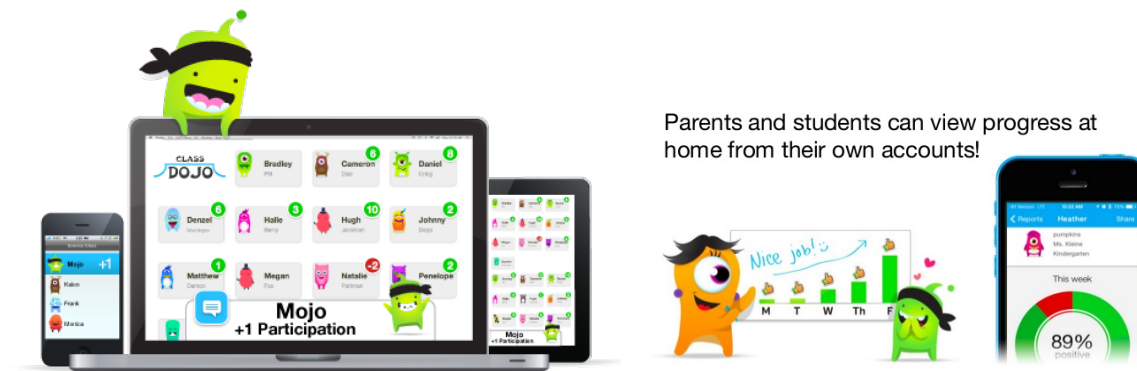


การใช้ Application ClassDojo สำหรับการบริหารจัดการห้องเรียนในศตวรรษที่ 21

คลาสโดโจ เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการบริหารจัดการชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่มีการผสมผสานวิธีการสอนและวิธีการประเมินที่หลากหลายได้เป็นอย่างดี รวมถึงยังสามารถเพิ่มผู้มีส่วนร่วมได้มากมาย และยังสามารถใช้บนอุปกรณ์ต่างๆได้ทุกชนิด



ผู้ใช้งานโปรแกรม จะมีอยู่ด้วยกันสามประเภท คือ

1. ผู้สอน ซึ่งจะมีผู้สอนหลักและเพิ่มผู้สอนร่วมได้
2. นักเรียน นักศึกษา จะต้องเข้ามาทำกิจกรรมการเรียนรู้ และสามารถรับรู้ผลการประเมินในทุกส่วนได้
3. ผู้ปกครอง เนื่องจากแอปฯนี้เป็นการใช้งานได้ตั้งแต่ระดับประถมเป็นต้นไป ดังนั้นผู้ปกครองจะสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการรับรู้ การประเมิน และความก้าวหน้าของนร.ในปกครองของตนเองได้

จะเห็นได้ว่า การใช้งานที่หลากหลายจึงไม่เป็นการแปลกเลยที่แอปฯ นี้จะได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว และมีการใช้งานที่หลากหลาย กิจกรรมต่างๆ

แอปพลิเคชันคลาส โดโจ ว่าเป็นระบบที่สนับสนุนการเรียนการสอน

ที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชัน คลาส โดโจ เป็นเครื่องมือในการจัดการชั้นเรียนที่ช่วยครูผู้สอนควบคุมพฤติกรรมของนักเรียนในชั้นเรียนได้อย่างรวดเร็ว และง่ายดายในรูปแบบเรียลไทม์ ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จัดจ่ออยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ และยังได้กล่าวถึงระบบการจัดการของแอปพลิเคชันคลาส โดโจ ที่สำคัญ 4 ด้าน ดังนี้

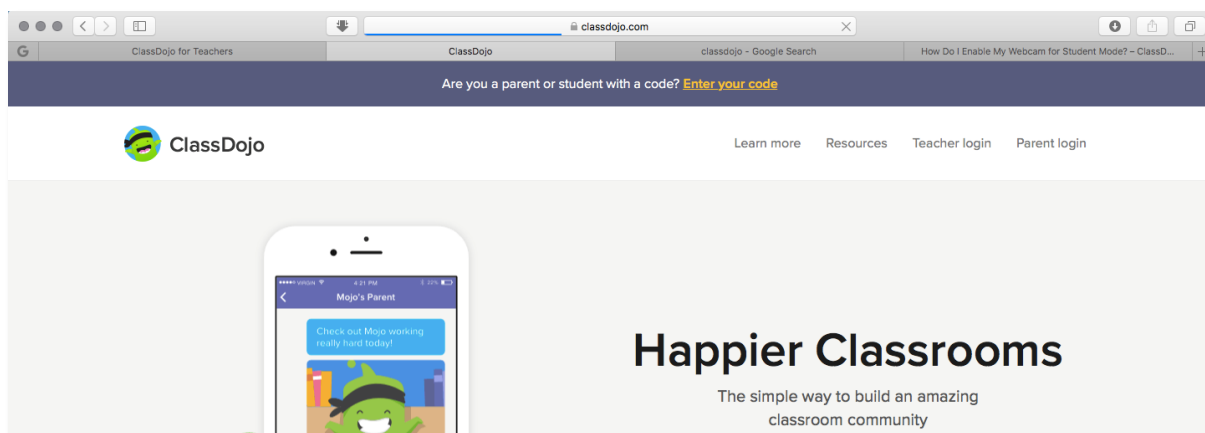
1. ระบบการสร้างตัวละครของนักเรียน โดยนักเรียนจะมีตัวละครประจำตัวของตนเองในชั้นเรียน นักเรียนสามารถเลือกและปรับเปลี่ยนตัวละครด้วยตนเองได้
2. ระบบการเสริมแรง ครูผู้สอนสามารถให้รางวัลเพิ่มสำหรับนักเรียนที่มีพฤติกรรมในชั้นเรียนที่ดี และสามารถลดคะแนนนักเรียนในกรณีที่มีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้ทันที
3. ระบบรายงานพฤติกรรมของนักเรียน ครูผู้สอนสามารถแจ้งพฤติกรรมของนักเรียนให้แก่ผู้ปกครอง และผู้บริหารโรงเรียนทราบได้
4. นอกจากนี้แล้ว ยังมีระบบการวิเคราะห์คะแนนเบื้องต้น ซึ่งจะประเมินทักษะในด้านต่างๆออกมาเป็นกราฟ โดนต์ เพื่อให้เห็นคะแนนในด้านต่างๆทั้งบวกและลบได้ในทันที อีกทั้งยังสามารถนำข้อมูลออกมาอยู่ในรูปแบบของ Excel ได้อีกด้วย

