



ที่ ศธ ๐๔๓๑๘/ว๒๗๒๕

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
พระนครศรีอยุธยา
โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย ๕๓ หมู่ ๒
ถนนป่าไทน พระนครศรีอยุธยา ๑๓๐๐๐

๒๖ กรกฎาคม ๒๕๖๖

เรื่อง กิจกรรม ๑๒ เดือน Webinar การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถีอนาคต เพื่อประยุกต์ใช้
ในห้องเรียน ภายใต้โครงการ Metaverse การเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่สู่การเรียนรู้วิถีอนาคต

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนในสังกัด

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. รูปแบบกิจกรรม ๑๒ เดือน Webinar
๒. แบบรายงาน

จำนวน ๑ ชุด
จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ดำเนินโครงการกิจกรรม ๑๒ เดือน Webinar การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถีอนาคต เพื่อประยุกต์ใช้ในห้องเรียน มุ่งเน้นส่งเสริม สนับสนุนให้ครูผู้สอนวิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รวมทั้งกลุ่ม สาระการเรียนรู้อื่น ๆ ประยุกต์ใช้กิจกรรม ๑๒ เดือน Webinar การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถี อนาคตในห้องเรียนให้ครูมีความสุขกับการสอน นักเรียนสนุกกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในมิติที่หลากหลาย ด้วยความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้องตรงกับยุคสมัยของครูและนักเรียน

ในการนี้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา จึงขอแจ้งโรงเรียน ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูผู้สอนวิชาประวัติศาสตร์หรือครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นที่สนใจ ได้นำรูปแบบ กิจกรรม ๑๒ เดือน Webinar การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถีอนาคต ไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียน โดยขอให้รายงานผลการนำกิจกรรมไปใช้ ดังเอกสารแนบ ภายในวันที่ ๑ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๖ ทางไปรษณีย์ อีเล็กทรอนิกส์ minimin๑๓๐๗@esdc.go.th

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายบัญชา ปลื้มอารมย์)

รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ปฏิบัติราชการแทน
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

-ทราบ/ขอสำเนา ๑ ชุด
-มอบสำเนาให้กลุ่มสาระสังคมศึกษา
ประชาสัมพันธ์กิจกรรมและอภินิหาร
เพื่อรายงานผล ภายใน ๑ ก.ย. ๒๕๖๖

กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา

โทร. ๐ ๓๕๘๘ ๑๒๒๐, ๐๖๒-๔๔๖-๐๕๕๑ (ศน.พันธกานต์)

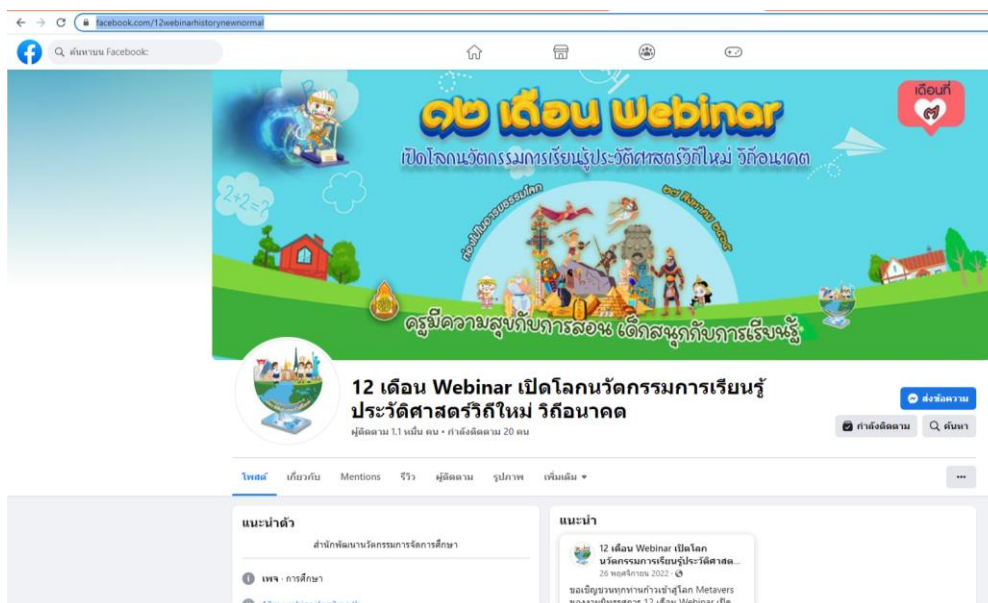
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ : spm@spmam.go.th

ทราบ ☐ ขออนุญาต ☐ ออุมติ
มอบ ☒ บริหารวิชาการ
☐ บริหารงานบุคคล
☐ บริหารงบประมาณฯ
☐ บริหารทั่วไป
☐ สำนักงานผู้อำนวยการ

๒๖ ก.ค. ๖๖

๒๗ ก.ค. ๖๖

รูปแบบกิจกรรม ๑๒ เดือน Webinar การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถีอนาคต



<https://www.facebook.com/๑๒webinarhistorynewnormal>



๑๒ เดือน Webinar

เปิดโลกนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถีอนาคต

วันที่ ๒๙ ตุลาคม ๒๕๖๔



**เชิญชวนสนุก
กับ ๕ ห้อง
แห่งการเรียนรู้**

**เรียนรู้ประวัติศาสตร์
ด้วยหัวใจ**
"สร้างชาติสร้างโลก
ด้วย Green Citizen"

**Shopping
นวัตกรรมแห่งปัญญา**
"เครือข่ายพลเมือง
สู่ความอยู่รอดของพลโลก"

**สร้างสรรค์นวัตกรรม
สื่อสารง่าย**
"Growth Mindset
& พลเมืองดิจิทัล
เท่าทันภัยไซเบอร์"

**เวทีแห่งการแบ่งปัน
ชุมชนแห่งการเรียนรู้**
"ต่างสมัย ต่างวัย
ร่วมสร้างสรรค์พลเมือง
ประชาธิปไตย"

เดือนที่ ๑

รากวัฒนธรรม
สะท้อนหัวใจความเป็นพลเมืองโลก



**แฟนพันธุ์แท้
ประวัติศาสตร์**
"Role Model
ตามรอยพระราช
เพื่อพลเมืองพอเพียง"

ศิลปิน : นายบรรณัฐ จันทรสว่าง

สำนักพัฒนาวัตกรรมการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



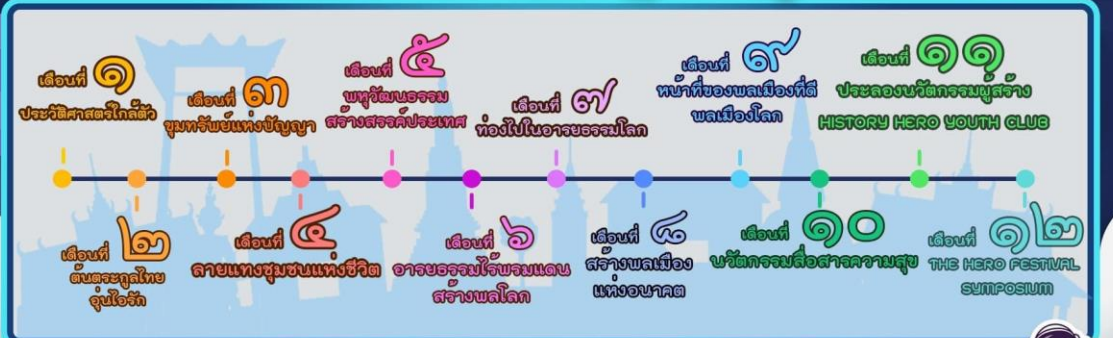
๑๒ เดือน WEBINAR

เปิดโลกนวัตกรรมการเรียนรู้
ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถีอนาคต



Webinar







obectv.tv



DITV 15



OBEC Channel



OBEC Channel



12 เดือน
Webinar

"ครูมีความสุขกับการสอน เด็กสนุกกับการเรียนรู้"



ห้องที่ 1

การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยหัวใจ



ขั้นนำ : สร้างความสนใจ
บทบาท ความสำคัญของคุณครู



ขั้นสำรวจและค้นหา
ตั้งคำถาม ความเชื่อมโยงเกี่ยวกับครูและโรงเรียน

ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป
เล่นเกมโตโยใช้บันไดงู

ขั้นขยายความรู้
การเชื่อมโยงพระมหากษัตริย์คุณของรัชกาลที่ 6
ต่อการศึกษาไทย



รศ.ดร.ชัยพล ไชยมหา
วิทยาการ



เนื้อหา
วัดครอบครัวสยามสู่เอกภพไทยที่ตี่งาม

- บทบาทความสำคัญของคุณครู
- โรงเรียนในสมัยรัชกาลที่ 4
- วันครูแห่งชาติ
- ครูของแผ่นดิน
- พระราชาธิราชในสมัยรัชกาลที่ 6

