

ບົດທີ 6: ການອອກແບບການຮຽນການສອນ

ຄໍາອະທິບາຍຫຍໍ້ຂອງບົດຮຽນ

ໃນບົດຮຽນນີ້ນັກສຶກສາຄູ່ຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບການນຳໃຊ້ ICT ເຂົ້າໃນການອອກແບບກິດຈະກຳການຮຽນ ການສອນທີ່ມີການປະສົມປະສານ ICT ເພື່ອເຮັດໃຫ້ການປະຕິບັດກິດຈະກຳ ການຮຽນການສອນໃຫ້ມີປະສິດທິພາບ ສູງສຸດເຊັ່ນ: ນັກສຶກສາຄູສາມາດສັງລວມເອົາບັນດາເນື້ອໃນ ຫຼື ນຳໃຊ້ທັກສະຕ່າງໆ ຈາກບົດທີ 1 ຫາ ບົດທີ 5 ນຳມາໝູນໃຊ້ເຂົ້າໃນການອອກແບບບົດສອນ, ຈາກນັ້ນ, ນັກສຶກສາຄູຈະໄດ້ໄປສັງເກດການສອນ ເພື່ອສຶກສາສະພາບ ບັນຫາໃນຫ້ອງຮຽນມາເຮັດແຜນການສອນ, ທົດລອງ ສອນ ແລະ ສົນທະນາແລກປ່ຽນ ບົດສອນດັ່ງກ່າວ.

ສະມັດຖະພາບດ້ານ ICT ຂອງຄູ ໃນ ສປປ ລາວ:

ລະດັບພື້ນຖານ	2.2. A1. ລະບຸວິທີການປະເມີນ ແລະ ເຄື່ອງມື ICT ທີ່ແທດເໝາະ ເພື່ອປະເມີນການຮຽນ ຂອງນັກຮຽນ. 5.1. A2. ເລືອກເຄື່ອງມື ICT, ແອັບພລິເຄຊັນ, ຊັບພະຍາກອນດິຈິຕອນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ແລະ ແທດເໝາະກັບວິທີການສອນເພື່ອສະໜັບສະໜູນຜູ້ຮຽນທຸກຄົນທີ່ມີຄວາມຮູ້ພື້ນຖານ, ຄວາມສາມາດ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການທີ່ແຕກຕ່າງກັນ.
ລະດັບນຳໃຊ້ໄດ້	2.1. B1. ນຳໃຊ້ເຄື່ອງມື ICT ທີ່ແທດເໝາະ ເພື່ອສະໜັບສະໜູນຜູ້ຮຽນໃຫ້ບັນລຸມາດຕະຖານຂອງຫຼັກສູດ. 2.1. B2. ອອກແບບບົດສອນທີ່ມີການປະສົມປະສານ ICT ເພື່ອຈະບັນລຸມາດຕະຖານ ຂອງຫຼັກສູດ ແລະ ສະໜັບສະໜູນການສ້າງຄວາມຮູ້ໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ຢ່າງທ້າວ ຫັນ. 3.2. B1. ອອກແບບບົດຮຽນທີ່ມີການປະສົມປະສານ ICT ເພື່ອຮັບປະກັນການຮຽນທີ່ ເນັ້ນເອົາຜູ້ຮຽນເປັນໃຈກາງ ແລະ ສຸມໃສ່ການພັດທະນາທັກສະການ ຄົ້ນຄິດທີ່ມີການວິເຄາະ, ການມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງ, ການຮ່ວມມື ແລະ ການສື່ສານ. 3.2. B2. ອອກແບບວິທີການຮຽນ ແລະ ສື່ການຮຽນທີ່ມີການປະສົມປະສານ ICT ເພື່ອ ສະໜັບສະໜູນ ຄວາມເປັນເຈົ້າການໃນການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນເອງ 5.1. B2. ນຳໃຊ້ເຄື່ອງມື ICT, ແອັບພລິເຄຊັນ, ຊັບພະຍາກອນດິຈິຕອນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ແລະ

	ແທດເໝາະກັບວິທີການສອນເພື່ອສະໜັບສະໜູນຜູ້ຮຽນທຸກຄົນທີ່ມີຄວາມຮູ້ພື້ນຖານ, ຄວາມສາມາດ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການທີ່ແຕກຕ່າງກັນ.
--	---

ຄາດໝາຍຂອງການຮຽນຮູ້:

ຫຼັງຈາກຈົບບົດຮຽນນີ້ ນັກສຶກສາຄູຈະສາມາດ:

1. ນຳໃຊ້ເຄື່ອງມື ICT ທີ່ແທດເໝາະກັບວິທີການສອນ
2. ອອກແບບການຮຽນ-ການສອນແບບປະສົມປະສານ
3. ທົດລອງສອນ ແລະ ສະທ້ອນຄືນການສອນ

ໄລຍະເວລາ:

ຈຳນວນອາທິດ	ຈຳນວນຊົ່ວໂມງ/ອາທິດ	ຈຳນວນຊົ່ວໂມງລວມ	ຮຽນດ້ວຍຕົນເອງ
2	4	8	10

ໂຄງຮ່າງບົດຮຽນ:

1. ແນວຄິດ ແລະ ວິທີການນຳໃຊ້ ICT ໃນການຮຽນການສອນ
 - 1.1 ການຮຽນການສອນທີ່ໝູນໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີ (TPACK)
 - 1.1.1 ທິດສະດີ TPACK
 - 1.1.2 ການສຶດສອນ TPACK ໃນພາກປະຕິບັດ
 - 1.1.3 TPACK ແລະ ການອອກແບບບົດສອນ
 - 1.2 ການຮຽນການສອນແບບປະສົມປະສານ
 - 1.2.1 ແນວຄວາມຄິດຫຼັກ
 - 1.2.2 ການອອກແບບການຮຽນການສອນແບບສາກົນ
 - 1.2.3 ການຮຽນຮູ້ແບບປະສົມປະສານ
2. ການອອກແບບການຮຽນການສອນ
 - 2.1 ການອອກແບບການຮຽນການສອນ

- 2.2 ຮູບແບບຂອງການອອກແບບການຮຽນການສອນ
- 2.3 ອົງປະກອບຂອງການອອກແບບການຮຽນການສອນ
- 2.4 ການສັງເກດການຮຽນການສອນ
- 3. ການສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ທົດລອງສອນ
 - 3.1 ການສ້າງແຜນການສອນ
 - 3.2 ການທົດລອງສອນ ແລະ ສະທ້ອນຄືນ

ວິທີການສຶດສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້:

1. ແນວຄິດ ແລະ ວິທີການນຳໃຊ້ ICT ໃນການຮຽນການສອນ

ກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ	ການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການຮຽນ ການສອນ	ວິທີການປະເມີນ
1.1 ການນຳໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການສອນ (TPACK) ກິດຈະກຳທີ 1 (ເວລາ 45 ນາທີ) ຕັ້ງຄຳຖາມສົນທະນາ: ບົດບາດ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງ ICT ໃນການຮຽນການສອນມີຫຍັງແດ່? - ອາສາສະໝັກຕອບ 2-3 ຄົນ - ແນະນຳຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້ໃນບົດຮຽນ - ແບ່ງນັກສຶກສາອອກເປັນກຸ່ມ - ສົນທະນາເປັນຫຍັງຈຶ່ງນຳໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການການຮຽນ ການສອນ? (ພ້ອມຍົກຕົວຢ່າງ) - ສະຫຼຸບກິດຈະກຳ 1	1) ຄອມພິວເຕີ 2) AI 3) ເວັບໄຊ 4) Google Doc	1) ການນຳໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການແນະແນວການອອກແບບແຜນການສອນ 2) ການລາຍງານ ແລະ ສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳ
ກິດຈະກຳທີ 2 ການນຳໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີປະສົມປະສານເຂົ້າໃນການສອນ (ເວລາ 55 ນາທີ) - ສືບຕໍ່ກິດຈະກຳກຸ່ມແບ່ງນັກສຶກສາອອກເປັນ 4 ກຸ່ມ - ໃຫ້ກຸ່ມ 1 ແລະ 2 ເບິ່ງວິດີໂອກ່ຽວກັບ TPACK Model ຕັ້ງຄຳຖາມ 1. ຈຸດປະສົງຂອງການນຳໃຊ້ TPACK Model ເພື່ອຫຍັງ?	- ວິດີໂອກ່ຽວກັບ TPACK Model https://www.youtube.com/watch?v=jjQN8zUvf0w	ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງຜູ້ຮຽນໃນການເບິ່ງວິດີໂອ ແລະ ການສົນທະນາຂອງແຕ່ລະກຸ່ມ

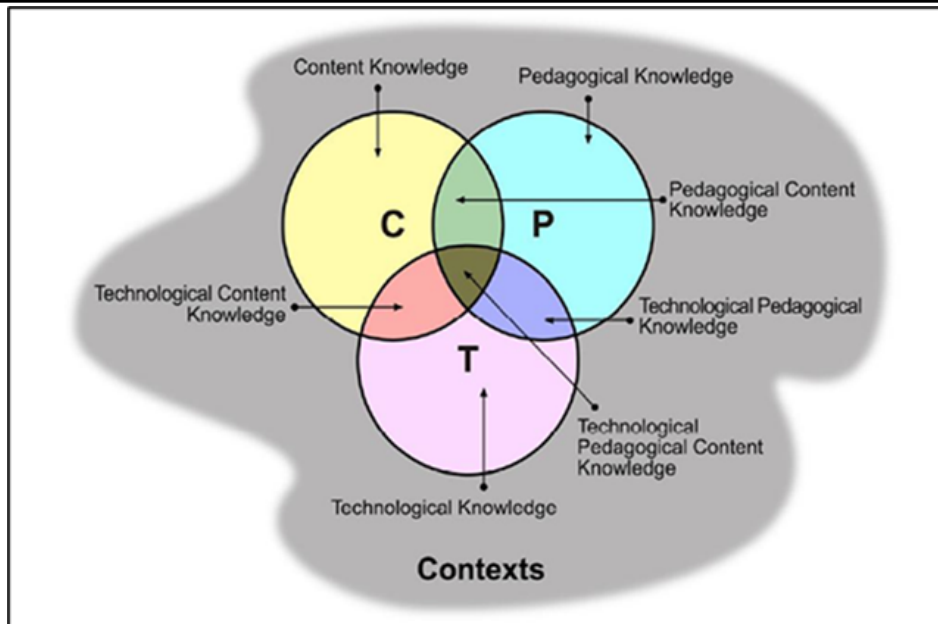
2. ມີອົງປະກອບໃຫຍ່ອັນໃດແດ່? - ກຸ່ມ 3 ແລະ 4 ຄົ້ນຄວ້າກ່ຽວກັບການອອກແບບການຮຽນ ການສອນແບບປະສົມປະສານ ຕັ້ງຄໍາຖາມ - ຜ່ານມານັກສຶກສາເຄີຍໃຊ້ເຄື່ອງມື ICT ໃດແດ່ເຂົ້າໃນການຮຽນປະສົມປະສານ? - ເຄື່ອງມື ICT ທີ່ໃຊ້ມີຂໍ້ດີ, ຂໍ້ເສຍຄືແນວໃດ? - ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມຂຽນຄໍາຕອບລົງໃນ Google Docs - ຄູ ແລະ ນັກສຶກສາພ້ອມກັນສະຫຼຸບກິດຈະກຳ 2		-ຮ່າງຄໍາຕອບໃນ google doc
ໝາຍເຫດ (ຄູສາມາດນຳເອົາວິທີການນຳໃຊ້ ICT ເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນອື່ນໆ ນອກຈາກ TPACK ແລະ Blended Learning ໂດຍການພິມຄຳວິເຄີຍເຊັ່ນ: ICT integration in pedagogy, ICT based teaching)		
ເນື້ອໃນ - ເອກະສານສຳລັບຄູສອນ - ແນວຄິດ ແລະ ວິທີການນຳໃຊ້ ICT ໃນການຮຽນການສອນ - ການນຳໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການສອນ (TPACK) ການປະຍຸກໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນ ແລະ ອອກແບບການຮຽນການສອນແບບປະສົມປະສານ ເພື່ອການພັດທະນາຄຸນນະພາບການສຶກສາຂັ້ນເທື່ອລະກ້າວຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງນັ້ນ ມີຄວາມຈຳເປັນຫຼາຍຕໍ່ກັບການຮຽນການສອນໃນຍຸກປັດຈຸບັນ ເນື່ອງຈາກຕ້ອງປັບປຸງເຕັກນິກວິທີການສອນໃຫ້ເຂົ້າກັບສະພາບຕົວຈິງຂອງແຕ່ລະໂຮງຮຽນ ແລະ ສະພາບແວດລ້ອມ ໃນແຕ່ລະປະເທດກໍໄດ້ຮັບມືກັບສະພາບການລະບາດຂອງພະຍາດໂຄວິດ-19 ດັ່ງນັ້ນ, ຈຶ່ງມີການ ໝູນໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນ ເພື່ອກຽມຄວາມພ້ອມການພັດທະນາ ຫຼື ສ້າງປະເທດຊາດໃຫ້ຈະເລີນ ກ້າວໜ້າຕາມຍຸກຕາມສະໄໝນັ້ນ, ຕ້ອງຮັບປະກັນ ໃຫ້ການຮຽນການສອນມີຄຸນນະພາບຫຼາຍທີ່ສຸດ. ການພັດທະນາ ຊັບພະຍາກອນມະນຸດ ເປັນກະແຈສຳຄັນໃນການພັດທະນາເສດຖະກິດ - ສັງຄົມແຫ່ງຊາດ. ປັດຈຸບັນເປັນຍຸກດິຈິຕອນ		

ທຸກຄົນຕ້ອງມີຄວາມຮູ້ທາງດ້ານເຕັກໂນໂລຊີ ສັງຄົມຕ້ອງການແຮງງານທີ່ມີທັກສະການເຮັດວຽກໃນລະດັບສູງ ເຊິ່ງຈະຊ່ວຍ ພັດທະນາເສດຖະກິດລະດັບມະຫາພາກ. ແນວຄວາມຄິດໃນການປະຍຸກໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນ ແລະ ການອອກແບບການຮຽນການສອນແບບປະສົມປະສານຢ່າງມີປະສິດທິພາບ ຜູ້ສອນຕ້ອງມີຄວາມຮູ້ຄວາມສາມາດ 3 ຢ່າງຄື: ຄວາມຮູ້ດ້ານເຕັກໂນໂລຊີ, ຄວາມຮູ້ດ້ານວິທີສອນ, ແລະ ຄວາມຮູ້ດ້ານເນື້ອໃນ. ຄູ່ຜູ້ສອນຕ້ອງໃຊ້ຄວາມຄິດສ້າງ ສັນໃນການອອກແບບການຮຽນການສອນ ໂດຍເຊື່ອມໂຍງ 3 ຢ່າງເຂົ້າກັນ ຈົນໄດ້ແຜນການສອນທີ່ມີການປະສົມປະສານ ກັບເຄື່ອງມືໄອຊີທີ່ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ ສາມາດນຳໃຊ້ການສອນແບບເຊິ່ງໜ້າ ແລະ ແບບອອນລາຍ ເປັນເຕັກນິກການສອນ ທີ່ຄົບວົງຈອນຂອງຜູ້ຮຽນ, ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີການພັດທະນາຢ່າງຮອບດ້ານ, ນອກຈາກນັ້ນຍັງກໍ່ສ້າງໃຫ້ນັກສຶກສາຄູຮູ້ນຳໃຊ້ເຕັກ ໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນ, ເຝິກທັກສະໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ນຳໃຊ້ ການເຊື່ອມໂຍງເຄື່ອງມືເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນວຽກງານ ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ. ນອກຈາກນີ້ ນັກຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ໂດຍການລົງມືປະຕິບັດສິ່ງຕ່າງໆດ້ວຍຕົນເອງ ສາມາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ໄດ້ຄົ້ນຄິດ, ຄົ້ນຄວ້າຫາຂໍ້ມູນດ້ວຍຕົນເອງ, ເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ສ້າງແຮງຈູງໃຈໃຫ້ນັກຮຽນຢາກຮູ້ຢາກ ຮຽນ, ມີຄວາມສົນໃຈ, ມີຄວາມຫ້າວຫັນ ແລະ ມີບັນຍາກາດຢ່າງເປັນຂະບວນຟືດຟື້ນ ເນື່ອງຈາກວ່າໄດ້ໝູນໃຊ້ເຕັກໂນໂລ ຊີເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນ ເຊັ່ນວ່າ: ມີຮູບພາບປະກອບ, ວິດີໂອປະກອບ, ມີສື່ການສອນແບບປະຈັກຕາ, ມີເກມຫຼິ້ນ ເພື່ອການຮຽນຮູ້, ມີເກມຫຼິ້ນຕ່າງໆ ເຮັດໃຫ້ການຮຽນຮູ້ມີບັນຍາກາດ, ມີສິສັນບໍ່ໜ້າເປື່ອ ພ້ອມທັງສ້າງແຮງຈູງໃຈໃຫ້ ນັກຮຽນ[1] ຢາກຮູ້ຢາກຮຽນສິ່ງໃໝ່ໆຕະຫຼອດເວລາ.

1.1.1 ທິດສະດີ TPACK

ອົງປະກອບຫຼັກຂອງ TPACK ປະກອບດ້ວຍ 3 ສ່ວນຫຼັກ ທີ່ຜູ້ສອນຄວນຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈ ກ່ອນທີ່ຈະອອກແບບການ ຮຽນການ-ສອນໃນຊັ້ນຮຽນໃດໜຶ່ງດັ່ງນີ້:

1. ຄວາມຮູ້ດ້ານເຕັກໂນໂລຊີ
2. ຄວາມຮູ້ດ້ານວິທີການສອນ
3. ຄວາມຮູ້ດ້ານເນື້ອໃນ



ຮູບ 6 ອົງປະກອບຫຼັກຂອງ TPACK (Koehler, M. And P. Mishra, 2008)

ທີ່ມາ:

https://www.researchgate.net/figure/The-TPCK-framework-and-its-knowledge-components-Koehler-Mishra-2008-Technology_fig1_242385653

ກ. ຄວາມຮູ້ດ້ານເຕັກໂນໂລຊີ (Technological Knowledge ຫຼື TK):

ໝາຍເຖິງ

ຄວາມຮູ້ຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ສອນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການໝູນໃຊ້ສິ່ງປະກອນດ້ານເຕັກໂນໂລຊີການສື່ສານທາງການສຶກສາ ທັງຊອບແວ ແລະ ຮາດແວ ເພື່ອໃຊ້ປະກອບ ການຮຽນ-ການສອນທີ່ມີຄວາມສອດຄ່ອງ ແລະ ມີຄວາມເໝາະ ສົມກັບເນື້ອໃນວິຊາ ແລະ ຜູ້ຮຽນເຊັ່ນ:

ຜູ້ສອນມີຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈໃນເລື່ອງການຈັດການຮຽນ-ການສອນ[2] ໂດຍໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີຈາກເວັບໄຊຕ່າງໆເຊັ່ນ: Facebook, TikTok....ແລະ ອື່ນໆ ເປັນຕົ້ນ.

ຂ. ຄວາມຮູ້ດ້ານວິທີການສອນ (Pedagogical Knowledge ຫຼື PK):

ໝາຍເຖິງ ຄວາມຮູ້

ຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ສອນທີ່ນຳມາໝູນໃຊ້ເພື່ອເປັນແນວທາງການຮຽນການສອນໃຫ້ກັບຜູ້ຮຽນ ຫຼື

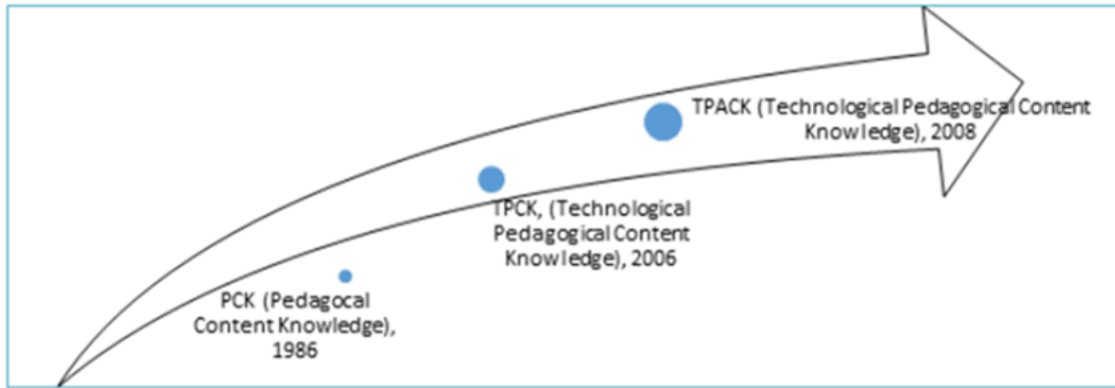
ກ່ຽວກັບວິທີການຖ່າຍທອດຄວາມຮູ້ໄປສູ່ຜູ້ຮຽນ ພ້ອມທັງການໝູນໃຊ້, ການປະຕິບັດ ຫຼື ວິທີການສອນທັງໃນ ແລະ ນອກຫ້ອງຮຽນ.