การบริหารจัดการห้องเรียนในศตวรรษที่ 21: โดย พศ.ดร.สุรพล บุญสือ

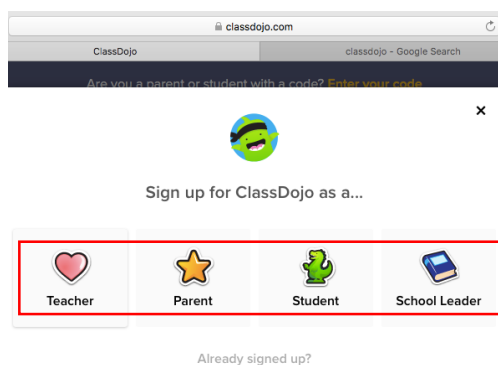
โครงการอบรมการจัดการห้องเรียนสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้วยเทคโนโลยีที่ใช้วิธีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ส.ศ.2560

การเข้าใช้งานโปรแกรมทำได้หลากหลายวิธี

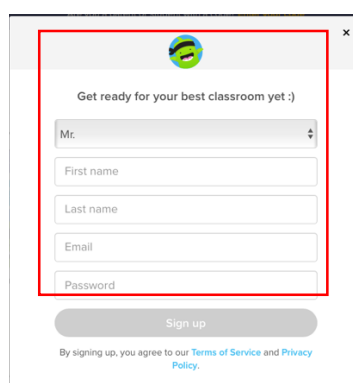
1. แอฟClassDojoสามารถใช้ได้ทั้งแอนดรอยด์,ไอโอเอสหรือจะเข้าจากเว็บไซต์ก็ได้www.classdojo.com



2. สมัครเข้าใช้ โดยลงทะเบียนสมัครเป็นสมาชิกก่อนและเลือกสถานะว่าจะเข้าสู่ระบบในฐานะใด หรือหากมีรหัสผ่าน หรือ Code จากผู้สอนจะสามารถเข้าสู่ระบบได้เลย

