

คู่มือการใช้งาน

(BETA)

อีเลิร์นนิ่งที่มีรูปแบบการสอนที่หลากหลาย

Diversify eLearning



บริษัทโอเอวัน จำกัด

258/24-25 ซอยลาดพร้าว 12 แยก 1 ถนนลาดพร้าว แขวงจอมพล เขตจตุจักร

กรุงเทพมหานคร 10900

คู่มือการใช้งาน

Diversify eLearning หรือ DeL เป็นแอปพลิเคชันสอนหนังสือที่มีรูปแบบการสอนที่หลากหลายที่นักเรียนสามารถเลือกเรียนได้ตามใจชอบ ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีความตั้งใจเรียน และสนุกสนานกับการเรียน

ผู้ที่เรียนด้วย DeL ต้องเป็นสมาชิกของระบบเท่านั้น และสามารถเข้าสู่ระบบผ่านทางเว็บไซต์ <http://www.oa1web.net/oa1Research2/> หรือแอปพลิเคชันที่สามารถดาวน์โหลดจาก App Store และ Play Store

เมื่อเริ่มต้นใช้งานระบบจะมีการแสดงผลดังนี้



จะพบว่า DeL มีเมนูการทำงานเป็นไอคอนรูปภาพแทน ดังนี้



แต่ละรายการดังต่อไปนี้



ปุ่ม Home ทำหน้าที่เปลี่ยนการแสดงผลไปที่หน้าหลักของระบบ ไม่ว่าจะกำลังทำงานในส่วนใดอยู่ก็ตาม หากคลิกที่ปุ่มนี้ระบบจะเปลี่ยนไปที่หน้าหลักทันที



ปุ่ม About ทำหน้าที่แสดงข้อมูลเกี่ยวกับบริษัทผู้พัฒนาระบบ เมื่อเลื่อนเมาส์ไปชี้ที่ไอคอนจะมีการแสดงข้อมูลเบื้องต้นของบริษัทขึ้นมาทันที ดังภาพ



และเมื่อคลิกเมาส์การแสดงผลจะเปลี่ยนไปดังภาพ



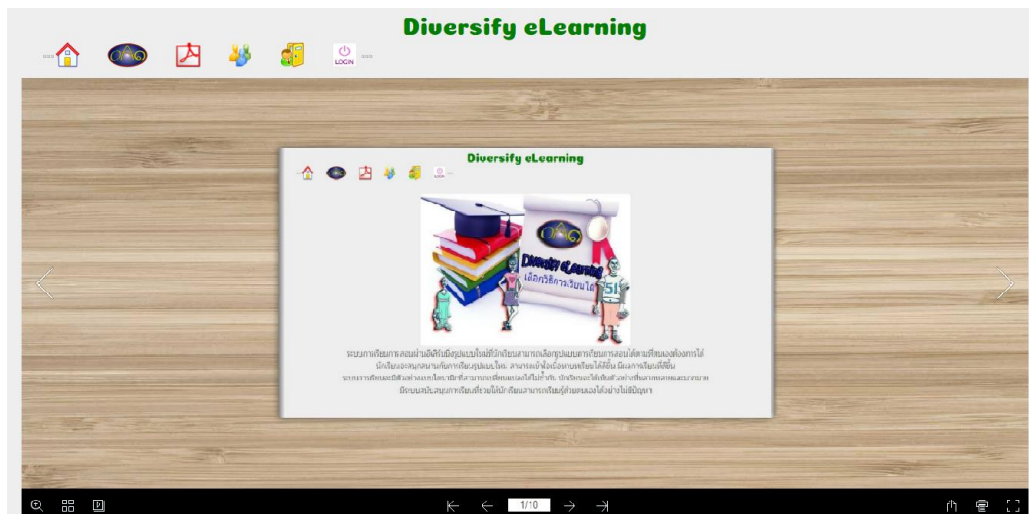
จะมีการแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับบริษัท พร้อมช่องทางการติดต่อทางโทรศัพท์ หรืออีเมล และมีแผนที่ตั้งบริษัทแสดงขึ้นมา



