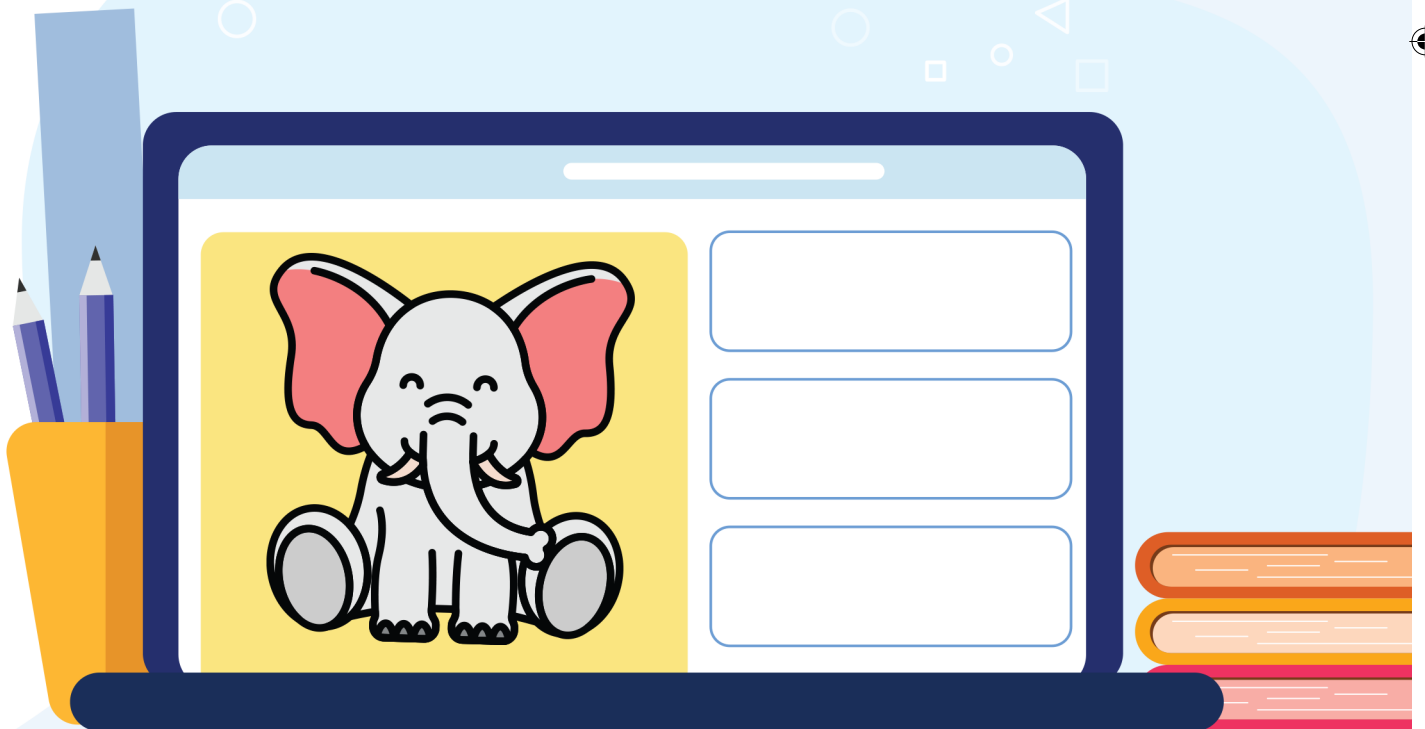




สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร ร่วมกับ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
โครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลัก







คำนำ

ปัจจุบันสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมีเดียมีบทบาทสำคัญอย่างมากในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นตัวช่วยให้การจัดการเรียนการสอนสามารถดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นสื่อที่ใช้สอนตามความสามารถของแต่ละบุคคลได้เป็นอย่างดี เพื่อให้สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมีเดียมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ สำนักการศึกษา โดยกองเทคโนโลยีการศึกษา ร่วมกับ ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี จึงได้จัดทำโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลัก เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมีเดีย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีเนื้อหาครอบคลุม 4 วิชา คือ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาอังกฤษ อีกทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพด้วยตนเองโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมีเดียที่สามารถใช้งานได้ในระบบออนไลน์ บนเว็บเบราว์เซอร์ผ่านโทรศัพท์มือถือ (Smart phone) เครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Tablet) ที่ใช้ระบบปฏิบัติการ Android และ IOS เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ (PC) และ Smart TV อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาการเรียนการสอนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คู่มือการใช้สื่อและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมีเดียฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานคร และนักเรียน ใช้เป็นเครื่องมือสร้างความเข้าใจในการใช้สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมีเดีย โดยแสดงถึงขั้นตอนต่างๆ ของการใช้งาน การเข้าเรียน การทำแบบทดสอบ และอื่นๆ

ท้ายที่สุดนี้ ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ขอขอบคุณคณะทำงานและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกๆ ท่าน ที่ได้ให้ความร่วมมือจนสามารถพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมีเดีย ตามโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมีเดียเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลักจนเสร็จสมบูรณ์ จึงขอขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี





สารบัญ

	หน้าที่
ผลการศึกษาและวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	1
การวิเคราะห์ มาตรฐาน และตัวชี้วัดที่ต้องเร่งพัฒนา	2
ผลการคัดเลือกตัวชี้วัดเพื่อกำหนดเป็นกรอบเนื้อหา	3
รูปแบบสื่อ แนวทางการจัดการเรียนรู้ และกรอบเนื้อหา	3
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลมัลติมีเดีย	4
แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูในการนำสื่อดิจิทัลมัลติมีเดียไปพัฒนาการเรียนรู้	5
บทบาทและความสำคัญของผู้บริหารในการสนับสนุนให้นักเรียนใช้สื่อดิจิทัลมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการเรียนรู้	5
การใช้งานระบบ bmatutor.com	6
การปรับแต่งข้อมูลสมาชิก	7
การเข้าเรียนรายวิชา	8
การทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลการเรียน	9
การติดตามการประเมินผลการใช้งานของนักเรียน (สำหรับครู)	10
สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมัลติมีเดีย เรื่อง คำที่มีความหมายโดยตรงโดยนัย	11
สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนย่อความ	12
สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคซับซ้อน	13



ผลการศึกษาและวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ผลการศึกษาและวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาที่ใช้ในการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่จัดการทดสอบโดยสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) โดยเปรียบเทียบปีการศึกษา 2562 กับปีการศึกษา 2559 2560 และ 2561

เมื่อพิจารณาคำร้อยละที่นักเรียนตอบถูกเป็นรายข้อแล้ว จึงเลือกข้อสอบที่มีคำร้อยละน้อยกว่า 50 มาพิจารณา ซึ่งพบว่าในปีการศึกษา 2559 มีจำนวน 26 ข้อ ปีการศึกษา 2560 มีจำนวน 24 ข้อ ปีการศึกษา 2561 มีจำนวน 14 ข้อ และ ปีการศึกษา 2562 มีจำนวน 18 ข้อ มาใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์หาตัวชี้วัดที่สอดคล้องกัน พบความสอดคล้องกันปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงความสอดคล้องระหว่างข้อสอบ O-NET วิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่มีคำร้อยละต่ำกว่า 50 ปีการศึกษา 2559 2560 2561 และ 2562 กับตัวชี้วัด