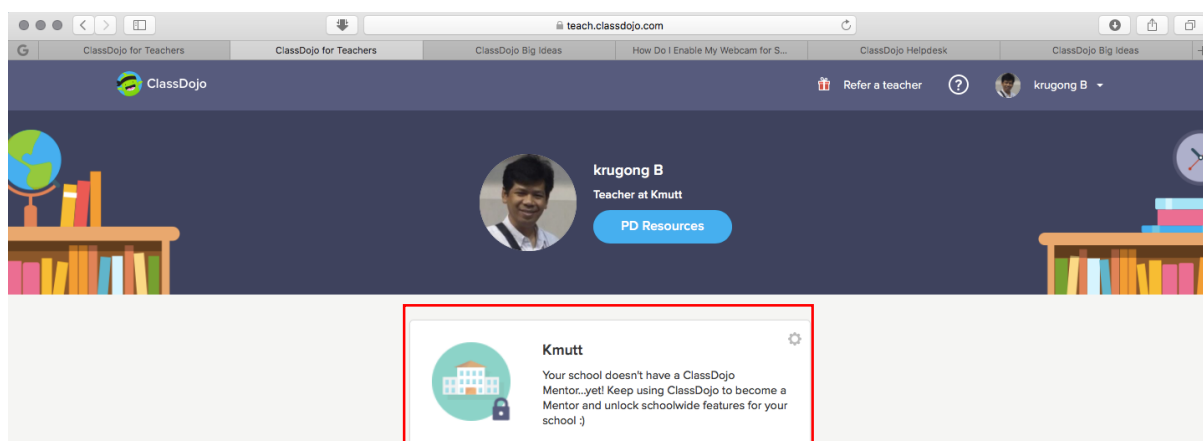


เลือกสถานะของผู้ใช้ จากเมนูนี้



สมัครเข้าใช้งาน

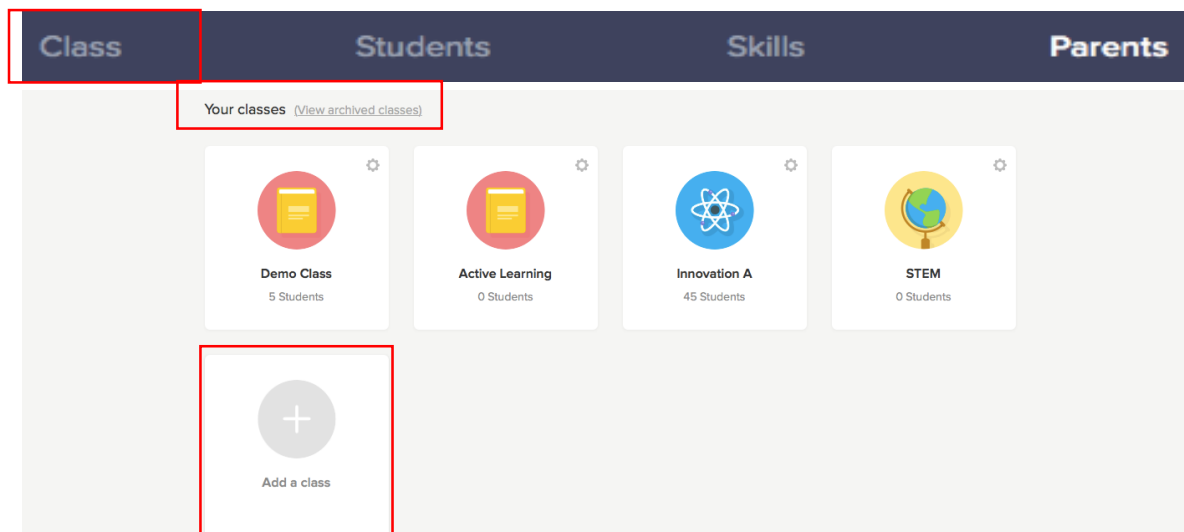
3. เริ่มลงชื่อเข้าใช้โรงเรียนหรือสถาบันการศึกษา ซึ่งระบบ จะให้ใส่ชื่อโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาที่เราสังกัด ลองค้นหา หากไม่พบให้สร้างขึ้นใหม่ โดยการกรอกข้อมูลเบื้องต้น ของโรงเรียน สถานที่ตั้ง และระดับการจัดการศึกษาของโรงเรียนที่เราตั้งขึ้นใหม่



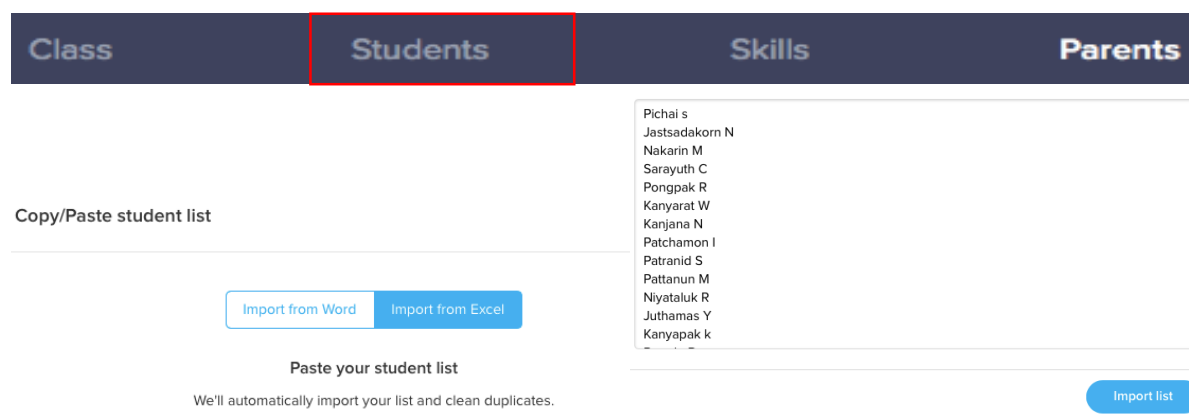
การบริหารจัดการห้องเรียนในศตวรรษที่ 21: โดย พศ.ดร.สุรพล บุญสือ

โครงการอบรมการจัดการห้องเรียนสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้วยเทคโนโลยีที่ใช้วิธีการสอนแบบสะเต็มศึกษา สพฐ. ส.ค.2560

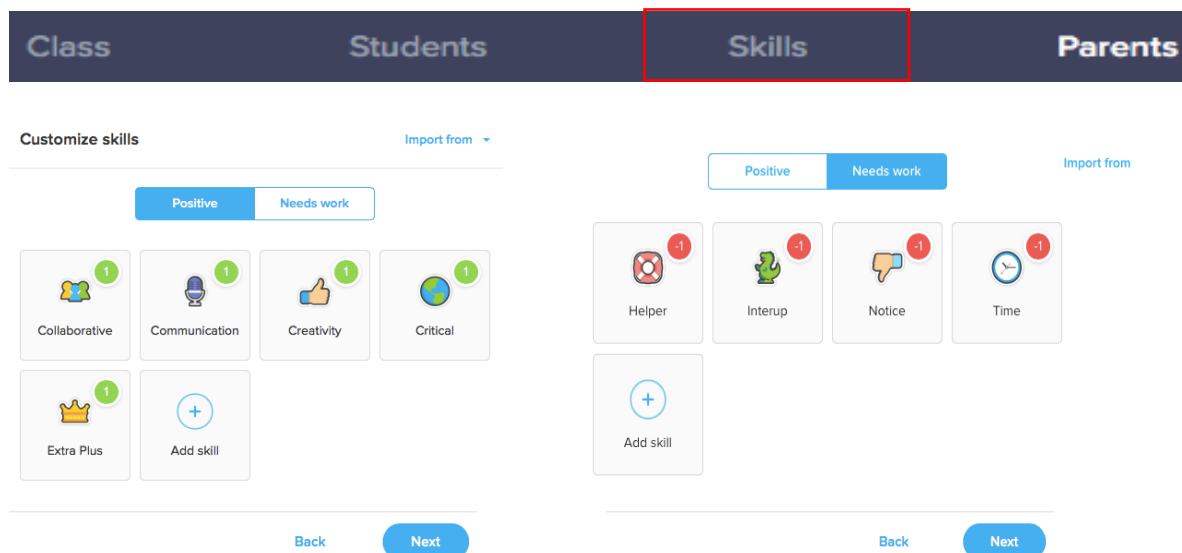
4. เริ่มตั้งค่าห้องเรียน (CLASS) เลือกรูปภาพห้องเรียนตามที่ต้องการ ซึ่งการใช้งานนี้สามารถจะตั้งค่าห้องเรียนให้เหมาะสมได้ห้องเรียนที่ใช้งานอยู่จะแสดงหากห้องได้ที่ไม่ได้จัดการเรียนการสอนแล้วสามารถที่จะจัดเก็บไว้ Archived และสามารถนำกลับมาใหม่ได้ Restore ซึ่งสะดวกต่อการใช้งานมาก ซึ่งในขั้นต่อไปจะมีอีก 4 ขั้นตอนในการจัดห้องเรียน