ปุ่ม Manual ทำหน้าแสดงคู่มือการใช้งาน โดยมีการแสดงผลดังภาพ



และเมื่อคลิกที่คำว่า คู่มือการใช้งาน จะมีการแสดงคู่มือการใช้งานอย่างละเอียดในรูปแบบของ eBook ให้นำไปศึกษาก่อนการใช้งานจริง

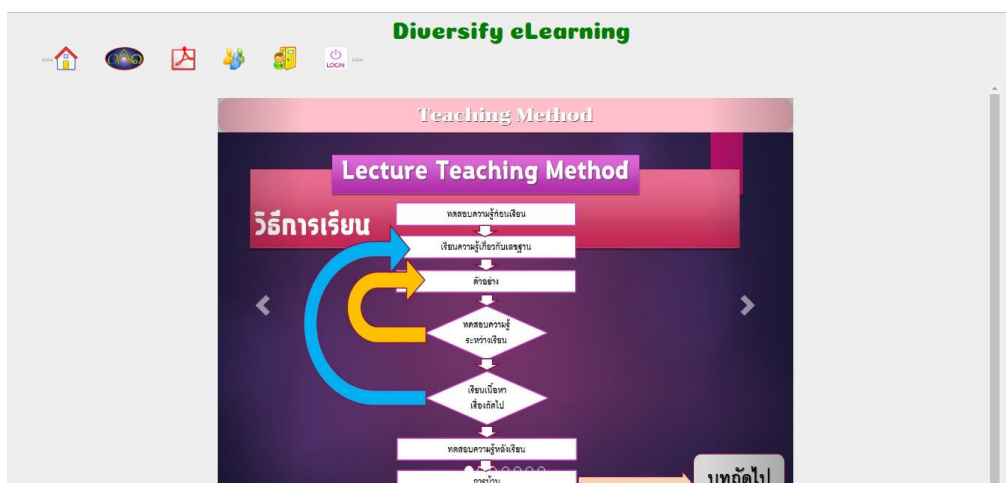


นักเรียนสามารถเลื่อนเปิดอ่าน eBook ได้ทีละหน้าเหมือนการอ่านหนังสือจริง



ปุ่มอธิบายวิธีสอนแต่ละแบบ เนื่องจากระบบ DeL มีรูปแบบการสอนมากมาย การทำความเข้าใจถึงวิธีการสอนแต่ละแบบจะช่วยให้ นักเรียนสามารถค้นพบรูปแบบที่เหมาะสมกับตนเองได้ และจะทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน และถ้าไม่ชอบหรือเบื่อวิธีการสอนแบบเดิม ๆ ก็สามารถเปลี่ยนรูปแบบการสอนใหม่ได้

เมื่อคลิกที่ไอคอนนี้จะมีการแสดงผลดังภาพ



ส่วนนี้เป็นภาพสไลด์ที่แสดงชื่อวิธีการสอนและขั้นตอนการเรียนรู้ต่างๆ แต่ถ้าต้องการดูรายละเอียดของการสอนแต่ละแบบ ให้คลิกเมาส์บนภาพสไลด์ได้เลย การแสดงผลจะเป็นดังภาพ

Diversify eLearning

Type of Teaching

- Lecture
- Deduction
- Induction
- Project Based Learning
- Problem Solving
- Simulation
- Game Based Learning

Teaching Method

Lecture

Lecture is a basic of lteaching.

The word lecture comes from the Latin word lectus, from the 14th century, which translates roughly into "to read." The term lecture, then, in Latin, means "that which is read." It wasn't until the 16th century that the word was used to describe oral instruction given by a teacher in front of an audience of learners.

Today, lecturing is a teaching method that involves, primarily, an oral presentation given by an instructor to a body of students. Many lectures are accompanied by some sort of visual aid, such as a slideshow, a word document, an image, or a film. Some teachers may even use a whiteboard or a chalkboard to emphasize important points in their lecture, but a lecture doesn't require any of these things in order to qualify as a lecture. As long as there is an authoritative figure (in any given context) at the front of a room, delivering a speech to a crowd of listeners, this is a lecture.