ข้อ	2559	ตัวชี้วัด	ข้อ	2560	ตัวชี้วัด	ข้อ	2561	ตัวชี้วัด	ข้อ	2562	ตัวชี้วัด
1	26.21	ท 1.1 ม.3/2	1	28.89	ท 1.1 ม.1/3	2	48.30	ท 1.1 ม.3/2	1	45.55	ท 1.1 ม.1/3
2	37.07	ท 1.1 ม.3/3	2	33.96	ท 1.1 ม.3/2	8	43.42	ท 1.1 ม.3/3	2	37.86	ท 1.1 ม.1/3
3	47.92	ท 1.1 ม.3/4	7	31.91	ท 1.1 ม.3/3	9	41.73	ท 1.1 ม.3/4	4	22.43	ท 1.1 ม.3/2
5	26.14	ท 1.1 ม.1/3	8	42.45	ท 1.1 ม.3/6				5	32.16	ท 1.1 ม.3/3
8	49.19	ท 1.1 ม.3/4	10	40.95	ท 1.1 ม.3/8				6	28.11	ท 1.1 ม.3/4
9	36.58	ท 1.1 ม.3/8	12	38.46	ท 1.1 ม.3/4				7	43.13	ท 1.1 ม.3/5
10	28.39	ท 1.1 ม.3/8							8	48.74	ท 1.1 ม.3/5
12	47.98	ท 1.1 ม.3/5							11	42.65	ท 1.1 ม.3/7
29	19.76	ท 1.1 ม.3/3									
30	43.81	ท 1.1 ม.3/3									
13	14.40	ท 2.1 ม.3/4	14	33.85	ท 2.1 ม.2/2	22	41.34	ท 2.1 ม.3/4	15	31.72	ท 2.1 ม.2/2
16	46.55	ท 2.1 ม.3/6	17	25.93	ท 2.1 ม.2/6	16	15.24	ท 2.1 ม.2/6	16	37.24	ท 2.1 ม.2/3
18	44.90	ท 2.1 ม.2/2	18	38.46	ท 2.1 ม.3/4	17	48.92	ท 2.1 ม.3/7	18	35.58	ท 2.1 ม.3/4
19	41.36	ท 2.1 ม.2/3	19	48.90	ท 2.1 ม.3/8	18	47.69	ท 2.1 ม.3/4	19	44.06	ท 2.1 ม.3/7
20	17.46	ท 2.1 ม.3/6				20	36.63	ท 2.1 ม.3/6			
22	45.47	ท 3.1 ม.3/2	21	42.34	ท 3.1 ม.3/2				21	45.97	ท 3.1 ม.2/2
25	39.28	ท 3.1 ม.3/5	22	35.35	ท 3.1 ม.2/2						
27	38.32	ท 3.1 ม.2/2	24	39.83	ท 3.1 ม.2/2						
31	15.64	ท 3.1 ม.3/2	26	34.69	ท 3.1 ม.3/4						
33	29.14	ท 3.1 ม.3/2									
35	36.09	ท 3.1 ม.3/2									
36	44.17	ท 4.1 ม.1/3	29	41.51	ท 4.1 ม.1/3	29	23.23	ท 4.1 ม.1/3	29	49.34	ท 4.1 ม.1/3
37	41.43	ท 4.1 ม.1/6	30	37.05	ท 4.1 ม.2/1	31	23.74	ท 4.1 ม.1/6	30	47.26	ท 4.1 ม.1/3
38	37.86	ท 4.1 ม.2/1	31	22.77	ท 4.1 ม.2/2	32	25.56	ท 4.1 ม.2/1	31	26.53	ท 4.1 ม.3/4
39	18.81	ท 4.1 ม.2/2	32	36.53	ท 4.1 ม.3/3	33	34.55	ท 4.1 ม.2/1	32	32.20	ท 4.1 ม.3/4
40	30.39	ท 4.1 ม.3/1	33	35.91	ท 4.1 ม.3/1				33	40.61	ท 4.1 ม.3/6
35	36.09	ท 5.1 ม.3/3	35	44.26	ท 5.1 ม.3/2	34	31.97	ท 5.1 ม.2/2			
			36	40.81	ท 5.1 ม.3/2	37	43.55	ท 5.1 ม.3/1			
			38	24.60	ท 5.1 ม.3/3						
			39	41.66	ท 5.1 ม.3/2						
			40	42.11	ท 5.1 ม.3/1						

จากตารางที่ 1 นอกจากพบความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับตัวชี้วัดแล้ว ยังพบว่า

สาระที่ 1 (ท 1) มีตัวชี้วัดที่ซ้ำกัน 4 ปี คือตัวชี้วัด ท 1.1 ม.3/2 ท 1.1 ม.3/3 และ ท 1.1 ม.3/4 ซึ่งได้นำไปจัดทำโครงสร้างการผลิตสื่อในโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลัก ปิงบประมาณ พ.ศ. 2563 ไปแล้ว ซ้ำกัน 3 ปี ในปีการศึกษา 2559 2560 และ 2562 คือตัวชี้วัด ท 1.1 ม.1/3 ซ้ำกัน 2 ปี ในปีการศึกษา 2559 และ 2560 คือ ตัวชี้วัด ท 1.1 ม.1/3 และ ท 1.1 ม.3/8

สาระที่ 2 (ท 2) พบตัวชี้วัดที่ซ้ำกันทั้ง 4 ปี ข้อเดียว คือ ท 2.1 ม.3/4 ซ้ำกัน 3 ปี ในปีการศึกษา 2559 2560 และ 2562 คือ ท 2.1 ม.2/2 ซ้ำกัน 2 ปี ในปีการศึกษา 2559 และ 2561 คือ ท 2.1 ม.3/6 ปีการศึกษา 2560 และ 2561 คือ ท 2.1 ม.2/6 ปีการศึกษา 2559 และ 2562 คือ ท 2.1 ม.2/3

สาระที่ 3 (ท 3) พบว่าปีการศึกษา 2561 ไม่มีตัวชี้วัดใดที่มีค่าร้อยละต่ำกว่า 50 มีเฉพาะตัวชี้วัดที่ซ้ำกัน 3 ปี ในปีการศึกษา 2559 2560 และ 2562 คือ ท 3.1 ม.2/2 ซ้ำกัน 2 ปีการศึกษา ในปีการศึกษา 2559 และ 2560 คือ ท 3.1 ม.3/2

สาระที่ 4 (ท 4) พบตัวชี้วัดที่ซ้ำกัน 4 ปี คือ ท 4.1 ม.1/3 และซ้ำกัน 3 ปี ในปีการศึกษา 2559 2560 และ 2561 คือ ท 4.1 ม.2/1 มีซ้ำกัน 2 ปี ในปีการศึกษา 2559 และ 2560 คือ ท 4.1 ม.2/2 ซึ่งนำไปใช้เป็นโครงสร้างในการผลิตสื่อ ในโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลัก ปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 แล้ว และ ท 4.1 ม.3/1 ในปีการศึกษา 2559 และ 2561 คือ ท 4.1 ม.1/6 เพียงตัวชี้วัดเดียว

สาระที่ 5 (ท 5) พบว่าไม่มีตัวชี้วัดที่มีค่าร้อยละต่ำกว่า 50 ในปี 2562 มีซ้ำกัน 2 ปี ในปีการศึกษา 2560 และ 2561 คือ ท 5.1 ม.3/1 และ ท 5.1 ม.3/3

ตัวชี้วัดที่พบความซ้ำกันจากทั้ง 5 สาระนี้ จะได้นำไปหาความสอดคล้องกับการศึกษาสภาพของสถานศึกษา ก่อนสรุปตัวชี้วัดที่เหมาะสมที่จะใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมีเดียต่อไป

การวิเคราะห์ มาตรฐาน และตัวชี้วัดที่ต้องเร่งพัฒนา

ตารางที่ 2 แสดงความสอดคล้องของ มาตรฐาน ตัวชี้วัด จากผลการวิเคราะห์ O-NET และ ผลสำรวจข้อมูลออนไลน์ วิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

มาตรฐาน	ผลการวิเคราะห์ตัวชี้วัด	
	ผลจาก O-NET	ผลจากข้อมูลออนไลน์
ท 1.1	1) ม 1/3	1) ม 3/5
	2) ม 3/2	2) ม.3/9
	3) ม 3/3	3) ม.3/3
	4) ม 3/4	4) ม.3/2
	5) ม 3/8	5) ม.3/8
		6) ม.3/4
		7) ม.3/10
ท 2.1	1) ม.2/2	1) ม.3/7
	2) ม.2/3	2) ม.3/2
	3) ม.2/6	3) ม.3/1
	4) ม.3/4	4) ม.3/4
	5) ม.3/6	5) ม.3/5
		6) ม.3/6
		7) ม.3/3
		8) ม.3/9

มาตรฐาน	ผลการวิเคราะห์ตัวชี้วัด	
	ผลจาก O-NET	ผลจากข้อมูลออนไลน์
		9) ม.3/8
		10) ม.3/10
ท 3.1	1) ม.2/2	1) ม.3/2
	2) ม.3/2	2) ม.3/3
	3) ม.3/4	3) ม.3/1
	4) ม.3/5	4) ม.3/4
ท 4.1	1) ม.1/3	1) ม.3/2
	2) ม.1/6	2) ม.3/1
	3) ม.2/1	3) ม.3/3
	4) ม.2/2	4) ม.3/4
	5) ม.3/1	5) ม.3/6
		6) ม.3/5
ท 5.1	1) ม.3/1	1) ม.3/1
	2) ม.3/3	2) ม.3/2
		3) ม.3/3

การวิเคราะห์เพื่อคัดเลือกมาตรฐานและตัวชี้วัดที่ต้องเร่งพัฒนานั้น ผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครที่มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้พิจารณาคัดเลือกจากตัวชี้วัดที่ได้จากผลการวิเคราะห์การทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2559 2560 2561 และ 2562 ร่วมกับผลการสำรวจความต้องการของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานคร ด้วยแบบสอบถามออนไลน์ ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 2 ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาและร่วมกันวิพากษ์ถึงความสำคัญและความจำเป็นที่ต้องเร่งพัฒนาจนได้ข้อสรุปร่วมกัน เป็นข้อมูลสำคัญในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมีเดียสำหรับวิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ผลการคัดเลือกตัวชี้วัดเพื่อกำหนดเป็นกรอบเนื้อหา

ตารางที่ 3 แสดงผลการคัดเลือก มาตรฐาน และตัวชี้วัด วิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

อันดับ	มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง	เรื่อง
1	ท 1.1	ม.3/2	ระบุความแตกต่างของคำที่มีความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย	ความหมายโดยตรงโดยนัย
2	ท 2.1	ม.3/4	เขียนย่อความ	การเขียนย่อความ
3	ท 4.1	ม.3/2	วิเคราะห์โครงสร้างประโยคซับซ้อน	ประโยคซับซ้อน

ผลการคัดเลือกตัวชี้วัดที่สำคัญเร่งด่วน ซึ่งนำไปพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมัลติมีเดียสำหรับวิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยบทสรุปของผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกจากผลการวิเคราะห์ O-NET ปีการศึกษา 2559 2560 2561 และ 2562 และผลการสำรวจความต้องการของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานคร ด้วยแบบสอบถามออนไลน์ ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 2 พบว่า ตัวชี้วัดที่มีความสำคัญเร่งด่วน จำนวน 3 ตัวชี้วัด ได้แก่ ท 1.1 ม.3/2, ท 2.1 ม.3/4 และ ท 4.1 ม.3/2 ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญให้เหตุผล ดังนี้

