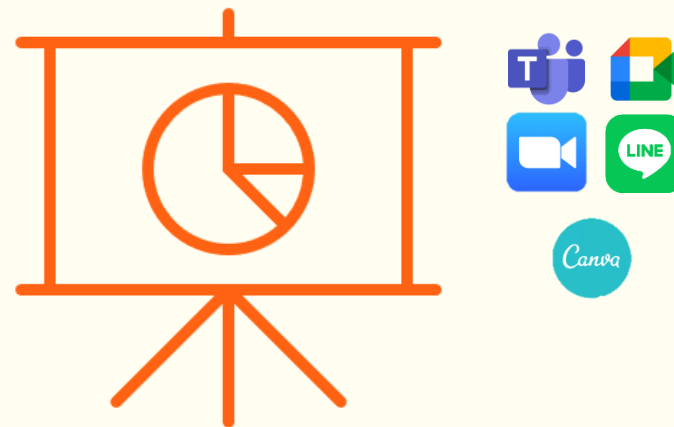
25 นาที



4. ผู้เรียนแยกย้ายกันไปทำงานกลุ่ม/คู่ ตามที่ได้รับมอบหมาย (ในโปรแกรมหรือเครือข่ายการติดต่อสื่อสารอื่นๆ ที่ผู้เรียนสะดวก อาจจ: Group Line, Meet, Team, Zoom ฯลฯ)

Step 5 (Conclusion)

5 นาที



5. ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอหรือแชร์สกรีน ในการนำเสนอ ด้วยเครื่องมือต่างๆ

Platform Short Video



#TikTokUni

เข้าชม 28.2B ครั้ง

🔖 เพิ่มลงในรายการโปรด

👉 เรียนรู้คู่ความสนุก ดูเพลินได้สาระ พบคลิปสอนออนไลน์ตลอดปี ไม่ว่าจะคุณอยากรู้อะไร เรื่องอะไร ภาษาต่างๆ สาระสุขภาพ DIY ออกกำลังกาย ถ่ายภาพ ทำอาหาร วาดรูป ไอที บิวตี้ แฟชั่น อยากรู้อะไรมาดูเลยที่ #TikTok... ขยาย ▼



#TikTokUni



👉 เรียนรู้คู่ความสนุก ดูเพลินได้สาระ พบคลิปสอนออนไลน์ตลอดปี ไม่ว่าจะคุณอยากรู้อะไร เรื่องอะไร ภาษาต่างๆ สาระสุขภาพ DIY ออกกำลังกาย ถ่ายภาพ ทำอาหาร วาดรูป ไอที บิวตี้ แฟชั่น อยากรู้อะไรมาดูเลยที่ #TikTokUni

ขอเชิญร่วมประกวด "คลาสยอดเยี่ยม" ประจำปี 2021 เพื่หาสุดยอดคุณครูที่ทำคลิปการสอนดีเด่น ใครมีเทคนิคการสอนสุดแพรวพราวทำการสอนอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งเดือน สู้รับโลรางวัล และของรางวัลจาก TikTok รวมมูลค่ากว่า 10,000 บาท (จำนวน 1 รางวัล)

กติกา:

- ทำคลิปเนื้อหาเชิงการสอนให้ความรู้ที่เป็นประโยชน์ ติด #TikTokUni
- ผู้ที่มีสิทธิ์ได้รางวัลจะต้องโพสต์คลิปขึ้นต่ำ 5 คลิปต่อสัปดาห์ หรือ 20 คลิปต่อเดือน
- ผู้เข้าร่วมจะต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 18 ปี และปฏิบัติตามกฎของ TikTok
- ผู้ชนะตัดสินจากเนื้อหาการสอน, เทคนิคการสอน, การใช้ TikTok Features และยอดวิว

ตัวอย่างเนื้อหาเชิงความรู้:

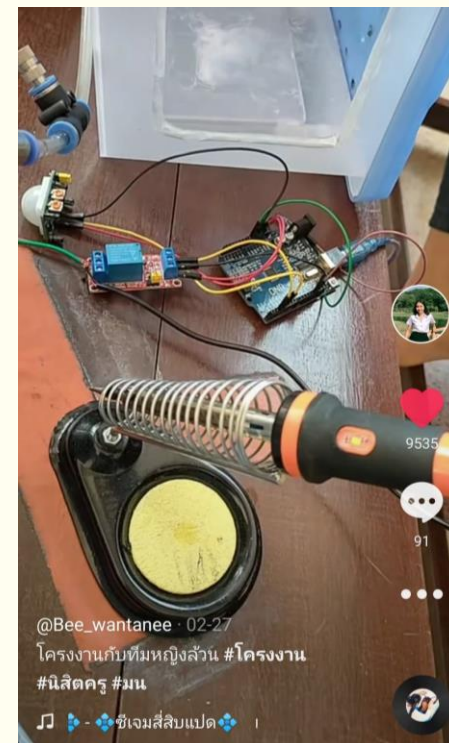
ความรู้ทั่วไป ภาษา วิทยาศาสตร์ สุขภาพ การออกกำลังกาย ศิลปะ ถ่ายภาพ ตัดต่อ ทำอาหาร DIY Life Hacks เทคโนโลยี และแนว การลงทุน แต่งหน้า แฟชั่น พากย์เสียง