5. ตั้งค่าผู้เรียน Student ในขั้นนี้จะเป็นการเพิ่มรายชื่อผู้เรียนเข้าไปสู่รายวิชา ซึ่งสามารถทำได้สองลักษณะคือ สร้างรายชื่อผู้เรียนทีละคนหรือจะใช้การนำเข้าจากไฟล์ Word หรือ Excel ก็ได้ ซึ่งควรจะมีชื่อสกุล และรหัสผู้เรียนด้วย โปรแกรม Classdojo นี้ยังมีปัญหากับการใช้ภาษาไทย ในการสรุปผลคะแนนรวมออกมาเป็น Excel อาจจะมีปัญหาอ่านภาษาไทยไม่ได้ จึงควรใช้ชื่อผู้เรียนและข้อมูลอื่นๆเป็นภาษาอังกฤษตั้งแต่แรกจะสะดวกกว่า



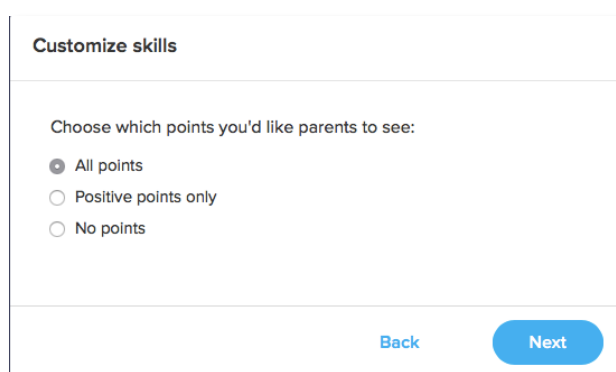
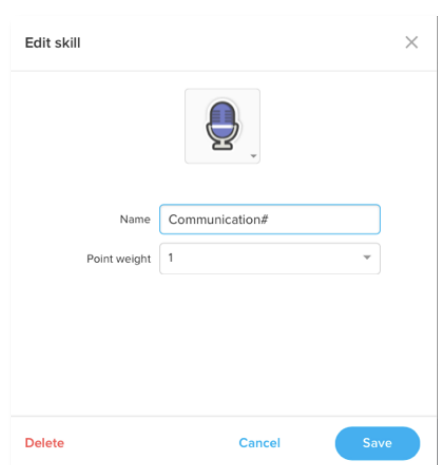
6. ตั้งค่าทักษะ Skill ที่เราจะเก็บข้อมูล ในขั้นนี้จะเป็นหัวใจสำคัญของการบริหารจัดการชั้นเรียน ซึ่งสามารถจะจัดเพิ่มค่าหรือลดค่าคะแนนในส่วนทักษะต่างๆที่สร้างขึ้นหรือลดคุณลักษณะดังกล่าวได้ รวมถึงจะสามารถประเมินเป็นรายบุคคล หรือจะประเมินเป็นกลุ่มก็ได้ง่ายต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย และยังสามารถเพิ่มหรือลดการประเมินในระหว่างการเรียนการสอนได้ด้วย ซึ่งเป็นข้อดีของระบบ



การตั้งค่าบวกคะแนนที่จะเพิ่มให้ ทำได้โดย
การเข้าไปedit และเพิ่มค่าคะแนน +1 จนถึง +5

การตั้งค่าลบคะแนนที่มีอยู่จะลดลง ทำได้โดย
การเข้าไปedit และเพิ่มค่าคะแนน -1 จนถึง -5

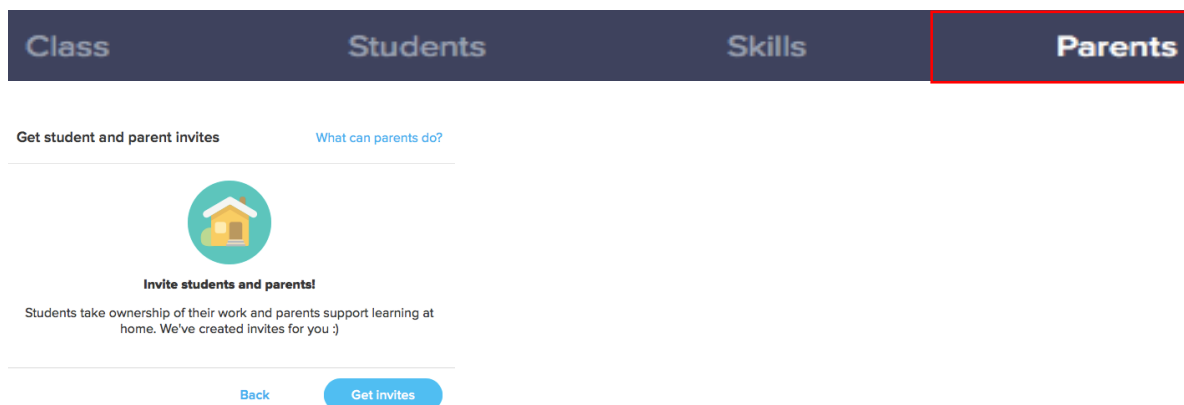
ซึ่งคะแนนที่ตั้งไว้นี้จะสูงขึ้นหรือต่ำลง เป็นผลมาจาก จำนวนครั้งในการกด กับคะแนนที่ได้ หรือลดลง