ຄ. ຄວາມຮູ້ດ້ານເນື້ອຫາ (Content Knowledge ຫຼື CK):

ໝາຍເຖິງ ເນື້ອໃນບົດຮຽນ, ຂໍ້ມູນ, ແນວຄວາມຄິດ, ຫຼັກການ ແລະ ເອກະສານທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບເນື້ອຫາວິຊາໃນຫຼັກສູດທີ່ ຕ້ອງການທີ່ຈະຖ່າຍທອດໄປຍັງຜູ້ຮຽນເຊັ່ນ: ວິຊາ ຄະນິດສາດ, ວິຊາ ພາສາລາວ, ວິຊາ ວິທະຍາສາດ ແລະ ວິຊາອື່ນໆ.

1.1.2 ການສຶດສອນ TPACK ໃນພາກປະຕິບັດ

ການເລືອກໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີໂດຍໃຊ້ 6 ຄໍາຖາມສໍາຄັນຄື: Why, Who, What, Where, When ແລະ How ນັ້ນເປັນຫຼັກພື້ນຖານເບື້ອງຕົ້ນຂອງການເລືອກໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເພື່ອການຈັດການຮຽນການສອນ. ດັ່ງນັ້ນ, ການເລືອກໃຊ້ ເຕັກໂນໂລຊີມີຄວາມຈຳເປັນຕ້ອງສອດຄ່ອງກັບແນວຄິດ ແລະ ວິທີການທີ່ສໍາຄັນຂອງການຮຽນການສອນໃນນັ້ນ ພາສາ ອັງກິດເປັນຫົວໃຈຫຼັກທີ່ສໍາຄັນທີ່ສຸດ . Technological Pedagogical and Content Knowledge ຫຼື TPACK Model ຖືກພັດທະນາໂດຍທ່ານ ມິຊາ ແລະ ໂຄເລີ (Misha & Koehler) ໃນປີ 2016, ເຊິ່ງພວກເພິ່ນໄດ້ພັດທະນາຕໍ່ຍອດຂຶ້ນມາຈາກທິດສະດີແນວຄິດຂອງທ່ານ ຊູມານ (Shuman) ທີ່ສ້າງຂຶ້ນໃນປີ 2008 ທີ່ເອີ້ນວ່າ Pedagogical Content Knowledge ຫຼື PCK ໂດຍໃຫ້ຄວາມສໍາຄັນກັບຄວາມຮູ້ໃນການສອນ, ຮູບແບບແນວທາງຂະບວນທັດສະນະໃນການສອນທີ່ເໝາະສົມກັບເນື້ອໃນສະເພາະເຈາະຈົງ. ຈາກນັ້ນ ທ່ານ ມິຊາ ແລະ ໂຄເລີ ສະເໜີໃຫ້ມີການເພີ່ມເຕັກໂນໂລຊີເພື່ອການຮຽນ-ການສອນເຂົ້າເນື່ອງຈາກແນວໂນມການຮຽນ-ການສອນມີການ ປ່ຽນແປງເວົ້າລວມ, ໂດຍສະເພາະບັນດາເຄື່ອງມືເຕັກໂນໂລຊີອື່ນໆ ແມ່ນມີບົດບາດສູງຂຶ້ນ ຕໍ່ການຮຽນການ-ສອນຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງ.



ຮູບ 7 ພັດທະນາການຂອງທິດສະດີ TPACK

ທີ່ມາ: <https://images.app.goo.gl/UFKpuQ1D6HXuajov7>

ຢູ່ໃນ TPACK ຈະສະແດງໃຫ້ເຫັນຄວາມສໍາຄັນຂອງອົງປະກອບ 3 ດ້ານໃຫຍ່ທີ່ມີຄວາມສໍາພັນກັນ, ການພົວພັນກັນຂອງ

3 ອົງປະກອບໃຫຍ່ໄດ້ປະກອບເປັນ 7 ອົງປະກອບຍ່ອຍຂຶ້ນມາ ຄື:

1) Content Knowledge[1] (CK)

ໝາຍເຖິງຄວາມຮູ້ເນື້ອໃນອົງປະກອບສໍາຄັນທັງໝົດທີ່ຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດສື່ສານທາງພາສາ (ພາສາປາກເວົ້າ ແລະ ພາສາທີ່ບໍ່ແມ່ນຄໍາເວົ້າ)

ໂດຍຄູ່ສອນຕ້ອງມີຄວາມຮູ້ຢ່າງນ້ອຍຕາມຫຼັກສູດທີ່ລະບົບການສຶກສາກໍານົດເອົາໄວ້.

2) Pedagogical Knowledge (PK) ແມ່ນຄວາມຮູ້ດ້ານຂະບວນການທັດສະນະການສອນ ໝາຍເຖິງ

ຄູ່ສອນທີ່ຮູ້ເຖິງຍຸດທະສາດ ແລະ ວິທີການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ຫຼາກຫຼາຍ, ມີການເຝິກຝົນຕາມແນວທາງການຮຽນການສອນເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນພັດທະນາທັດສະນະຄະດີທາງດ້ານພາສາໄດ້ຢ່າງເໝາະສົມ.

3) ຄວາມຮູ້ດ້ານເຕັກໂນໂລຊີ (Technological Knowledge ຫຼື TK)

ໝາຍເຖິງຄວາມຮູ້ໃນການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີຕ່າງໆ ເຊັ່ນ: ໂປຣແກຼມ Microsoft ພື້ນຖານ ຫຼື ເຂົ້າໃຈ ແລະ ຮູ້ເຖິງການນໍາໃຊ້ເຄື່ອງມືທາງເຕັກໂນໂລຊີຕ່າງໆ ເຊັ່ນ: Projector, Visualizer, Interactive Whiteboard ໂດຍຄູ່ສອນອາດຈະບໍ່ຊໍານານໃນການສອນ.

ຄວາມຮູ້ໃນຂໍ້ທີ່ 1-3 ເປັນທັກສະ ຫຼື

ຄວາມຮູ້ສະເພາະດ້ານເຊິ່ງຍັງບໍ່ພຽງພໍກັບການປັບໃຊ້ເພື່ອການຮຽນການສອນ ທີ່ມີປະສິດທິພາບເພາະສະນັ້ນ

ຄູສອນຈຶ່ງຈຳເປັນຕ້ອງບຸລະນະການຄວາມຮູ້ດ້ານອື່ນໆ ເພີ່ມຂຶ້ນເຊິ່ງລວມໄປເຖິງຂໍ້ 4-6 ຄື PCK, TCK ແລະ TPK.

4) ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບວິທີການສອນທີ່ຫຼາກຫຼາຍ (Pedagogical Content Knowledge ຫຼື PCK) ຄື ຄວາມຮູ້ໃນຂະບວນທັກສະການສອນພາສາ ຮູບແບບ

ແນວທາງການສອນທີ່ເໝາະສົມກັບເນື້ອໃນສະເພາະເຈາະຈົງນັ້ນໆ

ໂດຍສາມາດປັບໃຊ້ເທັກນິກໃນການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ ເໝາະສົມກັບລັກສະນະຂອງເນື້ອໃນ

ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດສື່ສານທາງພາສາໄດ້ ເຊິ່ງກົດຈະກຳທີ່ເໝາະສົມກັບແນວທາງ ການສອນແບບນີ້ຄື:

Communicative Teaching Approach ເຊິ່ງເນັ້ນການຟັງ ແລະ ການອ່ານຈາກເອກະສານຈິງ

ເຝິກສ້າງປະໂຫຍກ ແລະ ໃຊ້ກົດຈະກຳ Role Play/Information Gap ໃນການເຝິກຝົນເປັນຕົ້ນ.

5) ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບເຕັກໂນໂລຊີຕ່າງໆ (Technological Content Knowledge ຫຼື TCK)

ໝາຍເຖິງຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈໃນການນຳໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີ ທີ່ຫຼາກຫຼາຍໃຫ້ໜ້າສົນໃຈ ແລະ

ເໝາະສົມກັບການສອນເນື້ອໃນທາງພາສາສະເພາະເຈາະຈົງນັ້ນ ແລະ ສາມາດພິຈາລະນາວ່າ

ເຕັກໂນໂລຊີໃດທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຄວາມຮູ້ຕາມເນື້ອໃນຂອງຈຸດປະສົງທີ່ຕັ້ງໄວ້,

ໂດຍລວມເຖິງຄວາມເຂົ້າໃຈໃນການນຳໃຊ້

ເຕັກໂນໂລຊີເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ເຂົ້າໃຈເຖິງວິວັດທະນາການຂອງພາສາທີ່ຜູ້ຮຽນກຳລັງສຶກສາຢູ່.

6) ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບການນຳໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການສອນ (Technological Pedagogical Knowledge

ຫຼື TPK) **ໝາຍເຖິງ**ຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈວ່າການສອນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ສາມາດທີ່ຈະປ່ຽນແປງໄປໄດ້

ລວມເຖິງຄວາມຮູ້ເຕັກນິກວິທີການໃນການສອນພາສານັ້ນສາມາດປ່ຽນແປງ ໄປຕາມຄວາມສາມາດ ຫຼື

ຂໍ້ຈຳກັດຕ່າງໆ ຂອງເຕັກໂນໂລຊີ ໃຊ້ໃນການຮຽນການສອນ ເຊິ່ງອາດເປັນອຸປະກອນທີ່ສຳຄັນ ໃນການສອນ

ຖ້າຜູ້ສອນບໍ່ຮູ້ເນື້ອໃນພາສາທີ່ຈະສອນຢ່າງແທ້ຈິງ ອາດຈະເຮັດໃຫ້ສອນຜິດ ຫຼື ສອນບໍ່ບັນລຸຕາມຈຸດປະສົງ

ທີ່ກຳນົດໄວ້.

7) ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບການປະສົມປະສານເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ (Technological

Pedagogical Content Knowledge ຫຼື TPACK) **ໝາຍເຖິງ**ການໝູນໃຊ້ເຄື່ອງມືຕ່າງໆຂອງ ICT

ເຂົ້າໃນກົດຈະກຳການຮຽນການສອນເຊິ່ງຄູສອນຈະມີຄວາມຮູ້, ຄວາມສາມາດ, ທັກສະການນຳໃຊ້ສື່,

ນະວັດຕະກຳ, ເຕັກໂນໂລຊີ ກັບວິທີສອນ, ເນື້ອໃນ ແລະ ການອອກແບບກົດຈະກຳການ

ຮຽນ-ການສອນຢ່າງສອດຄ່ອງ ແລະ ເປັນລະບົບທີ່ສຳພັນກັນຄື: ເນື້ອໃນ (Content), ວິທີສອນ (Pedagogy)

ແລະ ເຕັກໂນໂລຊີ (Technology).



ຮູບ 8 ຄວາມສຳພັນ ແລະ ການບຸລະນາການຕາມແບບ TPACK (Koehler, 2016)

ທີ່ມາ: <https://images.app.goo.gl/HsSQ34YVmUpn5Gkq9>

ສະຫຼຸບ:

ເຮົາຈະເຫັນໄດ້ວ່າຄວາມຮູ້ສະເພາະໃນແຕ່ລະດ້ານນັ້ນເອີ້ນວ່າ: CK, PK, TK ແລະ ຄວາມຮູ້ທີ່ມີລັກສະນະການປະສົມປະສານ ຫຼາຍອົງປະກອບຍ່ອຍເຊັ່ນ: PCK, TCK, TPK, ແລະ TPACK.

ສະນັ້ນ TPACK ການໝູນໃຊ້ເຄື່ອງມືຕ່າງໆຂອງ ICT

ເຂົ້າໃນກົດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນເຮົາຄວນຄຳນຶງເຖິງບາງບັນຫາດັ່ງນີ້:

ປະການທີ 1: ຄວາມຮູ້ດ້ານເນື້ອໃນ, ແນວຄິດ, ຫຼັກການ ລວມທັງທັດສະນະຄະຕິຂອງຂໍ້ມູນຕ່າງໆ ທີ່ຈະຖ່າຍທອດໄປຍັງຜູ້ຮຽນໄດ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ.

ປະການທີ 2: ຄວາມຮູ້, ຄວາມສາມາດ ແລະ ທັກສະຂອງການຖ່າຍທອດຄວາມຮູ້ດ້ານເນື້ອໃນ ລວມເຖິງການວັດຜົນປະເມີນ ຜົນໃນການຮຽນການສອນ ທີ່ສາມາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈໃນເນື້ອໃນນັ້ນໆ ຕາມຄວາມເໝາະສົມກັບ

ຫຼັກສູດທີ່ກຳນົດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີປະສິດທິພາບທີ່ກໍ່ໃຫ້ເກີດປະສິດທິຜົນສູງສຸດຂອງຜູ້ຮຽນ ແລະ ສິ່ງຕ່າງໆ ເຫຼົ່ານັ້ນອາດຈະເອີ້ນວ່າ ວິທີການສອນ, ເທັກນິກການສອນ

ທີ່ຜູ້ສອນຈະນຳມາປະຍຸກໃຊ້ໃຫ້ເໝາະສົມກັບເນື້ອໃນ ແລະ ຜູ້ຮຽນຕາມສະພາບແວດລ້ອມການຮຽນຮູ້.

ປະການທີ 3: ຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ປະໂຫຍດຈາກເຕັກໂນໂລຊີ ມາເປັນເຄື່ອງມືທີ່ສຳຄັນ ຮ່ວມກັນກັບວິທີສອນ ໃນການນຳສະເໜີເນື້ອໃນຕໍ່ຜູ້ຮຽນ.

1.1.3 TPACK ແລະ ການອອກແບບບົດສອນ

TPACK ແລະ ການອອກແບບບົດສອນ ມີຄວາມສໍາຄັນຕໍ່ການພັດທະນາການສຶກສາຫຼາຍ ໂດຍສະເພາະເຕັກໂນໂລຊີທາງ ດ້ານຄອມພິວເຕີ ແລະ ການສື່ສານ ມີການນໍາມາໃຊ້ໃນການຈັດການສຶກສາໂດຍຊ່ວຍພັດທະນາການຮຽນ-ການສອນ ໃຫ້ມີຄວາມທັນສະໄໝຢູ່ຂຶ້ນ. ການຮຽນການສອນທີ່ນໍາໃຊ້ການອອກແບບບົດສອນແບບ TPACK ນັ້ນຄູ່ສອນ ຫຼື ຜູ້ອອກແບບບົດສອນຄວນຄໍານຶງເຖິງ ຂັ້ນຕອນການສອນ, ເຕັກໂນໂລຊີທີ່ນໍາໃຊ້ ແລະ ຈຸດປະສົງໃນການປະສົມປະສານ ເຕັກໂນໂລຊີ. ໃນການກວດສອບວ່າ ການນໍາໃຊ້ສີ່ເຕັກໂນໂລຊີ ມີຄວາມສອດຄ່ອງກັບຂັ້ນຕອນ, ເນື້ອໃນບົດສອນ ຫຼື ບໍ່, ທ່ານສາມາດສ້າງຮ່າງລາຍການກວດສອບທາງເຕັກໂນໂລຊີ (Technology Checklist) ດັ່ງຕາຕະລາງລຸ່ມນີ້:

ຂັ້ນຕອນການຮຽນການສອນ	ເຕັກໂນໂລຊີທີ່ນໍາໃຊ້	ຈຸດປະສົງໃນການປະສົມປະສານເຕັກໂນໂລຊີ	ໝາຍເຫດ
ສົ່ງຈູງໃຈ, ຄວາມເອົາໃຈໃສ່, ການຄຸ້ມຄອງ ຫ້ອງຮຽນ		✓ ສ້າງແຮງຈູງໃຈ ✓ ສ້າງການມີສ່ວນຮ່ວມ ✓ ສ້າງຄວາມສົນໃຈ ✓ ເຮັດໃຫ້ຫ້ອງຮຽນມີການຈັດຕັ້ງ ✓ ອ້າງອີງໃສ່ບົດຮຽນທີ່ຜ່ານມາ ✓ - ມີການເຊື່ອມໂຍງກັບຄວາມຮູ້ພື້ນຖານຂອງຜູ້ຮຽນ ✓ ນໍາສະເໜີຫົວຂໍ້ປັດຈຸບັນ	

ການນຳສະເໜີ, ການປະກອບຄວາມຮູ້		✓ ການປະກອບຄວາມຮູ້ທີ່ມີຄວາມເປັນຈິງ ແລະ ຖືກຕ້ອງ ✓ ເນື້ອໃນ/ພາສາ ທີ່ສາມາດນຳໃຊ້ໄດ້ ✓ ຕົວຢ່າງ ທີ່ມີຄວາມຖືກຕ້ອງເປັນຈິງ ✓ ເນື້ອໃນ/ພາສາ ໃນການສື່ສານ ✓ ການປະກອບຄວາມຮູ້ທີ່ເຂົ້າກັບສະພາບການ/ການນຳໃຊ້ ✓ ບັນຈຸຍຸດທະສາດດ້ານພາສາທີ່ມີຈຸດສຸມ ✓ ປະຢັດເວລາຂອງຄູ ແລະ ນັກຮຽນໃນການຮຽນຮູ້	
ການປະຕິບັດ, ການປະຕິບັດທີ່ມີການຄວບຄຸມ		✓ ຊຸກຍູ້ຄວາມຫມັ້ນໃຈຂອງນັກຮຽນ ✓ ສົ່ງເສີມໃຫ້ນັກຮຽນຄ່ອຍໆເຄື່ອນໄປສູ່ການປະຕິບັດຫນ້າວຽກທີ່ມີການສື່ສານ ແລະ ທ້າທາຍ	

ໃນຮູບແບບການຮຽນຮູ້ແບບປະສົມປະສານ ແບບຫມຸນວຽນ, ຜູ້ຮຽນຕ້ອງໄດ້ປະຕິບັດຕາມຕາຕະລາງເວລາທີ່ແນ່ນອນ ແລະ ຫມຸນວຽນໄປ ລະຫວ່າງການຮຽນຮູ້ທາງອອນລາຍຕາມຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຂອງຕົນເອງ ແລະ ການໂຕ້ຕອບ ແບບເຊິ່ງຫນ້າໃນຫ້ອງຮຽນ.

4. ຮູບແບບປັບໃຫ້ແທດເຫມາະ (Flex Model)

ຮູບແບບການຮຽນຮູ້ແບບປະສົມປະສານ ແບບປັບໃຫ້ແທດເຫມາະ (Flex) ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີປະສິບການການຮຽນຮູ້ ທີ່ມີຄວາມຍືດຍຸ່ນ ແລະ ມີລັກສະນະສະເພາະຕົວ ທີ່ເຫມາະສົມກັບຄວາມຕ້ອງການຂອງພວກເຂົາເຈົ້າ. ຮູບແບບນີ້ແມ່ນຖືເອົາ ການຮຽນຮູ້ທາງອອນລາຍເປັນຕົວຫຼັກຂອງສື່ການຮຽນການສອນໃນປະສິບການການຮຽນຮູ້ໂດຍລວມ ໃນຂະນະທີ່ຄູ່ຈະ ສະໜອງການສະໜັບສະໜູນທີ່ຈຳເປັນພາຍໃນກຸ່ມນ້ອຍ.

5. ຮູບແບບການຮຽນຮູ້ທາງອອນລາຍແບບສົມບູນ (Enriched Virtual Model)

ໃນການຮຽນຮູ້ແບບປະສົມປະສານແບບການຮຽນຮູ້ທາງອອນລາຍແບບສົມບູນ, ຈຸດສຸມຂອງນັກຮຽນແມ່ນເຮັດໃຫ້ການ ຮຽນຮູ້ທາງອອນລາຍສຳເລັດຕາມຫຼັກສູດໃນຂະນະທີ່ມີການພົບປະກັບຄູບາງຄັ້ງຄາວ/ເມື່ອຈຳເປັນ ເທົ່ານັ້ນ.

ຂ. ບົດຮຽນທີ່ໄດ້ຈາກ ການຮຽນການສອນແບບປະສົມປະສານ ຈາກບັນດາປະເທດຕ່າງໆ

ໃນອະດີດທີ່ຜ່ານມາຂະບວນການຮຽນການສອນທີ່ເຫັນໄດ້ທົ່ວໄປເປັນການສອນແບບເຊິ່ງໜ້າ ທີ່ມີຄູ ແລະ ນັກຮຽນ ດຳເນີນກິດຈະກຳ ໄປພ້ອມກັນ

ຕໍ່ມາໄດ້ມີການພັດທະນາການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງເຖິງວ່າຜູ້ຮຽນຈະຢູ່ໄກກັນກັບຜູ້ສອນ ເຊັ່ນ:

ການຮຽນທາງໄປຊະນີ ໂດຍໃຊ້ຕຳລາເປັນສື່ການສອນເປັນຕົ້ນ. ແຕ່ມາຮອດປັດຈຸບັນນີ້ ເຕັກໂນໂລຊີໄດ້ມີການ ພັດທະນາຂຶ້ນ ຈົນທີ່ສຸດຈຶ່ງກາຍມາເປັນການ ຈັດການຮຽນ-ການສອນດ້ວຍລະບົບແບບ e-learning

ໂດຍຜູ້ຮຽນ ສາມາດຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ ແລະ ຍິ່ງໄປກວ່ານັ້ນ ຖ້າຫາກເອົາ

ຮູບແບບການຮຽນດັ່ງກ່າວມາປະສົມປະສານກັບການຮຽນ ແບບເດີມ ເຊິ່ງປະກອບດ້ວຍ ອອນລາຍ ແລະ ອອຟລາຍໃນການຮຽນຮູ້ ແບບປະສົມປະສານ (Blended learning) ໃນວິຖີ New Normal ຜູ້ສອນຄວນອອກແບບວິທີການສອນແບບຕ່າງໆ ທີ່ໃຫ້ບັນລຸຕາມຈຸດປະສົງ.

