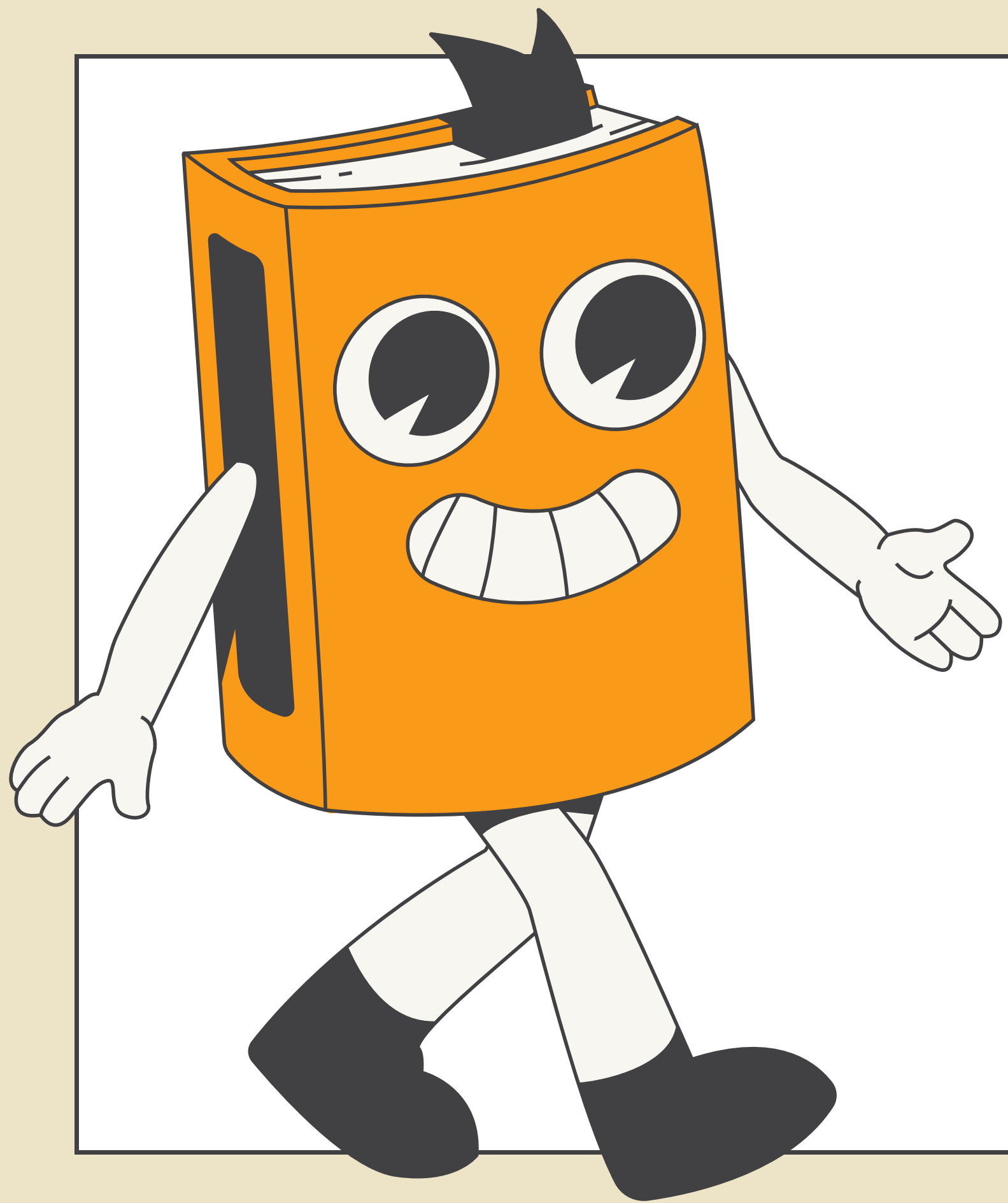
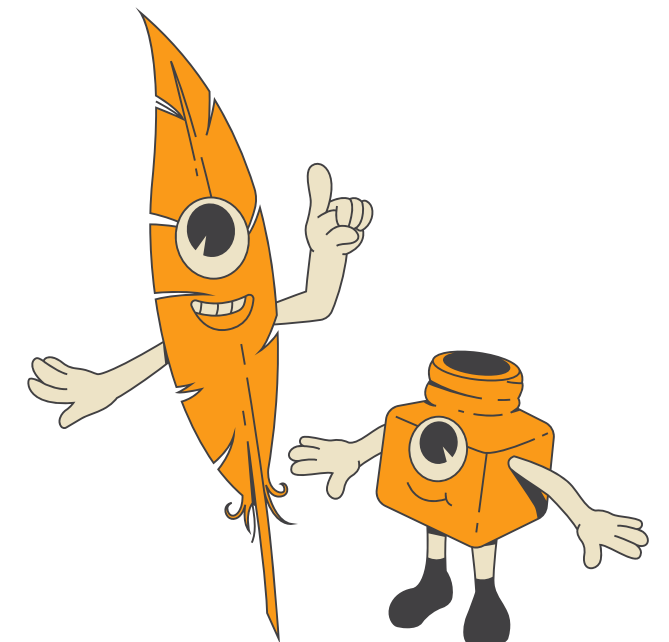