- 1) ท 1.1 ม.3/2 เป็นตัวชี้วัดและเนื้อหาที่พบในข้อสอบ O-NET ทุกปี และครูพยายามให้ความสำคัญและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนมาตลอดรวมทั้งมีการติวก่อนมีการสอบ แต่พบว่านักเรียนยังคงมีผลการประเมินต่ำแสดงให้เห็นถึง การที่นักเรียนไม่สามารถนำบริบทในข้อความมาใช้ในการแปลความและตีความหมายเพื่อระบุความหมายโดยนัยได้
- 2) นักเรียนจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านไม่ได้ ทำให้ไม่สามารถทำข้อสอบในระดับการคิดขั้นสูงได้จาก 1) และ 2) นักเรียนควรได้รับเทคนิคจากครูผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะในเรื่องนี้ (ติวเตอร์) มาชี้แนะ
- 3) ท 2.1 ม.3/4 จากการวิเคราะห์ข้อสอบที่ตรงกับตัวชี้วัดนี้ วิเคราะห์ได้นักเรียนไม่สามารถจำรูปแบบ การเขียนย่อความได้ รวมถึงเหตุผลเดียวกับข้อ 2) ควรได้รับการชี้แนะเทคนิคและต้องได้รับการฝึกเพิ่มขึ้นจากที่สามารถ ทบทวนได้ด้วยตนเอง และมีรูปแบบการเรียนรู้ที่น่าสนใจ
- 4) ท 4.1 ม.3/2 โครงสร้างประโยคที่ซับซ้อนเป็นเนื้อหาที่ยากครูผู้สอนปกติที่มีประสบการณ์น้อยอาจไม่สามารถ ชี้แนะเทคนิคให้นักเรียนเข้าใจได้ จึงสมควรได้รับการชี้แนะเสริมจากครูผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะในเรื่องนี้ (ติวเตอร์)

รูปแบบสื่อ แนวทางการจัดการเรียนรู้ และกรอบเนื้อหา

จากการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นในรูปแบบออนไลน์ ของผู้บริหารสถานศึกษา ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานคร และนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผลสรุปข้อมูลดังกล่าวใช้เป็น แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมัลติมีเดีย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

รูปแบบสื่อ และแนวทางการจัดการเรียนรู้

รูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมัลติมีเดีย เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลักในครั้งนี้เป็นรูปแบบ ติวเตอร์โดยใช้บุคลากรทางการศึกษาเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ร่วมกับรูปแบบอินโฟกราฟิกที่ช่วยอธิบายเรื่องที่เข้าใจยาก รูปแบบวิดีโอสถานการณ์จริง มีการแข่งขันกันเพื่อเพิ่มความท้าทาย และรูปแบบแบบฝึกหัดที่ใช้โจทย์ปัญหาที่มีความซับซ้อนต้องใช้ความคิดระดับสูงจึงจะสามารถแก้ปัญหาได้ มาอธิบาย

แนวทางการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมัลติมีเดียเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลัก ที่พัฒนาขึ้นเป็นสื่อที่ใช้เรียนได้ทั้งแบบรายบุคคล และแบบกลุ่ม โดยการเรียนรู้แบบรายบุคคล นักเรียนสามารถเรียน ผ่านอุปกรณ์สื่อสาร เช่น สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต โดยเรียนได้ทุกที่ทุกเวลาตามความสะดวก ส่วนการเรียนรู้แบบกลุ่ม จะเหมาะกับการเรียนการสอนในห้องเรียน เช่น การจัดกิจกรรมเรียนเป็นกลุ่ม ให้นักเรียนช่วยกันตอบ ช่วยกันคิด ช่วยกันวิเคราะห์ โดยครูมีหน้าที่เชื่อมโยงความรู้ โดยใช้วิธีการสอนแบบให้ความรู้ก่อนแล้วตั้งคำถาม หรือตั้งคำถามก่อน แล้วเชื่อมโยงไปหาความรู้ หรือให้นักเรียนดูสื่อดิจิทัลมัลติมีเดียในเรื่องที่เกี่ยวกับโจทย์ปัญหาที่มีความซับซ้อนต้องใช้ ความคิดระดับสูงจึงจะสามารถแก้ปัญหาได้ เพื่อให้เกิดกระบวนการคิดตาม

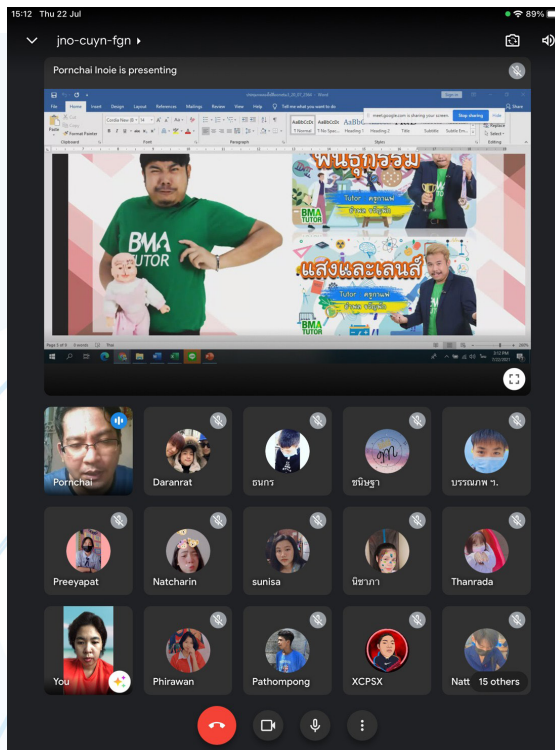
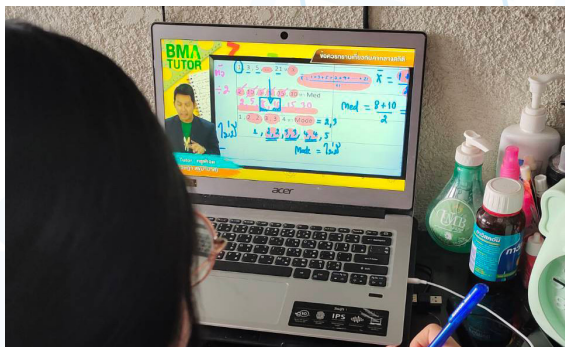
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลที่มีเดีย



สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีเดียเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลัก (วิชาภาษาไทย) ที่พัฒนาขึ้น เป็นสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีเดียบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และเข้าถึงความรู้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ (On demand) ผ่านอุปกรณ์การเรียนรู้ต่างๆ ได้แก่ โทรศัพท์มือถือ (Smart phone) เครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Tablet) เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ (PC) และ Smart TV โดยนำเสนอในรูปแบบวีดิทัศน์สารคดีการวิเคราะห์ข้อสอบ โดยบุคลากรผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และสอนเทคนิคการทำข้อสอบ เพื่อให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ข้อสอบ ซึ่งออกแบบโครงสร้างของบทเรียนไว้ 3 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 เป็นการให้เทคนิคการสอนที่นำสาระสำคัญของเนื้อหาอธิบายก่อน แล้วจึงขยายให้เกิดความเข้าใจเนื้อหามากขึ้นด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การจัดกลุ่มความสัมพันธ์ของเนื้อหา การวิเคราะห์ แยกแยะความสัมพันธ์ของเนื้อหา และการให้เทคนิคช่วยจำ (Mnemonics) เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจและเก็บสิ่งที่เรียนรู้ไว้ในความทรงจำได้นานๆ อย่างเป็นระบบ ซึ่งเทคนิคช่วยจำ (Mnemonics) ที่ใช้ในบทเรียนนี้ มีอยู่ทั้งหมด 6 วิธี ได้แก่

1. การใช้เสียงสัมผัส (Rhymes) เป็นการใช้เสียงสัมผัสคำที่ช่วยให้จดจำได้ง่ายในลักษณะบทกลอนของไทย
2. การสร้างคำเพื่อช่วยความจำจากอักษรตัวแรกของแต่ละคำ (Acronym) เป็นการนำเอาอักษรตัวแรกของแต่ละคำที่ต้องการจำมาเขียนเป็นคำใหม่ให้มีความหมาย
3. การสร้างประโยคที่มีความหมายจากตัวอักษรตัวแรกของคำ (Acrostic) เป็นการนำเอาอักษรตัวแรกของกลุ่มคำหรือสิ่งของมาสร้างเป็นประโยคใหม่ที่มีความหมาย



4. วิธี Peg Word เป็นเทคนิคที่ใช้การจัดเก็บข้อมูลในสมองอย่างเป็นระบบ ทำให้สามารถดึงข้อมูลออกมาใช้ได้อย่างง่าย

5. วิธีโลไซ (Locs) เป็นวิธีที่ใช้สำหรับการจำสถานที่หรือตำแหน่งสิ่งของ เพื่อเป็นเครื่องหมายช่วยกำหนดความจำ หรือนำคำไปเชื่อมโยงไว้กับสถานที่หรือสิ่งของให้ได้ก่อน แล้วเรียงลำดับความเป็นไปตามสภาพความเป็นจริง