ຈາກບົດຮຽນໃນຫຼາຍໆປະເທດແມ່ນໃຫ້ຄວາມສຳຄັນຕໍ່ການຮຽນຮູບແບບປະສົມປະສານ (Blended learning) ໃນວິຖີ New normal ເຊິ່ງເປັນຮູບແບບ ແລະ ເຕັກນິກວິທີສອນໜຶ່ງ ທີ່ນຳມາໃຊ້ ໃນການຮຽນຮູ້ ລວມໄປເຖິງການຝຶກອົບຮົມໃນຍຸກສັງຄົມ ສາລະສົນເທດໃນປັດຈຸບັນ

ເຊິ່ງເປັນລັກສະນະການປະສົມປະສານໃນຮູບແບບ ເຊິ່ງໜ້າ (Face-to-face) ແລະ ການຮຽນຜ່ານລະບົບ ຄອມພິວເຕີ (Computer Mediated) ໃນການສ້າງ ອົງປະກອບຄວາມຮູ້ທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ເຊິ່ງຜູ້ຮູ້ສາມາດຮຽນໄດ້ແບບບໍ່ມີຂີດຈຳກັດ ເວລາ ແລະ ສະຖານທີ່ (Anytime Anywhere) ເປັນການສ້າງໂອກາດ ແລະ ຄວາມສາມາດໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ແລກປ່ຽນຄວາມຮູ້ ແລະ ສົ່ງຂໍ້ມູນໃຫ້ກັນໄດ້ ຢ່າງໄວວາ ກໍ່ໃຫ້ເກີດສັງຄົມແຫ່ງການຮຽນຮູ້ຜ່ານລະບົບເອເລັກໂຕຣນິກ ເຊິ່ງເປັນໂອກາດເປີດໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ສາມາດພັດທະນາທັກສະການຮຽນ, ການເຮັດວຽກ, ທັກສະຊີວິດ ແລະ ຄວາມຮູ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນ ໂດຍວິທີການເອົາຄວາມຮູ້ເພີ່ມເຕີມ ຈາກສື່ຕ່າງໆຫຼາຍຂຶ້ນ ການທີ່ຈະນຳເອົາຮູບແບບການຮຽນການສອນແບບນີ້ນັ້ນຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງປັດໄຈຕ່າງໆໃຫ້ພ້ອມ ເພື່ອເສີມສ້າງ ປະສິດທິພາບໃນການຮຽນໃຫ້ເກີດຂຶ້ນ. ປັດຈຸບັນມີຫຼາຍປະເທດທີ່ກ້າວໜ້າທາງດ້ານການສຶກສາໄດ້ ນຳເອົາການຮຽນຮູ້ແບບປະສົມປະສານເຂົ້າມານຳໃຊ້ໃນຊັ້ນມັດທະຍົມຫຼາຍຂຶ້ນ.

ຕົວຢ່າງ:

- ປະເທດຝຣັ່ງ (France) ແລະ ກາເມີຣູນ (Cameroon)
ໄດ້ມີວິທີການຈັດການຮຽນການສອນແບບສົ່ງທາງໄປສະນີ ໂດຍທີ່ຄູອາຈານ ຫຼື ຫ້ອງການໄປສະນີຕ້ອງໄດ້ນຳເອົາເອກະສານການຮຽນ ພ້ອມດ້ວຍ ຄຳແນະນຳ ໃນການເຮັດວຽກບ້ານຢູ່ບ້ານຂອງນັກຮຽນ
- ປະເທດມາຣົກ^[HN6] (Morocco) ແລະ ຊອກຊີ^[HN7] (Georgia)
ໄດ້ມີວິທີການຈັດການຮຽນການສອນແບບທາງໂທລະພາບ ຫຼື ວິທະຍຸ ໂດຍທີ່ຄູອາຈານ ຕ້ອງອະທິບາຍບົດຮຽນ ແລະ ໃຫ້ວຽກບ້ານ ໂດຍຜ່ານລາຍການໂທລະພາບ ຫຼື ວິທະຍຸ
- ປະເທດຊີເລ (Chile) ແລະ ບຣາຊິນ (Brazil)
ໄດ້ມີວິທີການຈັດການຮຽນການສອນແບບແພັດຟອມອອນລາຍໂດຍທີ່ຄູອາຈານໃຫ້ວຽກບ້ານ ແລະ ຄຳແນະນຳໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນຜ່ານລະບົບແພັດຟອມຮ່ວມກັບອິນເຕີເນັດ ເຊິ່ງນັກຮຽນສາມາດເຂົ້າເຖິງໄດ້
- ປະເທດແຟງລັງ (Finland) ແລະ ໂກສະຕາຣິກາ (Costa Rica)
ໄດ້ມີວິທີການຈັດການຮຽນການສອນແບບຫ້ອງຮຽນທາງວິດີໂອອອນລາຍ ໂດຍທີ່ຄູອາຈານ ແລະ ນັກຮຽນສາມາດຕອບໂຕ້ກັນໄດ້ ແລະ ໃຫ້ວຽກບ້ານຜ່ານຫ້ອງຮຽນວິດີໂອອອນລາຍໄດ້
- ປະເທດໄທ (Thailand)
ໄດ້ມີການຈັດການຮຽນແບບປະສົມປະສານຕາມຄວາມເໝາະສົມໃນແຕ່ລະເຂດ
- ສຳລັບປະເທດ ສປປ ລາວ
ກໍ່ໄດ້ກຽມຄວາມພ້ອມໃນການຈັດການຮຽນການສອນໃນສະຖານະການການແຜ່ ລະບາດ

ຂອງພະຍາດໂຄວິດ-19 ເຊິ່ງທາງກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ
ກໍ່ໄດ້ສ້າງຖານຂໍ້ມູນໄວ້ໃນລະບົບແບບ e-learning ນັ້ນກໍ່ຄື ຄັງປັນຍາລາວ ([Khang Panya Lao](#))
ເປັນການສັງລວມປຶ້ມແບບຮຽນເກືອບທຸກ ຊັ້ນຮຽນເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນ ສາມາດເຂົ້າເຖິງ ແລະ
ຮຽນດ້ວຍຕົນເອງໄດ້. ນອກຈາກນັ້ນ ການຈັດການຮຽນສອນ ໃນບາງເຂດກໍ່ໃຊ້ແບບແພັດຟອມ
ອອນລາຍເຊັ່ນ: Google Meet, Zoom ເປັນຕົ້ນ ເຊິ່ງເປັນການຮຽນ
ການສອນແບບຖ່າຍທອດສົດໂດຍທີ່ຄູອາຈານ ແລະ ນັກຮຽນສາມາດຖາມຕອບກັນໄດ້.

- ເອກະສານສໍາລັບນັກສຶກສາຄູ

ຮ່າງອອກແບບແຜນການສອນ (TPACK Analysis)

ຊື່ກຸ່ມ.....

ວິຊາ.....ຫົວບົດ/ເນື້ອໃນບົດຮຽນ.....

.....

ຈຳນວນຊົ່ວໂມງ.....ຫ້ອງ.....ຊັ້ນ.....

.....

ຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້:.....

.....

ເວລາ:

ລຳດັບຂອງການຈັດການຮຽນການສອນ	ເນື້ອໃນ ແລະ ກິດຈະກຳ	ເຄື່ອງມື ICT ທີ່ນຳໃຊ້

ສະມາຊິກກຸ່ມ: 1)..... 2)..... 3).....		
ເອກະສານອ້າງອີງ ວິດີໂອການຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບ TPACK Model https://www.youtube.com/watch?v=jjQN8zUvf0w		

2. ການອອກແບບການຮຽນການສອນ

ກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ	ການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນ ການຮຽນ ການສອນ	ວິທີການປະເມີນ
2.1 ການອອກແບບລະບົບການສອນ ກິດຈະກຳທີ 1 ທວນຄືນ (ເວລາ 20 ນາທີ) ສືບຕໍ່ກິດຈະກຳກຸ່ມ: ທົບທວນຄືນກ່ຽວກັບວິທີການວາງແຜນການສອນ ຄຳຖາມ: 1. ຜ່ານມານັ້ນກສຶກສາໄດ້ວາງແຜນການສອນຄືແນວໃດ? 2. ແຜນການສອນມີອົງປະກອບໃດແດ່? ໂດຍໃຫ້ນັກສຶກສາຄູຂຽນລົງໃນ Google Doc - ຕາງໜ້າກຸ່ມຂຶ້ນລາຍງານ - ຄູສະຫຼຸບ ແລະ ແນະນຳເພີ່ມຕື່ມ	1) ຄອມພິວເຕີ 2) Google Doc 3) Jamboard	1) ການລາຍງານ ແລະ ສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳ

ກິດຈະກຳທີ2: ສຶກສາການອອກແບບລະບົບການສອນ (ເວລາ 40 ນາທີ) ● ສືບຕໍ່ກິດຈະກຳກຸ່ມ: ສຶກສາຂະບວນການອອກແບບການຮຽນການສອນ ● ຄູ່ຕັ້ງຄຳຖາມ 1. ການອອກແບບລະບົບການຮຽນການສອນໝາຍເຖິງຫຍັງ? 2. ຮູບແບບການສອນໝາຍເຖິງຫຍັງ ແລະ ມີຈັກຮູບແບບ? 3. ຈົ່ງຍົກຕົວຢ່າງມາ1ຮູບແບບພ້ອມບອກອົງປະກອບຂອງຮູບແບບນັ້ນໆ? ໂດຍແຕ່ລະກຸ່ມນຳໃຊ້ແຫຼ່ງຂໍ້ມູນທີ່ຄຸກງຽມໄວ້ໃຫ້ ແລະ ຄົ້ນຫາດ້ວຍຕົນເອງຕື່ມ ● ແຕ່ລະກຸ່ມຕອບຄຳຖາມ ໂດຍນຳໃຊ້ google doc ● ຕາງໜ້າກຸ່ມລາຍງານ ● ຄູ ແລະ ນັກສຶກສາພ້ອມກັນສະຫຼຸບ ກິດຈະກຳທີ 3: ສັງເກດການສອນ (ເວລາ 40 ນາທີ) ● ໃຫ້ນັກສຶກສາລົງສັງເກດການສອນ ຫຼື ສຶກສາຈາກວິດີໂອການສອນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ● ນຳໃຊ້ຮ່າງສັງເກດການສອນ ໂດຍສະເພາະການນຳໃຊ້ ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການສອນເຊັ່ນ: ການນຳສະເໜີກິດຈະກຳ ແລະ ການປະເມີນ ● ນັກສຶກສາເຮັດລາຍງານ 1. ຜົນໄດ້ຮັບຈາກການສັງເກດການສອນຂອງແຕ່ລະລາຍການ. 2. ຄວາມຄິດເຫັນຕໍ່ການນຳໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນການຈັດການຮຽນການສອນຂອງກຸ່ມ ແນວໃດ?		
--	--	--

● ລາຍງານໃນຊົ່ວໂມງ 1-2 ອາທິດທີ 2		
ໝາຍເຫດ (ແນະນຳຄູໃຫ້ທ່ານຄົ້ນກ່ຽວກັບປະສົບການໃນການກະກຽມແຜນການສອນ, ການອອກແບບບົດສອນ ຫຼື ການສ້າງບົດສອນທີ່ໄດ້ປະຕິບັດໃນລາຍວິຊາວິທີສອນ ຫຼື ວິຊາຫຼັກສູດການສອນ)		
ເນື້ອໃນ ● ເອກະສານສຳລັບຄູສອນ 2.1 ການອອກແບບການຮຽນ-ການສອນ ລະບົບການສອນ ຫຼື ລະບົບການຮຽນການສອນ (IS : Instructional System) ເປັນການນຳເອົາວິທີການລະບົບ (System Approach) ຫຼື ວິທີລະບົບ ມາໃຊ້ໃນການຮຽນການສອນ ໂດຍທີ່ລະບົບຈະໝາຍເຖິງສ່ວນຕ່າງ ໆ ສຳພັນກັນ ໄດ້ແກ່ ສ່ວນນຳເຂົ້າ (Input) ສ່ວນດຳເນີນການ (Process) ແລະ ສ່ວນຜົນລັບ (Output) ລະບົບການສອນຈຶ່ງປະກອບດ້ວຍອົງປະກອບຍ່ອຍໆທີ່ສຳພັນກັນເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ຕາມວັດຖຸປະສົງ ທີ່ກຳນົດໄວ້ ປະກອບດ້ວຍສ່ວນຕ່າງ ໆ ໄດ້ແກ່ ຜູ້ຮຽນ ຜູ້ສອນ ສື່ການຮຽນການສອນ ແລະ ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ ເປັນຕົ້ນ ອົງປະກອບຍ່ອຍໆຂອງລະບົບຈະມີໜ້າທີ່ຢ່າງອິດສະຫຼະຊຶ່ງມີຄວາມສຳພັນຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນ ຖ້າມີການປ່ຽນແປງໃດໜຶ່ງເກີດຂຶ້ນພາຍໃນອົງປະກອບຍ່ອຍ ໆ ກໍຈະສົ່ງຜົນກະທົບເຖິງລະບົບດ້ວຍເຊັ່ນຖ້າຜູ້ຮຽນມີຄວາມຮູ້ພື້ນຖານ ບໍ່ພຽງພໍກໍອາດຈະສົ່ງຜົນກະທົບຕໍ່ຜົນລັບເຮັດໃຫ້ຜົນສຳລັດທາງການຮຽນບໍ່ຜ່ານເກນເປັນຕົ້ນ. ລະບົບການສອນທີ່ອອກແບບໂດຍໃຊ້ວິທີການລະບົບ ໄດ້ມີການປະຍຸກໃຊ້ງານຢ່າງກວ້າງຂວາງໂດຍການກຳນົດ ຂັ້ນຕອນການສອນປະກອບດ້ວຍການກຳນົດວັດຖຸປະສົງເຊິ່ງພຶດຕິກຳການອອກແບບກົດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໂດຍອາໄສສື່ ຕ່າງ ໆ ແລະ ການໃຊ້ແຫຼ່ງຄວາມຮູ້ຕ່າງ ໆ ໂດຍຍຶດຜູ້ຮຽນເປັນສູນກາງເປັນຕົ້ນ ເພື່ອຕອບສະໜອງຕໍ່ຄວາມແຕກຕ່າງ ລະຫວ່າງບຸກຄົນຂອງຜູ້ຮຽນ ບໍ່ວ່າຈະເປັນ ເພດ, ໄວ ອັດຕາການຮຽນຮູ້ ຄວາມສົນໃຈ ຄວາມຖະນັດ ແລະ ປະສົບການເດີມ ລວມທັງພື້ນຖານທາງປະເພນີ ແລະ ວັດທະນະທຳຊຶ່ງຜູ້ສອນ ແລະ ຜູ້ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງຈະມີບົດບາດໃນການອອກແບບພັດ ທະນາລະບົບການສອນ ເພື່ອວາງແຜນການບຸນນາການກ່ຽວກັບອົງປະກອບຕ່າງ ໆ ຂອງລະບົບການສອນໃຫ້ເໝາະສົມກັບພັດທະນາການການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນໃຫ້ບັນລຸຄວາມສຳເລັດຕາມວັດຖຸປະສົງທີ່ກຳນົດໄວ້ເນື່ອງຈາກບົດຮຽນ		

ນຄອມ

ພົວເຕີກ່ຽວກັບການຮຽນນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນໂດຍກົງໃນການທີ່ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ຂຶ້ນພາຍໃຕ້ການຈັດການ

ຂອງຄອມພິວເຕີທີ່ນຳສະເໜີເນື້ອຫາຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງເທື່ອລະຂັ້ນປະສົມປະສານກັບການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໃຫ້ສອດ ຄ້ອງກັບພັດທະນາ ການຂອງຜູ້ຮຽນ ການອອກແບບບົດຮຽນຄອມພິວເຕີ ຈຶ່ງຕ້ອງອາໄສການອອກແບບລະບົບການສອນ

ທີ່ໃຊ້ວິທີການລະບົບເປັນຫຼັກໃນການອອກແບບເຊັ່ນດຽວກັນກັບການອອກແບບບົດຮຽນ ຫຼື ການອອກແບບລະບົບ ການສອນ ທົ່ວໆ ໄປ.

ການອອກແບບລະບົບການສອນ (ISD : Instructional System Design)

ການອອກແບບລະບົບການສອນ (ISD : Instructional System Design ຫລື ID : Instructional Design) ໝາຍເຖິງ

ການຈັດລະບົບການສອນຢ່າງມີລະບົບໂດຍອາໄສຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບຂະບວນການຮຽນຮູ້ຊຶ່ງລວບ

ລວມອົງປະກອບ ແລະ

ປັດໃຈຕ່າງໆເພື່ອນຳໄປສູ່ຂະບວນການຕັດສິນໃຈອອກແບບລະບົບແລ້ວຈຶ່ງກໍ່ການທົດລອງ ແລະ

ປັບປຸງແກ້ໄຂຈົນໃຊ້ໄດ້ຜົນເປັນການນຳໄປສູ່ຄວາມສຳເລັດຂອງການຮຽນຮູ້ຕາມວັດຖຸປະສົງທີ່ກຳນົດໄວ້.

ຂະບວນການອອກແບບລະບົບການສອນ ຈະປະກອບໄປດ້ວຍຫຼັກພື້ນຖານ 4 ສ່ວນ ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. ວັດຖຸປະສົງ ເປັນສ່ວນທີ່ກຳນົດວັດຖຸປະສົງການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ

2. ຜູ້ຮຽນ ໂດຍພິຈາລະນາຄຸນສົມບັດຂອງຜູ້ຮຽນ ເພື່ອການອອກແບບລະບົບການສອນໃຫ້ເໝາະສົມ

3. ວິທີການ ແລະ ກິດຈະກຳທີ່ກຳນົດວິທີການ ແລະ ກຳນົດກິດຈະກຳໃນຂະບວນການຮຽນຮູ້ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດ ການຮຽນຮູ້ ຕາມວັດຖຸປະສົງຢ່າງມີປະສິດທິພາບ

4. ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນເປັນການກຳນົດວິທີການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນໃຫ້ສອດ ຄ້ອງຕາມວັດຖຸປະສົງ

ສຳລັບການນິຍາມຂອງຄຳວ່າການອອກແບບລະບົບການສອນ ໄດ້ມີການນິຍາມໄວ້ເປັນປະເດັນດັ່ງນີ້

Instructional System Design is a Process ໝາຍເຖິງ ການອອກແບບລະບົບການສອນ ເປັນຂະບວນການທີ່ມີຂັ້ນຕອນ ໂດຍໃຊ້ວິທີການລະບົບຕາມຫຼັກການສຶກສາ ແລະ ທົດສະດີການຮຽນການສອນ

ເພື່ອອອກແບບບົດຮຽນໃຫ້ມີຄຸນນະພາບ ແຕ່ລະຂັ້ນຕອນຈຶ່ງມີຄວາມສໍາພັນກັນທັງວັດສະດຸການຮຽນ ແລະ ກິດຈະກຳ ການຮຽນໃນຂັ້ນຕອນສຸດທ້າຍ ຂອງການອອກແບບການຮຽນການສອນສ່ວນໃຫຍ່ຈະເປັນຂັ້ນຕອນຂອງການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ Instructional System Design is a Discipline ໝາຍເຖິງ ການອອກແບບລະບົບການສອນ ເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງຄວາມຮູ້ທີ່ກ່ຽວກັບທິດສະດີການຮຽນຮູ້ຕ່າງ ໆ ຊຶ່ງມີຂັ້ນຕອນການດໍາເນີນການຢ່າງເປັນລະບົບ ແລະ ຖືກຕ້ອງ.

Instructional System Design is a Science ໝາຍເຖິງ ການອອກແບບລະບົບການສອນເປັນວິທະຍາສາດ ປະກອບດ້ວຍຂັ້ນຕອນການອອກແບບ ການພັດທະນາ ການທົດລອງໃຊ້ ການປະເມີນຜົນ ແລະ ການບໍາລຸງຮັກສາ ພາຍໃຕ້ສະຖານນະການທີ່ກຳນົດໄວ້ ໂດຍເປັນຂະບວນການທາງວິທະຍາສາດທີ່ເປັນເຫດເປັນຜົນຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນ.