12 เดือน WEBINAR

ขั้นสรุป : ประเมิน

วิทยากรถามเพื่อสรุปกับผู้เข้าอบรม

- ความสำคัญ เรื่อง ครูของแผ่นดิน
- การนำความรู้ที่ได้จากอดีตมาปรับใช้ในยุคปัจจุบัน
- การนำสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ไปจัดการเรียนการสอน

สื่อ / เทคนิค

- คลิปวิดีโอ
- เกม
- เพลง
- การใช้คำถามระดับสูง



เดือนที่ 3
ชุมทรัพย์แห่งปัญญา

ศิลปิน : นายอิสระพงศ์ วงศ์คำพาน วันที่ 21 พฤษภาคม 2565

ห้องที่ 1

การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยหัวใจ



เดือนที่ 3 ชุมทรัพย์แห่งปัญญา

การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยหัวใจ

Visual Thinking



รศ.ดร.ชัยพล ไชยมหา
วิทยาการ

1. เนื้อหา

- บทบาทสำคัญของคุณครู
- โรงเรียนในรัชการที่ 4
- วันครูแห่งชาติ
- พระราชาธิราชในรัชกาลที่ 6

3. กระบวนการเรียนรู้

ขั้นดำเนินการกิจกรรม

ขั้นสำรวจและค้นหา

วิทยากรนำชมพระราชพิธีของรัชกาลที่ 6

พระราชพิธีอภิเษกสมรส

- พระมหากษัตริย์เจ้า (พระมหากษัตริย์)
- มีผลงานพระราชนิพนธ์มากมาย
- การแสดงละคร
- การสร้างสิ่งพิมพ์ไทยให้เป็นอารยะ
- การปลูกฝังประชาธิปไตยอย่างมองเผด็จการ
- พระราชทานนามสกุลครั้งแรก
- ริเริ่มสิ่งใหม่ เช่น กรมศิลปากร
- ตั้งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เข้าร่วมสงครามโลกครั้งที่ 1

ได้รับชัยชนะเป็นการเปิดประเทศในเวทีโลกสถาปนา

- โรงเรียนขนาดเล็กจนหลวง
- วางรากฐานด้านเรือที่ลัดขีบ

5. ขั้นสรุป

- วิทยากรถามเพื่อสรุปกับผู้เข้าอบรมเกี่ยวกับความประทับใจของผู้เข้ารับการอบรมความสำคัญเรื่อง ครูของแผ่นดิน
- นำความรู้ที่ได้จากอดีตมาปรับใช้ในยุคปัจจุบัน
- นำสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ไปจัดการเรียนการสอนอย่างไร

2. ขั้นนำ

ขั้นสร้างความสนใจ

ด้วยบทเพลงเพื่อสร้างแรงจูงใจกระตุ้น

ผู้เข้ารับการอบรมทบทวนเรื่องราวคุณค่า



4. สื่อ

- คลิปวิดีโอ
- เกม
- เพลง
- การใช้คำถามระดับสูง
- ช่อง Chatk

สแกนเลย



12 เดือน Webinar

เปิดโลกทัศน์กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถีอนาคต

ศิลปิน : นายสุวัฒน์ สุวพงษ์ วันที่ 30 เมษายน 2565

"Visual Thinking" เดือนที่ 9 ห้องที่ 1

สร้างชาติ สร้างโลก ด้วย Green Citizen



วิทยากรพิเศษ
อ. สมนึก ชันประสิทธิ์
ผู้อำนวยการมูลนิธิโลกสีเขียว

กรอบเนื้อหา

- มูลนิธิโลกสีเขียว
- รวมพลัง + 2
- โลกร้อน /โลกวิกฤติ
- วันสำคัญ 16 พ.ย วันยอมรับความแตกต่าง
- การเชื่อมโยงพระมหากรุณาธิคุณของพระมหากษัตริย์ไทย

ขั้นตอนกิจกรรม

2. ขั้นสำรวจและค้นหา

- 2.1 วิทยากร โดยนายสมนึก ชันประสิทธิ์ ผู้อำนวยการมูลนิธิโลกสีเขียว หัวข้อ "สร้างชาติ สร้างโลก ด้วย GREEN CITIZEN" จากการออนไลน์
- **ความเป็นมามูลนิธิโลกสีเขียว และการรวมพลัง+ 2 คิดก่อนใช้**
 - เป้าหมาย 3 ร เรียนรู้ รัก และร่วมมือ
 - ดำเนินงาน นักสืบสามน้ำ นักสืบชายหาด นักสืบสายลม โดยความร่วมมือของประเทศไทยและเยอรมนี
 - การสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ แนวปฏิบัติ 1.ผู้ให้แล้ว 2.เล่าเรื่องจริง 3.พาไปสัมผัสที่จริง 4.ทำเด็กค้นหา
- 2.2 วิทยากรเปิดโอกาสให้ผู้เข้าอบรมสนทนากลุ่ม

ขั้นสรุป

5. ขั้นประเมิน

- วิทยากรถามเพื่อสรุปกับผู้เข้าอบรมตามประเด็น ดังนี้
 - ปัญหาสิ่งแวดล้อม
 - สอนเด็กมองปัญหาตามความเป็นจริง
 - ตระหนักถึงปัญหาโลกที่เปลี่ยนแปลง
 - พลเมืองที่ดีของสังคม ของประเทศ
 - ความปฏิบัติอย่างไรบ้าง
 - นำความรู้ที่ได้จากอดีตมาปรับใช้ในยุคปัจจุบัน
 - นำสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ไปจัด
 - การเรียนการสอนอย่างไร

กระบวนการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ขั้นสร้างความสนใจ

- สนทนา ทักทาย กล่าวต้อนรับผู้เข้าอบรมชี้แจงแบบปฏิบัติในการเรียนรู้ การร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ เชื่อมโยงสู่ภาวะโลกร้อน



สแกนเลย!
12 เดือน WEBINAR

3. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป

- ดุคศิลป์ "ยังไม่สายเกินไป" เป็นแรงบันดาลใจให้นักเรียนเป็นพลเมืองดี ครุฑมีเป้าหมาย 3 ข้อ Q D R 1. Q เกิดจากสาเหตุ 2. D ลงมือทำ และ 3. R สะท้อนคิด *วันสำคัญ 16 พ.ย วันยอมรับความแตกต่าง

4. ขั้นขยายความรู้

- **การเชื่อมโยงพระมหากรุณาธิคุณของพระมหากษัตริย์ไทย**
 - 1) บุรพคุณของไทย 7 พระองค์
 - 2) รัชกาลที่ 9 เกษตรกฤษฎีใหม่ รวมกลุ่มเป็นสหกรณ์ เศรษฐกิจพอเพียง
 - 3) รัชกาลที่ 10 ปุบรราชโองการ สืบสานปณิธานและต่อยอด ของ ร.9 เกษตรในพระราชานุเคราะห์

สื่อ/เทคนิค

- คลิปวิดีโอ
- ใช้โปรแกรม POWER POINT
- เพลง
- การใช้คำถามระดับสูง
- ช่อง CHAT

ศิลปิน : นางสาวโชติรส ตระกูลกำเนิด
" 29 ตุลาคม 2565 "

"Visual Thinking" ห้องที่ 2 แพนพังก์กับประวัติศาสตร์

Storyline&Storytelling in family history learning

เรื่องเล่าและการเล่าเรื่องในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ครอบครัว



1 Storytelling
เรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง

เล่าจากมุมมองของใคร (Point of View)
ตัวละครสำคัญ ตัวละครหลัก ตัวละครที่เป็นอุปสรรค

การกำหนดฉากหลังของเรื่อง (Setting The Scene)
ชุดเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง (Series of Event)

เขียนเส้นเรื่อง (Writing Storyline)
อารมณ์ (Mood) และน้ำเสียงของเรื่องราว (Tone)

2 คำถามที่ต้องตอบ
ก่อนเตรียมเส้นเรื่องและการเล่าเรื่อง

Whose (โดยใคร)
Why (ทำไมต้องเล่า)
Who (เกี่ยวกับใคร)
Where (ที่ไหน)
What (เกี่ยวกับอะไร)
When (เกิดขึ้นเมื่อไหร่)
How (เรื่องราวที่นำไปเป็นอย่างไร)

4 ประเด็นการพิจารณา

- ▶ ประวัติศาสตร์ครอบครัว (Family History) ในฐานะเรื่องเล่า (Narrative) ที่ไม่ใช่เรื่องแต่ง (Fiction)
- ▶ กระบวนการทางประวัติศาสตร์และการเรียนรู้กับประวัติศาสตร์ครอบครัว
- ▶ การเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ครอบครัว
- ▶ การเรียนรู้ผ่านประวัติศาสตร์ครอบครัว
- ▶ การเรียนรู้ด้วยการเขียนประวัติศาสตร์ครอบครัว

5 คำสำคัญเพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน

- ♥ Family History - ประวัติศาสตร์ครอบครัว
- ♥ Narrative - เรื่องเล่า
- ♥ Storyline - เส้นเรื่อง/การกำหนดลำดับเรื่องราว
- ♥ Storytelling - การเล่าเรื่อง
- ♥ Storyline Method/Approach - รูปแบบการสอนที่มีการผูกเป็นเรื่องและเน้นให้นักเรียนใช้จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และการสืบค้นในการมีส่วนร่วม

