

นวัตกรรมและเทคโนโลยี

ทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้และการนำเสนอ



นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา

LB1026.3 น.321น. 2565 ฉ.1



Barcode *10053779*

ห้องสมุดวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี สุรินทร์

ณัฐกร สงคราม
เนาบัณฑิต สงคราม

สารบัญ

หน้า

บทนำ	1
เทคโนโลยีการศึกษา	1
นวัตกรรมทางการศึกษา	4
ส่วนที่ 1 นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาเพื่อการนำเสนอ	7
บทที่ 1 ความหมายและขอบข่ายของสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเผยแพร่และการนำเสนอ	9
ความหมายของการเผยแพร่และการนำเสนอ.....	9
ขอบข่ายของสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเผยแพร่และการนำเสนอ	10
ตัวอย่างการสร้างวีดิโอภาพเคลื่อนไหวและงานนำเสนอออนไลน์ด้วย POWTOON.....	16
ตัวอย่างการสร้าง Presentation แบบออนไลน์ด้วย Prezi	29
ตัวอย่างการสุ่มรายชื่อ และจัดกลุ่มนักเรียนด้วย Super Soomm	31
ตัวอย่างการสร้างคำถามและตอบคำถามด้วย Kahoot.....	33
บทที่ 2 การผลิตสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเผยแพร่และการนำเสนอ	39
กระบวนการผลิตสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเผยแพร่และการนำเสนอ	39
บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเผยแพร่และการนำเสนอ.....	46
บทที่ 3 กฎหมายและจริยธรรมในการเผยแพร่และการนำเสนอผ่านสื่อคอมพิวเตอร์	53
พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์.....	53
พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์	55
สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์.....	60
จริยธรรมในการเผยแพร่และนำเสนอผ่านสื่อคอมพิวเตอร์	62
บทที่ 4 หลักการนำเสนอ และอุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ	65
รูปแบบของการนำเสนอ	65
องค์ประกอบของการนำเสนอ.....	68
ขั้นตอนการนำเสนอ.....	68
ลักษณะของการนำเสนอที่ไม่ดีและแนวทางการแก้ไข	69

คุณสมบัติของผู้นำเสนอที่ดี.....	72
การเตรียมการนำเสนอที่ดี.....	73
แนวทางการใช้ภาษาท่าทางสำหรับผู้นำเสนอ.....	74
อุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ.....	77
บทที่ 5 การออกแบบและการใช้งานสื่อ PowerPoint.....	85
ประเภทของสื่อ PowerPoint	85
หลักการออกแบบสื่อ PowerPoint.....	94
หลักการใช้งานสื่อ PowerPoint	119
บทที่ 6 เว็บและสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเผยแพร่และนำเสนอข้อมูล	125
ความหมายของเว็บและสื่อสังคมออนไลน์	125
รูปแบบของเว็บและสื่อสังคมออนไลน์	127
หลักการออกแบบเว็บ.....	134
กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์เว็บและสื่อสังคมออนไลน์	142
รูปแบบการประชาสัมพันธ์เว็บไซต์	142
หลักการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเผยแพร่.....	146
ส่วนที่ 2 นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้.....	149
บทที่ 7 Infographic เพื่อการเรียนรู้.....	151
ตัวอย่างการสร้าง Infographic ด้วยโปรแกรม Visme	164
ตัวอย่างการสร้าง Poster ด้วยโปรแกรม Canva.....	169
บทที่ 8 การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริง	173
ประเภทของเทคโนโลยีเสมือนจริง	173
แบ่งตามการตรวจจับและติดตามตำแหน่งภาพ	173
แบ่งตามพื้นฐานวิธีที่ติดต่อกับผู้ใช้.....	174
อนาคตการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริง	177
การเรียนการสอนแบบเสมือนจริง.....	179

องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมทักษะ การคิดและนวัตกรรม	184
บทที่ 9 โฮโลแกรมเพื่อการเรียนรู้แบบ 3 มิติ.....	193
ความเป็นมาของโฮโลแกรม	193
ความหมายของโฮโลแกรม	194
ประเภทของโฮโลแกรม	194
ขั้นตอนการสร้างโฮโลแกรม	195
ประโยชน์ของโฮโลแกรม.....	197
ตัวอย่างงานนวัตกรรม โฮโลแกรม และการจดอนุสิทธิบัตร	198
กระบวนการนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์โฮโลแกรม	202
แนวคิดของบลูมกับชุดอุปกรณ์โฮโลแกรมเพื่อพัฒนาทักษะการคิด	203
การจัดการเรียนการสอนด้วยอุปกรณ์โฮโลแกรมกับผู้เรียนระดับปฐมวัย	204
บทที่ 10 การเรียนรู้ด้วยหุ่นยนต์ช่วยสอน	207
หุ่นยนต์เคลื่อนที่ (Mobile Robots).....	210
หุ่นยนต์อัตโนมัติ (Autonomous Robots).....	211
หุ่นยนต์สอนภาษาอังกฤษในเกาหลีใต้.....	212
The VGo Robot.....	214
TARO: หุ่นยนต์ช่วยสอน.....	215
หุ่นยนต์โจน: นวัตกรรมสำหรับสเต็มศึกษา	219
บทที่ 11 การหาประสิทธิภาพผลงานสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรม	225
วิธีคำนวณหาประสิทธิภาพ	225
ขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพ	227
ตัวอย่างการหาประสิทธิภาพงานนวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์	228

บรรณานุกรม	249
ดัชนีค้นคำ	259
ประวัติผู้แต่ง	263