สามารถตั้งค่าให้เป็นบวกหรือลบได้

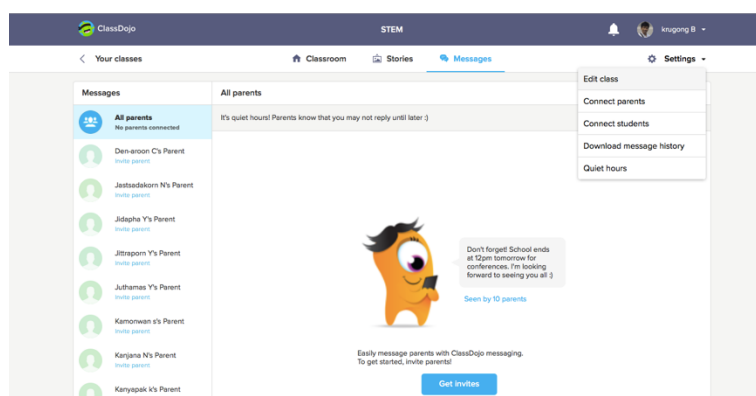
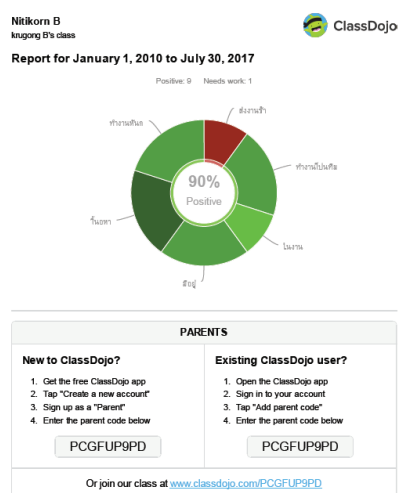
คะแนนที่จะสามารถแสดงให้ผู้ปกครองเห็นหรือไม่ก็ได้

7. ตั้งค่าทักษะ: Parent ในขั้นนี้จะเป็นขั้นของการติดต่อกับผู้ปกครองในการแสดงข้อมูลคะแนน ผลการประเมิน ความก้าวหน้าของงาน ซึ่งจะเป็นการประเมินที่ผู้ปกครองได้มีโอกาสในการเข้ามารับรู้ไปพร้อมกับผู้เรียนด้วย ซึ่งเป็นการประเมินที่โปร่งใส ตรวจสอบได้



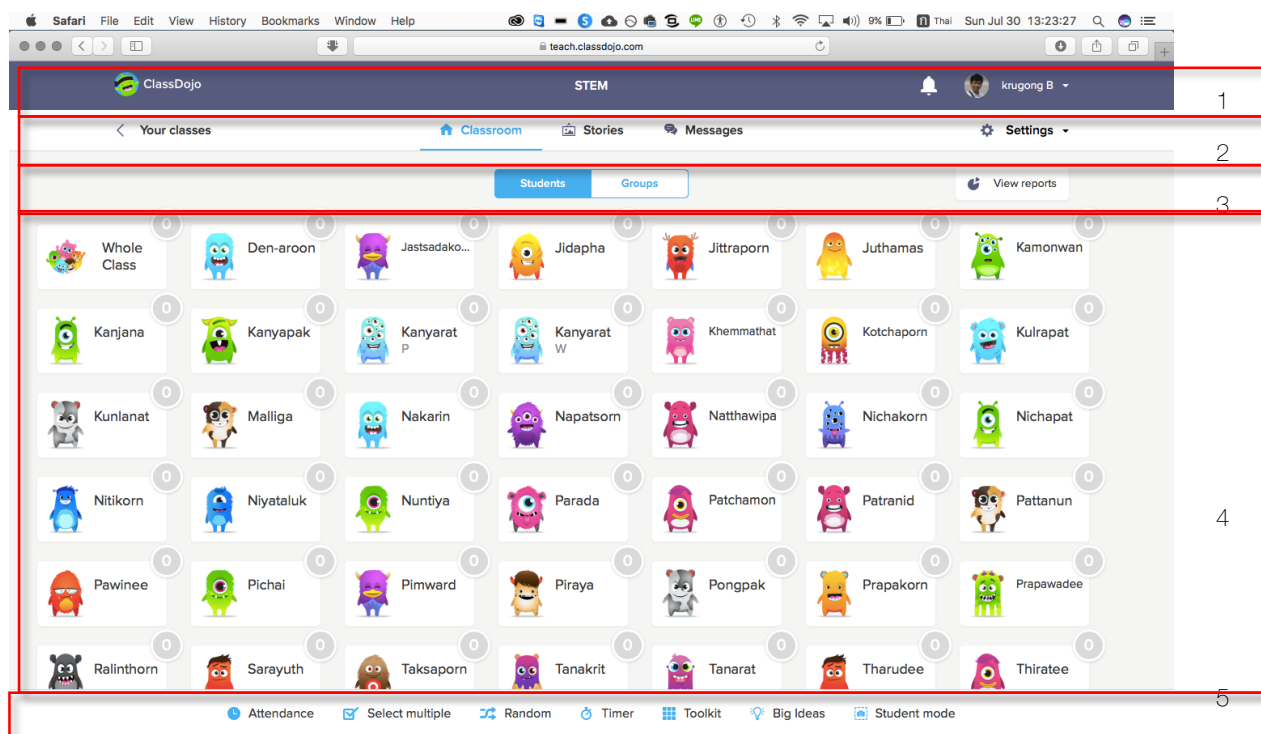
ผู้ปกครองจะสามารถเข้าสู่ระบบนี้ได้จากกระบวนการที่หลากหลายเช่น ผู้เรียนใส่อีเมลผู้ปกครอง เชิญเข้ามาในระบบ จากระหัสผ่าน หรือการใช้ QR-Code