**การออกแบบ
และพัฒนาสื่อ**

1.การวิเคราะห์ (Analysis)

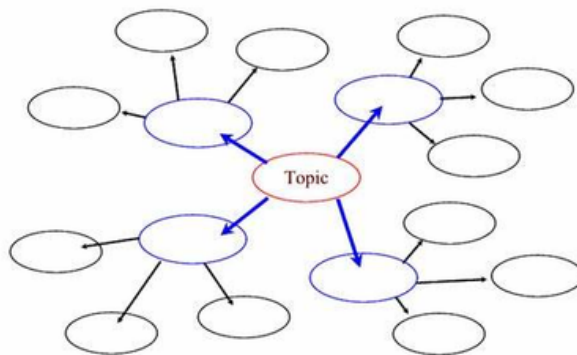
- กำหนดและวิเคราะห์เนื้อหา →
 - วิเคราะห์และกำหนดกลุ่มเป้าหมาย
 - การวิเคราะห์และกำหนดวัตถุประสงค์
- หาความต้องการจำเป็น (Needs Assessment)
 - คุณครูผู้สอนในรายวิชา / ระดับชั้นปี
 - เอกสาร/งานวิจัย/การประเมินเพื่อพัฒนาองค์กร/หลักสูตร



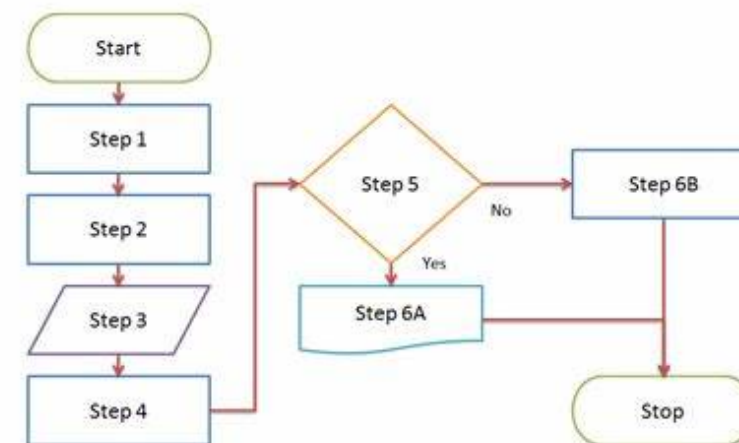
2.การออกแบบ (Design)

ขั้นตอนการออกแบบจะเป็นขั้นที่นำข้อมูลที่วิเคราะห์ รวบรวม ของขั้นวิเคราะห์ มาใช้ออกแบบแผนการเรียน สื่อ หรือ กิจกรรมของเราให้ออกมาเป็นระบบระเบียบเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยจะนำหัวข้อปัญหาที่เราระบุได้ มาลอง Brain storm หาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาจัดทำเป็นสื่อ หรือแผนการเรียน โดยเครื่องมือที่แนะนำให้ใช้ในขั้นนี้คือ