Now, you might feel that this method sounds pretty one-sided. If you think so, you'd be one of the many people who believe the lecture method is a poor way of teaching. Before we get into the cons, though, let's explore why the lecture method has been used for as long as it has, and what value educators have found in

ด้านซ้ายของจอภาพจะเป็นชื่อวิธีการสอน ในเบื้องต้นกำหนดไว้ 7 รูปแบบ แต่ในอนาคตสามารถเพิ่มจำนวนได้ตามความพร้อมของระบบ

ด้านขวาจะเป็นคำอธิบายวิธีการสอนตามหัวข้อที่เลือก แต่ละรูปแบบการสอนจะมีวิธีการขั้นตอนการเรียน ข้อดี ข้อสังเกตที่แตกต่างกัน การทำความเข้าใจในส่วนนี้จะช่วยให้นักเรียนค้นพบความถนัดของตนเองได้รวดเร็วยิ่งขึ้น



ปุ่มสมัครสมาชิก ผู้ที่ใช้งานระบบ DeL ได้ต้องเป็นสมาชิกก่อน ซึ่งปกติจะมีการเปิดรับสมัครผ่านโรงเรียนของนักเรียนอยู่แล้ว แต่หากโรงเรียนนั้นยังไม่ได้เข้าร่วมใช้ระบบ DeL นักเรียนต้องสมัครผ่านเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันเท่านั้น โดยหน้าต่างแบบฟอร์มการสมัครเป็นดังภาพ

Diversify eLearning

Create an account.

Enter Member Id

Enter E-Mail Address

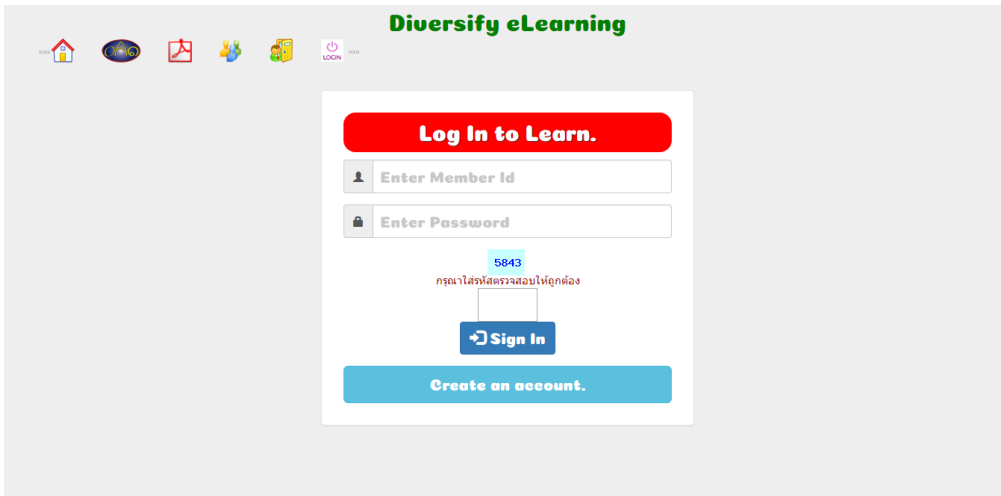
Enter Passwuc Retype Passu

Sign Up

Log In to Learn.



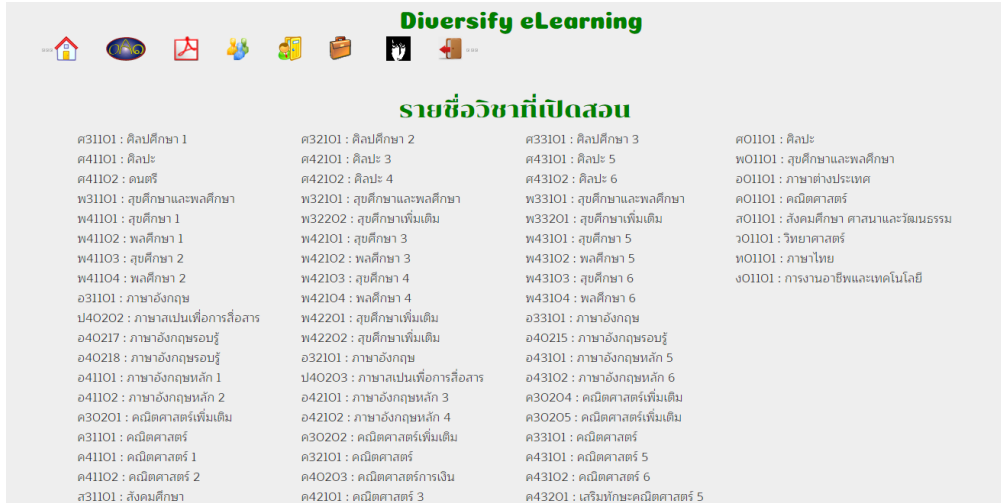
ปุ่ม Login เข้าใช้งาน เมื่อคลิกเลือกไอคอนนี้จะมีการแสดงผลดังภาพ