3 ประวัติศาสตร์ครอบครัว

- ▶ เรื่องราว (Story) และเรื่องเล่า (Narrative) ที่มีชีวิตของปัจเจก
- ▶ เปิดประสบการณ์ให้สัมผัสกับความเป็นส่วนตัว บาดแผล ความภาคภูมิใจ ประเด็นปราบปราม
- ▶ ขัดโยงกับบุคคล กลุ่มบุคคล สถานที่ ความทรงจำ ความสัมพันธ์ ความเปลี่ยนแปลง การเติบโต การปรับตัว การต่อสู้ดิ้นรน ฯลฯ
- ▶ เชื่อมโยงอดีต ปัจจุบัน อนาคต
- ▶ ประวัติศาสตร์ครอบครัวในฐานะความทรงจำศึกษา (Memory Studies)



12 เดือน Webinar

เปิดโลกนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่วิถีอนาคต

ศิลปิน : นางสาวปริญลักษณ์ โหมดมพงษ์ วันที่ 26 มี.ค. 2565

"Visual Thinking"

ห้องที่2 แพนพังก์ที่ประวัติศาสตร์

เดือน8 สิงหาคมและวัฒนธรรมอเมริกาใต้/ไทย



เนื้อหา เราจะดำรงชีวิตร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างไรอย่างยั่งยืนได้อย่างไร?

ชนเผ่าม้ง

- เป็นชนพื้นเมืองดั้งเดิม
- อยู่รวมเป็นกลุ่ม 20-30 คน
- อาศัยอยู่บริเวณเทือกเขาบรรทัด
- อยู่จังหวัด เชียงใหม่ พะเยา
- อพยพตามความสมบูรณ์ของอาหาร

ชนเผ่ากะเหรี่ยง

- อาศัยในหมู่บ้านพนาพรานา
- ตั้งอยู่ที่แม่น้ำจางรี ปัวรนา
- ปี2562ถูกประกาศให้เป็นเขตเป็นต้นน้ำ
- ชาวกระเหรี่ยงปกป้องต้นน้ำ
- โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่

พัฒนาอมะซอน

มีขนาด 7.4 ล้าน ตร.กม. ครอบคลุมพื้นที่ 40% ของลาตินอเมริกา

ที่อยู่ของชนเผ่า

ป่าอมะซอนของบราซิล เป็นที่อยู่อาศัยของชนพื้นเมืองเผ่าละแฉน ที่มีพื้นที่ป่ากว่า 2400-5000 ไร่ จำนวนที่มีอยู่อย่างน้อย 100 เผ่าที่ไม่ได้ติดต่อกับโลกภายนอก

ผลิตภัณฑ์ของโลก

คู่ค้ากับเกษตรกรบนโลกออนไลน์จากเกษตรกรรายภาคโลกถึง 1,500-2,000 ล้านคน/ปี ช่วยลดต้นทุนการส่งออก ผลการดำเนินงานไม่ทำให้ประสิทธิภาพในการดูแลรักษาเกษตรกรบนโลกออนไลน์ลดลง

ความหลากหลายทางชีวภาพ

- สายพันธุ์สัตว์มีชีวิต 25% ของโลกถูกพบในป่าฝน
- พืชกว่า 30,000 ชนิด ปลา 2,500 ชนิด
- สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม 550 ชนิด
- แมลงอีกกว่า 2.5 ล้านชนิด

ความสำคัญของป่าอมะซอน

- มีต้นไม้ประมาณ 80,000 ล้านต้น
- มีพันธุ์ไม้มากกว่า 16,000 สายพันธุ์
- มีความหลากหลายทางระบบนิเวศมากที่สุด
- มีผลิตภัณฑ์ 20% ของโลก

การเชื่อมโยง

วันสำคัญทางสังคมและวัฒนธรรม

- วันมนุษยธรรมโลก**: เกิดในช่วงสงครามใหญ่ ส่งผลประชาชนได้ขอประธาณัติในวันสำคัญเพื่อเป็นการรำลึกถึงสิทธิมนุษยธรรมและการเปิดโอกาสในการเรียนรู้ที่ไร้พรมแดน
- วันแห่งความหลากหลายทางวัฒนธรรมโลก**: UNESCO ได้กำหนดให้วันที่ 21 พฤษภาคมของทุกปี เป็นวันวัฒนธรรมสากล เพื่อให้ทุกคนได้เห็นความสำคัญของความหลากหลายทางวัฒนธรรมและเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันได้โดยปราศจากความขัดแย้ง
- วันอาหารโลก**: ถูกกำหนดมาครั้งแรกตั้งแต่ปี 1945 โดยมีจุดประสงค์เพื่อการตระหนักถึงคุณค่าของอาหารที่มีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาความอดอยาก ทั่วโลกของทุกคนที่ขาดแคลนอาหาร
- วันประชากรโลก**: ได้ถูกกำหนดขึ้นโดยคณะมนตรีประชาคมการพัฒนาเพื่อการพัฒนาเพื่อปี พ.ศ. 2532 โดยกำหนดเพื่อให้เกิดความตระหนักในประเด็นของปัญหาประชากรโลก

ศิลปิน : นางสาวปริญญาลักษณ์ โหมดมพงษ์ วันที่ 24 ก.ย. 2565

เปิดโลกนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่วิถีอนาคต

ห้องที่ 3 นวัตกรรมแห่งปัญญา

เนื้อหาประวัติศาสตร์

- ประวัติวันเด็ก**
 - ประวัติวันเด็ก(องค์การสหประชาชาติ)
 - จุดประสงค์งานวันเด็ก
- ประวัติวันเด็กของประเทศไทย**
 - งานวันเด็กครั้งแรก
 - จุดประสงค์งานวันเด็กไทย
 - คำขวัญวันเด็ก
- งานวันเด็กในปัจจุบัน**
 - จุดประสงค์
 - คำขวัญวันเด็ก
 - สิทธิเด็ก
- เชื่อมโยงสู่การเป็น พลเมืองที่ดี**
 - เคารพสิทธิของผู้อื่น
 - ความภักดี
 - ความรักชาติ ศาสนา กษัตริย์

สื่อ/นวัตกรรม

- 1. ชิ้นงาน**
 - การวัดผลประเมินผล
 - ออนไลน์ QR CODE
- 2. ให้ความรู้เรื่องวันเด็ก**
- 3. ให้ความรู้เรื่องสิทธิเด็ก**
- 4. เชื่อมโยงสู่ความเป็นพลเมืองดี**
- 5. เชื่อมโยงสู่ความเป็นพลเมืองดี (การเคารพสิทธิของผู้อื่น)**
- 6. เชื่อมโยงสู่ความดี**
- 7. เชื่อมโยงสู่การรักชาติ ศาสนา กษัตริย์**
 - ใช้รูปภาพประกอบการเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ TK PARK

- วิธีการสมัครสมาชิก
- วิธีการสืบค้นสื่อ/นวัตกรรม TKPark

OPEC CONTENT CENTER

- วิธีการเข้าเว็บไซต์
- โปรแกรมสร้างและอัปเดตเนื้อหา AT
- แอปพลิเคชันใช้งานเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ CC
- ระบบบริหารจัดการเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ CMS
- ระบบให้บริการเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ LC

หลักการ

1. สื่อที่หลากหลายเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้
2. แหล่งความรู้ที่สามารถสืบค้นข้อมูลเพื่อจัดการเรียนรู้ได้ตามความต้องการ

นางสาววันวิญญา จันทร์ดวงดี นางสาววาสิตา ชอดัง

ห้องที่ 3 SHOPPING นวัตกรรมแห่งปัญญา



อ.ไฉยา กะเกษมกุล
ผู้อำนวยการสำนักงานป๋วยอานหาวิทยาลัย

เนื้อหาประวัติศาสตร์

1. วัฒนธรรมครอบครัวแห่งชาติ

- 14 เมษายน ของทุกปี
- ความสำคัญของวันครอบครัวแห่งชาติ

2. วันสำคัญต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสังคมไทย และครอบครัว

- วันสงกรานต์
- วันผู้สูงอายุ
- วันพ่อ วันแม่
- วันจักรี

3. นามสกุลคนไทย

- นามสกุลของไทยที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน
- เกิดขึ้นในรัชกาลที่ 6

4. บัตรประชาชน

- ความสำคัญที่ยิ่งใหญ่ของคนไทย
- ในหลวงรัชกาลที่ 9

YouTube
เพลงครอบครัวของฉัน
ทำนอง KIPF SONG

1. บ้านนา

5. การประเมินผล
- ประเมินผลผ่าน google form
โดยส่งมาจาก QR Code

โดย อ.นิศยา กะเกษมกุล
ผู้อำนวยการสำนักงานป๋วยอานหาวิทยาลัย
- SMARTMUSEUM

2. สื่อการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ

สื่อ/นวัตกรรม

4. เชื่อมโยง/สรุป

คลิปเพลง... ที่คนไทยรักในหลวง
จากช่อง iulldoforking
โดยเครื่องเรียนรู้โคดดิ้งและบริษัทในเครือ (เอกสารประกอบการเรียนการสอน/ใบงาน)
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อ 60 บัตร