6. วิธี Key Word เป็นวิธีที่นิยมใช้กันมากในการเรียนภาษาต่างประเทศ เป็นการเชื่อมโยงเสียงของคำกับความหมายของคำศัพท์ในภาษาตัวเอง พร้อมกับการจินตนาการไปด้วย เช่น การเชื่อมคำในภาษาอังกฤษกับภาษาไทย

ส่วนที่ 2 เทคนิคการวิเคราะห์ข้อสอบ เป็นการนำความรู้ในส่วนที่ 1 มาใช้ในการวิเคราะห์ข้อสอบ โดยผู้สอนนำตัวอย่างข้อสอบ O-NET มาวิเคราะห์วิธีการแก้ปัญหาโจทย์ อธิบายอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและสามารถนำไปใช้ทำข้อสอบในส่วนที่ 3

ส่วนที่ 3 ข้อสอบ จุดมุ่งหมายในส่วนที่ 3 คือการให้นักเรียนนำความรู้ในส่วนที่ 1 และส่วนที่ 2 มาใช้ทำข้อสอบให้ได้คำตอบที่ถูกต้อง โดยบทเรียนแต่ละเรื่องจะมีข้อสอบท้ายบทเรียนเพื่อให้นักเรียนฝึกฝน การทำข้อสอบแต่ละครั้งนักเรียนจะได้โจทย์ไม่เหมือนกันเนื่องจากมีการสุ่มข้อสอบใหม่จากคลังข้อสอบทุกครั้ง ทำให้ได้ฝึกฝน วิธีการทำข้อสอบที่หลากหลายจากตัวชี้วัดเดียวกัน เพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญในกระบวนการคิดอย่างถูกต้อง เมื่อฝึกฝนการทำข้อสอบจนเกิดความชำนาญก็มีโอกาสมากที่จะประสบความสำเร็จในการทำข้อสอบ O-NET ได้

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูในการนำสื่อดิจิทัลมัลติมีเดียไปพัฒนาการเรียนรู้

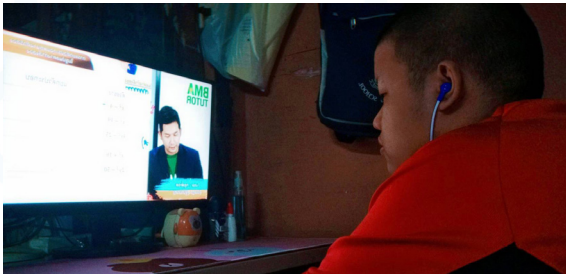
ในการจัดการเรียนรู้บทบาทของครูจะเปลี่ยนไปจากผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำเพื่อเชื่อมโยงความรู้ให้เข้ากับประสบการณ์เดิมของนักเรียน และเป็นผู้อำนวยความสะดวกในเรื่องต่างๆ ให้กับนักเรียน เช่น จัดสรรเวลาว่างให้กับนักเรียน จัดบรรยากาศในห้องเรียน เตรียมความพร้อมของห้องคอมพิวเตอร์และระบบเสียงของคอมพิวเตอร์ (หากจำเป็นต้องใช้หูฟัง ครูควรให้นักเรียนเตรียมหูฟังส่วนตัวมาเอง) เตรียมอุปกรณ์การเรียนรู้ต่างๆ ให้พร้อมใช้งาน โดยมีแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ขั้นแนะนำวิธีการใช้งานบทเรียน ครูอธิบายวิธีการลงทะเบียน ขั้นตอนการเรียนรู้ การใช้เมนูและปุ่มต่างๆ และวิธีการเข้าไปทำแบบทดสอบ รายละเอียดสามารถเข้าไปดาวน์โหลดคู่มือและวิธีการใช้งานได้ที่เว็บไซต์ของสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร <http://bmatutor.com>

2. ขั้นเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมัลติมีเดีย ขั้นตอนนี้ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งที่เป็นกิจกรรมให้นักเรียนศึกษาด้วยตนเอง กิจกรรมเสริมนอกเวลาเรียน หรือใช้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน ได้แก่

2.1 กิจกรรมการเรียนออนไลน์ (Online)

- ให้นักเรียนศึกษาด้วยตนเองเป็นรายบุคคลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองในเวลาที่เหมาะสม เรียนที่บ้าน เรียนในเวลาว่าง หรือพิจารณาตามความเหมาะสมของครู เช่น มอบหมายให้เป็นกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ หรือกิจกรรมที่เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอน



2.2 กิจกรรมการเรียนในห้องเรียน (On-site)

- การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก ครูมีนักเรียนกลุ่มละ 3 - 4 คน ที่เรียนเก่ง เรียนปานกลาง และเรียนอ่อน อยู่ในกลุ่มเดียวกันเพื่อให้ช่วยเหลือ และเกิดการเรียนรู้ร่วมกันในการเรียนรู้และการทำข้อสอบ ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนช่วยกันตอบ ช่วยกันคิด ช่วยกันวิเคราะห์ ผลัดกันสอน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน โดยครูควรพิจารณาความสะดวกทั้งเรื่องสถานที่และอุปกรณ์ในการจัดการเรียน เช่น อาจใช้โทรศัพท์มือถือของนักเรียนใช้ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องชมรมต่างๆ หรือห้องสมุดของโรงเรียน

- การใช้เป็นส่วนหนึ่งของการสอน หรือการจัดกิจกรรมเสริม การใช้ห้องคอมพิวเตอร์เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้เป็นรายบุคคล เป็นกลุ่มย่อย หรือกรณีเป็นห้องเรียนปกติครูสามารถเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์กับโทรทัศน์ หรือ โปรเจคเตอร์ โดยครูเปิดสื่อที่เป็นกิจกรรมและเป็นผู้กระตุ้นคำถามที่ละข้อ ให้นักเรียนแต่ละคนตอบ แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มเรียนรู้ ให้ช่วยกันตอบคำถามร่วมกัน หรือให้นักเรียนนำเสนอ แลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นกลุ่ม

3. ขั้นฝึกทักษะ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน ฝึกบ่อยๆ ทำซ้ำๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และสรุปเป็นองค์ความรู้ด้วยการกระทำของตนเอง

4. ขั้นสรุปความรู้ นักเรียนและครูช่วยกันสรุปแนวคิด และองค์ความรู้ที่ได้ และเปิดโอกาสในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

บทบาทและความสำคัญของผู้บริหารในการสนับสนุนให้นักเรียนใช้สื่อดิจิทัลมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมัลติมีเดียเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลัก (วิชาภาษาไทย) ถูกออกแบบมาให้ นักเรียนสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้รายบุคคลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ผู้บริหารถือเป็นผู้ที่มีความสำคัญอย่างมากในการสนับสนุนเผยแพร่ให้นักเรียนนำไปใช้ รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมในการอำนวยความสะดวกตามความเหมาะสมกับบริบทของแต่ละโรงเรียน เช่น การอนุญาตให้ใช้ห้องคอมพิวเตอร์ในช่วงเวลาว่าง รวมถึงการสนับสนุนให้ครูใช้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน กิจกรรมเสริมการเรียนการสอน การส่งเสริมให้เป็นกิจกรรมนอกเวลาเรียน หรือกิจกรรมชมรม ซึ่งเป็นการอำนวยความสะดวกให้กับครู และนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา



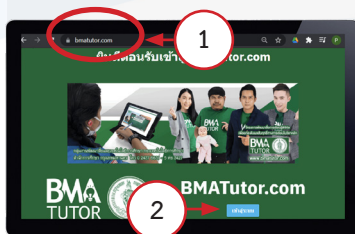
การใช้งานระบบ bmatutor.com

การเข้าสู่ระบบ * รองรับระบบปฏิบัติการ Windows, Android, IOS และ SMART TV

ระบบสามารถใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต โดยใช้โปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ (web browser) ต่างๆ ตามชนิดของอุปกรณ์ที่ใช้ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ (PC) ที่ใช้ระบบปฏิบัติการ Windows นิยมใช้ Google Chrome, Internet Explorer สำหรับโทรศัพท์มือถือ (Smart phone) เครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Tablet) ที่ใช้ระบบปฏิบัติการ IOS นิยมใช้ Safari ส่วนระบบปฏิบัติการ Android นิยมใช้ Google Chrome เป็นต้น สำหรับ Smart TV จะใช้เว็บเบราว์เซอร์ตามที่คุณผลิตติดตั้งไว้ให้



เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ (PC)



Smart phone (IOS)



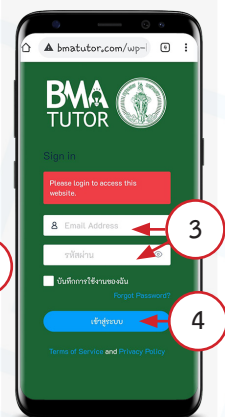
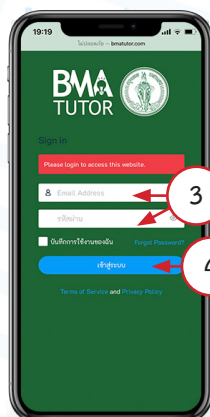
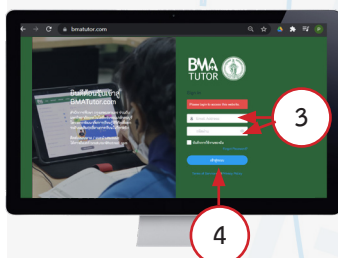
Smart phone (Android)