หลังจากที่สมาชิก Login เข้าใช้งานแล้ว จะมีเมนูเพิ่มขึ้นมาดังนี้



ปุ่มเลือกวิชาที่จะเรียน เป็นไอคอนหลักของการเรียน จะอธิบายอย่างละเอียดในหัวข้อถัดไป เมื่อคลิกเลือกไอคอนนี้จะมีการแสดงผลดังภาพ



จะมีการแสดงรายชื่อวิชาที่เปิดสอนให้นักเรียนเลือกที่จะเรียนวิชาใด



รูปสมาชิกที่กำหนด กรณีที่ไม่มีรูปภาพระบบจะนำรูป 👤 สำหรับสมาชิกที่เป็นชาย

และรูป 👤 สำหรับสมาชิกที่เป็นหญิง เมื่อเลื่อนเมาส์ไปหาบนไอคอนจะมีการแสดงผลดั่งภาพ

จะมีการแสดงข้อมูลของนักเรียนผู้นั้น พร้อมข้อมูลการเข้าเรียนครั้งแรก ครั้งล่าสุด จำนวนเวลาเรียนทั้งหมด



ปุ่มยกเลิกการทำงาน เมื่อคลิกที่ปุ่มนี้ระบบจะยกเลิกการใช้งานของนักเรียนและกลับเข้าสู่หน้าแรกทันที

วิธีการเรียน

หลังจากคลิกที่ไอคอน  เลือกวิชาที่จะเรียน จะมีการแสดงผลดั่งภาพ

จะมีการแสดงรายชื่อวิชาที่เปิดสอนให้นักเรียนเลือกที่จะเรียนวิชาใด ตัวอย่างต่อไปนี้จะเป็นการเลือกเรียนวิชา ค30201 คณิตศาสตร์เพิ่มเติม โดยจะมีการแสดงผลดังภาพ

รหัส	วิชา	บทที่	ชื่อบท	เรื่องที่สอน
ค30201	คณิตศาสตร์เพิ่มเติม	1	เลขฐาน	<input type="radio"/> วิธีบรรยาย <input type="radio"/> เครื่องคำนวณ <input type="radio"/> เลขฐาน <input type="radio"/> ฐานสิบ <input type="radio"/> ฐานสอง <input type="radio"/> ฐานแปด <input type="radio"/> ฐานสิบหก
		2	การแปลงเลขฐาน	<input type="radio"/> การแปลงเลขฐาน <input type="radio"/> เลขฐานสิบ <input type="radio"/> เลขฐานสอง <input type="radio"/> เลขฐานแปด <input type="radio"/> เลขฐานสิบหก

จะมีการแสดงจำนวนบทเรียน ชื่อบทเรียน เรื่องที่จะสอน และวิธีการสอน ซึ่งนักเรียนจะต้องเลือกเรื่องที่สอน และวิธีการสอน และเมื่อคลิกที่ปุ่ม OK จะมีการแสดงผลดังภาพ