สื่อการเรียนการสอน วิชาสังคมศึกษา ป.1
เรื่อง เด็กดีของครอบครัว
จากเว็บไซต์สื่อการเรียนการสอนออนไลน์

ศิลปินสกุลคนไทย

จาก OBEC CONTENT CENTER

3 SHOPPING นวัตกรรมแห่งปัญญา

หนังสือเกี่ยวกับ "จารุสกล"
ที่หาอ่านได้จาก จากเว็บไซต์ TK Park อุทยานการเรียนรู้
สารคดีเส้นประเกือยี่ จาซวงส์จี้ (รัชกาลที่ 1-10)
ผลิตโดยโรงเรียนเจ้าอาวาสบวรจางจาก
จากเว็บไซต์กระทรวงมหาดไทย
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สื่อ 60 บัตร

แหล่งเรียนรู้

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ TK Park
- วิธีการสมัครเป็นสมาชิก
- วิธีการสืบค้นสื่อ/นวัตกรรม
TK Park
ป๋วยอานหาวิทยาลัย
- สถานที่ตั้งในแต่ละจังหวัด
แต่ละภาค และส่วนกลาง
- แบบออนไลน์

นางสาววิภา วัฒนวงศ์ นางสาววิภา ยอดยิ่ง

วิทยากร



อ.ชองทิพย์ เสริมสวัสดิ์ศรี
อ.พญินชนะ ชลสรานนท์
นักวิชาการคอมพิวเตอร์

ห้องที่ 3 Shopping นวัตกรรมแห่งปัญญา

เนื้อหาประวัติศาสตร์การศึกษาไทย

- ยุคโบราณ การศึกษามีเฉพาะกลุ่ม คือ พระบรมวงศานุวงศ์และชนชั้นเจ้านายเรียนในวัง เด็กผู้ชายจะเรียนที่วัด ส่วนเด็กผู้หญิงจะเรียนวิชาชีพระยะสั้นตามตระกูลของตนเอง
- สมัย ร.3 มีโรงเรียนประถม ก.ก.
- สมัย ร.4 ตั้งโรงเรียนเอกชนแห่งแรก(สำหรับคริสต์ศาสนิกชน) และร.ร.กุลสตรีวังหลัง สำหรับผู้หญิงเป็นครั้งแรก
- สมัย ร.5 มีหนังสือแบบเรียนเร็ว และตั้งร.ร.วัดเทพศิรินทร์ สำหรับเด็กชายทั่วไป และร.ร.พระตำหนักสวนกุหลาบ สำหรับรับลูกเจ้านาย
- สมัย ร.6 มีพรบ.ประถมศึกษาให้เด็กอายุตั้งแต่ 7 ปี ได้เริ่มเรียน
- สมัย ร.7 พ.ศ.2475 เป็นยุคของการสร้างชาติ เน้นหน้าที่พลเมืองที่ดี และมารยาททางสังคม
- พ.ศ. 2500 เป็นยุคที่ติดต่อกับชาติต่าง ๆ มากขึ้น แบบเรียนจะเกี่ยวข้องกับภูมิศาสตร์ การปกครอง ประเพณีวัฒนธรรม ของประเทศเพื่อนบ้าน
- พ.ศ. 2030 มีการนำเทคโนโลยีเครื่องฉายกับแสงมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งเน้นในเรื่องชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ที่อยู่ในรายวิชา ส.ป.ช. และวิชา ส.สน.
- พ.ศ. 2540 เป็นยุคที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดการเรียนรู้เพื่อเน้นเรื่องสถาบันกษัตริย์ และเศรษฐกิจพอเพียง
- การเรียนรู้ประวัติศาสตร์สามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ได้ โดยใช้การ์ตูนความรู้ เช่น เกมโรดระบอบในยุคนั้น ๆ ที่ให้ผู้เล่นจัดเรียงข้อมูลให้ถูกต้องตามยุคต่าง ๆ และเกมที่เกี่ยวกับประเพณีที่สามารถให้ผู้เล่นได้ทายใจฝ่ายตรงข้ามว่าจะตอบอะไร ซึ่งสามารถเรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้อย่างมีความสุข

กระบวนการดำเนินกิจกรรม

- นำเข้าสู่ห้องที่ 3
- เปิดคลิป โดยครูจาก Youtube
- Shopping นวัตกรรมแห่งปัญญา
 - สื่อจาก OBEC Content Center (Video ประวัติศาสตร์การศึกษาไทย)
 - สื่อจาก รายการเดอะไดอารี่ (Video บันทึกประวัติศาสตร์ชาติไทยกับสถาบันพระมหากษัตริย์)
 - สื่อจาก TK Park อุทยานการเรียนรู้ หนังสือประวัติศาสตร์การศึกษา
- แลกเปลี่ยน/เชื่อมโยง/สรุป
 - การใช้สื่อ แหล่งเรียนรู้ ในรูปแบบต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ของครู
 - สถาบันพระมหากษัตริย์มีความสำคัญต่อการพัฒนาการศึกษาไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน
- การประเมินผล
 - การมีส่วนร่วม/การแสดงความความคิดเห็นของตัวแทนผู้เข้าชม

หลักการสำคัญ

- มีสื่อ/นวัตกรรม และแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์
- "ครูจะสอนอย่างมีความสุข เด็กจะสนุกอย่างมีความสุข" หากครูใช้สื่อที่หลากหลาย
- ใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เพื่อเชื่อมโยงกับปัจจุบัน



ศิลปิน : นางสาวณิชา ธรรมานาสรณ์ วันที่ 21 พ.ค. 2565

ห้องที่ 3

Shopping

เหตุการณ์แห่งปัญญา



อ.สุเรช จิวพรหม
วิทยากร

เนื้อหาประวัติศาสตร์

- ประวัติศาสตร์ในชุมชน/ท้องถิ่น
- วิถีชีวิตต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิถีชุมชน
- วิถีชีวิตของชุมชน
- วิถีชีวิตของชุมชน
- วิถีชีวิตของชุมชน

นำเข้าสู่ห้องที่ 3

วิทยากรกล่าวถึงเอกลักษณ์ของชุมชน ท้องถิ่นและสังคม ที่มีความหลากหลายกัน ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาประวัติศาสตร์

สื่อ นวัตกรรม

ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและชุมชน / แหล่งข้อมูลในการจัดการเรียนรู้ / SANUK ระบบ AR-GEO-LOCATION / Sanuk AR เซิร์ฟเวอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต / การประยุกต์ใช้สื่อในการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์

แหล่งเรียนรู้

- แหล่งเรียนรู้การทำมาค้าขายที่ชุมชน
- แหล่งเรียนรู้การทำมาค้าขายที่ชุมชน
- แหล่งเรียนรู้การทำมาค้าขายที่ชุมชน

Shopping นวัตกรรมแห่งปัญญา

คลิกเพื่อดู การจัดการเรียนรู้

คลิกเพื่อดู การจัดการเรียนรู้

แลกเปลี่ยน/เชื่อมโยง/สรุป

- การใช้สื่อ รูปแบบ วิธีการ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ให้เหมาะสมกับสภาพ บริบทของโรงเรียนและชุมชน
- การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้แบบ Active Learning จากสิ่งใกล้ตัวในชุมชนของตนเอง พัฒนา ตลอดจน ออกแบบ สร้างสรรค์ และสร้างนวัตกรรมจากชุมชน
- การบูรณาการจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นสู่ห้องเรียน

การประเมินผล

- การมีส่วนร่วม/การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของตัวนักเรียน/ครู
- การมีส่วนร่วม/การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของตัวนักเรียน/ครู

ศิลปิน : นายกิตติภูมิ พรหมมี วันที่ 6 สิงหาคม 2565

Home Visual Thinking About as Contact

เดือนที่ 6 อารยธรรมโรมันแดนสร้างพลเมืองอาเซียน

ห้อง 3 Shopping นวัตกรรมแห่งปัญญา

Shopping & Traveling

ความรู้สู่ความเป็นหนึ่งในอาเซียน

SHOP NOW

กระบวนการจัดการกิจกรรม

- เปิดเพลง "คิดมาก" เพื่อเชื่อมโยงประเทศต่าง ๆ ในอาเซียน มีภาษาเขียน และภาษาพูดเชื่อมโยงกับวันสถาปนาอาเซียน 8 สิงหาคม และศูนย์วัฒนธรรมอาเซียน
- นำเสนอศูนย์วัฒนธรรมอาเซียน ประกอบด้วย เรื่อง 3 เล่าหลัก ประชาดิม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ สังคม ของประเทศในอาเซียน การเข้าใช้แหล่งเรียนรู้ของศูนย์วัฒนธรรมในอาเซียน
- เรียนรู้เกี่ยวกับประเทศไทย เพลงชาติ บุคคลสำคัญ วัฒนธรรม ความร่วมมือไทย-ลาว เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ความเป็นพลเมืองที่ดี
- เรียนรู้เกี่ยวกับประเทศพม่า เพลงชาติ บุคคลสำคัญ ความร่วมมือ ไทย-พม่า ด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเป็นพลเมืองอาเซียนที่ดี
- กลุ่มเชื่อมโยงการเป็นพลเมืองอาเซียนที่ดี