ประกาศผู้ชนะ:

ทุกวันที่ 5 ของเดือน ที่ TikTok Thailand Fan Page



เรียนรู้ภาษา

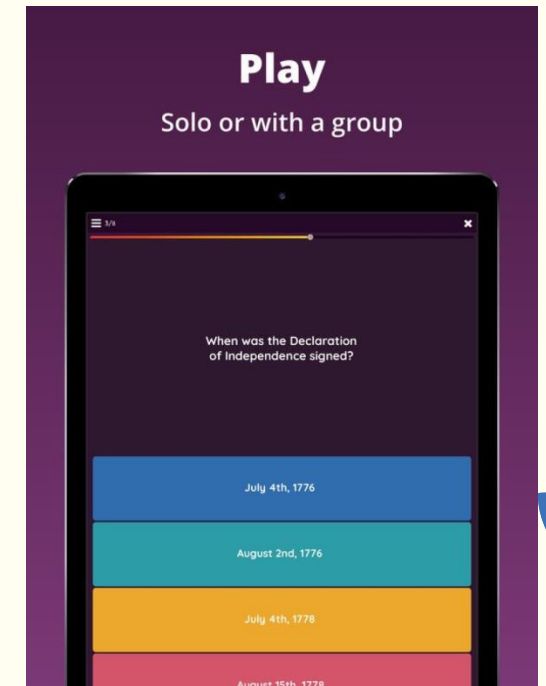
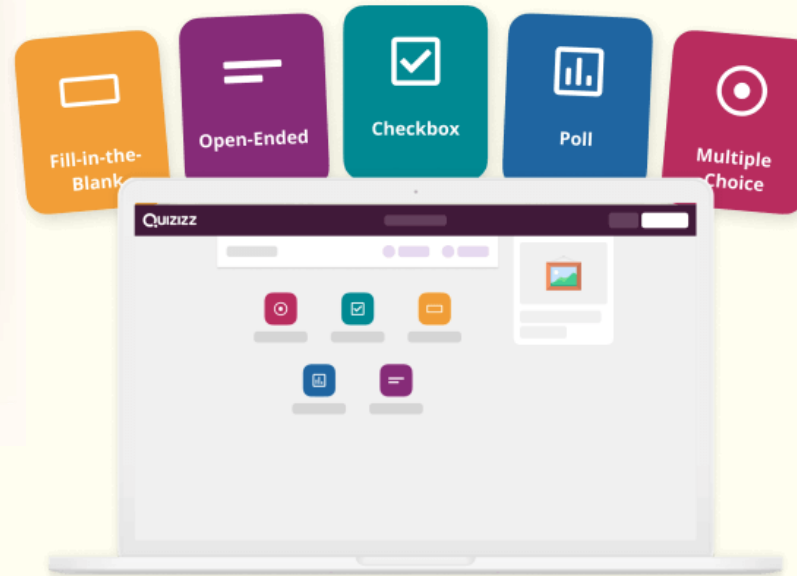
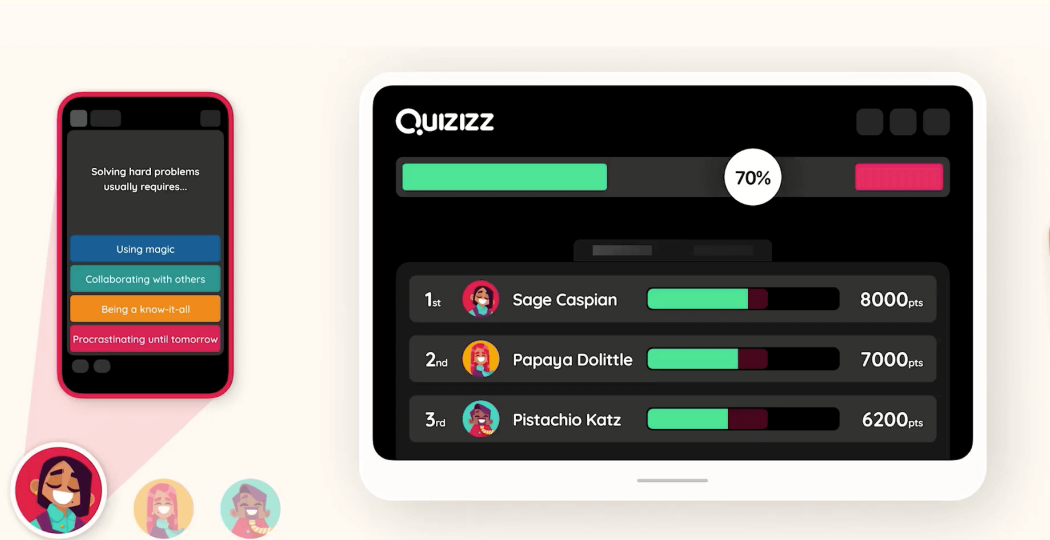