Instructional System Design is a Reality ໝາຍເຖິງ ການອອກແບບລະບົບການສອນເປັນຂະບວນການຂອງຄວາມຈິງທີ່ສາມາດພິສູດໄດ້ເນື່ອງຈາກອາໄສຫຼັກການຂອງການໃຊ້ເຫດ ແລະ ຜົນບົນພື້ນຖານຂອງ ຄວາມຈິງ ໂດຍຍຶດຫຼັກການສຶກສາ.

2.2 ຮູບແບບການສອນ

2.2.1 ຮູບແບບການສອນ (IM : Instructional Model)

ຮູບແບບການສອນ (IM : Instructional Model) ໝາຍເຖິງ ແນວທາງ ຂະບວນການ ຫຼື ກົນລະຍຸດໃນການນໍາສະເໜີເນື້ອໃນ ແລະ ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ຕາມຂັ້ນຕອນ ແລະ ວິທີການທີ່ມີຜູ້ຊ່ຽວຊານຄິດຄົ້ນຂຶ້ນຊຶ່ງສັງ ເຄາະມາຈາກຫຼັກການສຶກສາ ແລະ ເງື່ອນໄຂການຮຽນຮູ້

ຮູບແບບການສອນມີຈຳນວນຫຼວງຫຼາຍ ແຕ່ຮູບແບບການສອນທີ່ນິຍົມໃຊ້ກັນຢ່າງແພ່ຫຼາຍ ແລະ ໄດ້ມີການນໍາໄປ ປະຍຸກໃຊ້ໃນການອອກແບບການຮຽນການສອນອັນໄດ້ແກ່ ລະບົບການສອນ ແລະ ບົດຮຽນສໍາເລັດຮູບລວມທັງບົດ ຮຽນຄອມພິວເຕີ ມີດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

1. ຮູບແບບການສອນ ADDIE (ADDIE Model)
2. ຮູບແບບການສອນຂອງດິກ ແອນແຄເຣ (Dick and Carey Model)
3. ຮູບແບບການສອນຂອງເກີລາດ ແອນເອລີ (Gerlach and Ely Model)
4. ຮູບແບບການສອນຂອງເນີກ ແອນກູດຕາຊັນ (Knirk and Gustafson Model)
5. ຮູບແບບການສອນຂອງເຈີໂຣລເຄມ (Jerrold Kemp Model)

6. ຮູບແບບການສອນຂອງແຮນນາຟິນ ແອນເປັກ (Hannafin and Peck Model)
7. ຮູບແບບການສອນຂອງບຣາວ ແລະ ຄະນະ (Brown and Others Model)
8. ຮູບແບບການສອນ (Rapid Prototyping Model)

2.2.2 ຮູບແບບການສອນ ADDIE (ADDIE Model)

ADDIE ເປັນຮູບແບບການສອນທີ່ອອກແບບຂຶ້ນມາ ເພື່ອໃຊ້ໃນການອອກແບບ ແລະ ພັດທະນາລະບົບການ

ຮຽນ-ການສອນ ໂດຍອາໄສຫຼັກຂອງວິທີການລະບົບ (System Approach) ຊຶ່ງເປັນທີ່ຍອມຮັບກັນໂດຍທົ່ວ ໄປວ່າສາມາດນຳໄປໃຊ້ອອກແບບ ແລະ ພັດທະນາບົດຮຽນຄອມພິວເຕີໄດ້ເປັນຢ່າງດີບໍ່ວ່າຈະເປັນ CAI / CBT, WBI/WBT ຫຼື e-Learning ກໍຕາມ ເນື່ອງຈາກເປັນຂັ້ນຕອນທີ່ຄອບຄຸມຂະບວນການທັງໝົດ ແລະ ເປັນລະບົບປິດ (Closed System)

ໂດຍພິຈາລະນາຈາກຜົນລັບໃນຂັ້ນປະເມີນຜົນຊຶ່ງເປັນຂັ້ນສຸດທ້າຍແລ້ວນຳຂໍ້ມູນໄປດັດປັບ (Feedback) ຂັ້ນຕອນທີ່ຜ່ານມາທັງໝົດ ADDIE ມາຈາກຕົວອັກສອນຕົວທຳອິດຂອງຂັ້ນຕອນຕ່າງ ໆ ຈຳນວນ 5 ຂັ້ນ ໄດ້ແກ່ Analysis, Design, Development, Implementation ແລະ Evaluation.

ຮູບແບບການສອນ ADDIE ປະກອບດ້ວຍ 5 ຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

1. ການວິເຄາະ (A : Analysis)
2. ການອອກແບບ (D : Design)
3. ການພັດທະນາ (D : Development)
4. ການທົດລອງໃຊ້ (I : Implementation)
5. ການປະເມີນຜົນ (E : Evaluation)

ລາຍລະອຽດແຕ່ລະຂັ້ນ ມີດັ່ງ ນີ້

1. ການວິເຄາະ (A : Analysis) ເປັນຂັ້ນຕອນທຳອິດຂອງຮູບແບບການສອນ ADDIE ຊຶ່ງມີ ຄວາມສຳຄັນຫຼາຍ ເນື່ອງຈາກເປັນຂັ້ນຕອນທີ່ສົ່ງຜົນໄປຍັງຂັ້ນຕອນອື່ນໆ ທັງລະບົບຖ້າການວິເຄາະບໍ່ລະອຽດພຽງພໍຈະເຮັດໃຫ້ຂັ້ນຕອນ ຕໍ່ໄປຂາດຄວາມສົມບູນ ໃນຂັ້ນຕອນນີ້ຈຶ່ງໃຊ້ເວລາດຳເນີນການຄ່ອນຂ້າງຫຼາຍເມື່ອປຽບທຽບກັບຂັ້ນຕອນອື່ນໆ ໂດຍຈະ ຕ້ອງພິຈາລະນາໃນປະເດັນຕ່າງໆ ໄດ້ແກ່ ຄຸນລັກສະນະຂອງຜູ້ຮຽນ, ວັດຖຸປະສົງ, ຄວາມຮູ້, ທັກສະ ແລະ ພຶດຕິກຳທີ່ຄາດ ຫວັງປະລິມານ ແລະ ຄວາມເລິກຂອງເນື້ອຫາ ແລະ ແຫຼ່ງຂໍ້ມູນມີຢູ່ຊຶ່ງປະກອບດ້ວຍການດຳເນີນ ການຕ່າງ ໆ ດັ່ງນີ້.

1.1 ປະເມີນຄວາມຕ້ອງການ ແລະ ຜູ້ຮຽນ (Assess Needs and Audience)

1.2 ກຳນົດເນື້ອຫາທັງໝົດ ແລະ ເປົ້າໝາຍ (Determine Overall Content and Goals)

1.3 ລະບຸລະບົບນິພົນ ແລະ ລະບົບການນຳສົ່ງບົດຮຽນ (Specify Authoring and Delivery Systems)

1.4 ວາງແຜນຂອບເຂດຂອງໂຄງການທັງໝົດ (Plan Overall Project Scope)

1.5 ວາງແຜນກົນລະຍຸດການປະເມີນຜົນທັງໝົດ (Plan Overall Evaluation Strategies)

ຜົນຮັບທີ່ໄດ້ຈາກຂັ້ນຕອນການວິເຄາະ ມີດັ່ງນີ້

1) ລາຍງານຜົນການປະເມີນຄວາມຕ້ອງການ (Needs Assessment Report)

2) ຄຸນລັກສະນະຂອງຜູ້ຮຽນ (Learner Profile)

3) ໂຄງຮ່າງຂອງເນື້ອຫາ (Content Outline)

4) ຂັ້ນຕອນການຮຽນຮູ້ (Learning Hierarchy)

5) ວິທີການອອກແບບ (Design Approach)

6) ຂໍ້ກຳນົດທາງເຕັກນິກ (Technical Specifications)

7) ກົນລະຍຸດການປະເມີນຜົນ (Evaluation Strategies)

8) ຕາຕະລາງເວລາຂອງໂຄງການ (Project Timetable)

ບຸກຄະລາກອນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງໃນຂັ້ນຕອນນີ້ ໄດ້ແກ່ ຜູ້ບໍລິຫານໂຄງການ ຜູ້ຈັດການໂຄງການ

ຜູ້ອອກແບບລະບົບການສອນ ຜູ້ປະເມີນໂຄງການ ໂປຣແກຣມເມີ ແລະ ຜູ້ຊ່ຽວຊານດ້ານຕ່າງ ໆ

2. ການອອກແບບ (D : Design) ເປັນຂັ້ນຕອນທີ່ດຳເນີນການຕ່າງ ໆ ທີ່ຈະນຳໄປສູ່ເປົ້າໝາຍທີ່ຕັ້ງໄວ້

ໂດຍອອກແບບບົດຮຽນຕາມກົນລະຍຸດທີ່ໄດ້ຈາກຂັ້ນຕອນການວິເຄາະຊຶ່ງສ່ວນໃຫຍ່ເປັນການເຮັດວຽກດ້ານເອ

ກະສານເຊັ່ນກັນໂດຍຈະຕ້ອງພິຈາລະນາໃນປະເດັນຕ່າງໆໄດ້ແກ່ວັດຖຸປະສົງຂອງບົດຮຽນການລຽງລຳດັບເນື້ອຫາ

ວິທີການນຳສະເໜີເນື້ອໃນການເລືອກໃຊ້ສື່ ແລະ ການນຳສະເໜີແບບທົດສອບ

ເປັນຕົ້ນຊຶ່ງປະກອບດ້ວຍການດຳເນີນການຕ່າງ ໆ ດັ່ງນີ້

2.1 ຂຽນວັດຖຸປະສົງແຕ່ລະໜ່ວຍ (Write Objectives by Unit)

2.2 ລະບຸການປະຕິສຳພັນຂອງບົດຮຽນ (Specify Instructional Interactions)

2.3 ສ້າງແບບທົດສອບວັດຜົນ (Conduct Performance Test)

2.4 ອອກແບບໜ້າຈໍ ແລະ ກຣາຟິກ (Screen Design and Graphic)

2.5 ອອກແບບເທມເພລດຂອງບົດຮຽນ (Screen Templates Design)

2.6 ຂຽນຜັງງານບົດຮຽນ (Write Lesson Flowcharts)

2.7 ຂຽນບົດດຳເນີນເລື່ອງ (Storyboarding)

2.8 ສ້າງບົດຮຽນຕົ້ນແບບ (Prototyping)

ຜົນລັບທີ່ໄດ້ຈາກຂັ້ນຕອນການອອກແບບ ມີດັ່ງນີ້

1) ວັດຖຸປະສົງຂອງບົດຮຽນ (Objectives)

2) ເນື້ອຫາບົດຮຽນທີ່ອອກແບບ (Design Document)

3) ແບບຝຶກຫັດ ແລະ ແບບທົດສອບວັດຜົນ (Exercises and Performance Test)

4) ຕົ້ນແບບຂອງການຮຽນການສອນ (Instructional Archetypes)

5) ຜັງງານບົດຮຽນ (Lesson Flowcharts)

6) ບົດດຳເນີນເລື່ອງ (Storyboard)

7) ບົດຮຽນຕົ້ນແບບ (Prototype)

ບຸກຄະລາກອນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງໃນຂັ້ນຕອນນີ້ໄດ້ແກ່ ຜູ້ຈັດການໂຄງການ ຜູ້ອອກແບບລະບົບການສອນ ຜູ້ປະເມີນໂຄງການ ໂປຣແກຣມເມີ ຜູ້ອອກແບບກຣາຟິກ ແລະ ຜູ້ສ້າງເນື້ອໃນບົດຮຽນ.

3. ການພັດທະນາ (D : Development)

ເປັນຂັ້ນຕອນທີ່ນຳຜົນລັບທີ່ໄດ້ຈາກຂັ້ນຕອນການອອກແບບມາດຳເນີນການຕໍ່ເປັນການລົງມືປະຕິບັດຈົງ ເພື່ອພັດທະນາເປັນບົດຮຽນຕາມແຜນການທີ່ວິເຄາະໄວ້ຕັ້ງແຕ່ຂັ້ນຕອນທຳອິດ ໂດຍໃຊ້ລະບົບນິພົນ ຫຼື ຊອບແວຄອມພິວເຕີເພື່ອໃຫ້ ໄດ້ມາຊຶ່ງບົດຮຽນຕົ້ນແບບພ້ອມຈະນຳໄປທົດລອງໃຊ້ໃນຂັ້ນຕໍ່ໄປ ຊຶ່ງປະກອບດ້ວຍການດຳເນີນ ການຕ່າງໆ ດັ່ງນີ້.

3.1 ຕຽມວັດສະດຸປະກອບບົດຮຽນ (Preparing Adjunct Materials)

3.2 ຂຽນບົດຮຽນ (Writing/Authoring) ໃນຂັ້ນນີ້ປະກອບດ້ວຍ ການສ້າງສັນກຣາຟິກ (Creating Graphics) ການສ້າງການປະຕິສຳພັນບົດຮຽນ ແລະ ການສ້າງບົດຮຽນພ້ອມແບບທົດສອບ

3.3 ດຳເນີນການຜະລິດ (Conduct Production) ໃນຂັ້ນນີ້ປະກອບດ້ວຍ ການຜະລິດຂັ້ນຕົ້ນ (Pre production) ການຜະລິດຈົງ (Production) ແລະ ການດຳເນີນການຫຼັງການຜະລິດ (Post production)

3.4 ລວມສື່ທັງໝົດເຂົ້ານຳກັນເປັນບົດຮຽນ ແລະ ຂຽນໂປຣແກຣມຈັດການ (Integrating Media and Coding) ຜົນຮັບທີ່ໄດ້ຈາກຂັ້ນຕອນການພັດທະນາ ມີດັ່ງນີ້

1) ວັດສະດຸປະກອບການຮຽນ (Adjunct Materials)

2) ຕົວບົດຮຽນ ປະກອບດ້ວຍຂໍ້ຄວາມ ກຣາຟິກພາບເຄື່ອນໄຫວ ສຽງ ວິດີໂອ ແລະ ການປະຕິສຳພັນ ລວມທັງເອກະສານປະກອບບົດຮຽນ

3) ໂປຣແກຣມການຈັດການບົດຮຽນ ບຸຄະລາກອນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງໃນຂັ້ນຕອນນີ້ ໄດ້ແກ່ ຜູ້ຈັດການໂຄງການ ຜູ້ອອກແບບລະບົບການສອນຜູ້ປະເມີນໂຄງການ ໂປຣແກຣມເມີ ຜູ້ອອກແບບກຣາຟິກ ແລະ ຜູ້ພະລິດບົດຮຽນ

4. ການທົດລອງໃຊ້ (I : Implementation)

ເປັນການນຳບົດຮຽນທີ່ພັດທະນາຂຶ້ນເພື່ອນຳໄປໃຊ້ກັບກຸ່ມເປົ້າໝາຍຕາມວິທີການທີ່ວາງແຜນໄວ້ຕັ້ງແຕ່ຕົ້ນປະກອບດ້ວຍການດຳ ເນີນການຕ່າງ ໆ ດັ່ງນີ້

4.1 ຕິດຕັ້ງບົດຮຽນ (Installation)

4.2 ຈັດຕາຕະລາງເວລາພ້ອມປັບຫຼັກສູດ (Scheduling and Syllabus Adjustment)

4.3 ລົງທະບຽນຮຽນ ແລະ ບໍລິຫານບົດຮຽນ (Enrollment and Administration)

4.4 ປະຖົມນິເທດຜູ້ຮຽນ (Orientation)

4.5 ວາງແຜນການສະໜັບສະໜູນຈາກຜູ້ສອນ (Instructor Plans Facilitation)

4.6 ຈັດສິ່ງສະໜັບສະໜູນບົດຮຽນ (Facilitation of Course)

ຜົນລັບທີ່ໄດ້ຈາກຂັ້ນຕອນການທົດລອງໃຊ້ ມີດັ່ງນີ້

1) ບັນຊີລາຍຊື່ຊັ້ນຮຽນ (Class Roster)

2) ການຮຽນການສອນ (Instructional)

3) ແຜນການສະນັບສະໜູນຈາກຜູ້ສອນ (Instructor's Facilitation Plan)

ບຸກຄະລາກອນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງໃນຂັ້ນຕອນນີ້ ໄດ້ແກ່ ຜູ້ສອນ ຜູ້ຮຽນ ຜູ້ບໍລິຫານຫຼັກສູດ ແລະ ຝ່າຍສະໜັບສະໜູນດ້ານເຕັກນິກ

5. ການປະເມີນຜົນ (E : Evaluation) ເປັນຂັ້ນຕອນສຸດທ້າຍຂອງລະບົບການສອນ ADDIE

ເພື່ອປະເມີນຜົນບົດຮຽນ ແລະ ນຳຜົນທີ່ໄດ້ໄປປັບປຸງ, ແກໄຂ້ ເພື່ອໃຫ້ໄດ້ບົດຮຽນທີ່ມີຄຸນນະພາບ ປະກອບດ້ວຍການດຳເນີນການຕ່າງ ໆ ດັ່ງນີ້

5.1 ຈັດເຮັດເອກະສານໂຄງການ (Documenting Project)

5.2 ທົດສອບບົດຮຽນ (Testing)

5.3 ປັບບົດຮຽນໃຫ້ໃຊ້ງານໄດ້ (Validation)

5.4 ປະເມີນຜົນກະທົບ (Conducting Impact Evaluation)

ຜົນຮັບທີ່ໄດ້ຈາກຂັ້ນຕອນການປະເມີນຜົນ ມີດັ່ງນີ້

1) ເອກະສານໂຄງການ (Documentation) ໄດ້ແກ່ບັນທຶກຂໍ້ມູນດ້ານເວລາ (Record Time Data) ລາຍງານຜູ້ໃຊ້ບົດຮຽນ ແລະ ຜູ້ຄວບຄຸມ (Trainees and Supervisors Report) ແລະ ຜົນສະຫຼຸບຂອງຂໍ້ຄໍາຖາມບົດຮຽນ (Course Review Question Results) ເປັນຕົ້ນ

2) ຄຸນນະພາບຂອງບົດຮຽນ (Quality) ໄດ້ແກ່ປະສິດທິພາບ (Efficiency) ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນ ຂອງຜູ້ຮຽນ (Effectiveness) ແລະ ຄວາມພຶງພໍໃຈ (Satisfaction) ເປັນຕົ້ນ.