เนื้อหา

- ความเป็นมาของอาเซียน ประเทศในอาเซียน 3 เล่าหลักอาเซียน
- วัฒนธรรม เศรษฐกิจ สังคม บุคคลสำคัญ ของประเทศลาวพม่า
- ความร่วมมือไทย ลาว พม่า ในการเป็นพลเมืองอาเซียนที่ดี

การนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

- นำสื่อไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคม ประเทศอาเซียน ได้แก่ เนื้อหาตามเศรษฐกิจ วัฒนธรรม สังคม วันสำคัญ บุคคลสำคัญ การแต่งกาย อาหาร สถานที่ท่องเที่ยว การเป็นพลเมืองอาเซียนที่ดี ต้องเคารพความแตกต่างระหว่างบุคคลและสังคมมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี แก้ปัญหาด้วยสันติวิธี
- ศูนย์วัฒนธรรมอาเซียนเป็นศูนย์รวมของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่นำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของอาเซียน อันสะท้อนคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา และสุนทรียภาพอาเซียน สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนและเป็นแหล่งเรียนรู้ได้

สื่อ นวัตกรรม







เพลง คิดมาก

เพลงชาติ ลาว

เพลงชาติ เมียนมาร์

กษัตริย์ผู้ยิ่งใหญ่แห่งพม่า

ศูนย์วัฒนธรรมอาเซียน

ศิลปิน : นายกิตติภูมิ พรหมมี วันที่ 30 ก.ค. 65

[Home](#)
[Visual Thinking](#)
[About us](#)
[Contact?](#)



ดร.ชัยพร ชูวงศ์
ผู้อำนวยการ



ห้องที่ 3 shopping วัฒนธรรมแห่งปัญญา

สื่อสารอารยธรรมโลกด้วยภูมิปัญญาและจิตสำนึกของมนุษยชาติ

SHOP NOW

กระบวนการจัดกิจกรรม

- เปิดเพลง UNESCO เชื่อมโยงการขึ้นทะเบียนมรดกของ ประเทศไทย เช่น โฉน
- แนะนำองค์กรยูเนสโกหรือองค์กรเพื่อการศึกษาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติจัดตั้งขึ้นหลังสงครามโลก ครั้งที่ 2
- วิทยากรให้ความรู้เกี่ยวกับยูเนสโก การเป็นพลเมืองที่ดี ความร่วมมือของประเทศไทย บทบาทหน้าที่ประเทศไทยกับยูเนสโก แนวความคิดเชิงบวกในการเป็น SMEsco
- ตัวอย่างการสร้างสรรคในการนำเสนอวีปออสเตอร์เลีย ด้านอารยธรรม ประวัติศาสตร์ ลุ่มน้ำ สังคม เศรษฐกิจ การเมือง แหล่งท่องเที่ยวเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ รวมถึงความร่วมมือ 5.เชื่อมโยงความร่วมมือการเป็นพลเมืองที่ดีของโลก

การนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

- นำสื่อโปสเตอร์ในการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ เนื้อหา เกี่ยวกับองค์กร UNESCO วัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ ความร่วมมือระหว่างชาติต่าง ๆ สังคม วัฒนธรรม ความรู้ทางวิทยาศาสตร์
- องค์การยูเนสโกให้รู้ถึงบทบาทหน้าที่ สิทธิ ความร่วมมือและการเป็นพลเมืองที่ดีของโลก
- ได้สื่อเรื่องของความเสมอภาค ความเท่าเทียม ของประเทศต่าง ๆ ในโลก มาใช้ในการจัดการเรียน การสอนอย่างมีความรู้

เนื้อหา

- องค์การยูเนสโกหรือองค์กรเพื่อการศึกษาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ ตั้งขึ้นหลังสงครามโลก ครั้งที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ ร่วมกันระหว่าง ชาติต่าง ๆ ให้ยอมรับระบบสังคมวัฒนธรรมความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่แตกต่างกับกิจการ UNESCO
- ทวีปออสเตรเลีย การพัฒนาทางด้านสังคม เศรษฐกิจและ การเมือง แหล่งอารยธรรมที่สำคัญ เหตุการณ์ วันสำคัญ วิถีชีวิต อิทธิพลของอารยธรรม

สื่อวัฒนธรรม






DOMS PHAYATEN-KHAYAT

มรดกโลก 5 แห่งของไทย

นโยบายยูเนสโกเชื่อมโยงมรดกโลก

สหประชาชาติยูเนสโก





UNESCO SONG

คู่มือสื่อการเรียนรู้

พิพิธภัณฑ์ออสเตรเลีย





12 เดือน Webinar

เปิดโลกทรรศน์กรรมการวิจัยประวัติศาสตร์วิไล วัฒนธรรม



12 เดือน Webinar

เปิดโลกทรรศน์กรรมการวิจัยประวัติศาสตร์วิไล วัฒนธรรม

ติดต่อ : ชัยพร ชูวงศ์

27 สิงหาคม 2565

[Home](#)
[Visual Thinking](#)
[About us](#)
[Contact?](#)



ดร.ชัยพร ชูวงศ์
ผู้อำนวยการ



ห้องที่ 3 shopping วัฒนธรรมแห่งปัญญา

พลเมืองเพื่อสิ่ง बदลัฒ

SHOP NOW

กระบวนการจัดกิจกรรม

- เปิดเพลงราปป์ โลกเปลี่ยน เพลงรณรงค์การช่วยกันอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และสิ่ง बदลัฒ เพื่อเชื่อมโยงกับสภาวะโลกร้อน และสาเหตุของการ ทำให้เกิดภาวะโลกร้อนที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์ เช่น การตัดไม้ทำลายป่า ใช้ความรู้เกี่ยวกับป่าไม้

3

21

22

- แนะนำสู่สาระภูมิศาสตร์ความรู้ของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อความยั่งยืนของชีวิต
- แนวทางการจัดกิจกรรมเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนตามเป้าหมาย SDGs
- เรียนรู้สถานการณ์ SDGs ตามภูมิศาสตร์ตามระดับรายได้ของประเทศ
- ตัวอย่างบุคคลที่เป็นแบบอย่างควรเป็นพลเมืองเพื่อสิ่ง बदลัฒ

เนื้อหา

- วิสัยทัศน์เกี่ยวกับป่าไม้โลก สัตว์ป่า และความหลากหลายทางชีวภาพ
- เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ 17 เป้าหมาย
- การจำแนกปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาประเทศ
- แนวทางการพัฒนาโรงเรียนสิ่ง बदลัฒในโรงเรียน
- สถานการณ์ป่าไม้ในประเทศไทย

สื่อวัฒนธรรม






ชาปป์ โลกเปลี่ยน

โลกน้อย

วิสัยทัศน์

ผู้จัดทำ






ความรู้เกี่ยวกับ SDGs

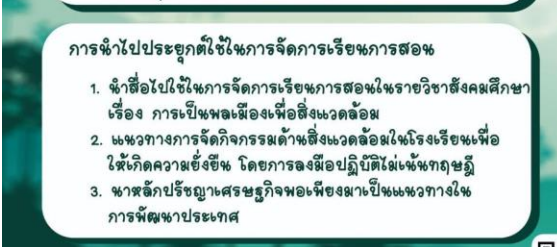
SDGs กับเยาวชน

โครงการพัฒนาโรงเรียน

What happens you out of a city's forest

การนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

- นำสื่อโปสเตอร์ในการจัดการเรียนการสอนให้รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองเพื่อสิ่ง बदลัฒ
- แนวทางการจัดกิจกรรมด้านสิ่ง बदลัฒในโรงเรียนเพื่อให้เกิดความยั่งยืน โดยการพัฒนาสื่อปฏิบัติการในชุมชน
- หาหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ในแนวทางการพัฒนาประเทศ





12 เดือน Webinar

เปิดโลกทรรศน์กรรมการวิจัยประวัติศาสตร์วิไล วัฒนธรรม



12 เดือน Webinar

เปิดโลกทรรศน์กรรมการวิจัยประวัติศาสตร์วิไล วัฒนธรรม

ติดต่อ : ชัยพร ชูวงศ์

24 กันยายน 2565

ห้องที่ 3 Shopping นวัตกรรมแห่งปัญญา

สร้างพลเมืองโลก พลเมืองเพื่อสิ่งแวดล้อม

กระบวนการจัดกิจกรรม

- [illegible]