โครงการ Arduino

New normal assessment tools



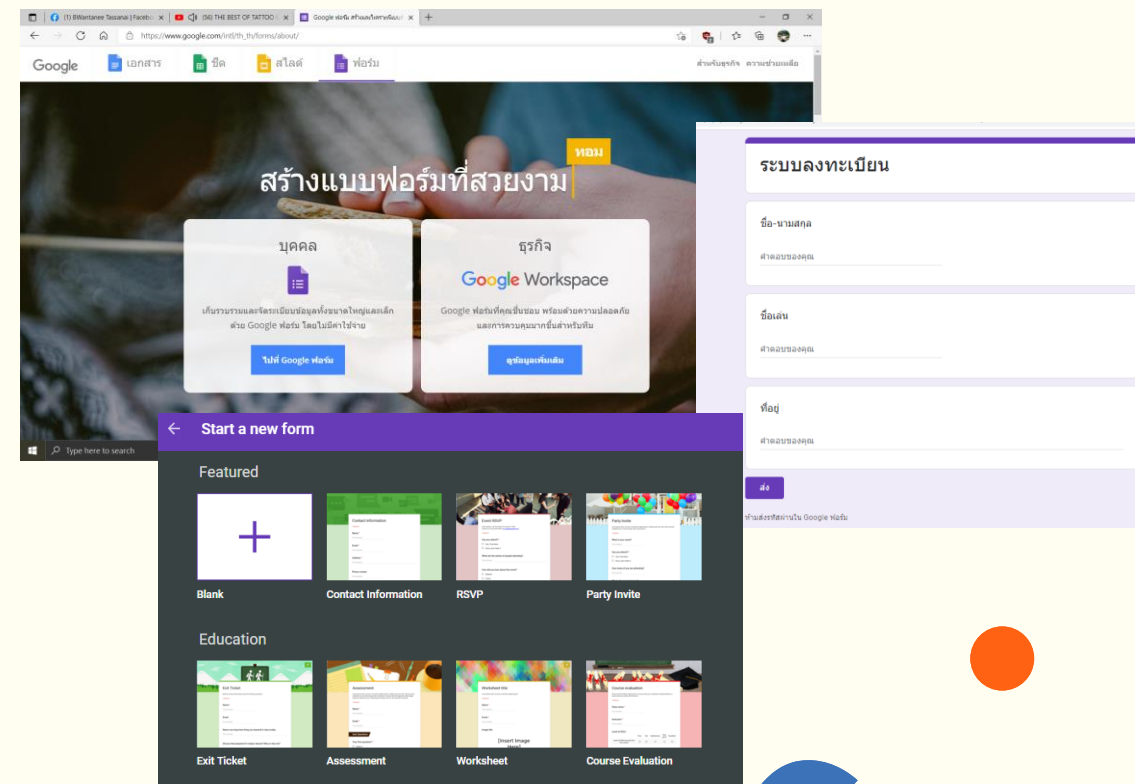
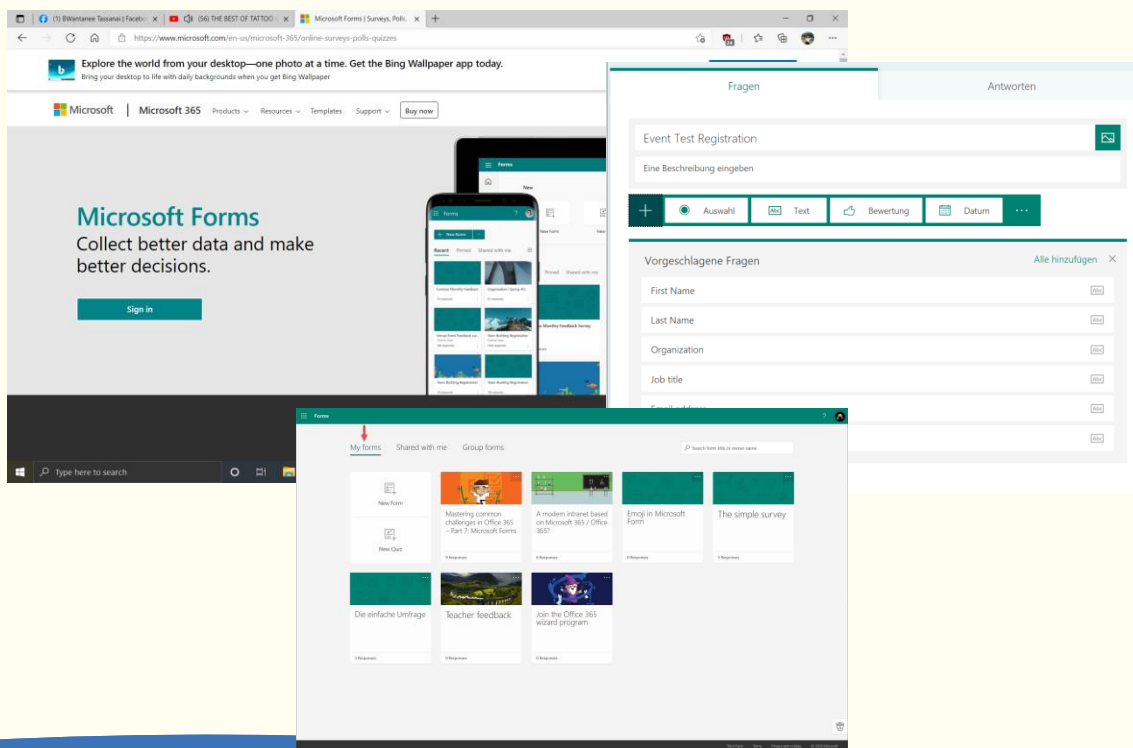
Quizizz Quizzing app , Lesson , Engage tools