นอกจากนี้แล้ว เมื่อเราจัดการเรียนการสอนในลักษณะ เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแล้วการประเมินในลักษณะที่เป็นคู่ขนานกันสามารถทำได้ โดยการใช้การประเมินพล ซึ่งจะสามารถประเมินพลได้หลากหลายรูปแบบ

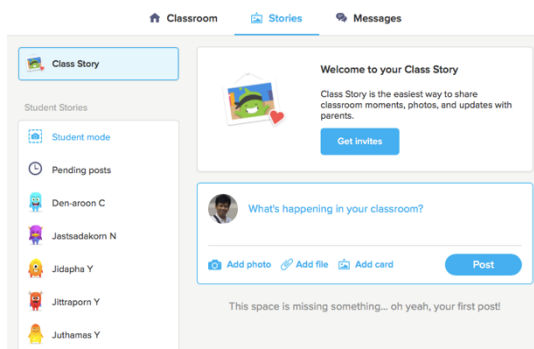


หลังจากทำตาม ขั้นตอนทั้ง 4 ขั้นแล้ว จะสามารถเข้าใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้เลย เราลองมาดูส่วนประกอบกันว่ามียะไรบ้าง

ส่วนของห้องเรียน คลาสโดโจ จะมีส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้



1. ส่วนนำหรือส่วนหัวจะเป็นส่วนที่บอกเกี่ยวกับชื่อของห้องขณะที่เรากำลังเข้าไป
 - 1.1 ถัดมาเป็นรูปกระดิ่งจะเป็นสัญลักษณ์ที่จะแสดงเมื่อมีการติดต่อสื่อสารจากนักเรียนหรือจากผู้ปกครองหรือกำหนดนัดหมายต่างๆ
 - 1.2 และต่อมาเป็นหน้าของโพสซึ่งสามารถจะตั้งค่าการใช้ คุณลักษณะต่างๆได้จากที่นี่
2. ส่วนที่สอง เป็นส่วนจัดการเกี่ยวกับการจัดการห้องเรียน (Classroom)
 - 2.1 ซึ่งจะแสดงนักเรียนทั้งหมด พร้อมแสดงสถานะคะแนนต่างๆ ที่ได้รับ
 - 2.2 ต่อมาเป็น ประวัติการเรียน (Stories) ซึ่งจะบันทึกกิจกรรมที่ได้ ผ่านไปทั้งหมด



และนักเรียนสามารถที่จะมีปฏิสัมพันธ์ด้วยได้ โดยระบบ ผู้สอนและนักเรียนจะมีกิจกรรมร่วมกันได้ โดยสามารถเพิ่มภาพ เพิ่มไฟล์ รวมถึงเพิ่มการ์ดและกิจกรรมต่างๆได้

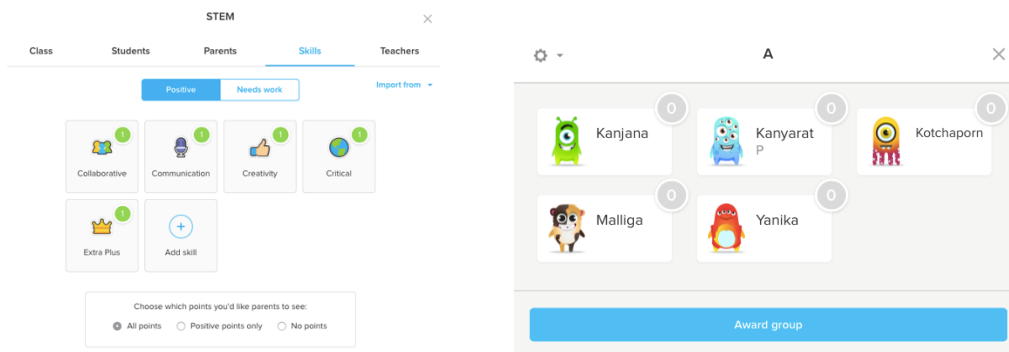
- 2.3 Message เป็นการติดต่อสื่อสารในระบบทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นผู้สอนกับนักเรียนหรือกับผู้ปกครองก็ได้ สามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้ ทั้งแบบรายบุคคล หรือทั้งกลุ่มใหญ่
- 2.4 Setting จะเป็นการตั้งค่าต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโพส ภาษาที่ใช้ และข้อมูลต่างๆ

3. ส่วนการจัดการผู้เรียนในลักษณะกลุ่มหรือเดี่ยว จะเป็นส่วนสำคัญในจัดหน้าเว็บให้เหมาะสมกับผู้ใช

3.1 ให้แสดงตามสมาชิกทุกคน เพื่อสะดวกในการจัดการเพิ่มหรือลดคะแนนของผู้เรียนเป็นอิสระ

3.2 หรือให้แสดงกลุ่มตามการตั้งค่าให้เป็นกลุ่มเพื่อสะดวกในการจัดการเพิ่มหรือลดคะแนนของ