Smart TV

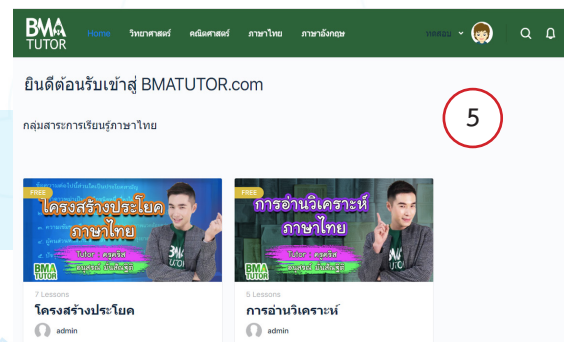


เข้าสู่ระบบผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผ่านหน้าจอเว็บเบราว์เซอร์ จากนั้นพิมพ์ www.bmatutor.com ลงในช่อง Address เมื่อปรากฏหน้า "ยินดีต้อนรับ..." ให้คลิกปุ่ม "เข้าสู่ระบบ"



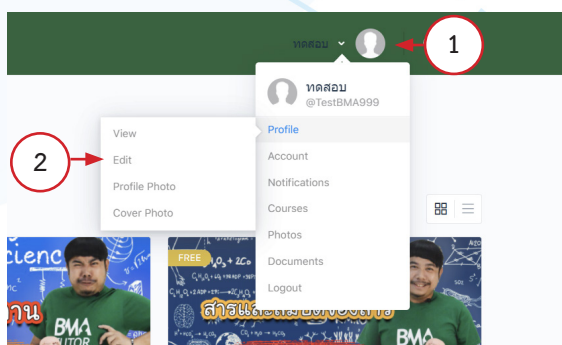
เมื่อคลิกปุ่ม "เข้าสู่ระบบ" จะปรากฏหน้าจอให้ทำการล็อกอินเพื่อเข้าใช้งานระบบ ให้ใส่ชื่อผู้ใช้เป็นภาษาอังกฤษ (User Login) และใส่รหัสผ่าน (Password) ที่ได้รับมา (สำหรับปีการศึกษา 2564 นักเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จะใช้หมายเลขบัตรประชาชน 13 หลัก เป็น User Login สำหรับเข้าระบบ) จากนั้นคลิกปุ่ม "เข้าสู่ระบบ" อีกครั้ง

เมื่อเข้าสู่ระบบสำเร็จ จะปรากฏข้อมูลของนักเรียน
เช่น ชื่อ รูปภาพ และข้อมูลต่างๆ ที่นักเรียนตั้งค่าไว้

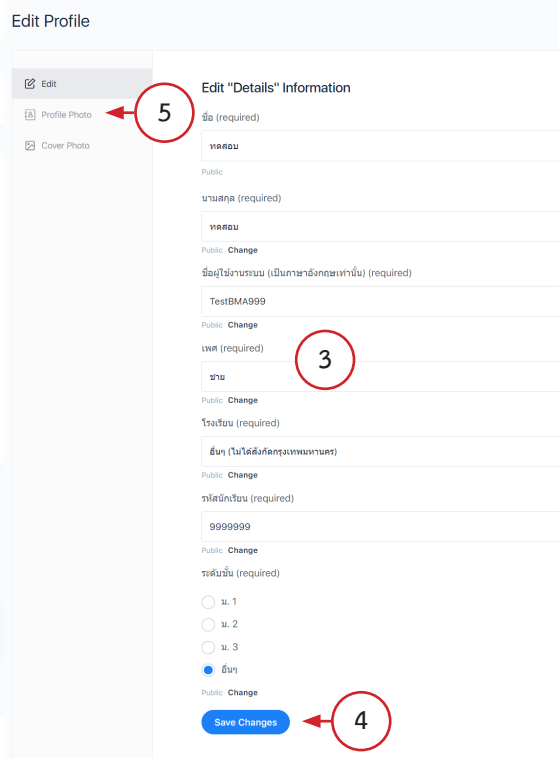


การปรับแต่งข้อมูลสมาชิก

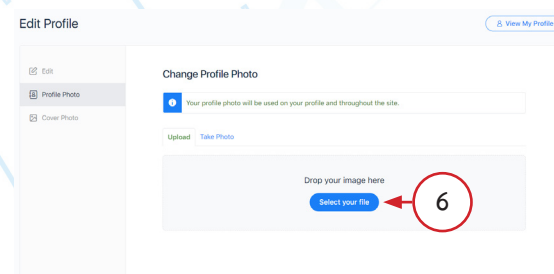
ทำการล็อกอินเข้าสู่ระบบ www.bmatutor.com



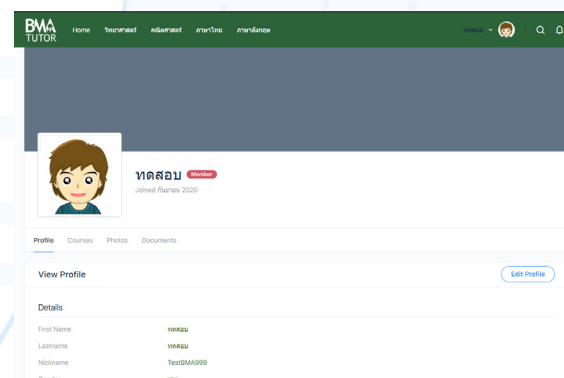
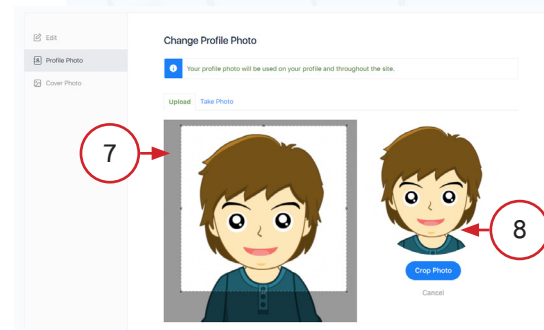
คลิกที่ชื่อผู้ใช้ (User Login) จะปรากฏเมนูขึ้นมา
เลือก Profile --> Edit จากนั้นสามารถแก้ไขข้อมูลต่างๆ
ตามต้องการ จากนั้นคลิกปุ่ม "Save Changes"



คลิกเลือก "Profile Photo" เพื่อทำการเพิ่มรูป
หรือแก้ไขรูปนักเรียน โดยคลิกปุ่ม "Select your file" หรือ
ลากไฟล์ภาพที่ต้องการไปวางที่ตำแหน่ง "Drop your
image here"

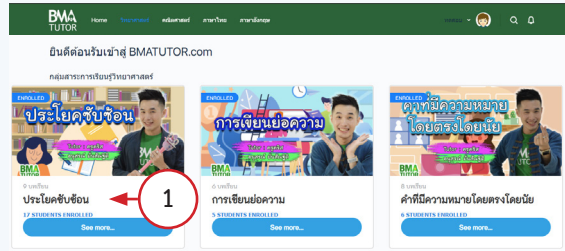


ปรับแต่งขนาดและตำแหน่งของภาพตาม
ต้องการ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม "Crop Photo" เป็นอันเสร็จ
สมบูรณ์

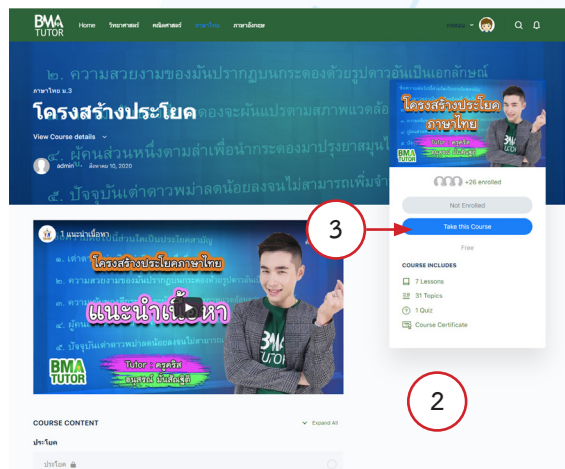


การเข้าเรียนรายวิชา

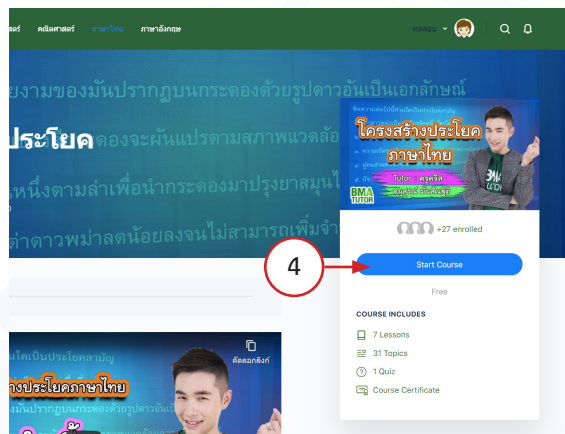
ทำการล็อกอินเข้าสู่ระบบ www.bmatutor.com
เลือกรายวิชาที่ต้องการเรียน