3) ລາຍງານຜົນກະທົບຂອງບົດຮຽນ (Impact Evaluation Report) ບຸກຄະລາກນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງໃນ ຂັ້ນຕອນນີ້ໄດ້ແກ່ ຜູ້ຈັດການໂຄງການ ຜູ້ອອກແບບລະບົບການສອນ ຜູ້ປະເມີນໂຄງການ ໂປຣແກຣມເມ ແລະ ຜູ້ຊ່ຽວຊານດ້ານຕ່າງໆ

2.2.3 ຄວາມເປັນມາຂອງການອອກແບບການຮຽນການສອນ

ການອອກແບບການຮຽນການສອນ (ID) ເກີດຈາກການໃຊ້ຂະບວນການຂອງວິທີລະບົບ (system approach) ໃນການຝຶກທະຫານຂອງກອງທັບອາເມຣິກາໃນຊ່ວງສົງຄາມໂລກເທື່ອທີ່ 2 ໂດຍມີຄວາມເຊື່ອວ່າ ການຮຽນຮູ້ໃດໜຶ່ງ ບໍ່ຄວນຈະເກີດຢ່າງບັງເອີຍ ແຕ່ຄວນເກີດຈາກການພັດທະນາສິ່ງຕ່າງ ໆ ຢ່າງເໝາະສົມ ມີຂະບວນການ ມີຂັ້ນຕອນ ແລະ

ສາມາດວັດຜົນຈາກການຮຽນຮູ້ໄດ້ຢ່າງຊັດເຈນຄວາມໝາຍຂອງການອອກແບບການຮຽນການສອນ ການອອກແບບການຮຽນການສອນ ຄື ສາດ (Science) ໃນການກໍານົດລາຍລະອຽດ ລາຍການຕ່າງ ໆ ເພື່ອພັດທະນາ ການປະເມີນ ແລະ ການເຮັດບໍາລຸງຮັກສາໃຫ້ຄົງໄວ້ຂອງສະພາວະຕ່າງ ໆ ເພື່ອເຮັດໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ທັງໃນເນື້ອ ຫາຈໍານວນຫຼາຍ ຫຼື ເນື້ອໃນສັ້ນ ໆ

2.2.4 ບັນຫາໃນລະບົບການຮຽນການສອນ

ເປົ້າໝາຍຫຼັກຂອງຄູ ຫຼື ນັກຝຶກອົບຮົມໃນການສອນຄືການຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ຫຼື ຜູ້ເຂົ້າຮັບການຝຶກອົບຮົມໄດ້ ຮຽນຮູ້ ແລະ

ໃນການຊ່ວຍໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ນີ້ມີບັນຫາຫຼັກໆຢູ່ຫຼາຍປະການທີ່ຜູ້ອອກແບບການຮຽນການສອນຈະ ຕ້ອງໃສ່ໃຈ ແລະ ພະຍາຍາມຫຼີກລ້ຽງ ບັນຫາດັ່ງກ່າວຄື

1. ບັນຫາດ້ານທິດທາງ (Direction)
2. ບັນຫາດ້ານການວັດຜົນ (Evaluation)
3. ບັນຫາດ້ານເນື້ອຫາ ແລະ ການລໍາດັບເນື້ອຫາ (Content and Sequence)
4. ບັນຫາດ້ານວິທີການ (Method)
5. ບັນຫາຂໍ້ຈຳກັດຕ່າງ ໆ (Constraint)

2.2.5 ບັນຫາດ້ານທິດທາງ

ບັນຫາດ້ານທິດທາງຂອງຜູ້ຮຽນກໍຄືຜູ້ຮຽນບໍ່ຮູ້ວ່າຈະຮຽນໄປເພື່ອຫຍັງບໍ່ຮູ້ວ່າຈະຕ້ອງຮຽນຫຍັງຕ້ອງສົນໃຈຈຸດໃດສະໝຸດແລ້ວເວົ້າໄດ້ວ່າເປັນບັນຫາດ້ານຈຸດມຸ້ງໝາຍ, ບັນຫາດ້ານການວັດຜົນ
ບັນຫາການວັດຜົນນີ້ຈະເກີດ ຂຶ້ນກັບທັງ ຜູ້ສອນ ແລະ ຜູ້ຮຽນ ຜູ້ສອນຈະມີບັນຫາ ເຊັ່ນ
ຈະຮູ້ໄດ້ຢ່າງໃດວ່າຜູ້ຮຽນຂອງຕົນເກີດການຮຽນຮູ້ ຫຼື ບໍ່ ຈະຮູ້ໄດ້ຢ່າງໃດ ວ່າວິທີການທີ່ຕົນໃຊ້ຢູ່ນັ້ນໃຊ້ໄດ້ຜົນດີ
ຖ້າຈະປັບປຸງເນື້ອຫາທີ່ສອນຈະປັບປຸງບ່ອນໃດ ຈະໃຫ້ຄະແນນຢ່າງຍຸດຕິທຳໄດ້ຢ່າງໃດ
ບັນຫາຂອງຜູ້ຮຽນກ່ຽວກັບການວັດຜົນອາດເປັນ ຜູ້ຮຽນເອງຮູ້ຫຍັງແຕ່ຈາກສິ່ງນີ້ ຂໍສອບຢາກເກີນໄປ
ຂໍສອບກ່າວມ ອື່ນ ໆ

2.2.6 ບັນຫາດ້ານເນື້ອໃນ ແລະ ການລຳດັບເນື້ອໃນ

ບັນຫານີ້ເກີດຂຶ້ນກັບຄູ ແລະ ຜູ້ຮຽນເຊັ່ນດ່ຽວກັນ ໃນສ່ວນຂອງຄູອາດຈະສອນເນື້ອຫາທີ່ບໍ່ຕໍ່ເນື່ອງກັນ
ເນື້ອຫາຍາກເກີນໄປ ເນື້ອຫາບໍ່ກົງກັບຈຸດມຸ້ງໝາຍ ເນື້ອຫາບໍ່ສຳພັນກັນ ແລະ ອື່ນໆ ອີກຫຼວງຫຼາຍ
ໃນສ່ວນຂອງຜູ້ຮຽນ ກໍຈະເກີດບັນຫາເຊັ່ນດ່ຽວກັບທີ່ກ່າວຂ້າງຕົ້ນອັນເປັນຜົນມາຈາກຄູ ອາດເປັນການສອນ ຫຼື
ວິທີການສອນຂອງຄູເຮັດໃຫ້ ຜູ້ຮຽນເບື້ອໝ່າຍ ບໍ່ຢາກເຂົ້າຫ້ອງຮຽນ ມີທັດສະນະຄະຕິທີ່ບໍ່ດີຕໍ່ການຮຽນສິ່ງນັ້ນ
ໆ ຫຼື ບັນຫາການສອນທີ່ບໍ່ສອດ ຄ້ອງກັບຈຸດມຸ້ງໝາຍທີ່ຕັ້ງເອົາໄວ້ ເຊັ່ນ
ຕັ້ງເປົ້າໝາຍໄວ້ວ່າໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດໃຊ້ກ້ອງຖ່າຍວິດີໂອໄດ້ຢ່າງຊຳນານ ແຕ່ວິທີສອນ
ກັບບັນລະຍາຍໃຫ້ຟັງຢ່າງດຽວ ແລະ ຜູ້ຮຽນບໍ່ມີສິດຈັບກ້ອງ ຫຼື ບໍ່ໄດ້ປະຕິບັດຕົວຈິງ ເປັນຕົ້ນ.

2.3 ອົງປະກອບຂອງການອອກແບບການຮຽນ-ການສອນ

ດັ່ງໄດ້ກ່າວຂ້າງຕົ້ນວ່າການອອກແບບການຮຽນການສອນໃຫ້ຫຼັກການແນວທາງຂອງລະບົບດັ່ງນັ້ນໃນກາ
ນອອກ ແບບການຮຽນການສອນຈຶ່ງປະກອບດ້ວຍອົງປະກອບຕ່າງ ໆ ທີ່ສຳພັນກັນຢ່າງແຍກບໍ່ໄດ້ ແລະ
ໃນຂະບວນການ ອອກແບບການຮຽນການສອນກໍຈະມີກົນໄກໃນການປັບປຸງແກ້ໄຂຕົວເອງ ອັນໄດ້ແກ່
ຂະບວນການໃຊ້ຂໍ້ມູນປ້ອນກັບ (Feedback) ຈາກການປະເມີນຜົນທີ່ເອີ້ນວ່າ ການປະເມີນຜົນເພື່ອການປັບປຸງ
(formative evaluation)

ເນື່ອງຈາກມີຮູບແບບ (Model) ສຳລັບນຳໄປໃຊ້ໃນການອອກແບບການຮຽນການສອນຢູ່ຫຼວງຫຼາຍຈຶ່ງ
ມີຄວາມຫຼາກຫຼາຍໃນອົງປະກອບໃນຮູບແບບນັ້ນ ໆ ແຕ່ຢ່າງໃດກໍຕາມ
ຮູບແບບການຮຽນການສອນໃດໜຶ່ງກໍຈະຍຶດແນວ ທາງຂອງຮູບແບບດັ້ງເດີມ (generic model) ດັ່ງນີ້

1. ການວິເຄາະ (Analysis)
- 2.. ການອອກແບບ (Design)

3. ການພັດທະນາ (Development)
4. ການນຳໄປໃຊ້ (Implementation)
5. ການປະເມີນຜົນ (Evaluation)

ຈາກຮູບແບບດັ່ງເດີມ (Generic model) ນີ້ຈະມີຜູ້ຮູ້ຕ່າງໆ ນຳໄປສັງເກດເປັນຮູບແບບຕ່າງໆ ຫຼວງຫຼາຍ ຕາມຄວາມເຊື່ອຄວາມຕ້ອງການຂອງຕົນ ຮູບແບບຕ່າງໆ ຂອງການອອກແບບການຮຽນການສອນ.

2.4 ສັງເກດການສອນ

ການສັງເກດການສອນມີວັດຖຸປະສົງ

ເພື່ອສຶກສາຮວບຮວມຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບບັນດາການສະແດງອອກໃນລັກສະນະທາງ ພຶດຕິກຳການຮຽນການສອນ ທັງຂອງຄູ ແລະ ນັກຮຽນ ອາດລວມໄປເຖິງສິ່ງຕ່າງໆທີ່ກ່ຽວຂ້ອງເຊັ່ນ: ວັດຖຸປະກອນ ແລະ ສະຖານນະການຕ່າງໆ ທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນ ຫ້ອງຮຽນລະຫວ່າງ ທີ່ມີກິດຈະກຳການຮຽນ ການສອນ ເພື່ອນຳຂໍ້ມູນທີ່ໄດ້ໄປວິເຄາະ ແລະ ພິຈາລະນາກຳນົດຍຸດທະວິທີ ການສອນ ແລະ ພັດທະນາພຶດຕິກຳການສອນ ຂອງຄູ, ການສັງເກດການສອນຕາມປົກກະຕິຈະແບ່ງອອກເປັນ 2 ແບບ ຄື: ແບບມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ແບບບໍ່ມີສ່ວນຮ່ວມ.

1. ການສັງເກດແບບມີສ່ວນຮ່ວມ (Participant Observation)

ໝາຍເຖິງຜູ້ສັງເກດມີສ່ວນຮ່ວມທຸກກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວທຸກໆເວລາໃນຫ້ອງຮຽນ ໂດຍການມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນການສອນ ເຊິ່ງການສັງເກດແບບນີ້ ສາມາດຊ່ວຍ ໃຫ້ໄດ້ຂໍ້ມູນທີ່ເປັນຄວາມຈິງຫຼາຍ ທີ່ສຸດ ເຊິ່ງແບ່ງໄດ້ 3 ແບບ ຄື:

- (1) ແບບມີສ່ວນຮ່ວມສົມບູນ (Complete Participant)
- (2) ແບບມີສ່ວນຮ່ວມໃນຖານະຜູ້ສັງເກດ (Participant as Observation)
- (3) ແບບບໍ່ມີສ່ວນຮ່ວມໂດຍສົມບູນ (Observation as Participant)

2. ການສັງເກດແບບບໍ່ມີສ່ວນຮ່ວມ (Non- Participant Observation) ຄື

ໝາຍເຖິງຜູ້ສັງເກດ ຈະບໍ່ໄດ້ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳຕ່າງໆ ໃນຫ້ອງຮຽນໂດຍກົງ, ຜູ້ສັງເກດຈະເລືອກຕຳແໜ່ງໃດໜຶ່ງຂອງ ຫ້ອງຮຽນເພື່ອສັງເກດກຸ່ມເປົ້າໝາຍ ເຊິ່ງແບ່ງໄດ້ 2 ແບບ ຄື:

- (1) ສັງເກດໂດຍບໍ່ໃຫ້ຜູ້ຖືກສັງເກດຮູ້ຕົວ
- (2) ສັງເກດໂດຍຜູ້ຖືກສັງເກດຮູ້ຕົວ

ກ. ສິ່ງທີ່ຕ້ອງສັງເກດໃນການສັງເກດການສອນ

1. ພຶດຕິກຳການສອນຂອງຄູ ແລະ ພຶດຕິກຳການຮຽນຂອງນັກຮຽນ
2. ການຈັດການໃນຊັ້ນຮຽນ ເຕັກນິກວິທີທີ່ຄູສ້າງບັນຍາກາດເພື່ອການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນ

3. ຄວາມສໍາພັນລະຫວ່າງບຸກຄົນໃນຊັ້ນຮຽນ ລະຫວ່າງຄູກັບນັກຮຽນ ແລະ ນັກຮຽນກັບນັກຮຽນ
4. ການມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳການສອນຂອງນັກຮຽນ ເຊັ່ນ ການຖາມ ແລະ ຕອບຄໍາຖາມ ການສົນທະນາ ການເຮັດວຽກທີ່ໄດ້ຮັບມອບໝາຍ
5. ຄວາມແຕກຕ່າງໃນດ້ານສະຖານທີ່ສະພາບແວດລ້ອມ ແລະ ຖານະທາງເສດຖະກິດຂອງນັກຮຽນ
6. ຄວາມແຕກຕ່າງຂອງບົດບາດຂອງຜູ້ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງທັງແບບຖາວອນ ແລະ ແບບຊົ່ວຄາວ
7. ຄວາມແຕກຕ່າງດ້ານປະຕິສໍາພັນຂອງບຸກຄົນ ເວລາ ສະຖານທີ່

ຂ. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການສັງເກດການສອນ

ເຄື່ອງມືສັງເກດການສອນ ສ້າງຂຶ້ນໂດຍມີວັດຖຸປະສົງເພື່ອ ບັນທຶກຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບພຶດຕິກຳ ຫຼື ສະຖານນະການໃນການຮຽນການສອນ ແລະ ນຳມາວິເຄາະເພື່ອໃຫ້ຄຸນຄ່າ ແລະ ພິຈາລະນາປັບປຸງລັກສະນະທີ່ແຕກຕ່າງກັນໄປຕາມວັດຖຸປະສົງຂອງເຄື່ອງມືປະເພດນັ້ນໆເຊັ່ນ:

1. ເຄື່ອງມືສັງເກດກະບວນການສອນຂອງຄູ ສ້າງຂຶ້ນເພື່ອໃຊ້ໃນການກຳນົດພຶດຕິກຳການສອນຂອງຄູ ສາລະສໍາຄັນປະກອບດ້ວຍ ພຶດຕິກຳທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບຄວາມພ້ອມໃນການຮຽນ ການໃຊ້ຄວາມຮູ້ໃໝ່ ການໃຊ້ສື່ການສອນ ການກວດສອບຄວາມຮູ້ ການຄວບຄຸມ ແລະ ການເສີມແຮງ ເປັນຕົ້ນ

2. ເຄື່ອງມືສັງເກດພຶດຕິກຳທາງວາຈາ

ເປັນເຄື່ອງມືທີ່ສ້າງຂຶ້ນເພື່ອໃຊ້ບັນທຶກພຶດຕິກຳການມີປະຕິສໍາພັນທາງ

ການເວົ້າລະຫວ່າງຄູກັບນັກຮຽນໃນລັກສະນະຕ່າງໆ ຊຶ່ງອາດເປັນການເວົ້າເພື່ອອະທິບາຍຊື່ແຈງສະແດງເຫດຜົນ ເວົ້າເພື່ອເສີມແຮງ ເພື່ອໂນ້ມນ້າວຊັກຈູງ ກະຕຸ້ນຍ້ວຍ ເວົ້າເພື່ອສະຫຼຸບບົດຮຽນ ເປັນຕົ້ນ.

3. ເຄື່ອງມືສັງເກດພຶດຕິກຳການເຄື່ອນໄຫວຂອງຄູ

ເພື່ອໃຊ້ໃນການປັບປຸງພຶດຕິກຳການເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍຂອງຄູ ໃຫ້ມີຄວາມເໝາະສົມ

ລາຍລະອຽດຂອງເຄື່ອງມືປະກອບດ້ວຍລາຍການພຶດຕິກຳເພື່ອຜູ້ນິເທດ ແລະ ຄູໄດ້ຮ່ວມກັນພິຈາລະນາກຳນົດວ່າ ຈະສັງເກດເພື່ອປັບປຸງພຶດຕິກຳດ້ານໃດແດ່

4. ເຄື່ອງມືສັງເກດສະຖານນະການການສອນໃນຊັ້ນຮຽນ ອັນເກີດຈາກປະຕິສໍາພັນລະຫວ່າງຄູ ນັກຮຽນ ການໃຊ້ ວັດຖຸປະກອນຕ່າງໆ ລວມທັງສະພາບແວດລ້ອມທາງກາຍະພາບອື່ນໆ ທີ່ນຳມາໃຊ້ໃນການຈັດການຮຽນການສອນເພື່ອ ນຳໄປປັບປຸງແກ້ໄຂ.

ຄ. ເຕັກນິກທີ່ໃຊ້ໃນການສັງເກດການສອນ

1. ສັງເກດ ແລະ ຈົດບັນທຶກສິ່ງທີ່ເບິ່ງເຫັນຢ່າງວ່ອງໄວ
2. ສັງເກດ ແລະ ຈົດບັນທຶກເຫດການທີ່ສະດຸດຕາ
3. ສັງເກດສິ່ງທີ່ຂັດແຍ່ງ ຫຼື ສິ່ງທີ່ແຕກຕ່າງ

ງ. ຫຼັກໃນການສັງເກດການສອນ

1. ຕ້ອງຮອບຮູ້ໃນສິ່ງທີ່ຈະສັງເກດ ໂດຍສຶກສາຂໍ້ມູນນັ້ນໆ ມາກ່ອນລ່ວງໜ້າ

2. ມີຈຸດມັງໝາຍໃນການສັງເກດທີ່ແນ່ນອນ ມີຂອບເຂດເລື່ອງ ແລະ ໄລຍະເວລາໃນການສັງເກດຊັດເຈນ
3. ມີລະບົບໃນການສັງເກດທີ່ດີ ມີຄວາມຕັ້ງໃຈ ບໍ່ສັງເກດແຕ່ພຽງຜິວເຜິນ
4. ເຮັດໃຫ້ເປັນເຊິງປະລິມານເພື່ອສະດວກຕໍ່ການແປຄວາມໝາຍ
5. ບາງເລື່ອງຕ້ອງເຮັດການສັງເກດຫຼາຍເທື່ອເພື່ອຫາຂໍ້ສະຫຼຸບ
6. ວາງຕົວເປັນກາງບໍ່ລ່າອຽງບັນທຶກເຫດການຕາມການຮັບຮູ້

● ເອກະສານສໍາລັບນັກສຶກສາຄູ

ໃບກົດຈະກຳ 1

ການວິເຄາະສະພາບແວດລ້ອມຂອງຫ້ອງຮຽນ

ຊື່ກຸ່ມສັງເກດການສອນ.....
 ຊື່ໂຮງຮຽນ.....ຫ້ອງ.....ຊັ້ນ.....
 ວິຊາ.....ຫົວບົດ/ເນື້ອໃນບົດຮຽນ.....
 ຊົ່ວໂມງທີ.....ວັນ, ເດືອນ, ປີ.....

ຄໍາແນະນຳ: ພາບຫຼັງທີ່ຄູໄດ້ແນະນຳກ່ຽວກັບການໄປສັງເກດການສອນ

ເພື່ອນຳເອົາຂໍ້ມູນມາວິເຄາະກ່ຽວກັບສະພາບແວດລ້ອມຂອງຫ້ອງຮຽນ

ເຊິ່ງຈະເປັນແນວທາງໃນການອອກແບບແຜນການສອນຂອງນັກສຶກສາ. ດັ່ງນັ້ນ,
 ແນະນຳໃຫ້ແຕ່ກຸ່ມສາມາດປະຕິບັດຕາມຂັ້ນຕອນລຸ່ມນີ້:

- 1) ປະສານກັບໂຮງຮຽນໃດໜຶ່ງເພື່ອລົງສັງເກດການສອນ (ກໍລະນີຄູປະຈຳລາຍວິຊາໄດ້ປະສານໄວ້ໃຫ້ແລ້ວ ແມ່ນສາມາດໄປສັງເກດການສອນໄດ້ເລີຍ)
- 2) ນຳໃຊ້ຮ່າງສັງເກດການສອນ ແລະບັນທຶກຕາມລາຍການສັງເກດ ພ້ອມທັງຂຽນຄໍາເຫັນຂອງຕົນເອງ ຫຼື ກຸ່ມໃສ່ແຕ່ລະລາຍການ.
- 3) ແຕ່ລະຄົນ ຫຼື ກຸ່ມສັງລວມຜົນການສັງເກດເພື່ອມາລາຍງານ ແລະ ແລກປ່ຽນກັບຄູ ແລະ ນັກສຶກສາດ້ວຍກັນໃນຊົ່ວໂມງຕໍ່ໄປ.
- 4) ນັກສຶກສາສາມາດນຳໃຊ້ອຸປະກອນໄອຊີທີເຊັນ: ກອງຖ່າຍຮູບ ຫຼື ໂທລະສັບມືຖື ເພື່ອເກັບຮູບພາບ ຫຼື ຖ່າຍເປັນວິດີໂອ ເພື່ອສະດວກໃນການວິເຄາະຫຼາຍຂຶ້ນ.

ໝາຍເຫດ: ກໍລະນີນັກສຶກສາມີວິດີໂອກ່ຽວກັບການສອນລາຍວິຊາໃດໜຶ່ງ ກໍສາມາດພາກັນເບິ່ງວິດີໂອ ແລ້ວບັນທຶກໃສ່ຮ່າງສັງເກດ

ຮ່າງລົງສັງເກດການສອນ

ລາຍການສັງເກດ	ບັນທຶກ ຜົນການສັງເກດ	ຄໍາເຫັນ ຂອງຜູ້ສັງເກດ
--------------	------------------------	-------------------------

1. ການກະກຽມຄວາມພ້ອມໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນ(ໃຊ້ນມີການສ້າງສິ່ງຈູງໃຈ, ມີວິທີການຄຸ້ມຄອງຫ້ອງຮຽນທີ່ດີ)		
2. ການນຳສະເໜີ ແລະ ການແນະນຳຄວາມຮູ້ໃໝ່ໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນ		
3. ກິດຈະກຳການຮຽນການສອນລົງເລິກໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ປະຕິບັດຈິງ		
4. ການນຳໃຊ້ສື່ການຮຽນການສອນ (ເປັນສື່ການສອນ ຫຼື ການນຳໃຊ້ເຄື່ອງມື ICT ຕ່າງໆ)		
5. ການປະເມີນຜົນ (ຄູໄດ້ນຳໃຊ້ ຫຼື ມີເຕັກນິກໃນການປະເມີນຜົນແນວໃດ?)		
6. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງນັກຮຽນ(ຄູເອົາໃຈໃສ່ຕໍ່ຄວາມແຕກຕ່າງຂອງນັກຮຽນແຕ່ລະຄົນ)		

ຊື່ບຸກຄົນ ຫຼື ກຸ່ມສັງເກດການສອນ:

1).....