วิวฒนาการ
เครื่องคำนวณ
เลขฐาน
ฐานสิบ
ฐานสอง
ฐานแปด
ฐานสิบหก

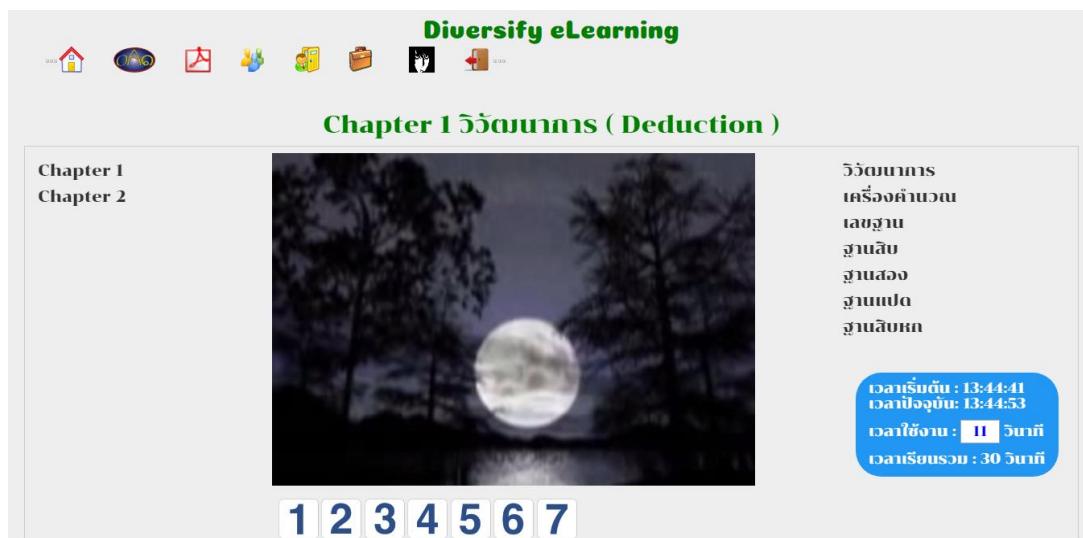
เวลาเริ่มต้น : 13:37:43
เวลาปัจจุบัน: 13:37:48
เวลาใช้งาน : 4 วินาที
เวลาเรียนรวม : 30 วินาที

ด้านซ้าย แสดงบทเรียน ตัวอย่างมีเพียง 2 บทเรียน

ด้านขวา แสดงเรียนที่มีการสอน ตัวอย่างนี้มี 7 เรื่อง

ตรงกลางเป็นการสอน ซึ่งจะเป็นไฟล์วิดีโอ หรือโปรแกรมสอน ขึ้นกับเนื้อหาและวิธีสอนของเรื่องนั้น โดยด้านบนจะเป็นการแสดงผลชื่อบทเรียน เรื่องที่เรียน และวิธีการสอนที่เลือก

ส่วนด้านล่างของการสอนจะเป็นไอคอนตัวเลข 1 – 7 แทนวิธีการสอนทั้ง 7 วิธี ซึ่งนักเรียนสามารถคลิกเปลี่ยนวิธีการสอนได้



Diversify eLearning

Chapter 1 วิชาธรรม (Deduction)

Chapter 1
Chapter 2

วิชาธรรม
เครื่องคำนวณ
เลขฐาน
ฐานสิบ
ฐานสอง
ฐานแปด
ฐานสิบหก

เวลาเริ่มต้น : 13:44:41
เวลาปัจจุบัน: 13:44:53
เวลาใช้งาน : 11 วินาที
เวลาเรียนรวม : 30 วินาที