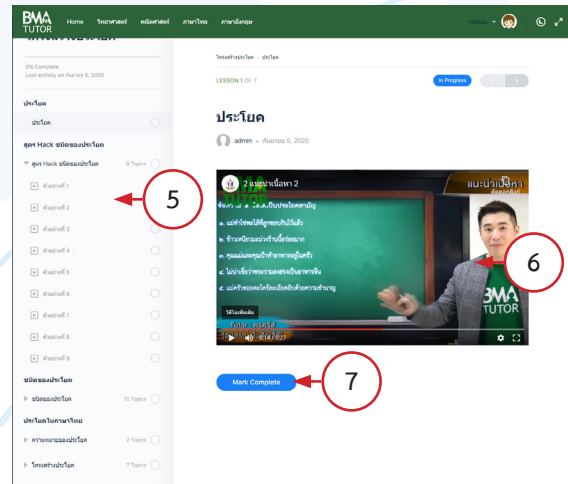
จะปรากฏรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชา เช่น หัวข้อเนื้อหาต่างๆ คลิปแนะนำการสอน จำนวนนักเรียน เป็นต้น นักเรียนต้องคลิกปุ่ม "Take this Course" เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนการเรียนรู้ และประเมินผลการเรียนรู้ต่อไป



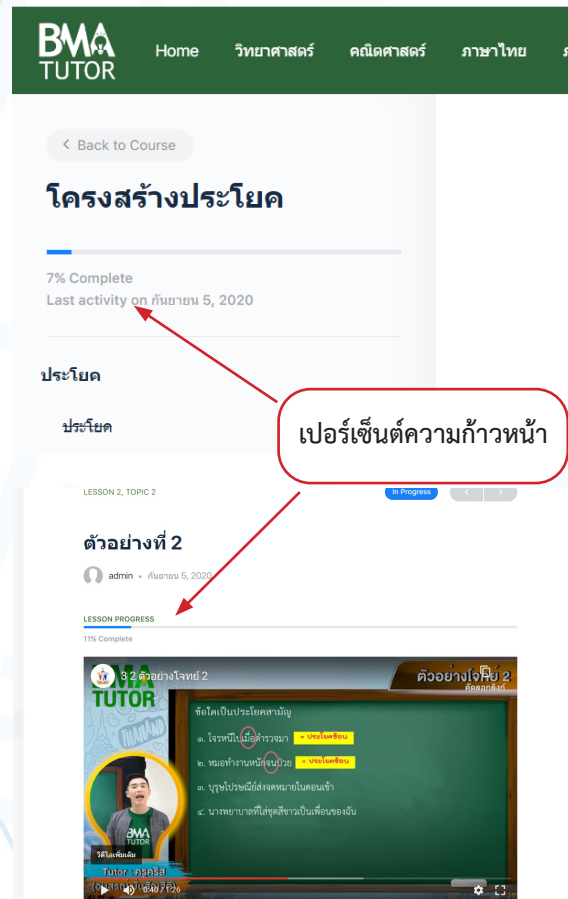
คลิกปุ่ม "Start Course" หรือ "Continue" เพื่อเรียนในหัวข้อต่างๆ



เลือกหัวข้อที่ต้องการเรียน จากนั้นเรียนรู้ผ่านรูปแบบคลิปวิดีโอ เมื่อดูจบแล้ว ให้คลิกปุ่ม "Mark Complete"

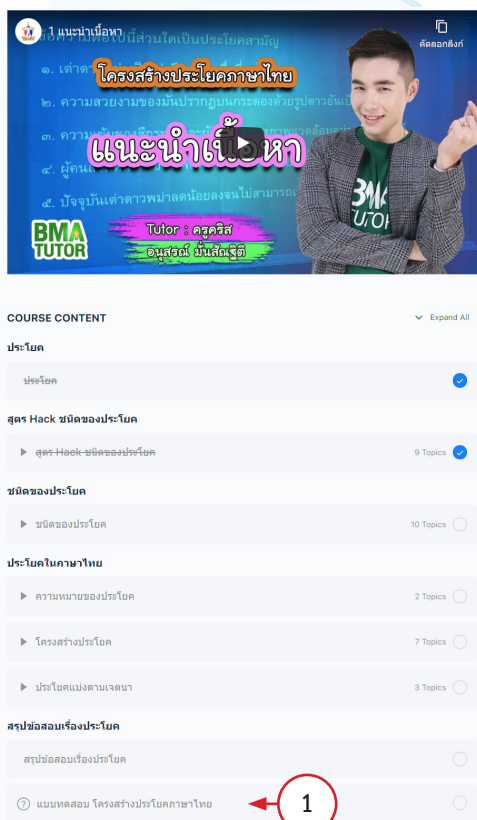


จากนั้นระบบจะทำการประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้เป็นเปอร์เซ็นต์ความก้าวหน้า

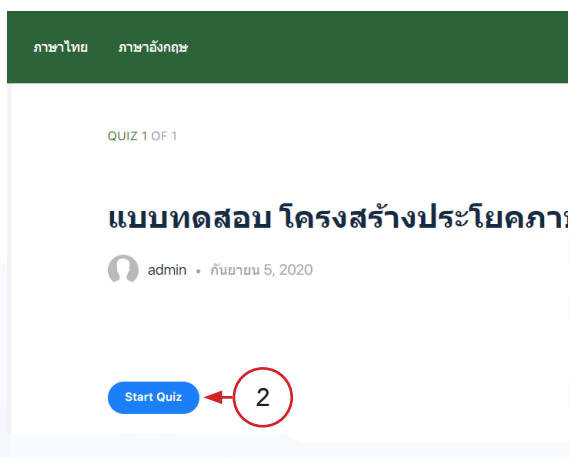


การทำแบบทดสอบเพื่อประเมินผลการเรียน

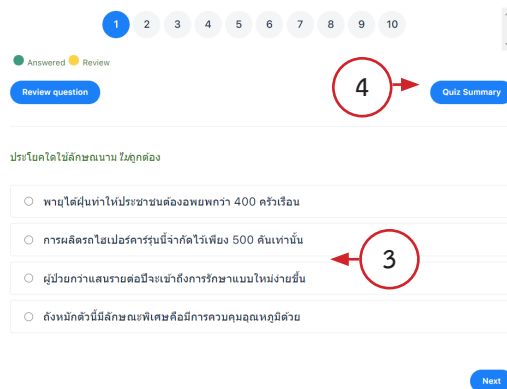
ทำการล็อกอินเข้าสู่ระบบ www.bmatutor.com
เลือกรายวิชาที่ต้องการเรียน เข้าสู่หน้ารายวิชา เลือกหัวข้อ
"แบบทดสอบ"



เข้าสู่หัวข้อแบบทดสอบ คลิกปุ่ม "Start Quiz"
เพื่อเริ่มทำแบบทดสอบ



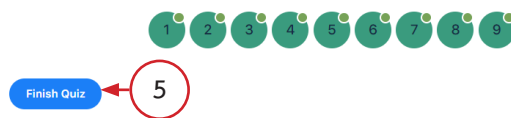
ทำข้อสอบจนครบตามจำนวนข้อที่ระบบกำหนด
คลิก ปุ่ม "Quiz Summary" เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง
และคลิก ปุ่ม "Finish Quiz" เพื่อประเมินผลการทำ
แบบทดสอบ



Quiz Summary

10 OF 10 QUESTIONS COMPLETED

Questions:



ระบบจะสรุปผลคะแนนการทดสอบ โดยนักเรียน
ต้องทำแบบทดสอบให้ผ่าน 80 เปอร์เซนต์ จึงจะถือว่าผ่าน
และได้ประกาศนียบัตรรับรอง (Certificate) ในรายวิชา
ที่เรียน หากไม่ผ่าน นักเรียนสามารถทำการทดสอบใหม่ได้
โดยการคลิกที่ปุ่ม "Restart Quiz"

แบบทดสอบ โครงสร้างประโยคภาษาไทย

admin • กันยายน 5, 2020

Results

7 of 10 questions answered correctly

YOUR TIME:
00:02:41

You have reached 7 of 10 point(s), (70%)

Restart Quiz

การติดตามการประเมินผลการใช้งานของนักเรียน (สำหรับครู)

สิทธิ์ผู้ใช้สำหรับครู

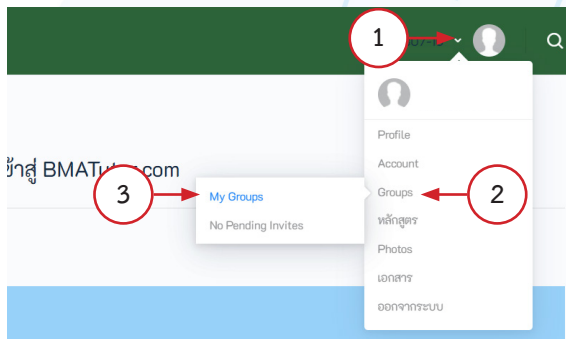
จะสามารถใช้งานระบบ ได้ 2 ลักษณะ คือ

1. สิทธิ์การใช้งานปกติ คือ สามารถเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัว เปลี่ยนรหัสผ่าน เข้าเรียนรายวิชาต่างๆ ได้ เป็นต้น
2. สิทธิ์ผู้ดูแลระบบระดับโรงเรียน สิทธิ์เพิ่มเติมนี้ คือ สามารถเข้าถึงข้อมูลผู้ใช้ที่เป็นนักเรียนทุกคนที่อยู่ภายในโรงเรียนเดียวกันได้ เปรียบเสมือนมีสถานะเป็นผู้ดูแลระบบในส่วน of โรงเรียน เช่น สามารถเข้าไปตรวจสอบข้อมูลพื้นฐานนักเรียน ตรวจสอบการเข้าร่วมเรียนในรายวิชาต่างๆ ตรวจสอบความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียน เป็นต้น