Brain storm chart

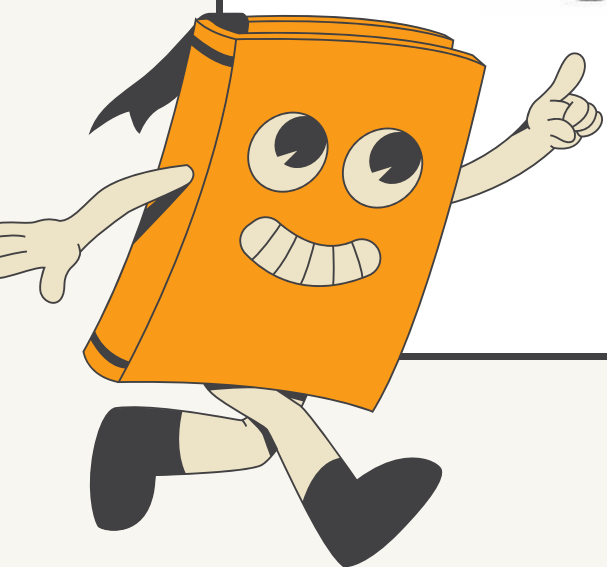


Sample Flowchart

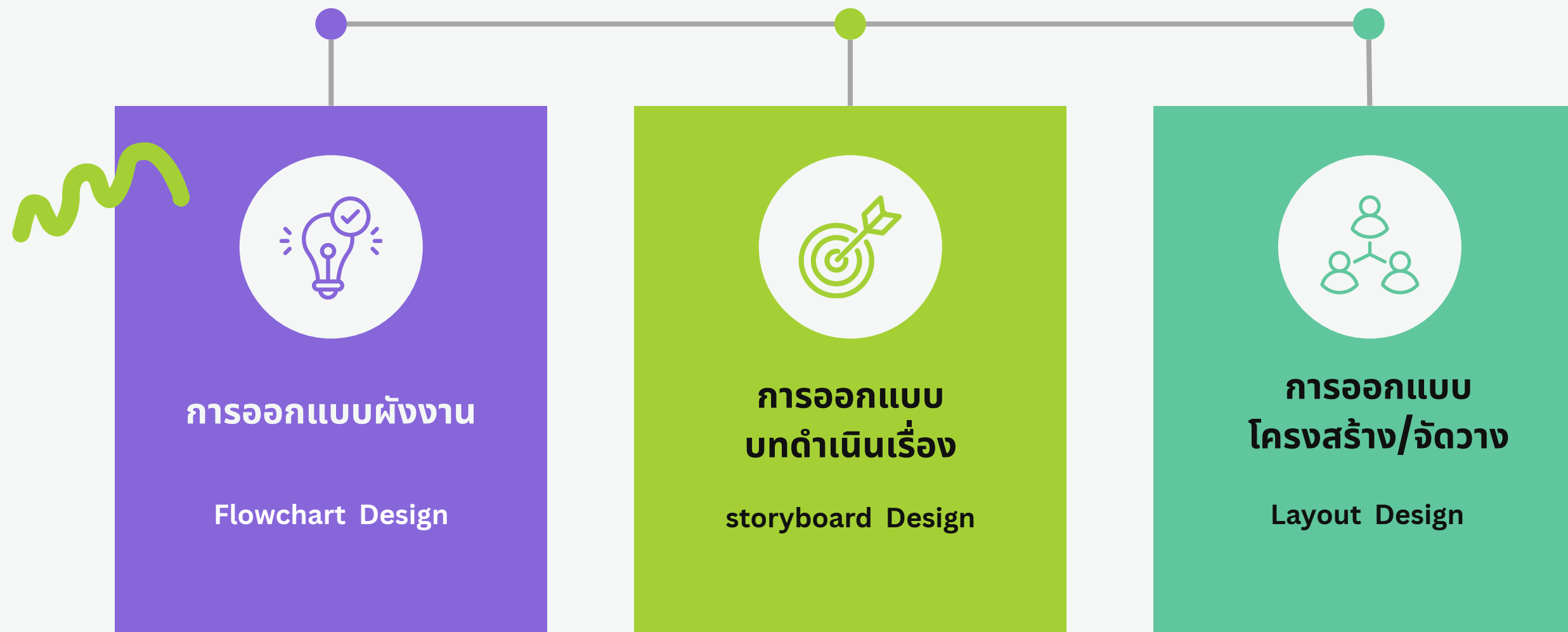