2).....

3).....

ເອກະສານອ້າງອີງ

ການອອກແບບແຜນການຮຽນການສອນ

https://docs.google.com/document/d/1LzvwDmAAce9eC4I_pU6hGLAo8q2_pKPVtL9Fw mLvyk/preview?hgd=1

ການສັງເກດການສອນ ວິທີສັງເກດການສອນ <http://www.anantasook.com/teaching-observation/>

3. ການສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ທົດລອງສອນ

ກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ	ການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີເຂົ້າໃນ ການຮຽນການສອນ	ວິທີການປະເມີນ
3.1 ການສ້າງແຜນການຮຽນການສອນ ກິດຈະກຳທີ 1: ລາຍງານຜົນສັງເກດການສອນ (ເວລາ 50 ນາທີ) - ຕາງໜ້າກຸ່ມຂຶ້ນລາຍງານຜົນຈາກການລົງສັງເກດການສອນ - ແຕ່ລະກຸ່ມສະທ້ອນຄືນຜົນຂອງການສັງເກດຂອງກຸ່ມອື່ນໆ - ສະຫຼຸບຜົນການສັງເກດການສອນ - ຄູແນະນຳແຕ່ລະກຸ່ມສຶກສາຕົວຢ່າງແຜນການສອນ (TPACK Analysis) ເຊິ່ງມີວິຊາ: ພາສາລາວ, ເຄມີສາດ, ຊີວະສາດ, ຟີຊິກ, ຄະນິດສາດ, ວິທະຍາສາດ (ສຳລັບສາຍຄູປະຖົມ ແລະ ຄູອະນຸບານແມ່ນສາມາດເບິ່ງບົດແບບຢ່າງໃນລາຍວິຊາພາສາລາວ ຫຼື ວິຊາວິທະຍາສາດແທນ) - ຕາງໜ້າກຸ່ມລາຍງານ	1) ຄອມພິວເຕີ 2) Google docs	ນຳໃຊ້ຮ່າງການສະທ້ອນຄືນສຳລັບບົດສອນ (Feedback list)

● ຄູ່ແນະນຳເພີ່ມຕື່ມກ່ຽວກັບການອອກແບບແຜນການສອນ ກິດຈະກຳ 2: ການສ້າງແຜນການສອນແບບປະສົມປະສານ (ເວລາ 50 ນາທີ) ● ແຕ່ລະກຸ່ມອອກແບບ ແລະ ສ້າງແຜນການສອນຕາມຮ່າງ (TPACK Analysis) ● ລາຍງານ ແລະ ສະທ້ອນຄືນ ກິດຈະກຳ 3: ການທົດລອງສອນ ແລະ ສະທ້ອນຄືນ (ເວລາ 100 ນາທີ) ● ແຕ່ລະກຸ່ມສາທິດການສອນ, ການສາທິດການສອນຂອງແຕ່ລະກຸ່ມໃຊ້ເວລາກຸ່ມລະ 10 ນາທີ. ● ສົນທະນາ ແລະ ສະທ້ອນຄືນ ໃຊ້ເວລາກຸ່ມລະ 10 ນາທີ. ● ສະຫຼຸບການສາທິດການສອນ ● ຄູ່ແນະນຳກ່ຽວກັບການປະມົນຜົນທີ່ນຳໃຊ້ເຄື່ອງມື ICT ● ຄູ່ສະຫຼຸບຄືນພາບລວມ ແລະ ຄວາມຄາດຫວັງຂອງວິຊານີ ● ຄູ່ສົມທົບກັບຄູສອນລາຍວິຊາວິທີສອນໃນການປະເມີນຜົນຈົບລາຍວິຊາ.		
ໝາຍເຫດ (ສຳລັບການລົງສັງເກດ, ແນະນຳໃຫ້ຄູໄດ້ກະກຽມ ຫຼື ປະສານກັບໂຮງຮຽນສາມັນເພື່ອອຳນວຍຄວາມສະດວກໃຫ້ນັກສຶກສາໄດ້ໄປສັງເກດການສອນ. ກໍລະນີບໍ່ສາມາດໄປສັງເກດການສອນໄດ້, ຄູສາມາດນຳໃຊ້ຂໍ້ມູນທີ່ມີຢູ່ໃນບົດລາຍງານການລົງປະສົບການໃນໂຮງຮຽນມາວິເຄາະ ແລະ ສະທ້ອນຄືນສິ່ງທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ຫຼື ພົວພັນກັບການຈັດການຮຽນການສອນທີ່ນຳໃຊ້ ICT)		
ເນື້ອໃນ		

- ເອກະສານສໍາລັບຄູສອນ

3.1 ການສ້າງແຜນການຮຽນການສອນ

ແຜນການສອນປຽບເໝືອນແຜນທີ່ນໍາທາງສໍາລັບຜູ້ສອນທີ່ໃຊ້ໃນການດໍາເນີນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນ ເປັນການອະທິບາຍລາຍລະອຽດກ່ຽວກັບການຮຽນການສອນໃນແຕ່ລະເທື່ອວ່າຈະສອນເນື້ອໃນຫຍັງ ມີຈຸດປະສົງເພື່ອຫຍັງ ຈັດກິດຈະກຳເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ຢ່າງໃດໃຊ້ສິ່ງໃດໃນການຮຽນ ແລະ ໃຊ້ວິທີການວັດຜົນປະເມີນຜົນຢ່າງໃດເພື່ອທີ່ຈະໃຫ້ການຈັດການຮຽນໄດ້ບັນລຸເປົ້າໝາຍຕາມມາດຕະຖານຂອງຫຼັກສູດນອກຈາກນີ້ແຜນການຈັດ ການຮຽນຍັງເປັນສິ່ງທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ສອນໄດ້ຕຽມຄວາມພ້ອມໃນການຈັດການຮຽນໄວ້ລ່ວງໜ້າໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນດັ່ງນັ້ນການ ສ້າງແຜນການຈັດການຮຽນຈຶ່ງເປັນສິ່ງສໍາຄັນທີ່ຜູ້ສອນຈະຕ້ອງມີຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈໃນເລື່ອງຂອງຫຼັກສູດແຖນກາງ ແລະ ຫຼັກສູດສະຖານສຶກສາເພື່ອໃຫ້ສາມາດວາງແຜນ ແລະ ອອກແບບແຜນການຈັດການຮຽນໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງເໝາະສົມ ອັນຈະນໍາໄປສູ່ການຈັດການຮຽນໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບເພື່ອໃຫ້ບັນລຸຜົນຕາມເປົ້າໝາຍຂອງຫຼັກສູດ

o ຕົວຢ່າງແຜນການສອນແຕ່ລະສາຂາວິຊາ (ທວນຄືນວິຊາວິທີສອນຂອງສາຍຮຽນ)

o ຕົວຢ່າງແຜນການສອນ (TPACK Analysis) ຂອງແຕ່ລະສາຂາວິຊາ (ຕົວຢ່າງ 1-6)

3.2 ການທົດລອງສອນ ແລະ ສະຫ້ອນຄືນ

- ເອກະສານສໍາລັບນັກສຶກສາຄູ

ໃບກິດຈະກຳ 2 ການທົດລອງສອນ

ຊື່ກຸ່ມ.....

ວິຊາ.....ຫົວບົດ/ເນື້ອໃນບົດຮຽນ.....

.....

ຈຳນວນຊົ່ວໂມງ.....ຫ້ອງ.....ຊັ້ນ.....

.....

ຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້:.....

.....

ເວລາ:

ຄໍາແນະນຳ:

ໃຫ້ນັກສຶກສາແຕ່ລະກຸ່ມເລືອກວິຊາໃດວິຊາໜຶ່ງ,

ຫົວບົດໃດໜຶ່ງນຳມາອອກແບບແຜນການສອນທີ່ມີການປະສົມປະສານ ICT ໃນໄລຍະເວລາ 50 ນາທີ,

ຈາກນັ້ນແຕ່ລະກຸ່ມຈະໄດ້ສາທິດການສອນ ພ້ອມທັງສະທ້ອນຄືນການນຳສະເໜີຂອງແຕ່ລະກຸ່ມ.

ແຕ່ລະກຸ່ມສາມາດນຳໃຊ້ຮ່າງການສະທ້ອນຄືນເປັນເຄື່ອງມືໃນການແລກປ່ຽນກັບກຸ່ມອື່ນໆ.

ສັງລວມຄວາມຄິດເຫັນຂອງກຸ່ມຕໍ່ບົດສອນ ແລະ ການສາທິດການສອນ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ຮ່າງການສະທ້ອນຄືນສໍາລັບບົດສອນ (Feedback list)

ລາຍການສະທ້ອນຄືນສໍາລັບບົດສອນ (Feedback list)	ໃຊ້ໄດ້	ປັບປຸງ
1. ຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້ສາມາດວັດໄດ້ປະເມີນຜົນໄດ້		
2. ກິດຈະກຳການຮຽນການສອນສອດກ່ຽວກັບຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້		
3. ລຳດັບຂອງການຈັດການຮຽນການສອນເຂົ້າໃຈງ່າຍ ບໍ່ສັບສົນ		
4. ມີການກະກຽມຄວາມພ້ອມໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນ		
5. ມີວິທີ ຫຼື ເຕັກນິກໃນການບໍລິຫານ ແລະ ຄຸ້ມຄອງຫ້ອງຮຽນ		
6. ກິດຈະກຳລົງເລິກໃຫ້ນັກຮຽນທຸກຄົນມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ປະຕິບັດຈິງ		

7. ກິດຈະກຳເໝາະສົມກັບຄວາມແຕກຕ່າງຂອງນັກຮຽນໃນຫ້ອງຮຽນ		
8. ສື່ການຮຽນການສອນມີຄວາມເໝາະສົມກັບກິດຈະກຳ		
9. ເຄື່ອງມື ICT ສອດຄ່ອງ ແລະ ເໝາະສົມກັບກິດຈະກຳ		
10. ເວລາຂອງແຕ່ລະກິດຈະກຳມີຄວາມເໝາະສົມ		
11. ມີແຜນ ຫຼື ວິທີການປະເມີນຜົນທີ່ເໝາະສົມ		
ເອກະສານອ້າງອີງ ການສ້າງແຜນການສອນແບບປະສົມປະສານ https://www.princess-it.org/images/book/ict_integration.pdf		

ຕົວຢ່າງ <https://edtechbooks.org/>

ການວິເຄາະບົດສອນຕາມແບບ TPACK

ຕົວຢ່າງ 1: ວິຊາ ຊີວະສາດ

ຫົວຂໍ້ : ຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບສິ່ງແວດລ້ອມ, ລະບົບນິເວດ ແລະ ມົນລະພິດ

ຈຸດປະສົງ:

- ອະທິບາຍຄວາມຮູ້ເບື້ອງຕົ້ນກ່ຽວກັບສິ່ງແວດລ້ອມ ແລະ ການພັດທະນາແບບຍືນຍົງ
- ມີຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບສິ່ງແວດລ້ອມໂດຍລວມ ແລະ ສະພາບສິ່ງແວດລ້ອມໃນລາວ

ເວລາ 90 ນາທີ

ດ້ານວິທີສອນ (Pedagogical Knowledge)	ເນື້ອໃນທີ່ຈະສອນ (Content Knowledge)	ເຕັກໂນໂລຊີ ແລະ ສື່ການສອນ (Technology Knowledge)	ເວລາ
ສົ່ງຈູງໃຈ, ຄວາມເອົາໃຈໃສ່, ການຄຸ້ມຄອງ ງູ່ຫ້ອງຮຽນ	1) ເຂົ້າຫ້ອງ ແລະ ຈັດຕັ້ງຫ້ອງ (Zoom, Google Meet..) 2) ນຳວິດີໂອໃຫ້ນັກຮຽນເບິ່ງ ເພື່ອນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ (video, YouTube...) ຄຳຖາມ: ບົດບາດ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງສິ່ງແວດລ້ອມມີຫຍັງ ແດ່?	(Zoom, Google Meet.. (Video, YouTube...	10 ນາທີ
ການນຳສະເໜີ, ການປະກອບຄວາມຮູ້	1) ນຳສະເໜີຫົວຂໍ້ບົດ (PPT) 2) ຄວາມດຸນດ່ຽງຂອງລະບົບນິເວດ. 3) ການປັບຕົວຂອງລະບົບນິເວດ. 4) ການສູນເສຍ ແລະ ການເພີ່ມທະວີ.	PPT, Zoom, Google Meet	20 ນາທີ
ການປະຕິບັດ, ການປະຕິບັດທີ່ມີການຄວບຄຸມ	1) ຄູ່ແບ່ງກຸ່ມ 2) ຄູ່ວາງລິ້ງຜ່ານ chat ໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໄປເບິ່ງລາຍລະອຽດຂອງເນື້ອໃນ	Zoom, Google Meet, web	20 ນາທີ

ການຜະລິດ, ການນຳໃຊ້,ການໂອນ, ການສື່ສານ	1) ຄູໃຫ້ນັກຮຽນແລກປ່ຽນຄວາມຮູ້ກັນພາຍໃນກຸ່ມ (ກຸ່ມຍ່ອຍ) 2) ຄູໃຫ້ນັກຮຽນກັບເຂົ້າມາກຸ່ມໃຫຍ່ (ທັງໝົດຫ້ອງ) 3) ຄູໃຫ້ຕົວແທນກຸ່ມລາຍງານຜົນການຮຽນຮູ້	Zoom, Google Meet, Chat	30 ນາທີ
ການສັງລວມ, ການທົບທວນປັບປຸງ	1) ຄູສະໜັບເນື້ອໃນທີ່ສຳຄັນ (PPT) 2) ອາຈານອະທິບາຍ ແລະ ສົນທະນາກັບນັກຮຽນຫຼັງຈາກນັ້ນອາຈານແບ່ງກຸ່ມຈັດກິດຈະກຳ	PPT, Mind map Zoom, Google Meet, Chat	20 ນາທີ

ຕົວຢ່າງ 2 : **ວິຊາ:** ວິທະຍາສາດ

ຫົວຂໍ້: ລະບົບນິເວດ **ລະດັບຊັ້ນຮຽນ:** ມັດທະຍົມສຶກສາຕອນຕົ້ນ (ມ. 2)

ຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້: ເພື່ອໃຫ້ນັກສາມາດ:

ບອກຄວາມໝາຍຂອງລະບົບນິເວດ

ອະທິບາຍບົດບາດຂອງສິ່ງມີຊີວິດໃນລະບົບນິເວດ

ເວລາ: 60 ນາທີ

ດ້ານວິທີສອນ (Pedagogical Knowledge)	ເນື້ອໃນທີ່ຈະສອນ (Content Knowledge)	ເຕັກໂນໂລຊີ ແລະ ສື່ການສອນ (Technology Knowledge)	ເວລາ
ສິ່ງຈູງໃຈ, ຄວາມເອົາໃຈໃສ່, ການຄຸ້ມຄອງຫ້ອງຮຽນ	1) ເຂົ້າຫ້ອງ ແລະ ຈັດຕັ້ງຫ້ອງ Zoom, Google Meet.. 2) ນຳວິດີໂອໃຫ້ນັກຮຽນເບິ່ງ ເພື່ອນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ (video, YouTube...) ຄຳຖາມ: ເປັນຫຍັງເວລານັກຮຽນຖິ້ມເສດຜັກລົງດິນມັນ ຈຶ່ງມີການເນົ່າເປື້ອນ?	(Zoom, Google Meet..) Video, YouTube...	10 ນາທີ
ການນຳສະເໜີ, ການປະກອບຄວາມຮູ້	1) ນຳສະເໜີຫົວຂໍ້ບົດ (PPT) 1. ຄວາມໝາຍຂອງລະບົບນິເວດ 2. ບົດບາດຂອງສິ່ງມີຊີວິດ - ຜູ້ຜະລິດ - ຜູ້ບໍລິໂພກ - ຜູ້ຢ່ອຍສະຫຼາຍ 2) ຄູແນະນຳກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໃນຊົ່ວໂມງນີ້ 3) ຄູໃຫ້ຄຳຖາມ 1. ລະບົບນິເວດໝາຍເຖິງຫຍັງ? 2. ບົດບາດຂອງສິ່ງທີ່ມີຊີວິດໃນລະບົບນິເວດມີຈັກກຸ່ມ? ຄືກຸ່ມໃດແດ່? 3. ແຕ່ລະກຸ່ມມີບົດບາດຫຍັງແດ່ໃນລະບົບນິເວດ?	PPT Zoom, Google Meet	3 ນາທີ
ການປະຕິບັດ, ການປະຕິບັດທີ່ມີການຄວບຄຸມ	1) ຄູແບ່ງກຸ່ມ 2) ຄູວາງລິ້ງຜ່ານ Chat ໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໄປເບິ່ງລາຍລະອຽດຂອງເນື້ອໃນ https://www.seub.or.th/blogging/knowledge/	Zoom, Google Meet, web	30 ນາທີ

ການຜະລິດ, ການນຳໃຊ້, ການໂອນ[HN5] , ການສື່ສານ	1) ຄູໃຫ້ນັກຮຽນແລກປ່ຽນຄວາມຮູ້ກັນພາຍໃນກຸ່ມ (ກຸ່ມຍ່ອຍ) 2) ຄູໃຫ້ນັກຮຽນກັບເຂົ້າມາກຸ່ມໃຫຍ່ (ທັງໝົດຫ້ອງ) 3) ຄູໃຫ້ຕົວແທນກຸ່ມລາຍງານຜົນການຮຽນຮູ້	Zoom, Google Meet, Chat	10 ນາທີ
--	--	-------------------------	---------

ຕົວຢ່າງ 3 : ວິຊາ: ຟີຊິກສາດ

ລະດັບຊັ້ນຮຽນ: ມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 5

ຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້:

ໃຫ້ສາມາດອະທິບາຍຄຸນລັກສະນະຕ່າງໆຂອງການເຄື່ອນທີ່ກົນລະສາດຂອງວັດຖຸ ຄື:

ການເຄື່ອນທີ່ກົນລະສາດຂອງວັດຖຸ, ເມັດວັດຖຸ, ການຍ້າຍຂະໜານ, ການກຳນົດທີ່ຕັ້ງ ແລະ

ການກຳນົດເວລາໃນການເຄື່ອນທີ່ຂອງວັດຖຸ.

ເວລາ: 60 ນາທີ

ດ້ານວິທີສອນ (Pedagogical Knowledge)	ເນື້ອໃນທີ່ຈະສອນ (Content Knowledge)	ເຕັກໂນໂລຊີ ແລະ ສື່ການສອນ (Technology Knowledge)	ເວລາ
ສິ່ງຈູງໃຈ, ຄວາມເອົາໃຈໃສ່, ການຄຸ້ມຄອງຫ້ອງຮຽນ.	- ນຳໃຊ້ PPT ແລະ ນຳໃຊ້ Video clip (GIF) - ຮູບພາບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ - Google Meet - Zoom	ສ້າງຄວາມສົນໃຈ ມີການເຊື່ອມໂຍງກັບຄວາມຮູ້ເກົ່າ ນຳສະເໜີຫົວຂໍ້ປັດຈຸບັນ	6 ນາທີ
ການນຳສະເໜີ, ການປະກອບຄວາມຮູ້	- ນຳໃຊ້ PPT ແລະ ນຳໃຊ້ Video clip (GIF) - TikTok - YouTube - ຮູບພາບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ - Google Meet - Zoom	ນັກຮຽນສາມາດສຳພັດ, ເຫັນ ແລະ ຮູ້ໄດ້ເຖິງເນື້ອໃນບົດຮຽນໄດ້ດີ ແລະ ປະຍັດເວລາ. ນັກຮຽນໄດ້ສັງເກດປະຈັກຕາ, ເປັນການລະດົມຄວາມຮັບຮູ້ຈາກຮູບປະທຳໄປສູ່ນາມມະທຳ.	35 ນາທີ

ການປະຕິບັດ ແລະ ການປະຕິບັດທີ່ມີການຄວບຄຸມ	· Google Meet · Zoom · PPT · Microsoft Word · Checklist	ຄູສາມາດຄວບຄຸມ ແລະ ຈັດລະບຽບໃນການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງຜູ້ຮຽນໄດ້ດີ. ຄູສາມາດປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນໄດ້ທັນທີ.	15 ນາທີ
ການສັງລວມ ແລະ ການທົບທວນປັບປຸງ	· Google Meet · Zoom · PPT	ສະຫຼຸບເນື້ອໃນວິທະຍາສາດທີ່ຮຽນມາທັງໝົດ ແລະ ແນະນຳໃຫ້ນັກຮຽນນຳໄປໃຊ້ໃນຊີວິດຈິງ.	4 ນາທີ

ຕົວຢ່າງ 4 : **ວິຊາ:** ພາສາລາວ

ລະດັບຊັ້ນຮຽນ: ມັດຖະຍົມສຶກສາປີທີ 6

ຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້: ເຂົ້າໃຈຄວາມໝາຍຄວາມສຳຄັນຂອງການສຳພາດ, ຄຸນສົມບັດຂອງຜູ້ໃຫ້ສຳພາດ, ການກຽມຕົວສຳພາດ ແລະ ການສຳພາດເພື່ອສະໜັກວຽກ, ສະແດງບົດບາດສົມມຸດໃນການສຳພາດ ແລະ ວິເຄາະຄຸນສົມບັດຂອງຜູ້ສຳພາດ.