เนื้อหา

1. ประวัติศาสตร์ของวิถีชีวิตที่เป็นอยู่ของสังคม
2. การพัฒนาของพืชพันธุ์เพื่อเลี้ยงสัตว์เลี้ยง
3. ช่างแกะสลักเพื่อเป็นของขวัญของกำนัลที่เยี่ยม
4. การพัฒนาสิ่งของผลิตภัณฑ์ที่แข็งขึ้น
5. เพื่อช่วยตนเองเมื่อมีความต้องการของผลผลิต
6. การเปลี่ยนผลผลิตจากพืชปลูกอาหาร
7. ผลกระทบจากการเปลี่ยนผลผลิตจากพืชปลูกอาหาร
8. ผลกระทบทางสิ่งแวดล้อมในประเทศไทย
9. ข้อบกพร่องของการดำเนินงานด้านการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ
10. ความร่วมมือระหว่างประเทศ

การนำไปประยุกต์ใช้

1. จำชื่อไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา
สังคมศึกษา เรื่อง การเป็นพลเมืองเพื่อสังคมดี
2. แนวทางการจัดการเรียนด้านสิ่งแวดล้อมในโรงเรียนเพื่อ
ให้เกิดความยั่งยืน โดยการเอาเรื่องปฏิบัติให้นักเรียนปฏิบัติ
3. จำชื่อปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อมาเป็นแนวทางการ
ในการพัฒนาประเทศ



12 ^{or} 60% Webinar

เปิดโลกนวัตกรรมการเรีขรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถีอนาคต



ศักราช : ๒๔๘๖ ปีชวด จ. ๒๕๖๕
 วันที่ : ๒๙ ตุลาคม ๒๕๖๕

ห้อง 4

สร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อสร้างง่าย
ICOGRAMS DESIGNER แผนกที่ชุมชนค้นหาประวัติศาสตร์

ICOGRAMS DESIGNER แผนกที่ชุมชนค้นหาประวัติศาสตร์

วิทยาการ



นายอภิวัฒน์ วงศ์ภักดี
ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนทูลกระหม่อมประชาราชาภิบาล

เนื้อหา

Icograms Designer

การดำเนินงานที่ 3 มิติ ผ่านโปรแกรม

உ

Icons Designer

 ภาพประวัติศาสตร์ของชุมชน



ศิลปิน : นางสาวณัชชา ธรรมานุสรณ์ วันที่ 1 มิ.ย. 2565



วัฒนธรรม หมายถึง วิถีการดำเนินชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์และสืบทอดต่อกันมา โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. คติธรรม เกี่ยวกับด้านจิตใจ / ศีลธรรม
2. วัตถุธรรม เกี่ยวกับวัตถุ เช่น สถาปัตยกรรม อาหาร การแต่งกาย การรักษาโรคด้วยภูมิปัญญาและสมุนไพรไทย ดนตรีและนาฏศิลป์
3. พฤติกรรม เกี่ยวกับกฎหมาย จารีต ประเพณี
4. สหธรรม เกี่ยวกับมารยาททางสังคม การไหว้ แสดงความเคารพ

จึงอาจกล่าวได้ว่า "วัฒนธรรมของประเทศไทยทุกภูมิภาค มีประวัติศาสตร์มายาวนานตั้งแต่ก่อนสมัยสุโขทัย อีกทั้งความหลากหลายตามอัตลักษณ์ของท้องถิ่น แต่ยังคงเอกลักษณ์ความเป็นไทยได้อย่างภาคภูมิใจ"

สถาบันกษัตริย์กับการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม

พระมหากษัตริย์ไทยหลายพระองค์ที่ทรงพระปรีชาสามารถด้านศิลปะ เช่น รัชกาลที่ 1 และรัชกาลที่ 2 ทรงพระปรีชาในด้านวรรณกรรม รัชกาลที่ 5 ทรงโปรดการทำอาหาร รัชกาลที่ 6 ทรงพระปรีชาการแสดงโขน ทำให้เป็นการเริ่มวัฒนธรรมของประเทศและสืบทอดต่อมาจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้สถาบันกษัตริย์ทรงมีบทบาทในการฟื้นฟูประเพณีโบราณ ในสมัยอยุธยาให้คงอยู่คู่ชาวไทย เช่น พระราชพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ และกิจกรรมวันสำคัญทางศาสนา ตลอดจนส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมไทยทุกประเภทให้เป็นที่ยอมรับแก่คนต่างประเทศได้เห็นวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าของประเทศไทย

สื่อวัฒนธรรม (คลิปวิดีโอ)

ยักขะวนที่ชาวไทย (ภาคกลาง) | สารคดี วัฒนธรรมอาหารไทย | สารคดีชุดไทย สมัยรัตนโกสินทร์

เพจการท่องเที่ยวภาคกลาง (คุณวันวิภา เชื้ออารีย์)

การนำไปประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน

1. นำสื่อไปจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา เรื่องวัฒนธรรมในสาระหน้าที่พลเมือง และบูรณาการสาระประวัติศาสตร์ ที่ทำให้ทราบถึงความเป็นมาและคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมของประเทศไทย
2. การจัดทำสื่อภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ด้วยหลัก 6 ข้อของ 6 W: เปิดเรื่องสั้นๆ ให้น่าสนใจ ไม่ยืดเยื้อข้อมูล : มีข้อมูลสำคัญที่ต้องสื่อสาร ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย และมีภาพที่ดึงดูดให้ติดตามความยาวเหมาะสมกับประเภทของสื่อ

12 เดือน Webinar | เปิดโลกนวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถีอนาคต

เดือน 5 ห้อง 4 “สร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อสร้างง่าย” นวัตกรรมปั้นครูนักเขียน จุดประกายความเป็นไทย

กระบวนการจัดกิจกรรม

ขั้นสร้างความสนใจ

1. นำเข้าด้วยวิดีโอ เพลงสั้น
2. สนทนาเกี่ยวกับที่มา, ความรู้สึกต่อเพลง, เนื้อหา
3. นำเสนอตัวอย่างละคร/ภาพยนตร์เกี่ยวกับประวัติศาสตร์
4. สรุปประเด็นวิธีการทางประวัติศาสตร์
 - กำหนดหัวข้อเรื่องที่จะศึกษา
 - รวบรวมหลักฐาน
 - ประเมินวิพากษ์หลักฐาน
 - วิเคราะห์ตีความ
 - การนำเสนอข้อมูล
5. วิทยากรนำเสนอเรื่อง “พญานาค” เชื่อมโยงกับความเชื่อท้องถิ่น
6. วิทยากรยกตัวอย่างงานเขียนด้วย Application เช่น E-Book

เนื้อหา

- อาหารอีสาน
- ละคร/ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์
- ที่มาของบทละคร/ภาพยนตร์
- ความเชื่อเรื่องพญานาค

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ละคร/ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์วัฒนธรรม
- คลิปวิดีโอ เพลง สั้นๆ
- งานนำเสนอด้วยนักเขียน
- บทสรุป

หัวข้อ นวัตกรรมปั้นครูนักเขียนจุดประกายความเป็นไทย

การจะเป็นนักเขียน ต้องมีสิ่งสำคัญดังนี้

1. เปิดใจรับมุมมองใหม่ และมีความคิดสร้างสรรค์
2. การเรียนรู้ทักษะ เครื่องมือ นวัตกรรม
3. ทดลองปฏิบัติจริง
4. การนำความรู้ไปใช้สอนต้องวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
5. เลือกกิจกรรมให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย
6. นำปัญหา/ข้อเสนอแนะมาประเมิน
7. ใ้กลุ่มเป้าหมายวางแผนการทำงานด้วยตนเอง
8. นำข้อมูลมาสรุป

รูปแบบการนำเสนองานเขียน

Technology + Content + Concept

นวัตกรรมเทคโนโลยีด้านการนำเสนองานเขียน

- AR code
- AO GEO Location

บทสรุป

การเขียนเรื่องราวทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับท้องถิ่น

1. วางแผนรูปแบบ
2. เขียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
3. ช่องทางการส่งงาน
4. กำหนดการส่งผลงาน

เดือน
6

ห้อง 4 “สร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อสร้างง่าย”

สร้างสรรค์ LEARNING POINT OF HISTORY ง่าย ๆ ด้วย YOUTUBER

กระบวนการจัดกิจกรรม

1. นำเข้าด้วยการทักทายภาษาบาลีและฟิลิปปินส์
2. สันทนาการเกี่ยวกับสถานที่สำคัญของมาเลเซียและฟิลิปปินส์
3. เชิญชวนผู้เข้าชม CF สถานที่ที่ร่วมไปท่องเที่ยวหัวข้อ “ที่ประเทศอะไรมีความสำคัญอย่างไร”
4. วิทยากรให้ความรู้เกี่ยวกับประเทศมาเลเซียและฟิลิปปินส์
5. วิทยากรยกตัวอย่างกระบวนการนำเสนอเกี่ยวกับประวัติศาสตร์
6. วิทยากรนำเสนอคลิปตัวอย่างการเป็น Youtuber
7. ผู้เข้าชมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้จากตัวอย่าง
8. วิทยากรเชื่อมโยงคลิปเกี่ยวกับเทคนิคกระบวนการเพื่อนำเข้าสู่วิทยากรรับเชิญ