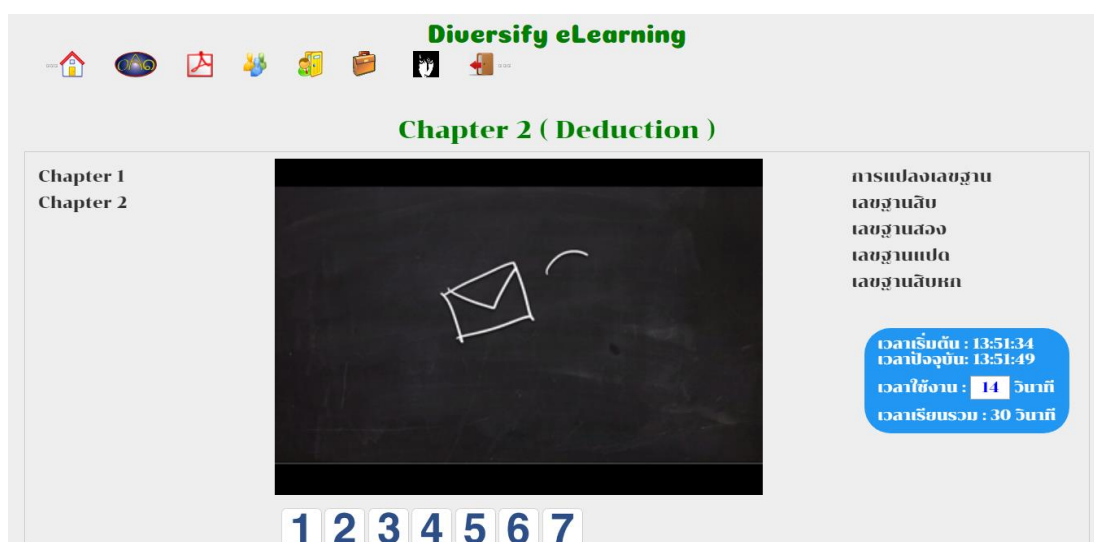
1 2 3 4 5 6 7

เมื่อนักเรียนคลิกไอคอนเลข 2 วิธีการสอนก็จะเปลี่ยนไป สังเกตที่ส่วนบนที่ขอบทเรียน และเรื่อง
ที่เรียนยังเป็นเรื่องเดิม แต่วิธีการสอนเปลี่ยนไป

เช่นเดียวกันเมื่อนักเรียนคลิกไอคอนเป็นตัวเลขอื่น วิธีการสอนก็จะเปลี่ยนไป แต่บทเรียนที่เรียน
นั้นยังคงเป็นบทเรียนเดิมที่นักเรียนเลือกตั้งแต่แรก

ถ้าต้องการเปลี่ยนเรื่องที่เรียนให้คลิกที่ชื่อเรื่องทางด้านขวา เนื้อหาที่สอนก็จะเปลี่ยนไปเป็นเรื่อง
ที่นักเรียนเลือก แต่บทที่และวิธีการสอนจะเป็นไปตามค่าที่เลือกไว้ก่อนหน้านั้น

กรณีที่ต้องการเปลี่ยนบทเรียน ให้คลิกเลือกบทเรียนที่อยู่ด้านซ้าย ตัวอย่างนี้คือ Chapter 2 ซึ่ง
จะส่งผลให้เรื่องที่สอนทางด้านขวาเปลี่ยนไปด้วย ดังภาพ



Diversify eLearning

Chapter 2 (Deduction)

Chapter 1
Chapter 2

การแปลงเลขฐาน
เลขฐานสิบ
เลขฐานสอง
เลขฐานแปด
เลขฐานสิบหก

เวลาเริ่มต้น : 13:51:34
เวลาปัจจุบัน: 13:51:49
เวลาใช้งาน : 14 วินาที
เวลาเรียนรวม : 30 วินาที

1 2 3 4 5 6 7

กรณีนี้ยังไม่มีการเลือกเรื่องที่สอน ระบบจะเปิดไฟล์สอนลำดับที่อยู่บนสุดของรายการด้านขวา ทำให้ด้านบนไม่มีการแสดงชื่อเรื่องที่เรียน ซึ่งเมื่อนักเรียนคลิกเลือกเรื่องที่จะเรียน ชื่อนั้นจึงจะไปแสดงที่ส่วนบน

ทางด้านขวา นอกจากจะเป็นชื่อเรื่องที่สอนแล้ว ด้านล่างยังมีการแสดงเวลาที่เริ่มเรื่อง และเวลาที่เรียนด้วย ซึ่งจะทำให้นักเรียนทราบถึงจำนวนเวลาเรียนทั้งหมดของตนเอง เวลาเหล่านี้จะเป็นตัวบ่งชี้ว่านักเรียนมีความมุ่งมั่นกับการเรียนมากน้อยเพียงใด และระบบจะนำเวลาเรียนทั้งหมดมาจัดลำดับเพื่อประกาศให้ทุกคนทราบว่านักเรียนคนไหนมีความมุ่งมั่นกับการเรียน 10 ลำดับ 100 ลำดับ