New normal assessment tools

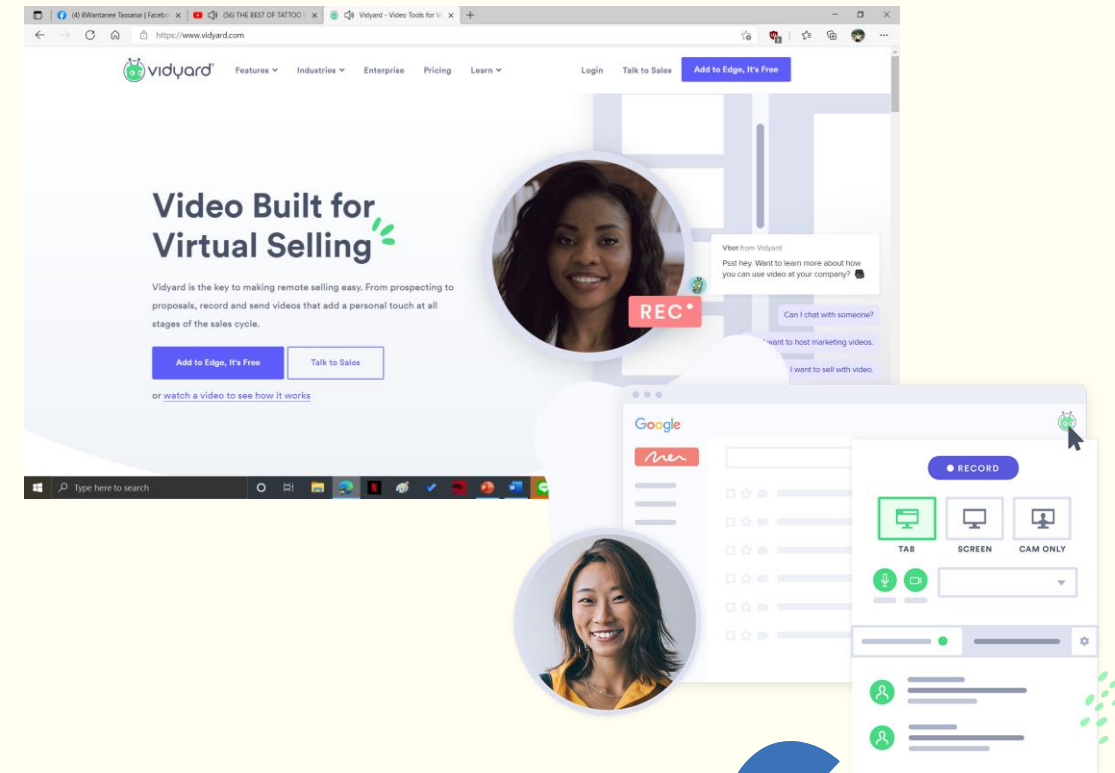
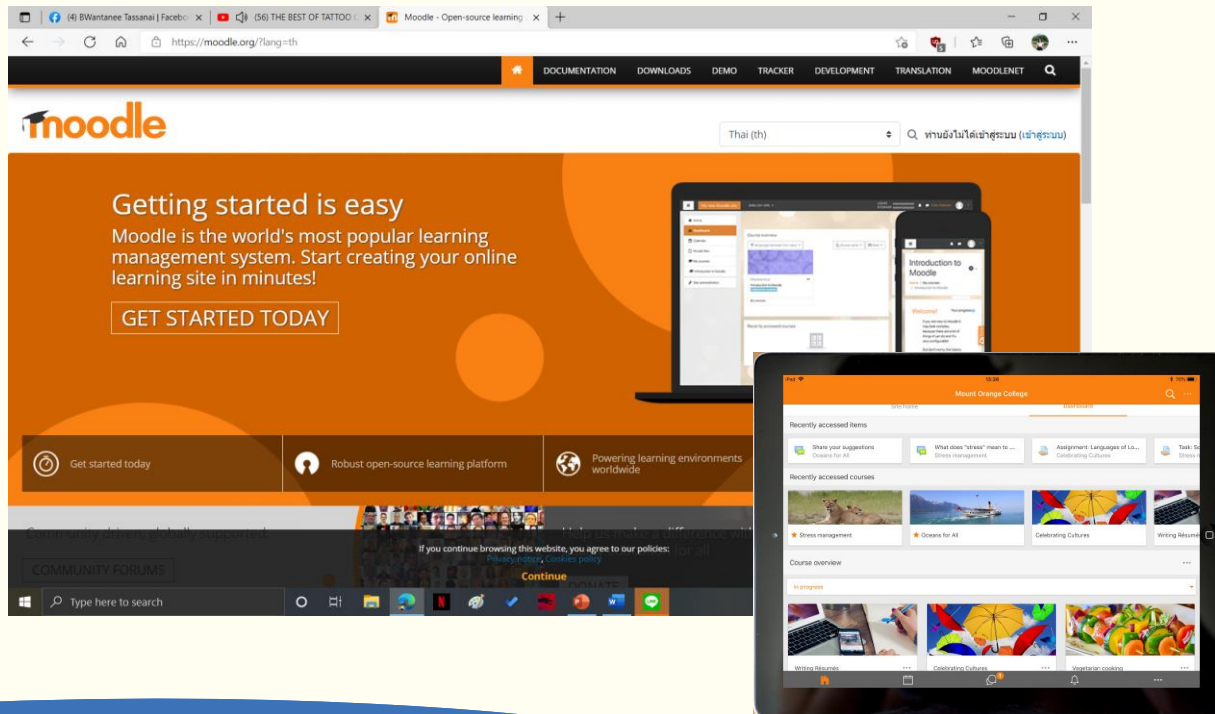
Microsoft Forms , Google Forms