Story board

Title _____	Name _____	

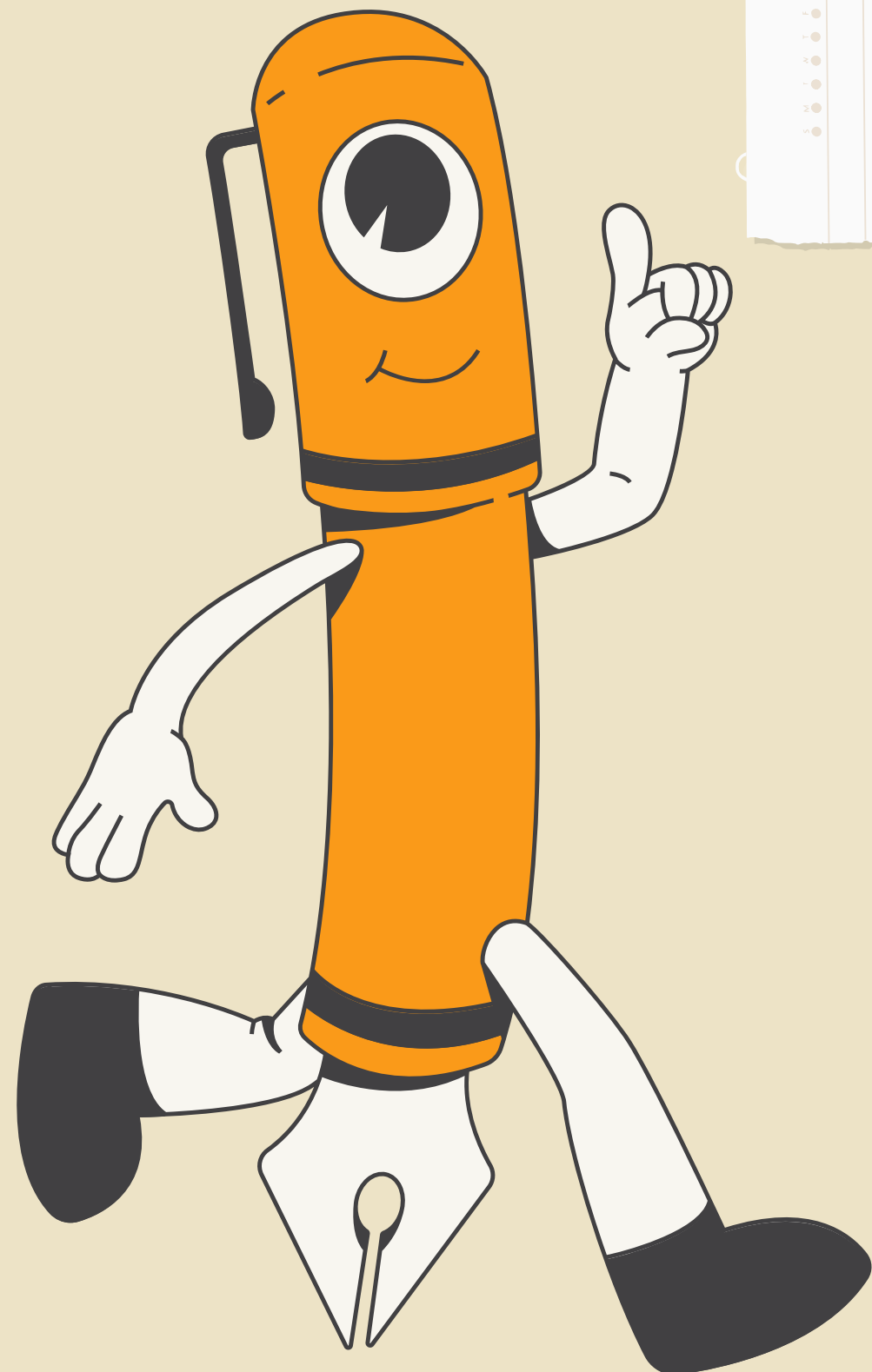


การออกแบบ (Design)