หัวข้อ Learning Point Of History ง่าย ๆ ด้วย Youtuber

โดยวิทยากรอาจารย์วัฒน์ วงศ์กันหา

การเป็น Youtuber ต้องรู้อะไรบ้าง

1. การผลิตและเผยแพร่วิดีโอออนไลน์ด้วยขั้นตอน 4 P

ขั้นที่ 1

ขั้นที่ 2

ขั้นที่ 3

ขั้นที่ 4

Pre-Production

Production

Post-Production

Publish and SEO (Search Engine Optimization)

ขั้นที่ 1 Pre-Production

- รู้จริงในเรื่องนั้นใหม่ ความรู้ที่แตกต่างจากคนอื่นคืออะไร
 - มีการวางแผนอย่างเป็นลำดับขั้นตอน
 - ชีตลิกซ์/สร้างแบรนด์
 - คลิปภาพและเสียง
- การนำภาพมาใช้ให้ดำเนินถึงลิขสิทธิ์ / ใช้เสียงกระตุ้นความอยากรู้

ศิลปิน : นางสาวณิชา ธรรมานุสรณ์ วันที่ 21 ส.ค. 2565

ขั้นที่ 3 Publish&SEO

1. วิธียัพโหลดวิดีโอ
2. ตั้งชื่อที่ง่าย ดึงดูดผู้ชมได้
3. การเขียนคำอธิบาย
4. อัปโหลดภาพขนาดย่อ
5. เลือกสร้างเพลย์ลิสต์
6. กำหนดผู้ชม
7. สร้างแท็กดีวีวี
8. การสร้างรายได้

ขั้นที่ 3 Post-Production

Keyword : ลำดับ ปรับ ตัดต่อ เติม

1. ลำดับ Sequence
2. ปรับ เสียงพูด เสียงประกอบ
3. ปรับ ขนาดของวิดีโอ
4. ตัด สิ่งที่ไม่จำเป็น
5. ต่อ Title/Intro/Outro
6. เติม เสียง Effect / อินโฟกราฟิก

ขั้นที่ 2 Production

รูปแบบการสร้างคลิป

1. บรรยายประกอบหน้ากล้อง นั่งพูด
2. ถ่ายทำแบบสถานที่จริง
3. แดปเจอร์หน้าจอ สไลด์ แสดงการใช้โปรแกรม
4. แอนิเมชัน
5. Podcast

อุปกรณ์ที่ใช้
กล้อง/ไมโครโฟน/โปรแกรม / Font/ Background/ สี / ภาพประกอบ



อาจารย์วัฒน์ วงศ์กันหา

ขั้นสรุป

- การเป็น Youtuber
- การเปิดช่อง Youtube
- การส่งผลงาน (คลิป)



สื่อ/แหล่งเรียนรู้

สถานที่สำคัญของประเทศมาเลเซียและฟิลิปปินส์

คลิปวิดีโอ

การเป็นยูทูปเบอร์ต้องรู้อะไรบ้าง

เดือน
7

ห้อง 4 “สร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อสร้างง่าย”

ชุมชนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยจักรวาลภูมิทัศน์ SPETIAL METAVERSE

กระบวนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรทักทายด้วยการสวัสดี 5 ภาษา ฝรั่งเศส เกาหลี เยอรมัน อินเดีย ตุรกี - ชวนพูดคุยด้วยเหตุการณ์บ้านเมืองในเอเชียและยุโรป
2. วิทยากรสนทนาในประเด็นต่อไปนี ประเด็นการนำเสนอ Powerpoint และร่วมชกถามกับผู้เข้าร่วมการอบรม
 - 2.1 อารยธรรมลุ่มน้ำ/ชาติพันธุ์ (คอเคซอยด์) กรีกเอเธนส์(ระบบรัฐสภา/โรมัน-กรุงโรมหรืออารยธรรมเด่น
 - 2.2 ความหลากหลายของอารยธรรมโบราณ
 - 2.3 การเมืองการปกครอง ความแตกต่างระหว่างประชาธิปไตย ในอดีต/ปัจจุบัน หลักการประชาธิปไตย/วันประชาธิปไตยสากลเชื่อมโยงอารยธรรม
 - 2.4 ลักษณะของประชาธิปไตยของแต่ละประเทศในทวีปยุโรป/เอเชีย
3. วิทยากรเชื่อมโยงเข้าสู่การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ใช้สื่อ Metaverse

หัวข้อ ชุมชนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยจักรวาลภูมิทัศน์ Spatial Metaverse

ขั้นนำ

1. แนะนำการเข้าสู่ระบบ Metaverse ด้วย gmail
2. แนะนำหนังสือดิจิทัล จำนวน 15 เล่ม ในเพจ Touch Point
3. เข้าสู่ Spatial.io

ขั้นปฏิบัติเบื้องต้น

- ลงชื่อเข้าใช้ด้วย Email ที่เราใช้
- ปรับเปลี่ยนรูปตนเองใน Metaverse ด้วยคำสั่ง Take a photo หรือ Pick a file
- การควบคุม Avatar ด้วยปุ่มกำหนดทิศทาง การเดิน การหันซ้ายขวา การใช้ปุ่ม Control การกระโดด การเห็นหน้าตัวเอง การประมือ ฟังก์ชันการแชร์หน้าจอ การออกจาก Space
- การใช้ Space เลือกสถานที่ที่จะไป
- การสร้างเสียงใน Space

การเป็นวิตรู เพื่อนำเข้าสู่ Metaverse ด้วยไฟล์ 3D Warehouse

นามสกุลคือ glb ไฟล์ 3D ได้แก่ Sketchup กรณีต้องการนำมาเป็นโมเดล เช่น วัดพระศรีสรรเพชญ์อยุธยา

การสร้างสภาพแวดล้อม(new space) กติปถุณยานพาหนะ โดยมี Space

- เริ่มต้นใน 8 สถานที่
- เลือก Space สำเร็จรูป ตั้งชื่อห้องเรียน
- Add content โดยใช้เครื่องมือ +
- การขยาย/ลด scale
- การอัปโหลดคลิปวิดีโอ ไฟล์เอกสารรูปภาพ สไลด์ประกอบการสอน
- การใช้ canva ร่วม
- การอัปโหลด



อาจารย์ดร.กฤษณะพงศ์ เลิศบำรุงชัย

ขั้นสรุป

- “เทคโนโลยีทำให้ชีวิตเราง่ายขึ้น และต้องเข้าถึงทุกเพศทุกวัยและทุกคน”
- การแชร์ลิงก์
- พรบ.คอมพิวเตอร์
- การส่งผลงาน



สื่อ/แหล่งเรียนรู้

สถานที่สำคัญในทวีปยุโรป

คลิปวิดีโอ

VR ประวัติศาสตร์อยุธยา

Spatial Metaverse

ศิลปิน : นางสาวณิชา ธรรมานุสรณ์ วันที่ 27 ส.ค. 2565

ห้อง 4

สร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อสร้างง่าย เดือนที่ 8 “สร้างพลเมืองเพื่ออนาคต (พลเมืองเพื่อสิ่งแวดล้อม)”

วิทยากร



คุณครูธีระวุฒิ ศรีมิ่งคละ
โรงเรียนบ้านหนองคูหนองคูวิทยาจารย์

หัวข้อ บอร์ดเกมออนไลน์ สู่เยาวชนคนรักโลก

1. ยกตัวอย่างบอร์ดเกมจากประสบการณ์
2. ข้อดีของการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงธรรมชาติของเกม

PLAY + LEARN

3. การมีส่วนร่วมในการเล่นบอร์ดเกม ได้แก่

Open Mind Card → การเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้และการถอดบทเรียน ด้านอุปสรรค เนื้อหา และระบบเกม

4. การออกแบบภาพประกอบเกม



เนื้อหา

- ภัยพิบัติทางธรรมชาติ
- วันต่อต้านปัญหาระบบโลกร่วมและพลังงานของโลก
- วันลดภัยพิบัติสากล
- วันตระหนักรู้ภัยพิบัติโลก
- SDGs -5P
- โครงการในพระราชดำริ
- บอร์ดเกม

กระบวนการจัดกิจกรรม

1. ร่วมกันสนทนาสถานการณ์นำในทบทวน และจังหวัดอื่น ๆ

คำถาม

สาเหตุ ผลกระทบ ปรับตัว

2. เชื่อมโยงปัญหานำทบทวนในทบทวนปี 2021

3. หัวข้อ UN เชื่อมโยงวันสำคัญ

- 3.1 วันต่อต้านปัญหาระบบโลกร่วมและพลังงานของโลก
- 3.2 วันลดภัยพิบัติสากล
- 3.3 วันตระหนักรู้ภัยพิบัติโลก

4. เชื่อมโยง SDGs -5P เน้นประเด็น Planet

5. เชื่อมโยงโครงการในพระราชดำริ(ร.9)