New normal evidences



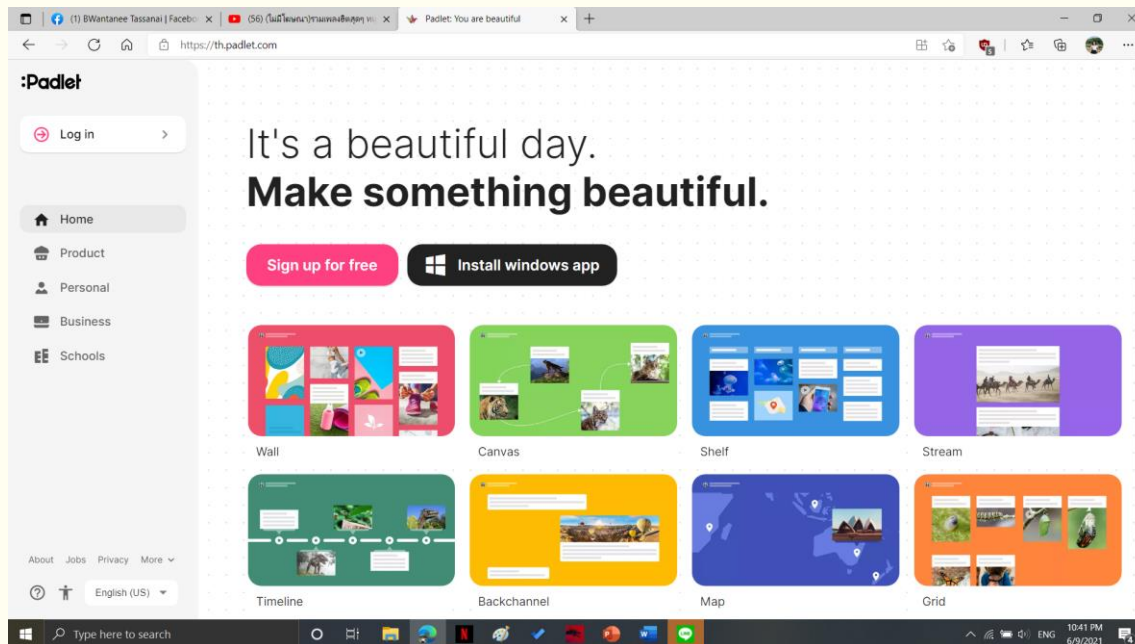
LMS: Moodle + Vidyard นำเสนอ



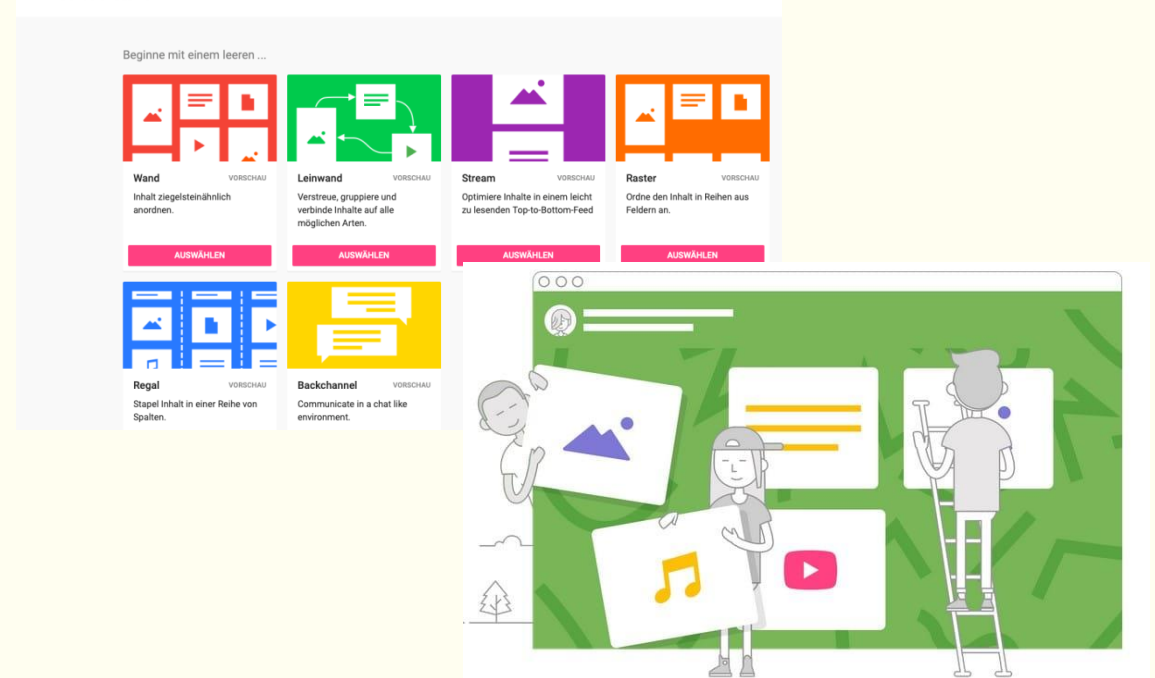
New normal assessment tools



Padlet Collaborative Board



Ein Padlet erstellen





PADLET.COM

log - BookWidgets



What can Google Sites do?