ທັກສະແຫ່ງອະນາຄົດ: ທັກສະການສື່ສານ, ການແກ້ໄຂບັນຫາສະເພາະໜ້າ, ການເປັນຜູ້ນຳ, ການເຈລະຈາ

ເວລາ: 120 ນາທີ

ຂັ້ນຕອນການຮຽນການສອນ	ເນື້ອໃນ ແລະ ກິດຈະກຳ	ການໃຊ້ເຕັກໂນໂລຊີ ແລະ ເຫດຜົນ
ຂັ້ນນຳ	ສົນທະນາກ່ຽວຄວາມສຳຄັນຂອງທັກສະການເວົ້າ.	- ໄມໂຄຣໂຟນ: ໃຫ້ຕາງໜ້ານັກຮຽນຂຶ້ນເວົ້າ - ເຄື່ອງຂະຫຍາຍສຽງ
ຂັ້ນສອນ	- ຄຸນນະພາບກ່ຽວກັບການສຳພາດ - ນຳພານັກຮຽນວິເຄາະຄຸນສົມບັດຂອງຜູ້ສຳພາດ, ຜູ້ໃຫ້ສຳພາດ - ໃຫ້ນັກຮຽນຊົມວິດີໂອຕົວຢ່າງການສຳພາດ - ນັກຮຽນສະແດງການສຳພາດຕົວຈິງແລກປ່ຽນຄວາມເຫັນກ່ຽວການສຳພາດສະໝັກວຽກ.	- ເຄື່ອງສາຍ LCD - ໄມໂຄຣໂຟນ - ເຄື່ອງບັນທຶກສຽງ - ເຄື່ອງຂະຫຍາຍສຽງ - ວິດີໂອຕົວຢ່າງການສຳພາດ https://www.youtube.com/watch?v=ExJZAegsOis - Website
ຂັ້ນສະຫຼຸບ	ສັງລວມຄວາມໝາຍຄວາມສຳຄັນຂອງການສຳພາດ, ຄຸນສົມບັດຂອງຜູ້ໃຫ້ສຳພາດ, ການກຽມຕົວສຳພາດ ແລະ ການສຳພາດເພື່ອສະໝັກວຽກ ແລະ ການວິເຄາະຄຸນສົມບັດຂອງຜູ້ສຳພາດ.	- Mind Map - PPT
ຂັ້ນປະເມີນ	- ສຳພາດນັກຮຽນ	- ເຄື່ອງບັນທຶກສຽງ

ຮູບ 24 ວິດີໂອຕົວຢ່າງການສຳພາດ

ຕົວຢ່າງ 5 : ວິຊາ: ຄະນິດສາດ **ລະດັບຊັ້ນຮຽນ:** ປະຖົມສຶກສາປີທີ 2

ຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້: ນັກຮຽນສາມາດສະແດງວິທີການບວກເລກ ລະຫວ່າງ ເລກ 3 ຫຼັກ ແລະ ເລກ 2 ຫຼັກ ທີ່ມີການຈື່ໄດ້

ເວລາ: 45 ນາທີ

ດ້ານວິທີສອນ (Pedagogical Knowledge)	ເນື້ອໃນທີ່ຈະສອນ (Content Knowledge)	ເຕັກໂນໂລຊີ ແລະ ສື່ການສອນ (Technology Knowledge)	ເວລາ
ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດ ຮຽນ	ການບວກເລກ (ເລກ 3 ຫຼັກ) ກັບ (ເລກ 2 ຫຼັກ) ທີ່ບໍ່ມີການຈື່	- Ban di cam - Kahoot	
ສະເໜີເນື້ອຫາ	ການບວກເລກຂອງ (ເລກ 3 ຫຼັກ) ກັບ (ເລກ 2 ຫຼັກ) ທີ່ມີການຈື່ ການບວກຈຳນວນ ຕົວເລກ 3 ຫຼັກກັບ ຕົວເລກ 2 ຫຼັກ ທີ່ມີການຈື່ $256 + 38$ ວິທີຄິດໄລ່ $(256 + 38)$ ຕາມທາງຕັ້ງ ຄິດຫາວິທີຄິດໄລ່ ໂດຍນຳໃຊ້ບັດ 1, ບັດ 10 ແລະ ບັດ 100 ສະຫຼຸບວິທີການຄິດໄລ່ໃຫ້ເບິ່ງ 256 ເປັນ 200 ກັບ 50 ກັບ 6 ແລະ 38 ເປັນ 30 ກັບ 8 ໃຫ້ນັກຮຽນສະຫຼຸບໄປຕາມແຕ່ລະ ຫຼັກ ຄິດໄລ່ໂດຍນຳໃຊ້ບັດ	- Zoom - YouTube ທີ່ເໝາະສົມ - ວິດີໂອປະກອບການສອນ - ນຳໃຊ້ພາວເວີພອຍ (ແຜນວາດ, ຕາຕະລາງສະແດງຫຼັກຈຳນວນ ແລະ ບັດ 1, ບັດ 10, ບັດ 100)	

ການເຝິກຝົນ	ຈົ່ງຄິດໄລ່ຕາມທາງຕັ້ງ ❶ 121+67 ❷ 25+364 ❸ 513+72 ❹ 348+26 ❺ 14+657 ❻ 225+6 ❼ 138+42 ❽ 59+531 ❾ 33+417	- ວິດີໂອປະກອບການສອນ - ແນະນຳ file (ລ້ຽງເອກະສານໃບງານໃນ padlet.com)	
ທົບທວນ ແລະ ເຊື່ອມໂຍງໃນຊື່ ວິດປະຈຳວັນ	1. ທ້າວບຸນມີໄດ້ເກັບໄຂ່ຢູ່ຟາມ ມື້ວານນີ້ເກັບໄດ້ 85 ໜ່ວຍ, ມື້ນີ້ເກັບໄດ້ 58 ໜ່ວຍ. ໄຂ່ທີ່ເກັບໄດ້ລວມມີຈັກໜ່ວຍ? 2. ໃນໂຮງຮຽນມີນັກຮຽນຍິງ 99 ຄົນ, ນັກຮຽນຊາຍ 122 ຄົນ. ລວມທັງໝົດມີຈັກຄົນ?	- ສົ່ງໃບກິດຈະກຳໄປທີ່ເຮືອນຂອງ ນັກຮຽນ - ແນະນຳ file (ລ້ຽງເອກະສານໃບງານໃນ padlet.com)	

ຮ່າງແຜນການສອນ ແບບຢ່າງ

ວິຊາ: ຊີວະວິທະຍາ

ຊັ້ນມັດທະຍົມ ປີທີ 3

ພາກທີ I: ລະບົບຕ່າງໆໃນຮ່າງກາຍຂອງຄົນ

ບົດທີ 7: ລະບົບຫາຍໃຈ

ຫົວຂໍ້ທີ 3: ສຶກສາການເຮັດວຽກຂອງປອດໃນຂະບວນການຫາຍໃຈ

ເວລາ 50 ນາທີ

1. ຈຸດປະສົງ ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດ:

- ອະທິບາຍໄດ້ການເຮັດວຽກຂອງປອດໃນເວລາຫາຍໃຈ ເຂົ້າ - ອອກ
- ຊີ້ແຈງໄດ້ອະໄວຍະວະໃດທີ່ເຮັດໜ້າທີ່ໃນຂະບວນການຫາຍໃຈ.

2. ຜົນໄດ້ຮັບ:

- ອະທິບາຍ ແລະ ຊີ້ແຈງຂະບວນການຫາຍໃຈດຳເນີນໄປແນວໃດ
- ນຳໃຊ້ເຄື່ອງມື ICT ເຂົ້າໃນການສ້າງແບບຈຳລອງ ແລະ ລາຍງານຜົນການທົດລອງ

3. ອຸປະກອນ/ສື່ການຮຽນການສອນ:

- ແບບຈຳລອງປອດທຽມ
- ຕຸກນ້ຳດື່ມ/ຕຸກນ້ຳອັດລົມ/ຈອກຢາງ, ໝາກປຸ່ມເບົ້າ 3 ໜ່ວຍ, ໝອດໃຫຍ່ດູດ 1 ອັນ, ໝອດນ້ອຍດູດ 1 ອັນ, ສະກັອດ, ດິນປັ້ນ.
- ຄອມພິວເຕີ, ເຄື່ອງສາຍ ແອວຊີດີ, ແທບເລັດ, ອິນເຕີເນັດ, ວິດີໂອ (youtube) ແລະ ຊອບແວບາງອັນ

4. ກິດຈະກຳການສອນ: ກິດຈະກຳນີ້ ນຳໃຊ້ວິທີສອນແບບຈຳລອງເຫດການ

ລຳດັບຂອງການຈັດການຮຽນການສອນ	ເນື້ອໃນ ແລະ ກິດຈະກຳ	ເຄື່ອງມື ICT ທີ່ນຳໃຊ້
ຂັ້ນຕອນທີ 1: ນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ	• ຄຸສະແດງຮູບປອດຈາກສະໄລ • ຄູ່ຕັ້ງຄຳຖາມ, ປອດຂອງຄົນເຮົາມີໜ້າທີ່ຫຍັງ? • ຄູ່ໃຫ້ນັກຮຽນເບິ່ງວິດີໂອກ່ຽວກັບລະບົບຫາຍໃຈຂອງຄົນເຮົາ • ຄູ່ຕັ້ງຄຳຖາມ, ລະບົບຫາຍໃຈຂອງຄົນເຮົາປະກອບດ້ວຍ	1) ppt 2) Youtube video https://www.youtube.com/watch?v=5MP

	ຍອະໄວຍະວະໃດແດ່? • ແນະນຳນັກຮຽນໃຫ້ຮູ້ວ່າກິດຈະກຳຕໍ່ໄປນີ້ແມ່ນນັກຮຽນຈະໄດ້ສ້າງແບບຈຳລອງປອດທຽມຂອງຄົນໃຫ້ນັກຮຽນສັງເກດໂຄງສ້າງອົງປະກອບລະບົບຫາຍໃຈຂອງຄົນຢ່າງຕັ້ງໃຈ • ຄູອະທິບາຍແບບຈຳລອງປອດທຽມ	YkTcyOp 3)
ຂັ້ນຕອນທີ 2: ຄູສາທິດ ແລະ ມອບວຽກ	• ຄູແບ່ງນັກຮຽນອອກເປັນກຸ່ມ • ຄູແຈກຢາຍອຸປະກອນສຳລັບການສ້າງແບບຈຳລອງປອດທຽມໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມ • ແນະນຳອຸປະກອນແຕ່ລະຢ່າງແລະປຽບທຽບກັບອະໄວຍະວະໃນລະບົບຫາຍໃຈໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ (ດັ່ງສະແດງໃນໃບກິດຈະກຳ) • ຄູໃຫ້ນັກຮຽນແຕ່ລະກຸ່ມເບິ່ງວິດີໂອການສ້າງແບບຈຳລອງປອດທຽມພ້ອມທັງປະຕິບັດຕາມ.	1) youtube video https://www.youtube.com/watch?v=niSGpbd4W7w 2)
ຂັ້ນຕອນທີ 3: ນັກຮຽນເຮັດວຽກທີ່ຖືກມອບໝາຍ	• ນັກຮຽນແຕ່ລະກຸ່ມລົງມືປະຕິບັດ. • ພາຍຫຼັງສຳເລັດແລ້ວ ແຕ່ລະກຸ່ມທົດລອງດຶງແຜ່ນຍາງລົງ ແລະ ຍູ້ແຜ່ນຢາງຂຶ້ນລົງ ແລ້ວສັງເກດບຸ້ມເປົ້າສອງອັນເປັນແນວໃດ ພ້ອມທັງບັນທຶກໃສ່ຕາຕະລາງໃນ google docs	1) tablet 2) internet 3) google docs
ຂັ້ນຕອນທີ 4: ນຳສະເໜີ, ສົນທະນາ ແລະ ແລກປ່ຽນ	• ແຕ່ລະກຸ່ມຂຶ້ນນຳສະເໜີແບບຈຳລອງປອດທຽມ ແລະ ລາຍງານຜົນການທົດລອງ.	
ຂັ້ນຕອນທີ 5: ຄູ ແລະ ນັກຮຽນສະຫຼຸບບົດຮຽນ	• ສະຫຼຸບກ່ຽວກັບອະໄວຍະວະທີ່ເຮັດວຽກໃນລະບົບຫາຍໃຈ ແລະ ການເຮັດວຽກຂອງປອດໃນເວລາຫາຍໃຈ ເຂົ້າ - ອອກ	1) google Mind Mup

ຂັ້ນຕອນທີ 6: ການປະເມີນຜົນ	- ສັງເກດເບິ່ງຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສ້າງແບບຈຳລອງປອດທຽມຂອງນັກຮຽນ - ຕີລາຄາຜົນການລາຍງານກຸ່ມ - ການເຮັດວຽກແບບຮ່ວມມືພາບໃນກຸ່ມ	1) tablet 2) google docs
---------------------------	--	-----------------------------

ວິຊາ: ພາສາລາວ

ຂັ້ນຮຽນ: ປ2

ບົດທີ 1: $x \times x_1$ ທີ່ມີຕົວສະກົດ

ເວລາ 100 ນາທີ

ຈຳນວນນັກຮຽນທີ່ຕ້ອງຝຶກເວົ້າພາສາລາວ:..... ຄົນ

1. ຈຸດປະສົງ ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດ:

- ຈຳແນກ ແລະ ອອກສົງຄາມ ວອກສອນຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- ອານຄຳສັບຕາມບົດຮຽນໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- ຂຽນຄຳປະກອບຄຳສັບດ້ວຍຕົວຕົວ ວອກສອນໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງຕາມຫຼັກໄວຍາກອນ.

2. ຜົນໄດ້ຮັບ:

- ຈຳແນກ ແລະ ອອກສົງຄາມ ວອກສອນໄດ້
- ອານຄຳສັບຕາມບົດຮຽນໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.
- ຂຽນຄຳປະກອບຄຳສັບດ້ວຍຕົວຕົວ ວອກສອນໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງຕາມຫຼັກໄວຍາກອນ.

3. ອຸປະກອນ/ສິ່ງການຮຽນການສອນ:

- ປຶ້ມແບບຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ2
- ກ້ອນຫີນນ້ອຍ ແລະ ຊຸດບັດຄຳສັບ.
- ວິດີໂອ

4. ກິດຈະກຳການສອນ: ຊົ່ວໂມງທີ: 1-2

ລຳດັບຂອງການຈັດການຮຽນການສອນ	ເນື້ອໃນ ແລະ ກິດຈະກຳ	ເຄື່ອງມື ICT ທີ່ນຳໃຊ້
----------------------------	---------------------	-----------------------

1: ຂຶ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ 5 ນາທີ	• ຄູ ແລະ ນັກຮຽນຮ້ອງເພງກ່ຽວກັບສະຫຼະຕາມວິດີໂອ • ຄູຈັດໃຫ້ນັກຮຽນໝົດທ້ອງຫຼິ້ນເກມເກມທວາຍຄຳສັບໂດຍນຳໃຊ້ຄຳສັບຈາກບົດຮຽນທີ່ຜ່ານມາໃນປຶ້ມແບບຮຽນ. ຕົວຢ່າງ: • ຄູຂຽນວັນທີ, ເດືອນ, ປີ, ວິຊາພາສາລາວ ບົດທີ 1 ຂະ ຂາ ທີ່ມີຕົວສະກົດ ໃສ່ກະດານ.	1) ເພງ ສະຫຼະ https://www.youtube.com/watch?v=SeJuYim03dA
2. ຂຶ້ນຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ 40 ນາທີ	• ຄູຂຽນກິດຈະກຳຂໍ້ທີ 1 ໃສ່ກະດານ. + ກິດຈະກຳທີ 1. ຟັງ ແລະ ເວົ້າຊີ້ຮູບພາບທີ່ອອກສຽງສະຫຼະທີ່ມີຕົວສະກົດຕາມວິດີໂອ. • ຄູແນະນຳກິດຈະກຳທີ 1 ໂດຍຄູຕິດຮູບພາບທີ່ຂະຫຍາຍຈາກປຶ້ມແບບຮຽນໃສ່ກະດານແລ້ວໃຫ້ນັກຮຽນເບິ່ງຊອດຮູບພາບ. • ຄູຖາມນັກຮຽນ ນີ້ແມ່ນຫຍັງ? ນັກຮຽນຍົກມືຂຶ້ນເພື່ອຕອບ. ຈາກນັ້ນ, ຄູເວົ້າຄຳສັບຄືນແລ້ວນັກຮຽນໝົດທ້ອງເວົ້າລື້ມຄືນຄູຟັງການອອກສຽງແຕ່ລະຄຳສັບຂອງນັກຮຽນ. • ຄູບອກນັກຮຽນວ່າ ເຂົາເຈົ້າຈະໄດ້ຮຽນສຽງໃໝ່ແມ່ນສະຫຼະ ຂະ ທີ່ມີຕົວສະກົດຢູ່ທ້າຍ.	1) Youtube video https://www.youtube.com/watch?v=P2ecziC7S4Q

	• ຄູແນະນຳຄຳສັບຕາມແຕ່ລະຮູບພາບ. ແລ້ວບອກຊື່ຮູບພາບທີ່ມີສຽງ ຂະ ພ້ອມດ້ວຍສຽງຂອງຕົວສະກົດຢູ່ທ້າຍ ເຊັ່ນ: ຮັບ, ມັນ, ຮັງ, ຜັກ. • ຄູອອກສຽງຄຳສັບຕາມຮູບພາບ. ຈາກນັ້ນ, ຄູໃຫ້ນັກຮຽນອອກສຽງຄຳສັບດັ່ງກ່າ ວໝຶ່ງຄຳສັບຕໍ່ໜຶ່ງຄັ້ງ. • ຄູອອກສຽງຕາມປົກກະຕິ ຈາກນັ້ນ, ໃຫ້ອອກສຽງໜຶ່ງຕໍ່ຄັ້ງຕາມຄູ. • ຄູຖາມນັກຮຽນວ່າ: ແມ່ນຕົວອັກສອນຕົວໃດທີ່ຈະຕ້ອງຂ ຽນສຳລັບແຕ່ລະສຽງ ແລ້ວຂຽນໃສ່ກະດານ. • ນັກຮຽນປະຕິບັດຂັ້ນຕອນດຽວກັນນີ້ ກັບຄຳສັບອື່ນໆ. • ຄູໃຫ້ນັກຮຽນເວົ້າຄືນຕາມແຕ່ລະຮູບ ພາບພ້ອມກັນໝົດຫ້ອງ 1-2 ຄັ້ງ. + ກິດຈະກຳທີ 2. ເວົ້າຊື່ ແລະ ອອກສຽງສະຫຼະ ເຢ ທີ່ມີຕົວສະກົດ. • ຄູໃຫ້ນັກຮຽນຊື່ໃສ່ແຕ່ລະສັນຍະລັກຂ ອງຕົວອັກສອນໃນປຶ້ມແບບຮຽນ ແລະ ເວົ້າສຽງທີ່ແທນໃຫ້ຕົວອັກສອນ, ບອກຊື່ຂອງຕົວອັກສອນເລົ່ານັ້ນ. ຕົວຢ່າງ: ອັງ ໄດ້ມາຈາກການປະສົມອັກ ສອນ ອ-ຂະ-ງ. • ຄູແນະນຳໃຫ້ນັກຮຽນວ່າ	
--	--	--