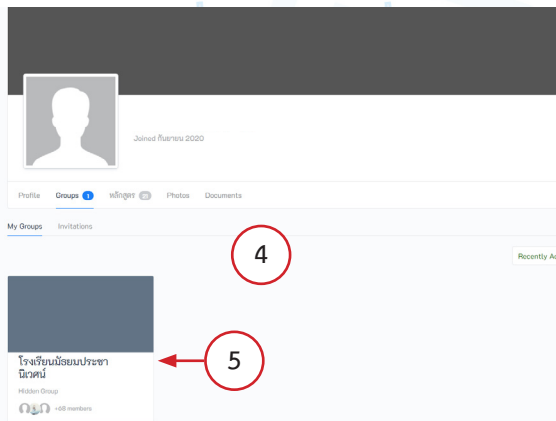
ขั้นตอนการติดตามประเมินผลการใช้งานระบบของนักเรียน

ทำการล็อกอินเข้าสู่ระบบ www.bmatutor.com โดยใส่ชื่อผู้ใช้สำหรับครู (User Login) และใส่รหัสผ่าน (Password) ที่ได้รับมา

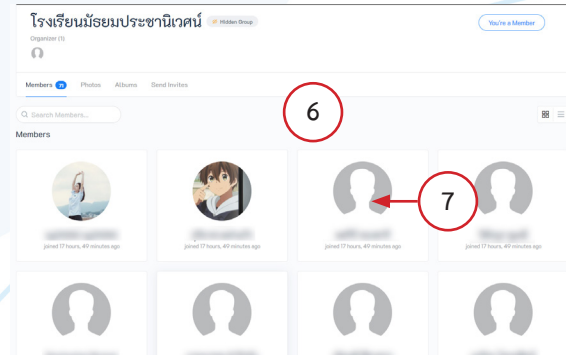
คลิกที่ชื่อผู้ใช้ (User Login) จะปรากฏเมนูขึ้นมา เลือก Groups --> My Groups



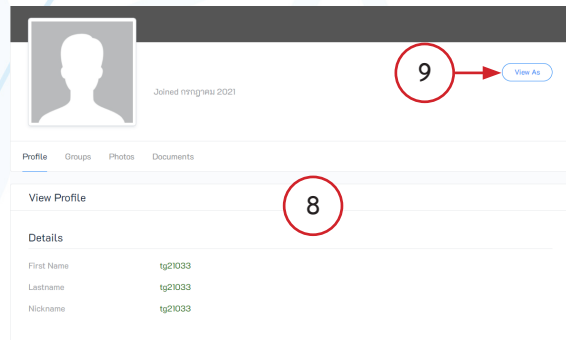
จะปรากฏกลุ่มซึ่งเป็นชื่อโรงเรียน คลิกเพื่อเข้าสู่กลุ่มของผู้ใช้งานในระดับโรงเรียน



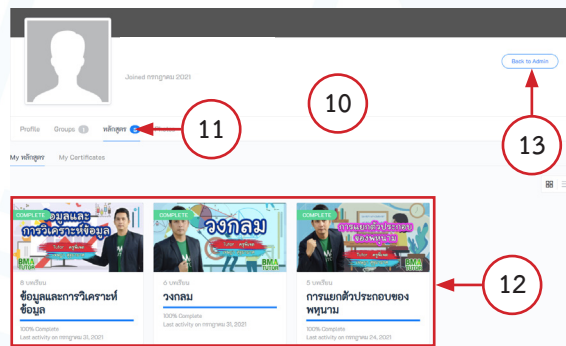
จะแสดงรายชื่อนักเรียนทั้งหมดที่อยู่ในโรงเรียน
คลิกเลือกนักเรียนที่ต้องการ



จะแสดงหน้ารายละเอียดของนักเรียนที่ถูกเลือก
หากต้องการดูรายละเอียดเพิ่มเติม เช่น ความก้าวหน้าในการเรียนในแต่ละรายวิชา ให้คลิกที่ปุ่ม "View As" (เป็นการเข้าใช้งานเสมือนเป็นนักเรียนคนนั้น)



เลือกคลิกเมนูต่างๆ ที่ต้องการได้ เช่น หากต้องการดูความก้าวหน้าในการเรียนรายวิชา ให้คลิกเลือก "หลักสูตร" จะแสดงรายวิชาต่างๆ และความก้าวหน้าในการเรียนของแต่ละรายวิชา



การออกจากข้อมูลผู้ใช้ของนักเรียน ให้คลิกเลือก "Back to Admin" เพื่อกลับสู่หน้าผู้ใช้ (สิทธิ์ผู้ใช้สำหรับครู)

สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมีเดีย เรื่อง คำที่มีความหมายโดยตรงโดยนัย

[Home](#)
[ภาษาไทย](#)
[คณิตศาสตร์](#)
[วิทยาศาสตร์](#)
[ภาษาอังกฤษ](#)
demo demo

ภาษาไทย ม.3

คำที่มีความหมายโดยตรงโดยนัย

View หลักสูตร details

คำที่มีความหมายโดยตรงโดยนัย

Tutor : ครูคริส (อนุสรณ์ มั่นสันธิติ)

BMA TUTOR

Start หลักสูตร

Free

หลักสูตร INCLUDES

- 7 บทเรียน
- 18 หัวข้อ
- 1 แบบทดสอบ

0% Complete

Last activity on กรกฎาคม 19, 2021

หลักสูตร CONTENT

แนะนำเนื้อหา

รายละเอียดตัวชี้วัด หลักสูตรแกนกลางฯ

วิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ค 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด

ม.3/2 ระบุความแตกต่างของคำที่มีความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

การอ่านจับใจความจากสื่อต่างๆ เช่น การอ่านจับใจความจากสื่อต่างๆ เช่น วรรณคดีในบทเรียนข่าวและเหตุการณ์สำคัญ บทความ บันทึคดี สารคดี สารคดีเชิงประวัติ ตำนาน งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่องราวจากบทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

รายละเอียดเนื้อหา

Tutor : ครูคริส (อนุสรณ์ มั่นสันธิติ)

แนะนำเนื้อหา

ความหมายของคำที่มีความหมายโดยตรงโดยนัย

ตัวอย่างข้อสอบ

สรุป

แบบฝึกหัด

แบบทดสอบ

ความหมายโดยตรง โดยนัย

1 ความหมายโดยตรง → มีความหมายตามตัว

2 ความหมายโดยนัย / นัยประหวัด / อุปมา

Tutor : ครูคริส (อนุสรณ์ มั่นสันธิติ)

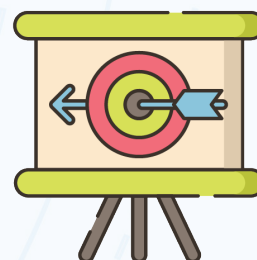
กิน

ความหมายของคำ



กินที่

เปลี่ยนที่



สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมีเดีย เรื่อง การเขียนย่อความ

[Home](#)
[ภาษาไทย](#)
[คณิตศาสตร์](#)
[วิทยาศาสตร์](#)
[ภาษาอังกฤษ](#)
demo demo

ภาษาไทย ม.3

การเขียนย่อความ

[View หลักสูตร details](#)

Not Enrolled

[เข้าร่วม](#)

Free

หลักสูตร INCLUDES

- 5 บทเรียน
- 14 หัวข้อ

หลักสูตร CONTENT

[Expand All](#)

แนะนำเนื้อหา

การเขียนย่อความ

รายละเอียดตัวชี้วัด หลักสูตรแกนกลางฯ

วิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

ม.3/4 เขียนย่อความ

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

การเขียนย่อความจากสื่อต่างๆ เช่น นิทาน ประวัติ ตำนาน สารคดีทางวิชาการ พระราชดำรัส พระบรมราโชวาท จดหมายราชการ

รายละเอียดเนื้อหา

Tutor : ครูคริส (อนุสรณ์ มั่นสัจจิตติ)

แนะนำเนื้อหา

วิธีการย่อความ

ตัวอย่าง

สรุป

แบบฝึกหัด

แบบทดสอบ

การเขียนย่อความ

การเขียนย่อความ

Tutor : ครูคริส (อนุสรณ์ มั่นสัจจิตติ)

ตัวอย่างที่ ๘

ในขณะที่เราเป็นเด็กนั้น เราไม่รู้ความแตกต่างระหว่างการเล่าในแบบเด็กกับการเล่าแบบคนที่มีวุฒิภาวะมากนัก เราไม่รู้ความแตกต่างระหว่างคนกับอาชีพ เราไม่รู้ความแตกต่างระหว่างคนแปลกหน้าที่ไม่ใช่ญาติกับคนแปลกหน้าที่เป็นญาติกัน... (เนื้อหาลงเรียน)