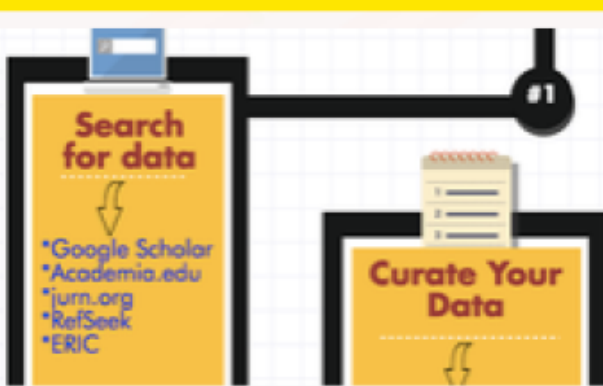
ForAll
Badg

ForAllRubric

เว็บไซต์ที่ให้บริการกระดานแสดงความคิดเห็น
ออนไลน์รองรับผู้ใช้หลายคน ผู้ใช้สามารถเข้ามา
อภิปรายแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร เขียนคำถาม
คำตอบ หรือสรุป เนื้อหา เป็นช่องทางแสดงความคิด
เห็นของนักเรียนและครูหรือเพื่อนๆ ในชั้นเรียน



ee-Bot Home Page
elcome to the Bee-Bot web site! Be...
e-bot



Brikki
Yes, ree
brikki

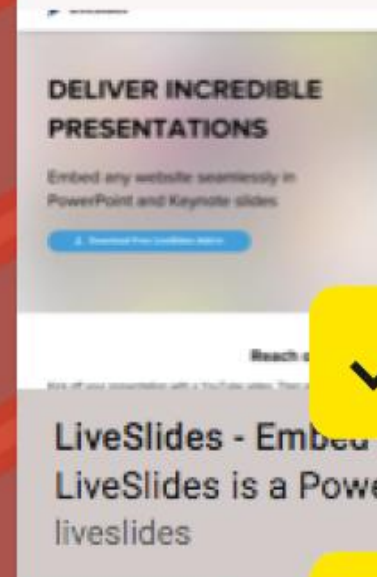
Game



ForAllRubrics - The Rubric & Badging Platform



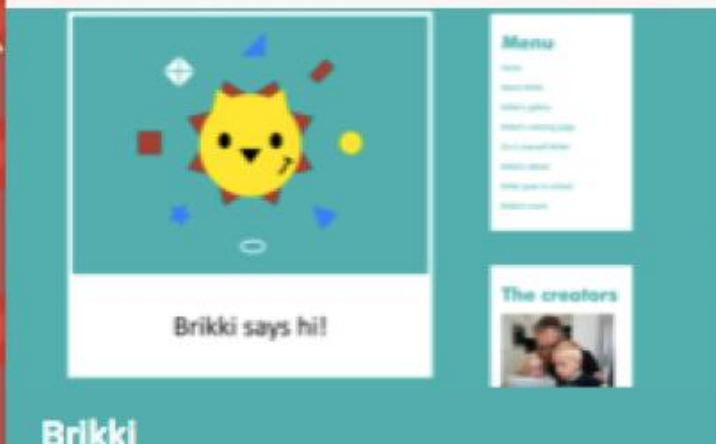
LiveSlides - Embed any website in a PowerPoint or Keynote presentation



ข้อดีของ Padlet

ใช้เป็นเครื่องมือในการระดมความคิด รวบรวม แลกเปลี่ยนความคิดตามหัวข้อที่กำหนด

Brikki



ใช้เป็นพื้นที่จัดการงานต่าง ๆ

iBrainstorm - A Collaborative Brainstorming Tool



ใช้เป็นพื้นที่เพื่อแสดงความคิดเห็นและเสนอแนะต่าง ๆ

Kahoot!

kahoot.com

เกมที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียนโดยเป็น เครื่องมือช่วยในการประเมินผล โดยผ่านการตอบค าถาม การอภิปราย หรือการส ารวจความคิดเห็น **Kahoot** เป็นเกมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย ค าถามปรนัย เช่นการตอบค าถาม การอภิปราย หรือการ ส ารวจ ค าถามจะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้นักเรียนตอบค าถามบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพด

s the street

☐ accross



An

ข้อดีของ Kahoot

มีความตื่นตัวในการเรียนมากขึ้น สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน



ประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียนได้ และนำผลการประเมินมาออกแบบการสอนให้ สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน



ไม่เบื่อหน่ายในระหว่างเรียน



◆ across from

■ accross

reet

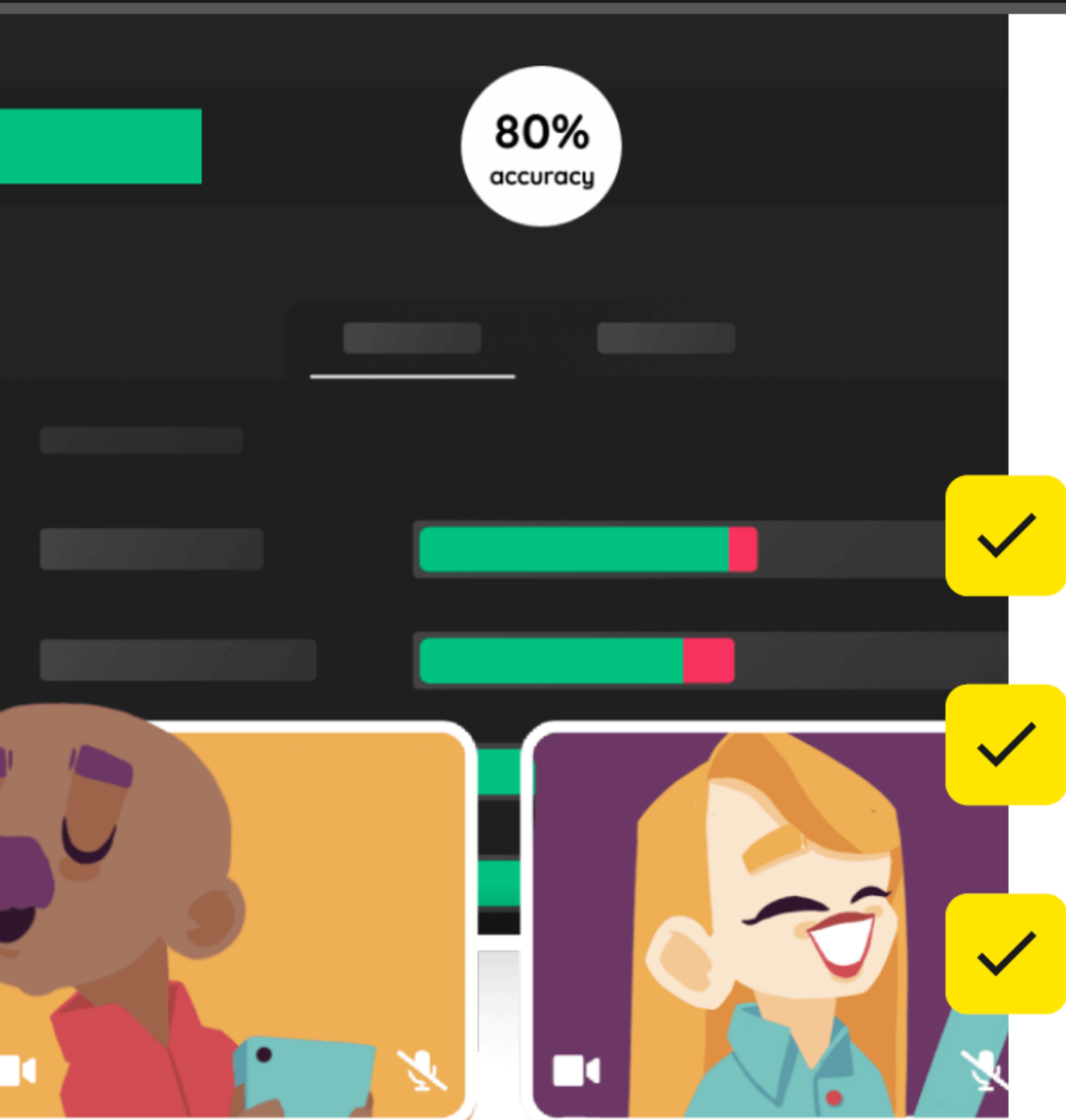
Quizizz

QUIZIZZ.COM

Quizizz

เป็นเว็บไซต์หนึ่ง ที่ ช่วยสร้าง แบบทดสอบออนไลน์
e-Testing ได้ฟรี ผู้เรียนทำแบบทดสอบผ่าน
อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ **Notebook Tablet**
SmartPhone ที่เชื่อมต่อระบบ **Internet** ผู้
เรียนทราบผลการสอบทันที และผู้สอน ได้รับ
รายงาน **(Report)** ผลการสอบและบันทึกผล
เครื่องคอมพิวเตอร์ได้





ข้อดีของ Quizizz

ไม่เบื่อหน่ายในระหว่างเรียน

ประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียนได้ และนำผลการประเมินมาออกแบบการสอนให้ สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน

มีความตื่นตัวในการเรียนมากขึ้น สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน



THANK YOU