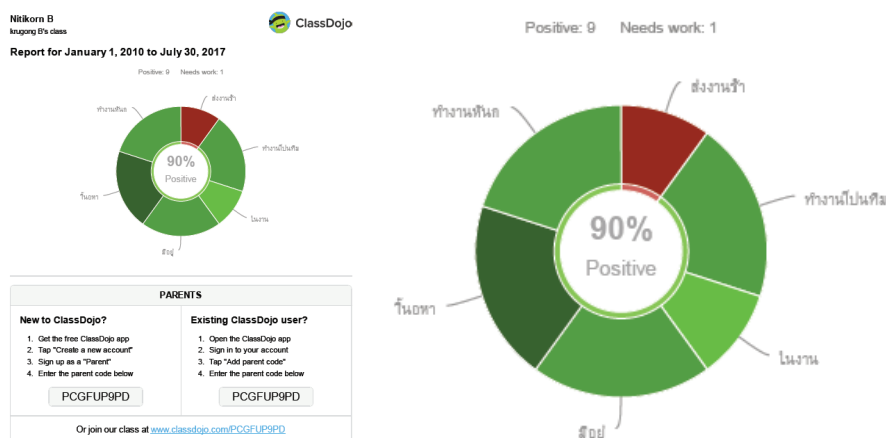
ผู้เรียนเป็นกลุ่ม



4. ส่วนในการตรวจสอบสถานะคะแนนของผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นเดี่ยวหรือกลุ่มสามารถจะติดตามได้จากนี้

และนอกเหนือจากนั้นแล้วจะสามารถเพิ่มผู้เรียน หรือลบผู้เรียนได้ นอกจากนี้แล้วในส่วนนี้ยังประกอบด้วย

คำสั่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ การออกรายงาน หรือรีพอร์ตซึ่งจะออกข้อมูลได้สองลักษณะคือ

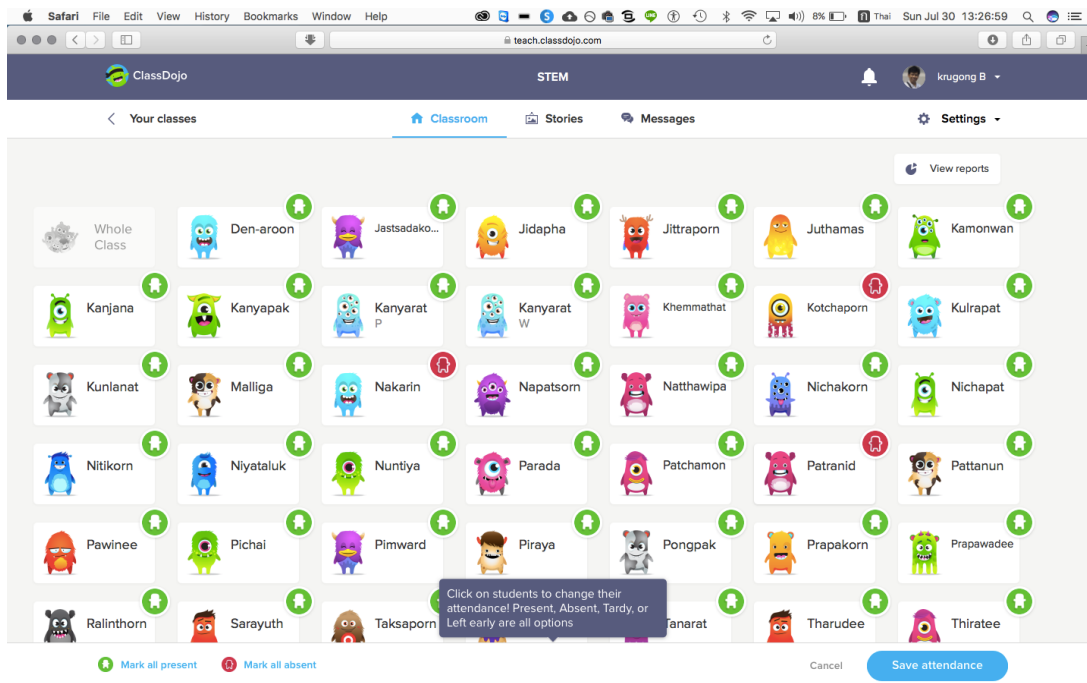


เป็นกราฟโดนัท ทำการวิเคราะห์ได้ทั้งรายบุคคลหรือกลุ่ม

และยังสามารถทำการออกรายงานเป็นไฟล์ Excel เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์ได้

5. ส่วนสุดท้าย เป็นส่วนที่มีการจัดการที่หลากหลายทั้งแบบเป็นอิสระที่มีมาให้ หรือแบบที่ใช้งานแบบออนไลน์ ซึ่งจะต้องมีค่าใช้จ่ายในบางส่วน