3.การพัฒนา (Development)

การเตรียมความพร้อมเกี่ยวกับองค์ประกอบต่าง ๆ



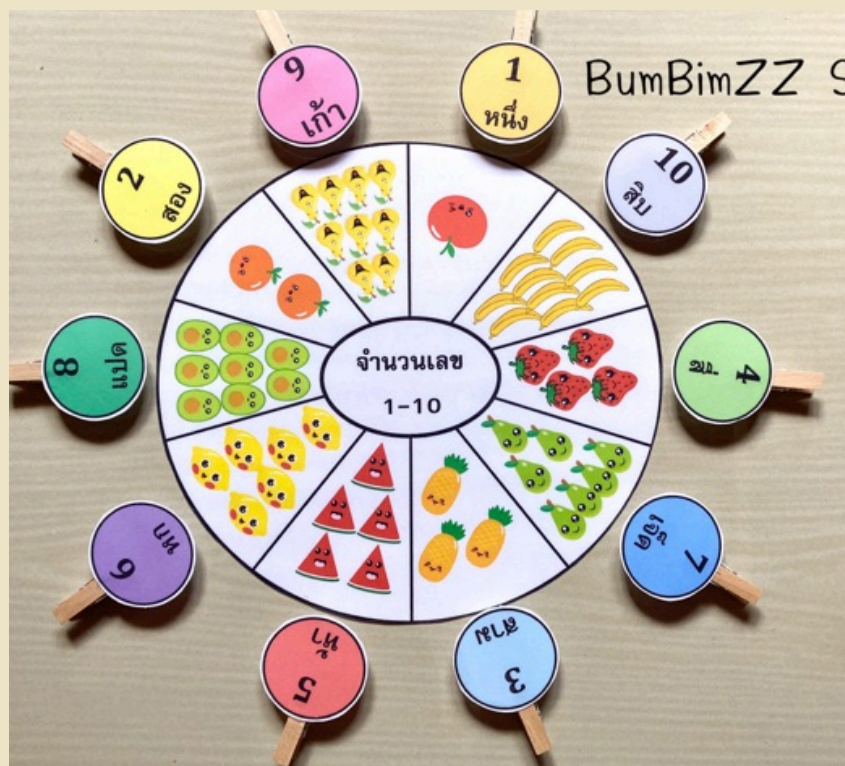
1. การเตรียมวัสดุ/อุปกรณ์ เช่น กรรไกร
สี กระดาษ การ เป็นต้น



2. เตรียมภาพนิ่ง ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว /
แอปพลิเคชัน (Application) ต่าง ๆ เป็นต้น