	ສຽງໃດທີ່ມີສະຫຼະ xະ ແລະ ມີຕົວສະກົດ, ສະຫຼະ xະ ຈະປຽນຮູບເປັນໄມ້ກັນ ັ້. • ຕົວຢ່າງ: ອັງ ແມ່ນ xະ ປຽນຮູບເປັນ ັ້ ປະສົມ ງ ຈະໄດ້ ອັງ. • ຄູເວົ້າຊື່ຂອງຕົວອັກສອນ ແລະ ຂຽນຕົວອັກສອນໃສ່ກະດານ: ອັງ, ອັນ, ອັກ, ອັດ, ອັບ. • ຄູ ແລະ ນັກຮຽນເວົ້າໝົດທຸກສຽງນຳກັນ: ເລີ່ມຈາກຫົວແຖວຈົນສຸດແຖວ: ແຖວເບື້ອງຊ້າຍ, ແຖວກາງ ແລ້ວຕໍ່ແຖວເບື້ອງຂວາ. • ຄູໃຫ້ນັກຮຽນບອກສຽງຂອງວັນນະຍຸດແຕກຕ່າງກັນແນວໃດ. + ສຳລັບສະຫຼະທີ່ມີຕົວສະກົດ: ນັກຮຽນອາດສາມາດໄດ້ຍິນສຽງຂອງ ຕົວສະກົດທີ່ເປັນອັກສອນຕ່ຳ ແລະ ອັກສອນກາງທີ່ມີວັນນະຍຸດຕ່າງໆ (ດັ່ງນັ້ນຄຳສັບຢູ່ເບື້ອງຊ້າຍ ແລະ ເບື້ອງຂວາມີສຽງຄືກັນແຕ່ຄຳສັບຢູ່ຖິ່ນກາງເຄິ່ງແມ່ນແຕກຕ່າງ). + ກົດຈະກຳທີ 4 ຫັດຂຽນງາມ. • ຄູໃຫ້ນັກຮຽນອາສາສະໝັກອ່ານເນື້ອ ໃນຫັດຂຽນງາມດ້ວຍຕົນເອງໃຫ້ໝູ່ຟັງ ຈາກນັ້ນ, ໃຫ້ນັກຮຽນອ່ານພ້ອມກັນໝົດຫ້ອງ 1-2 ເທື່ອ.	
--	--	--

	• ຄູຂີດເສັ້ນເພື່ອຂຽນຫັດຂຽນງາມໃສ່ກະດານກ່ອນເລີ່ມບົດຮຽນ. • ຕົວຢ່າງ: ຈັກຈັນຮ້ອງສຽງດັງ. • ຄູສາທິດການຂຽນປະໂຫຍກໃສ່ໃນແຖວ, ພ້ອມທັງສາທິດວິທີຂຽນຫລາຍກວ່າໜຶ່ງແຖວຖ້າແຖວທີ1 ບໍ່ພໍ. (ພ້ອມທັງສາທິດການຂຽນແຖວໃຫຍ່ 1 ແຖວ ແລະ ແຖວກາງ 2 ແຖວ) ໃຫ້ນັກຮຽນເບິ່ງໄປພ້ອມ. • ຄູຊີ້ໃສ່ເຄື່ອງໝາຍວັກຕອນ, ອະທິບາຍ ແລະ ບອກວິທີຂຽນເຄື່ອງໝາຍດັ່ງກ່າວໃຫ້ນັກຮຽນຟັງ. • ຄູຊີ້ໃສ່ຮູບແບບການຂຽນແລ້ວອະທິບາຍວິທີຂຽນຂະໜາດ ແລະ ຮູບຮ່າງຂອງຕົວອັກສອນໃຫ້ນັກຮຽນເບິ່ງ. • ຄູອະທິບາຍວິທີການຂຽນປະໂຫຍກໃສ່ປື້ມຂຽນໃຫ້ສະອາດ ແລະ ເປັນລະບຽບ ເຊັ່ນ: ຂຽນໃຫ້ຖືກແຖວ, ຕົວອັກສອນໃຫ້ຖືກຕາມຂະໜາດ, ຮູບຮ່າງ ແລະ ບໍ່ມີຍະຫວ່າງລະຫວ່າງຄຳ. • ຄູໃຫ້ນັກຮຽນກ່າຍປະໂຫຍກຢ່າງສະອາດ ແລະ ເປັນລະບຽບໃສ່ປື້ມຂຽນ. ໂດຍຄູເລາະຕິດຕາມ ແລະ	
--	---	--

	ໃຫ້ການຊ່ວຍເຫຼືອຄົນທີ່ຍັງຂຽນບໍ່ສະອາດ ແລະເປັນລະບຽບຕື່ມ. • ຄູ່ເກັບປຶ້ມນັກຮຽນມາກວດພ້ອມໃຫ້ຄະແນນແຕ່ລະຄົນ. + ກິດຈະກຳທີ 5. ອ່ານ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຊອກຫາຄຳສັບ. • ຄູ່ຈັດນັກຮຽນເປັນຄູ່ພາຍໃນໂຕະເວົ້າສະຫຼະ ຂະ ທີ່ມີຕົວສະກົດ ເພື່ອໃຫ້ພະຍາຍາມອ່ານຄຳສັບຢູ່ໃນໂຕະ ແລ້ວປ່ຽນຜຽນກັນອ່ານແຕ່ລະງຽງ ແລະ ຊຸດຄຳສັບທີ່ມີ 3 ຄຳສັບຢູ່ກ້ອງ. • ຄູ່ຖາມນັກຮຽນວ່າມີຄຳສັບໃດແດ່ທີ່ຍັງອ່ານບໍ່ໄດ້, ນັກຮຽນບອກແລ້ວຄູ່ຂຽນຄຳສັບໃສ່ກະດານ. • ຄູ່ໃຫ້ນັກຮຽນຄົນອື່ນອ່ານຄຳສັບທີ່ຂຽນໃສ່ກະດານໃຫ້ໝູ່ຟັງ, ຖ້າເຂົາເຈົ້າອ່ານ ຄູ່ໃຫ້ອະທິບາຍວິທີອ່ານພ້ອມ.	
3. ຂຶ້ນຝຶກປະຕິບັດ ແລະ ນຳໃຊ້ 40 ນາທີ	+ ກິດຈະກຳທີ 2. ເວົ້າຊຸ່ ແລະ ອອກສຽງສະຫຼະ ເຊິ່ງ ທີ່ມີຕົວສະກົດ. - ຄູ່ເອົາກ້ອນຫີນນ້ອຍໃຫ້ນັກຮຽນແຕ່ລະໂຕະ	

	ພື້ນຖານ - ຄູເວົ້າສະຫຼະ ເຢ ທີ່ມີຕົວສະກົດ 1 ຕົວ. ນັກຮຽນແຂ່ງກັນເອົາກ້ອນຫີນຢ່າງໃສ່ຕົວອັກສອນຢູ່ໃນກົດຈະກຳ 2 ຢ່າງໄວວາ - ຄູ ແລະ ນັກຮຽນກວດວ່າແຕ່ລະຄົນເອົາກ້ອນຫີນໃສ່ຖືກຕົວ ຫຼື ບໍ່ ໂດຍຄູເປັນຄົນເລາະກວດເບິ່ງ. - ຄູເວົ້າສະຫຼະທີ່ມີຕົວສະກົດຕົວອື່ນຕໍ່ໄປ ແລ້ວນັກຮຽນຍ້າຍກ້ອນຫີນໄປຕາມຕົວທີ່ຄູອ່ານນັ້ນ. (ຄູປະຕິບັດແບບນີ້ໄປຈົນໝົດທຸກຕົວ). - ຄູໃຫ້ນັກຮຽນເວົ້າສະຫຼະ ແລະ ອອກສຽງສະຫຼະ ເຢ ທີ່ມີຕົວສະກົດຄືນພ້ອມກັນໝົດທ້ອງ. + ກົດຈະກຳທີ 3. ອ່ານ ແລະ ບອກຄຳສັບທີ່ມີສຽງຄືຂໍ້ທີ 2. - ຄູຕິດຮູບພາບທີ່ຂະຫຍາຍຈາກປຶ້ມແບບຮຽນໃສ່ກະດານ ຫຼື ແນະນຳໃຫ້ນັກຮຽນສັງເກດຮູບທີ່ຢູ່ໃນປຶ້ມແບບຮຽນ. - ຄູໃຫ້ນັກຮຽນບອກຊື່ແຕ່ລະຮູບພາບ ແລະ ຕົວອັກສອນໃໝ່ທີ່ຮຽນຊຶ່ງຢູ່ໃນຄຳສັບຂ້າງລຸ່ມ. - ຄູໃຫ້ນັກຮຽນເບິ່ງຄຳສັບຢູ່ກ້ອງຮູບພາບ ແລະ ບອກຄຳສັບໃດມີສຽງສະຫຼະ ແລະ ຕົວສະກົດຄືຂໍ້ທີ 2. - ຄູໃຫ້ນັກຮຽນອາສາສະໝັກຕອບ: ຄຳສັບ: ເຂົາ, ແມ່ນມີສຽງ ເອັງ, ຄວາຍເຖິງ	
--	---	--

	ແມ່ນມີສຽງ ເອິກ, ເລິກ ແມ່ນມີສຽງ ເອິກ. - ຄູໃຫ້ນັກຮຽນເວົ້າຄຳສັບທີ່ມີສຽງທີ່ຄືຂໍ້ທີ 2 ແລ້ວຄູຂຽນຄຳສັບໃສ່ກະດານ. ຈາກນັ້ນ, ໃຫ້ນັກຮຽນອ່ານຄຳສັບຄືນພ້ອມກັນໝົດທ້ອງ. + ກິດຈະກຳທີ 5. ອ່ານ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຊອກຫາຄຳສັບ. - ຄູອ່ານຄຳສັບໃດທີ່ນັກຮຽນອ່ານບໍ່ໄດ້ ແລະ ອະທິບາຍວິທີອ່ານພ້ອມ. - ຄູ ແລະ ນັກຮຽນອ່ານໝົດທຸກຄຳສັບນຳກັນ. ໂດຍຄູກວດເບິ່ງວ່າ ນັກຮຽນອອກສຽງຄຳສັບທີ່ມີວັນນະຍຸດໄດ້ຢ່າງຖືກ ຫຼື ບໍ່. - ຄູໃຫ້ນັກຮຽນບອກວ່າ ຄຳສັບຊຸດໃດທີ່ມີວັນນະຍຸດ ແລະ ຊຸດໃດບໍ່ມີ. ຕົວຢ່າງ: ວັນນະຍຸດທີ່ຢູ່ນຳຄຳສັບທີ່ລົງທ້າຍດ້ວຍຕົວສະກົດ ກ, ດ, ມ, ຍ ແມ່ນເປັນຄຳສັບທີ່ບໍ່ມີວັນນະຍຸດ. - ຄູຈັດນັກຮຽນເປັນຄູ່ພາຍໃນໂຕະ ແລະ ເອົາກ້ອນຫີນນ້ອຍໃຫ້ແຕ່ລະຄູ່. - ຄູອະທິບາຍວ່າ ຄູຈະເວົ້າຄຳສັບ. ເວລານັກຮຽນໄດ້ຍິນໃຫ້ເອົາກ້ອນຫີນຢ່າງໃສ່ ແລ້ວເວົ້າລືມຄືນຄຳສັບນັ້ນ. - ຄູເວົ້າຄຳສັບອື່ນອີກ ແລະ ນັກຮຽນກໍຍ້າຍກ້ອນຫີນໄປໃສ່ຄຳສັບນັ້ນ. - ຄູ ແລະ	
--	--	--

	ນັກຮຽນສືບຕໍ່ປະຕິບັດແນວນີ້ໄປກັບຫຼາຍຄຳສັບ. (ຢ່າງນ້ອຍໜຶ່ງຄຳສັບໃນຊຸດນັ້ນ). - ຄູໃຫ້ນັກຮຽນປິດປຶ້ມແບບຮຽນ ແລະ ເອົາປຶ້ມຂຽນອອກມາຂຽນ. - ຄູເວົ້າຄຳສັບ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນຂຽນຄຳສັບທີ່ຄູເວົ້ານັ້ນໃສ່ປຶ້ມ. - ຄູຂຽນຄຳສັບທີ່ສະກົດຢ່າງຖືກຕ້ອງໃສ່ກະດານນັກຮຽນກວດເບິ່ງຄຳສັບທີ່ເຂົາເຈົ້າຂຽນຖືກຕ້ອງ ຫຼື ບໍ່.	
4. ຂັ້ນສະຫຼຸບ	- ໃນຊົ່ວໂມງນີ້ພວກຫຼານໄດ້ຮຽນຮູ້ຫຍັງແດ່? ນັກຮຽນເປັນຜູ້ສະຫຼຸບຄື: ໄດ້ຮຽນເວົ້າຊື່ຮູບພາບ, ອອກສຽງສະຫຼະ xະ ທີ່ມີຕົວສະກົດ, ອ່ານຄຳສັບ ແລະ ວະລີ, ໄດ້ຂຽນຫັດຂຽນງາມ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຊອກຫາຄຳສັບ... - ຄູສະຫຼຸບຄືນບ່ອນນັກຮຽນທີ່ເວົ້າຍັງບໍ່ທັນຄົບຖ້ວນໃຫ້ນັກຮຽນຟັງຕື່ມ.	
ການປະເມີນເພື່ອປັບປຸງການຮຽນ:	ກິດຈະກຳທີ 1-3 ສັງເກດນັກຮຽນລະຫວ່າງກິດຈະກຳ ເພື່ອຮັບປະກັນວ່ານັກຮຽນອອກສຽງຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະ ອ່ານຄືນການອອກສຽງອີກຄັ້ງຫາກນັກຮຽນຍັງອອກສຽງບໍ່ຖືກຕ້ອງ.	

	ກິດຈະກຳທີ 5 ແລະ 10 ກວດເບິ່ງຄືນຖ້າມີຍັງມີຄຳສັບທີ່ເຂົ້າເຈົ້າບໍ່ສາມ າດອອກສຽງໄດ້ ແລະ ຕ້ອງໄດ້ຊ່ວຍເຫຼືອພວກເຂົ້າໃນການອອກສຽງ ຄຳສັບເຫຼົ່ານັ້ນ, ໃຫ້ການຊ່ວຍເຫຼືອການອອກສຽງຄຳສັບທີ່ຍາ ກ. ສັງເກດນັກຮຽນລະຫວ່າງເຮັດກິດຈະກຳວ່າພ ວກເຂົາເຈົ້າສາມາດວາງກ້ອນຫີນໃສ່ຄຳສັບໄດ້ ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.	
--	--	--

ຮ່າງແຜນການສອນ ແບບຢ່າງ

ໝ່ວຍ: ຄອບຄົວຂອງຂ້ອຍ

ອາທິດທີ 4 ມື້ທີ 5

ຂັ້ນອະນຸບານ 3

ກິດຈະກຳ: ການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ຫົວຂໍ້: ເຄື່ອນໄຫວຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ

ເວລາ

25-30 ນາທີ

1. ຈຸດປະສົງ ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດ:

-ສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ

-ຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ

2. ຜົນໄດ້ຮັບ:

- ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ
- ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ

3. ອຸປະກອນ/ສື່ການຮຽນການສອນ:

- ຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະຫົວ, ເດັກນ້ອຍຖູແຂ້ວ, ເດັກນ້ອຍອາບນ້ຳ
- ການບໍລິຫານ: ທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ຕີນ

4. ກິດຈະກຳການສອນ:

ເນື້ອໃນ	ກິດຈະກຳ (ວິທີສອນ)	ເຄື່ອງມື ICT ທີ່ນຳໃຊ້
ຂັ້ນຕອນທີ 1: ນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ	• ຄູຈັດເດັກນັ່ງເປັນລະບຽບ • ຄູກວດກາຈຳນວນເດັກ • ກິດຈະກຳພື້ນຖານ: + ເຄື່ອນໄຫວກັບທີ່: • ຄູພາເດັກບໍລິຫານທ້ອງ-ຫຼັງ ແລະ ຕີນ: ທ່າທ້ອງ-ຫຼັງ: ຍືນກົງ ຍືນຈ່າງຂາກວ້າງເທົ່າກັບບ່າໄຫຼ່ເອົາສອງມືຄ້ຳແອວກັ້ມຕົວລົງທາງໜ້າເງິຍຂຶ້ນ ແລ້ວແອນໄປທາງຫຼັງກັບຄືນສູ່ທ່າຍືນກົງ ແລະ ທ່າເຢງເຢຂຶ້ນ-ລົງ: ຍືນກົງ ຍືນຈ່າງຂາກວ້າງເທົ່າກັບບ່າໄຫຼ່ເອົາສອງມືຄ້ຳແອວເຢງເຢຕີນຂຶ້ນທັງສອງເບື້ອງເອົາຕີນທີ່ເຢງເຢລົງທັງສອງເບື້ອງກັບຄືນສູ່ທ່າຍືນກົງ 1-2 ເທື່ອ.	

	+ ເຄື່ອນໄຫວເຄື່ອນທີ່: • ຄູພາເດັກຢ່າງໂຢ່ງໄຢະເປັນແຖວຊື່: ຢືນດ່ຽວ ຫຼື ຢືນລຽນແຖວຕັ້ງ, ຜູ້ທີ່ຢືນຢູ່ຫົວແຖວກ້າວຂາອອກຢ່າງກ່ອນໂດຍໂຢ່ງຂາລົງໜ້ອຍໜຶ່ງ, ຈາກນັ້ນກໍ່ໃຫ້ຜູ້ທີ່ຢູ່ຖັດໄປຢ່າງຕາມຫຼັງກັນຈົນໝົດທຸກຄົນ 1-2 ຮອບ.	
ຂັ້ນຕອນທີ 2: ດຳເນີນການສອນ	• ກິດຈະກຳສຳພັນເນື້ອໃນ • ຄູສະເໜີບົດຮຽນ: ມື້ນີ້ສາວຄູຈະພາພວກຫຼານຮຽນກ່ຽວກັບການເຄື່ອນໄຫວຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ: + ຍົກຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະຫົວສະແດງທ່າທາງສະຫົວ + ຍົກຮູບພາບແປງຖູແຂ້ວສະແດງທ່າທາງຖູແຂ້ວ + ຍົກຮູບພາບເດັກນ້ອຍອາບນ້ຳສະແດງທ່າທາງອາບນ້ຳ • ຄູແນະນຳ, ສາທິດການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ: + ຍົກຮູບພາບເດັກນ້ອຍສະຫົວສະແດງທ່າທາງສະຫົວ + ຍົກຮູບພາບແປງຖູແຂ້ວສະແດງທ່າທາງຖູແຂ້ວ + ຍົກຮູບພາບເດັກນ້ອຍອາບນ້ຳສະແດງທ່າທາງອາບນ້ຳ ໃຫ້ເດັກຟັງກ່ອນ 1-2 ເທື່ອ • ຄູພາເດັກສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ ພ້ອມກັນທັງຫ້ອງ 1-3 ເທື່ອ. • ຄູໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕົວຈິງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມການ	

	ສັນຍານຍົກຮູບພາບ 1-2 ເທື່ອ. • ຄູໃຫ້ເດັກອາສາສະມັກອອກມາສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ 2-3 ກຸ່ມ. • ຄູເປັນຜູ້ຕິດຕາມ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເດັກຜູ້ທີ່ປະຕິບັດຍັງບໍ່ທັນຖືກ. • ຄູຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍເດັກ. ກິດຈະກຳຜ່ອນຄາຍ: • ຄູພາເດັກເຮັດທ່າທາງຈັບດອກໄມ້ມາດົມ 2-3 ເທື່ອ.	
ຂັ້ນຕອນທີ 3: ສະຫຼຸບບົດຮຽນ	• ຄູຖາມເດັກຄືນວ່າ: ມື້ນີ້ນີ້ສາວຄູພາພວກຫຼານຮຽນກ່ຽວກັບຫຍັງ? (ເດັກຕອບ) • ຄູໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຄືນການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ 1-2ເທື່ອພ້ອມກັນໝົດຫ້ອງ • ຄູຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍເດັກ. • ສຶກສາອົບຮົມເດັກ • ເວລາພວກຫຼານເຮັດພວກຫຼານຕ້ອງຕັ້ງໃຈປະຕິບັດ, ບໍ່ຢອກກັນ ແລະ ເວົ້າຈາສຸພາບກັບໝູ່ເພື່ອນພວກຫຼານຈຶ່ງຈະເປັນເດັກຄຳຮູ້	
ຂັ້ນຕອນທີ 4: ການປະເມີນຜົນ	• ສັງເກດ ແລະ ທົດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈ: • ຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການສະແດງທ່າທາງຕາມການສັນຍານຍົກຮູບພາບ -ການຊ່ວຍເຫຼືອໝູ່ເພື່ອນໃນເວລາສະແດງທ່າທາງ	

ICT for Teaching and Learning Module

Suggested Assessment Activities

Chapters	Assessment Activities/ Tasks	Approximate time spent on the activities/tasks. (inside/outside the class)
1		
2	-1 integrated project: developing content and video. -1 integrated project: developing ICT tools for assessment. (group work)	-4 hours -4 hours -4 hours
3	-1 integrated project: analysis of educational contexts and design plan of activities (group work)	-3 hours

4	-1 integrated project: design LMS platform (group work)	-10 hours
5	-1 integrated project: design a lesson using Chat GPT and develop media using AI tools. (individual work)	-4 hours
6	-1 integrated project: design a lesson, develop content with ICT integration and presentation of the lesson plan. (group work)	-10 hours

Summary of Assessment Tasks:

1. Projects: 6 integrated projects
2. Types: 5 group works and 1 individual work
3. Estimated time spending on projects : 39 hours.

Suggested Scores / Weights

	Assessment Activities	Weights
1.	2 integrated projects of Chapter 2	30
2.	1 integrated project of Chapter 3	10

3.	1 integrated project of Chapter 4	20
4.	1 integrated project of Chapter 5	10
5.	1 integrated project of Chapter 6/Module	20
6.	Attendance and participation	10
		100%

At the end of the this chapter, can you please add a conclusion paragraph about this chapter, and a paragraph to provide the conclusion of this Module krub?