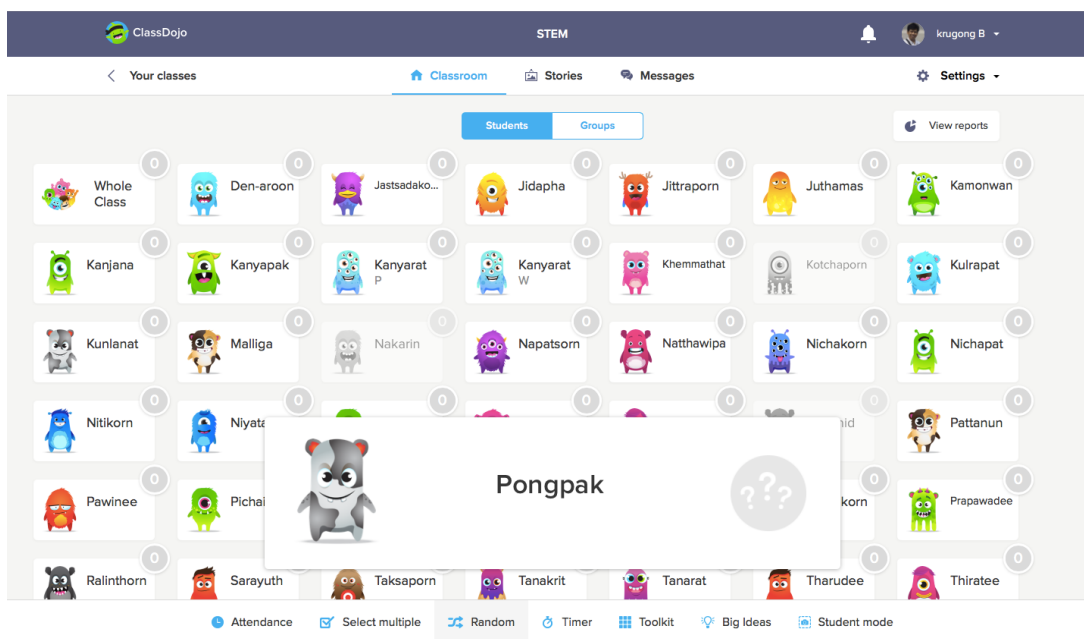
5.1 Attendance เป็นการบันทึกการมาเรียนของนักเรียน วิธีการง่ายๆคือเลือกนักเรียนเป็นมาเรียนทั้งหมด แล้วทำการเรียกชื่อคนไหนไม่มาก็ นำเครื่องหมายถูกออกก็จะสะดวกในการใช้ หลังจากนั้นกด Save



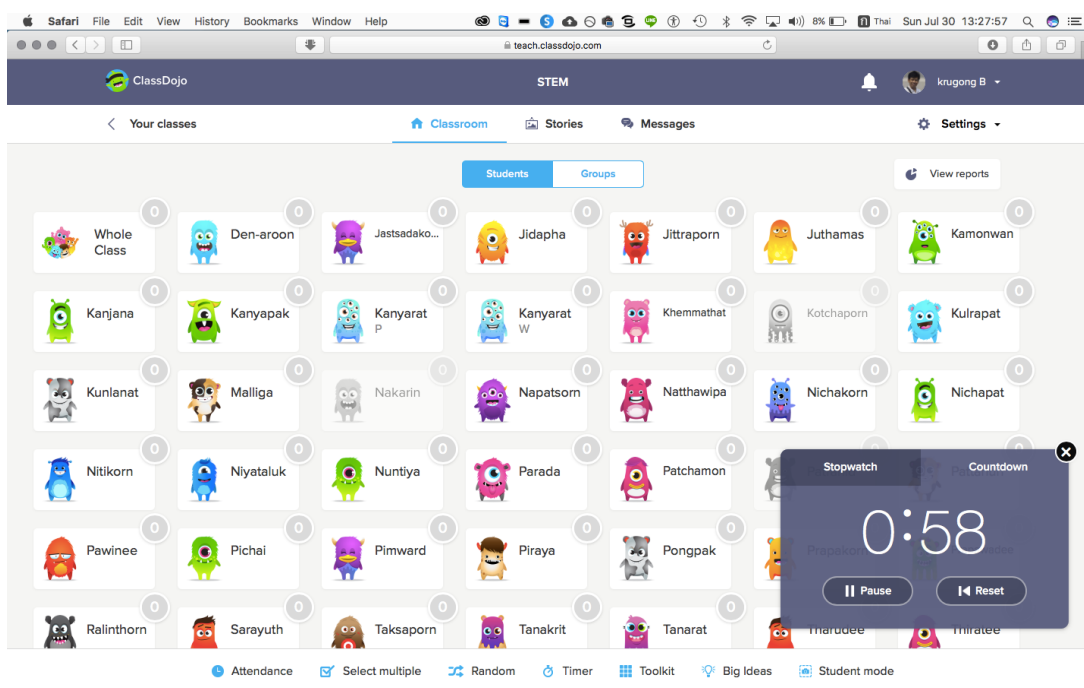
5.2 Select

Multiple เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเลือกนักเรียนหลายคนพร้อมกันเพื่อให้คะแนนหรือทำกิจกรรม อย่างเป็นหนึ่งเดียวกัน

5.3 Random คุณลักษณะ:ตัวนี้จะเป็นการใช้งานในลักษณะของการสุ่มเลือกนักเรียนให้ขึ้นมา ตอบคำถามหรือทำกิจกรรม ซึ่งจะง่ายต่อการใช้งาน



5.4 Timer เป็นเครื่องมือของเวลาซึ่งจะมีอยู่สองส่วนคือ นาฬิกาจับเวลา กับ นาฬิกาตั้งเวลาซึ่งจะใช้ในการประกอบการจัดการเรียนการสอน หรือทำกิจกรรมในชั้นเรียน



5.5 เครื่องมืออื่นๆที่จะใช้ ส่วนใหญ่จะเป็นการเชื่อมโยงไปยังอินเทอร์เน็ตเพื่อนำมาใช้ ประกอบไปด้วย Toolkit, Big Idea และการใช้งานในโหมด ผู้เรียน ซึ่งในส่วนนี้จะไม่กล่าวถึง เพราะเป็นการประยุกต์ใช้นั่นเอง

Toolkit

All the classroom tools you love are now in one place ❤️
Make random groups of students. Display activity directions. Turn on background music.
And there's so much more to come.

Explore all tools

Class Story cards

Use these fun Class Story cards to share updates with parents!

ClassDojo Follow



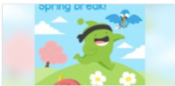
Class Story card
5 minutes



Class Story card
5 minutes



Class Story card
5 minutes



Class Story card
5 minutes



Class Story card
5 minutes



Class Story card
5 minutes



Directions



Group maker



Music



Noise Meter



Think Pair Share



Random



Timer



Today