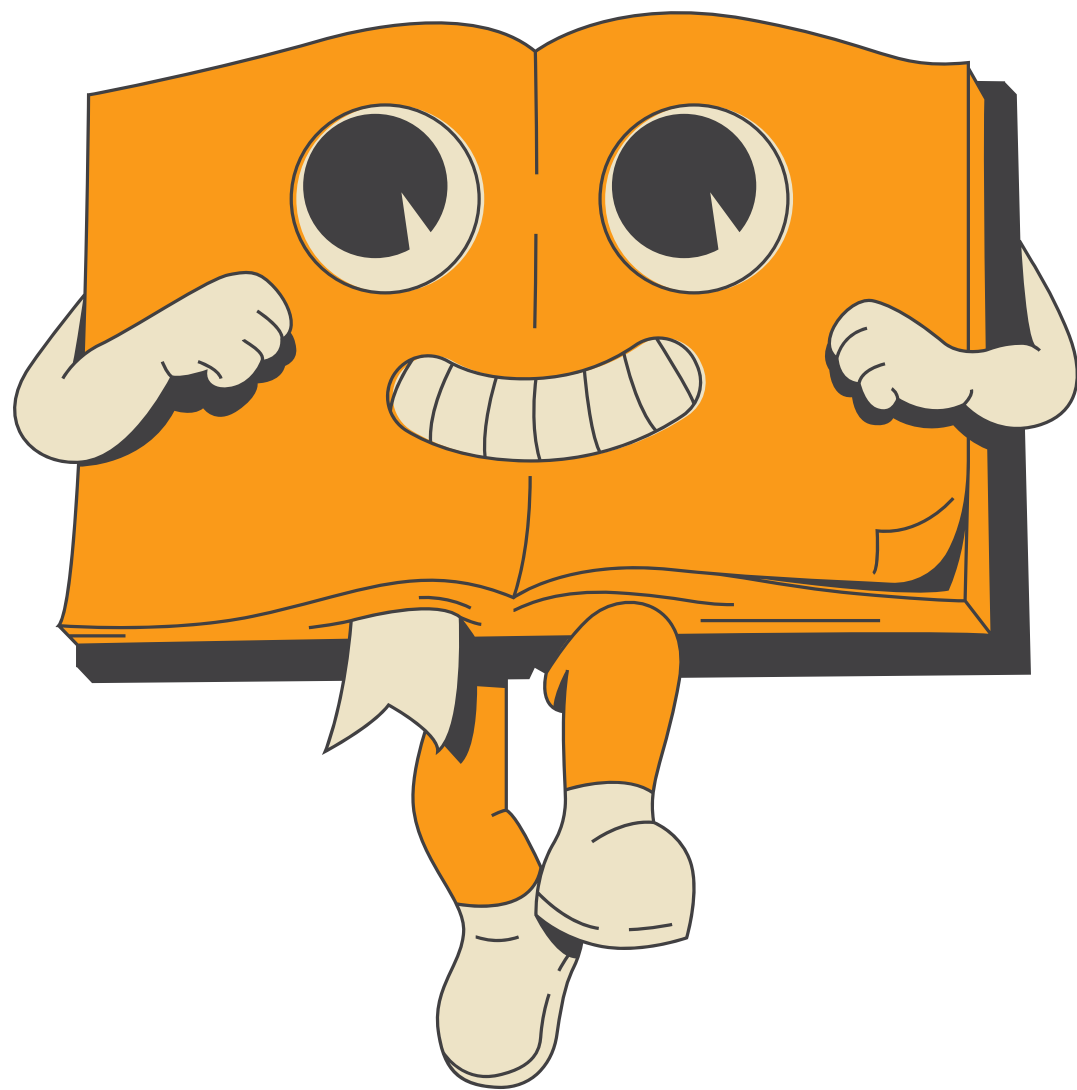
- สื่อทำมือ



- สื่อดิจิทัล (Digital Media)



4.การนำไปใช้ (Implementation)



- นำสื่อไปตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา ทางด้านการผลิต
- นำไปใช้ก่อนเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง
- ใช้จริง

5. การประเมิน (Evaluation)



การประเมินกระบวนการสอน (ระหว่างเรียน) Formative Assessment

การประเมินระหว่างเรียนนั้น จะทำให้เห็นพัฒนาการ
ของตัวเด็ก เห็นว่าปัญหาของเด็กคืออะไร ข้อมูล
ตรงนี้จะช่วยในการปรับปรุงชิ้นงานให้ดีขึ้นได้



การประเมินผลสำเร็จของผู้เรียน(หลังเรียน) (Summative Assessment)

การประเมินตามวัตถุประสงค์จะทำให้เห็นผลลัพธ์
การเรียนรู้ของผู้เรียนว่า เป็นอย่างไร ดีขึ้น / พอใช้
/ หรือต้องปรับปรุงเรื่องใด



กิจกรรม ให้นักศึกษาออกแบบการจัดทำสื่อ

ชื่อสื่อการจัดการเรียนรู้

- สอดคล้องกับสื่อที่นักศึกษาสร้าง ใช้ชื่อที่เหมาะสม

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสื่อ

- นักศึกษาอ้างอิงทฤษฎี / แนวคิด / รูปแบบ / เทคนิค เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้

สื่อพัฒนาทักษะใด

- สื่อที่จัดทำขึ้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะทางด้านใด

วิชา/เนื้อหา/วัตถุประสงค์

- ระบุ วิชา / เนื้อหา / วัตถุประสงค์ ที่สอดคล้องกับสื่อการจัดการเรียนรู้ของตนเอง

นำเสนอ

- นักศึกษานำแนวคิดมาเสนอในห้องเรียนให้นักศึกษابอกกติกาการเล่น/การใช้สื่อ