- จากฐานข้อมูลพื้นที่ ประชูประชาชนน้ำคลองลัดโพธิ์

6. ตัวอย่างเกม Time Line ภัยพิบัติทางธรรมชาติ

- สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. Powerpoint สถานการณ์ภัยพิบัติธรรมชาติ

2. เกม Time line ภัยพิบัติทางธรรมชาติ

3. ตัวอย่างบอร์ดเกม

4. สื่อจากวิทยากร

ประเด็นในการนำเสนอ
โดยวิทยากร

1. ความสำคัญของบอร์ดเกม
 - สนุกเพลิดเพลิน
 - ปลูกฝังค่านิยม
 - พัฒนาปัญญา
 - สรรถระณะสำคัญ
2. เกมคืออะไร
3. ประวัติศาสตร์บอร์ดเกม
4. ประเภทของเกม
5. ประเภทของบอร์ดเกม
 - ระดับความยากของบอร์ดเกม
6. ออกแบบบอร์ดเกมง่าย ๆ ด้วย 3D Model
 - learning design
 - system design
 - lesson design
7. การออกแบบบอร์ดเกมที่เป็นระบบ
8. การใช้คำถาม
9. การถอดบทเรียน
10. การออกแบบภาพประกอบเกม

ศิลปิน : นางสาวไฉชา ธรรมานะสรณ์ วันที่ 24 ก.ย. 2565



ห้องที่ 5 เวทีแห่งการแบ่งปัน (ชุมชนแห่งการเรียนรู้)

>> Visual Thinking << เดือนที่ 8 : สร้างพลเมืองเพื่ออนาคต



สถานการณ์สิ่งแวดล้อม
เกี่ยวกับทวีปแอฟริกา

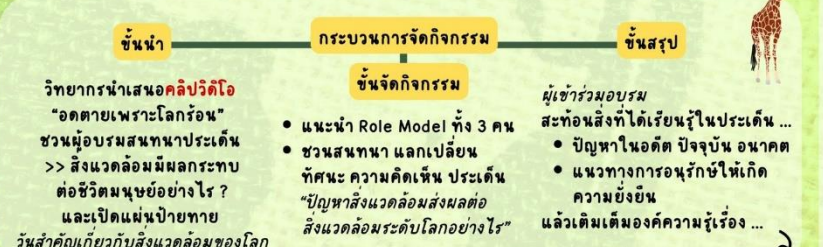
ขาดแคลนน้ำ ชยะพลาสติก ดินเสื่อมโทรมในกานา

Role Model (บุคคลต้นเรื่อง)

นายสมนึก ชันประสิทธิ์
ผู้อำนวยการมูลนิธิโลกสีเขียว

นายพัชรกิติ ศรีสังข์แก้ว
มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

นางสาวทิพย์พร ขจรโมทย์
นักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น
ตัวแทนประเทศไทย ยุวทูตโครงการ
Asian Youth Development Program



สื่อและแหล่งเรียนรู้

สื่อเทคโนโลยี

สื่อบุคคล

บุคคลที่รู้จักกันดีเกี่ยวกับประเด็นที่จะถอดบทเรียน (Role Model)

สื่อบุคคล

บุคคลที่รู้จักกันดีเกี่ยวกับประเด็นที่จะถอดบทเรียน (Role Model)

สื่อเทคโนโลยี

สื่อบุคคล

บุคคลที่รู้จักกันดีเกี่ยวกับประเด็นที่จะถอดบทเรียน (Role Model)

การจัดการกิจกรรมประวัติศาสตร์เชิงวิพากษ์

หมายถึง กระบวนการวิเคราะห์ประเด็นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ด้วยความเป็นเหตุเป็นผล เพื่อตรวจสอบสิ่งที่เชื่อว่าถูกหรือผิด ... 7 ขั้นตอน

7 ขั้นตอน

1. หาความรู้ (Knowledge)

2. ทำความเข้าใจ (Comprehension)

3. การประยุกต์ (Application)

4. การวิเคราะห์ (Analysis)

5. การสังเคราะห์ (Synthesis)

6. การลงมือทำ (Action)

7. การประเมิน (Evaluation)

12 เดือน Webinar

เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีใหม่ 12 เดือน

ศิลปิน : นางสาวสุภากรรัตน์ รอดคำพูด วันที่ 24 ก.ย. 65



ต่างสมัย ต่างวัย ร่วมสร้างสรรค์พลเมืองประชาธิปไตย

>> Visual Thinking <<
เวทีแห่งการแบ่งปัน
(ชุมชนแห่งการเรียนรู้)

ห้องที่ 5

กระบวนการจัดกิจกรรมโดยใช้ Role Model

ช่วงที่ 1 : เกริ่นนำ (10-12 นาที)

- ✓ วิทยากรทักทายและแนะนำตนเอง
- ✓ เชิญชวนผู้เข้าร่วมรับชมคลิป และการนำเสนอเพื่อนำบุคคลต้นแบบ (Role Model) ทั้ง 4 ท่าน
- ✓ วิทยากรเชื่อมโยงประวัติด้านต่างๆ ของวิทยากร เพื่อนำสู่... การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ช่วงที่ 2 : กิจกรรม (40 นาที)

- ✓ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิทยากรทั้ง 4 ท่าน (พูดคุยท่านละ 10 นาที) โดยประกอบด้วย 2 ประเด็นดังนี้
ท่านคิดว่าพลเมืองดีวิถีประชาธิปไตยควรมีคุณลักษณะเป็นอย่างไร ?
เราจะมีแนวทางเสริมสร้างให้เป็นพลเมืองดีวิถีประชาธิปไตยได้อย่างไร ?
- ✓ สรุปความคิดเห็น มุมมองจากการแลกเปลี่ยนของวิทยากร

ช่วงที่ 3 สรุป (30-40 นาที)

- ✓ ผู้เข้าร่วมอบรมตอบคำถาม "วันสำคัญเกี่ยวกับประชาธิปไตย" และร่วมแสดงความคิดเห็น ในประเด็น

"วันสำคัญเกี่ยวกับประชาธิปไตยที่ผ่านมา
ส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยอย่างไร"

ผ่านโปรแกรม Mentimeter



- ✓ ผู้เข้าร่วมอบรมร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และถอดบทเรียน ในประเด็น "จากบุคคลต้นแบบสะท้อนถึงคุณธรรม 3 ประการของพลเมืองดีวิถีประชาธิปไตยอย่างไร"

- ✓ สรุปคุณลักษณะ 6 ประการของพลเมืองดีวิถีประชาธิปไตย

สื่อและแหล่งเรียนรู้

สื่อบุคคล

บุคคลที่รู้จักกันดีเกี่ยวกับประเด็นที่จะถอดบทเรียน (Role Model)



คุณหญิงอริยพร อุดมวิทิต
นักกฎหมายชำนาญการ
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
กรุงเทพมหานคร 101 6



คุณสุริยดิษฐ์ จิตนิรมิต
ในวัยเรียน
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
กรุงเทพมหานคร 101 6



คุณอรุณรัตน์ ใจดี
ในวัยเรียน
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
กรุงเทพมหานคร 101 6



คุณอรุณรัตน์ ใจดี
ในวัยเรียน
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
กรุงเทพมหานคร 101 6



คุณอรุณรัตน์ ใจดี
ในวัยเรียน
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
กรุงเทพมหานคร 101 6



คุณอรุณรัตน์ ใจดี
ในวัยเรียน
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
กรุงเทพมหานคร 101 6



คุณอรุณรัตน์ ใจดี
ในวัยเรียน
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
กรุงเทพมหานคร 101 6



คุณอรุณรัตน์ ใจดี
ในวัยเรียน
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
กรุงเทพมหานคร 101 6



คุณอรุณรัตน์ ใจดี
ในวัยเรียน
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
กรุงเทพมหานคร 101 6



คุณอรุณรัตน์ ใจดี
ในวัยเรียน
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
กรุงเทพมหานคร 101 6



คุณอรุณรัตน์ ใจดี
ในวัยเรียน
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
กรุงเทพมหานคร 101 6



คุณอรุณรัตน์ ใจดี
ในวัยเรียน
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
กรุงเทพมหานคร 101 6



คุณอรุณรัตน์ ใจดี
ในวัยเรียน
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
กรุงเทพมหานคร 101 6



คุณอรุณรัตน์ ใจดี
ในวัยเรียน
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ
กรุงเทพมหานคร 101 6

ติดต่อ : นางสาวสุภาวรัตน์ รอดคำทุย วันที่ 29 ต.ค. 65

แบบรายงานกิจกรรม ๑๒ เดือน Webinar การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์วิถีใหม่ วิถีอนาคต

โรงเรียน.....

๑. ท่านเลือกใช้กิจกรรม ๑๒ เดือน Webinar เดือนอะไร ชื่อเรื่องอะไร

.....

๒. ท่านเลือกใช้ห้องแห่งการเรียนรู้ใด

.....

๓. ท่านนำกิจกรรม ๑๒ เดือน Webinar มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้อย่างไร

.....

.....

.....

.....

๔. ภาพการจัดกิจกรรม (๔ รูป)

ผู้รายงาน.....

ตำแหน่ง.....