



ใบงาน : เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา



ตอนที่ 1 : เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (Multiple Choice)

คำสั่ง: ทำเครื่องหมาย X ทับตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว (ข้อละ 1 คะแนน)

- 1 ข้อใดอธิบายเป้าหมายของการศึกษาอย่างมีคุณภาพ (Quality Education) ได้ครอบคลุมที่สุด
 - ก. การมีอาคารเรียนและอุปกรณ์ที่ทันสมัยที่สุด
 - ข. การที่นักเรียนทุกคนสอบผ่านเกณฑ์มาตรฐานของประเทศ
 - ค. การเข้าถึงการเรียนรู้ที่มีมาตรฐาน เท่าเทียม และพัฒนาศักยภาพตนเองได้เต็มที่
 - ง. การเปลี่ยนรูปแบบการเรียนทั้งหมดไปใช้วิธีการเรียนออนไลน์ 100%
- 2 เทคโนโลยี Adaptive Learning มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้รูปแบบใดมากที่สุด
 - ก. การเรียนรู้แบบท่องจำเนื้อหาจำนวนมาก (Rote Learning)
 - ข. การเรียนรู้แบบปรับเหมาะเฉพาะบุคคล (Personalized Learning)
 - ค. การเรียนรู้แบบเน้นการทำงานกลุ่มใหญ่ (Mass Learning)
 - ง. การเรียนรู้แบบควบคุมเวลาเรียนให้เท่ากันทุกคน (Standardized Learning)
- 3 หากต้องการให้นักเรียนจำลองการสำรวจอวกาศ หรือศึกษาโครงสร้างร่างกายมนุษย์แบบสมจริง เทคโนโลยีใดมีความเหมาะสมที่สุด
 - ก. Gamification (เช่น Kahoot!)
 - ข. Learning Management System (เช่น Google Classroom)
 - ค. Immersive Technology (เช่น AR / VR)
 - ง. Generative AI (เช่น ChatGPT)
- 4 ประเด็น Digital Divide (ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล) หมายถึงสถานการณ์ในข้อใด
 - ก. การที่นักเรียนใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิดกฎหมาย
 - ข. การที่ผู้เรียนบางกลุ่มขาดแคลนอุปกรณ์ และสัญญาณอินเทอร์เน็ตในการเรียนรู้
 - ค. การที่ครูไม่ยอมนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน
 - ง. การที่นักเรียนติดเกมหรือสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป
- 5 ในยุคที่เทคโนโลยีและ AI เข้ามามีบทบาทสูง บทบาทของครูผู้สอนควรปรับเปลี่ยนไปอย่างไร
 - ก. ถอนตัวจากการสอนแล้วให้ AI ทำหน้าที่แทนทั้งหมด
 - ข. เน้นการบรรยายเนื้อหา (Lecturer) ให้เข้มข้นยิ่งขึ้น
 - ค. ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (Facilitator) คอยแนะนำและส่งเสริมผู้เรียน
 - ง. ทำหน้าที่เพียงผู้ตรวจข้อสอบและประเมินผล คะแนนเท่านั้น

ตอนที่ 2 : จับคู่ความสัมพันธ์ (Matching)

คำสั่ง: นำตัวอักษรหน้าประเภทเทคโนโลยีทางด้านขวา มาเติมลงในช่องว่างหน้าข้อความทางด้านซ้ายให้ถูกต้อง (ข้อละ 1 คะแนน)

1. เครื่องมือช่วยอ่านหน้าจอ (Screen Reader) หรือ คำสั่งไทเทิลอัตโนมัติ สำหรับผู้พิการ
2. ระบบคลาวด์ที่ช่วยให้นักเรียนสามารถพิมพ์งาน สื่อสาร และส่งงานร่วมกันได้
3. การประยุกต์ใช้ระบบเก็บแต้ม ตารางงานแนน หรือการแข่งขันเพื่อเพิ่มความสนใจ
4. เครื่องมือช่วยย่อยเนื้อหายากๆ ให้เข้าใจง่ายขึ้น หรือช่วยตั้งคำถามชวนคิด
5. ระบบบริหารจัดการการเรียนรู้สำหรับจัดเก็บรายวิชา ส่งงาน และติดตามความก้าวหน้า

- A. Generative AI
- B. Assistive Technology
- C. Gamification
- D. Cloud Collaboration Tools
- E. LMS (Learning Management System)