ข้อใดเป็นย่อความที่ดีที่สุดของข้อความข้างต้นนี้

1. พ่อแม่และพี่เลี้ยงมักสอนเด็กด้วยความรักความห่วงใยที่ล้นเกิน ๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ดี แต่ได้รู้ข้อเสียอีกอย่างหนึ่งที่ไม่ดีนัก
2. ผู้ใหญ่ในบ้านมักสอนเด็กให้กลัวทุกสิ่งที่เป็นคนในครอบครัวเพราะเด็กยังไม่รู้จักแยกแยะระหว่างสิ่งที่เป็นอันตราย กับสิ่งที่ปลอดภัยความกลัวจึงเป็นสิ่งที่ไม่ดีไปจนโตและอาจก่อให้เกิดผลเสียได้
3. ความกลัวมีอยู่ในจิตใจของมนุษย์ทุกคนตั้งแต่เกิด เพราะเขาจะไม่ได้ทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ ที่ล้นเกินกว่าจะเรียนรู้
4. คนเรามีวุฒิภาวะทุกอย่างที่เป็นประโยชน์เพราะผู้ใหญ่ในบ้านสอนมาตั้งแต่เด็กจนโตเป็นเด็ก แต่ความกลัวก็ยังสามารถช่วยเขาได้เสมอ

Tutor : ครูคริส (อนุสรณ์ มั่นสัจจิตติ)



สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคซับซ้อน

BMA TUTOR Home ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ demo demo  



ประโยคซับซ้อน

View หลักสูตร details

หลักสูตร CONTENT  Expand All

แนะนำเนื้อหา 

บทวนชนิดของประโยค

Not Enrolled

เข้าร่วม

Free

หลักสูตร INCLUDES

-  8 บทเรียน
-  23 หัวข้อ
-  1 แบบทดสอบ

รายละเอียดตัวชี้วัด หลักสูตรแกนกลางฯ

วิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ม.3/2 วิเคราะห์โครงสร้างประโยคซับซ้อน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

วิเคราะห์โครงสร้างประโยคซับซ้อน

รายละเอียดเนื้อหา

Tutor : ครูคริส (อนุสรณ์ มั่นสันติจิต)

แนะนำเนื้อหา

บทวน สูตร hack

ตัวอย่างชนิดของประโยค

ประโยคซับซ้อน

ตัวอย่างข้อสอบ

สรุปประโยคซับซ้อน

แบบฝึกหัด

แบบทดสอบ

BMA TUTOR สรุปสูตร ประโยคซับซ้อน

1 = ประโยคสามัญ 12345

2 = ประโยครวม 12345 + 12345

3 = ประโยคซ้อน 12345 (6789) 12345
12345 + 12345







สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร ร่วมกับ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
ดำเนินการโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลัก
ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

ที่ปรึกษา

นายเกรียงไกร จงเจริญ	ผู้อำนวยการสำนักการศึกษา
นายประเสริฐ ฉวีอินทร์	รองผู้อำนวยการสำนักการศึกษา

ผู้อำนวยการโครงการ

นายอิสสระ ลลิตวณิชกุล	ผู้อำนวยการกองเทคโนโลยีการศึกษา
-----------------------	---------------------------------

ควบคุมการดำเนินงาน

นายชนินทร์ พึ่งบุญ ณ อยุธยา	หัวหน้ากลุ่มงานพัฒนาสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา
-----------------------------	--

ผู้ดำเนินการโครงการ

นางสาวนันทนา บุตรดาเคน	นักวิชาการโสตทัศนศึกษาปฏิบัติการ กองเทคโนโลยีการศึกษา
------------------------	---

กรรมการดำเนินการ

นายภิรมย์ศักดิ์ กิจพัฒนาสมบัติ	ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนวัดหนองแขม สำนักงานเขตหนองแขม
นางสาวปานสิริ เสาวดี	ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนตั้งพิรุฬห์ธรรม สำนักงานเขตทวีวัฒนา
นางสาวอนงค์ จันใด	นักวิชาการศึกษาคำนวณการพิเศษ สำนักงานยุทธศาสตร์การศึกษา
นางสาวเพ็ญภา จันทร์จรัสทอง	นักวิชาการคอมพิวเตอร์ชำนาญการ กองเทคโนโลยีการศึกษา
นายรัฐเขต ปรัชล	นักวิชาการโสตทัศนศึกษาชำนาญการ กองเทคโนโลยีการศึกษา
นางสาวณัฐินี ได้ฤกษ์ไกร	นักวิชาการศึกษาคำนวณการ กองเทคโนโลยีการศึกษา
นายปรีชา ศิริไวยการ	นักวิชาการศึกษาคอมพิวเตอร์ชำนาญการ กองเทคโนโลยีการศึกษา
นางสาวพิชามณูษ์ คุ่มสุข	นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ กองเทคโนโลยีการศึกษา
นายปณพัฒน์ เปรมจิตต์	เจ้าพนักงานโสตทัศนศึกษาคำนวณการ กองเทคโนโลยีการศึกษา
นายพูนลาภ รัตนโกคา	เจ้าพนักงานธุรการชำนาญงาน กองเทคโนโลยีการศึกษา

ผู้ประสานงาน

นางสาวเกสร พึ่งมี	นายช่างศิลป์ชำนาญงาน กองเทคโนโลยีการศึกษา
นายวีระยุทธ รั้วพล	นายช่างภาพปฏิบัติงาน กองเทคโนโลยีการศึกษา
นางสาวภัสราภรณ์ สมจันทร์	พนักงานทั่วไป บ 2 กองเทคโนโลยีการศึกษา





รายชื่อคณะทำงานมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

รศ.ดร.กุลธิดา	ธรรมวิวัฒน์	ที่ปรึกษาโครงการ
นายโสภณ	คำนึ่งเนตร	ที่ปรึกษาด้านวิชาการ
รศ.ดร.เสกสรรค์	แย้มพินิจ	ประธานโครงการ
รศ.ดร.โสพล	มีเจริญ	กรรมการ
ผศ.ดร.เพ็ญเพ็ญ	จิรัชย์	กรรมการ
ดร.ดารุวรรณ	ศรีแก้ว	กรรมการ
นายพงศกร	กนกนิตย์อนันต์	กรรมการ
นายณัฐวุฒิ	สุมานิต	กรรมการ
นางสาวสลักจิต	สุขเจริญ	กรรมการ
นายหฤชัย	ยิ่งประทานพร	กรรมการ และเลขานุการ
นางวันดี	ศรีสำราญ	กรรมการ และผู้ประสานงานโครงการ

คณะทำงานเพื่อผลิตสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมัลติมีเดีย

วิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

นางสาวธัญญารัตน์	ไผ่รัตน์	โรงเรียนประชาราษฎร์บำเพ็ญ
นางสำเนียง	น้ำค้างงาม	โรงเรียนวัดราชโกษา
นางสฤทัย	ทนกระโทก	โรงเรียนวัดราชโกษา
นางสาวนันทิกานต์	สุขสำราญ	โรงเรียนตั้งพิรุฬห์ธรรม
นางจันทร์สม	ศรีสุจริต	โรงเรียนวัดบางปะกอก
นางสาวจิตติวราดา	สอดแก้ว	โรงเรียนวัดบางปะกอก
นางสาวยุพารัตน์	รอดพลี	โรงเรียนวัดลำด้อยตั้ง

วิชาคณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

นางสาวขจรรัตน์	เกษตรสิทธิ์	โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์
นางสาวนันทกานต์	วงษ์ไทย	โรงเรียนบางยี่ขันวิทยาคม
นางสาวพิมลวรรณ	ห้วยทราย	โรงเรียนวัดนิมมานรดี
นางสาวนุชรี	ภูมิพัฒน์	โรงเรียนนาหลวง
นางสุกัลยา	พัชสุขมโนกุล	โรงเรียนสามเสนนอก
นายไพโรจน์	คิ้วสุนทรเนตร	โรงเรียนวัดชัยมงคล

วิชาวิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

นางสาวจิรัชดา	สุขเนา	โรงเรียนประชาราษฎร์บำเพ็ญ
นายพรชัย	อินอ้อย	โรงเรียนวัดบางนาใน
นายภาสพงษ์	โชติบุญจพร	โรงเรียนวัดนิมมานรดี
นางสาวบัวซออน	ดามะ	โรงเรียนวัดบางปะกอก
นางสาวเบญจลักษณ์	รัตนอรุณดิษฐ์	โรงเรียนบางเขน (ไวสาโลนุสรณ์)

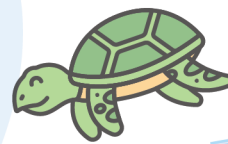
วิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

นางสาวชนิษฐา	โรหิตเสถียร	โรงเรียนวัดบางนาใน
นางทองจันทร์	เดชอัมพร	โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์
นางสาวจุฑารัตน์	ร้องแซง	โรงเรียนวัดเศวตฉัตร
นางสาวหทัยณัฐ	ผลจันทร์	โรงเรียนนาหลวง
นางสาววสิวรรณ	สิริรักษา	โรงเรียนสามเสนนอก





ซุกซน



ช้า

BMA
TUTOR



www.bmatutor.com



วิถีทัศน์แนวทางการจัดกิจกรรม
การเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล

กลุ่มงานพัฒนาสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา
กองเทคโนโลยีการศึกษา สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร
โทร 0 2437 6631-5 ต่อ 3421

คนกลางคืน



แตกต่างจากคนอื่น