



## ขอเชิญชวนนักศึกษาและบุคลากรเข้าร่วมโครงการ

### GREEN ARIT



“ถึงขยะ” ทั้งถูกสี ทั้งถูกประเภท



- ขยะรีไซเคิล
- ขยะเปียก
- ขยะอันตราย
- ขยะทั่วไป
- ขวดต่างๆ

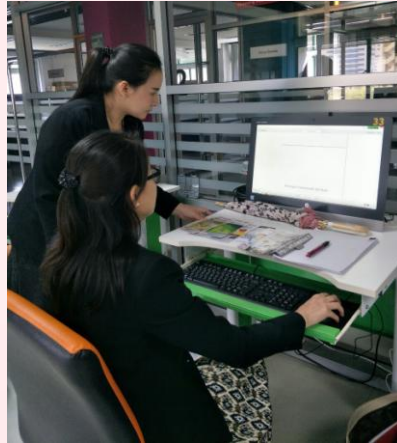
จุดบริการ ณ อาคารโสตทัศนศึกษา ชั้น 1,3,7 สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

## งานวิทยบริการ แนะนำการใช้ ฐานข้อมูล ให้กับนักศึกษาระดับ ปริญญาเอก

งานวิทยบริการจัดอบรมแนะนำการใช้ฐานข้อมูลให้แก่ นักศึกษาปริญญาเอก เพื่อแนะนำให้รู้จักกับฐานข้อมูลต่างๆ ที่ให้บริการในเว็บสำนักวิทยบริการ เช่น ฐานข้อมูล Ebsco, science direct, Emerald, iGpublishing, Proquest เป็นต้น ได้แนะนำวิธีการค้นหางานวิจัย รวมถึงวิธีการนำข้อมูลงานวิจัยเพื่อไปอ้างอิงในงานวิจัยและเป็นประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้า และการวิจัยของนักศึกษา



## ข่าวกิจกรรม



## สิทธิในการยืมคืนทรัพยากรสารสนเทศ

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

สำหรับ  
นักศึกษา



## เกร็ดน่ารู้



“ สมองมณุษย์ชอบจำ  
อะไรเป็นก่อนๆ การอ่าน  
หนังสือแนวเดียวกัน ทำ  
ให้สมองจดจำเนื้อหาใน  
หนังสือได้ดีกว่าการอ่าน  
หนังสือที่มีเนื้อหาไม่  
เหมือนกันเลยพร้อมกัน ”



### อบรมเชิงปฏิบัติการการใช้โปรแกรม Excel ขั้นสูง



งานเทคโนโลยีสารสนเทศ จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ ในหัวข้อ " การใช้โปรแกรม Excel ขั้นสูง " วันพฤหัสบดี ที่ 7 มีนาคม 2562 ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 2953 อาคาร 29 ผู้เข้าอบรมจำนวนทั้งหมด 32 คน

### อบรมเชิงปฏิบัติการการใช้งาน Office 365



งานเทคโนโลยีสารสนเทศ จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ ในหัวข้อ" อบรมการใช้งาน Office 365 " วันศุกร์ ที่ 8 มีนาคม 2562 ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 2953 อาคาร 29 ผู้เข้าอบรมจำนวนทั้งหมด 36 คน

### สำนักงานหมวดวิชาศึกษาทั่วไป และงานเทคโนโลยีสารสนเทศจัดการสอบวัดความรู้ภาษาอังกฤษ SPEEXX

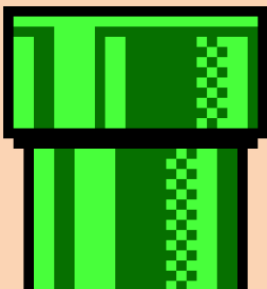


สำนักงานหมวดวิชาศึกษาทั่วไปและงานเทคโนโลยีสารสนเทศ จัดการสอบวัดความรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรม speexx ในช่วงเดือนมีนาคม ให้บุคลากรสายวิชาการและสนับสนุนวิชาการ ตามนโยบายของมหาวิทยาลัยที่ต้องการพัฒนาระดับความสามารถด้านภาษาอังกฤษของบุคลากร โดยมีบุคลากรสายวิชาการและสนับสนุนวิชาการเข้าร่วมการสอบวัดความรู้ในครั้งนี้อย่างคึกคัก

# สหรัฐฯ เริ่มใช้การเรียนรู้ในห้องเรียนแนวใหม่ผ่าน



## 'วิดีโอเกม'



### Dag Hammarskjold Middle School

เป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นใน Wallingford

รัฐ Connecticut เป็นโรงเรียนหนึ่งที่ใช้เทคโนโลยีดังกล่าวเด็กนักเรียน

จะ แข่งขันกันสะสมคะแนนเพื่อปลดล็อกพลัง เสื้อผ้า และสัตว์เลี้ยงสำหรับผู้เล่น

ในเกม กิจกรรมดังกล่าวจะแตกต่างจากวิดีโอเกมทั่วไปตรงที่นักเรียนไม่ได้ต่อสู้กันเอง

แต่ครูจะเป็นผู้ใช้เกมนี้เพื่อสอนวิชาต่างๆ นักเรียนจะได้คะแนนสะสม เมื่อสามารถผ่านระดับ

การศึกษาชั้นต่างๆ ในเกมนี้ทุกครั้งที่ได้คำตอบที่ถูกต้อง นักเรียนจะได้รับคะแนนสะสมที่สามารถ

ใช้ซื้อสิ่งของต่างๆ ในเกมได้มัธยม **Quest to Learn** ใน **New York** แห่งแรกที่เปิดตัวการเรียน

การสอนในรูปแบบเกม นักวิจัยได้ติดตามวัดผลระยะยาวในการนำการศึกษาในรูปแบบเกมมาใช้กับ

นักเรียน และพบว่าในปีการศึกษาที่ผ่านมา นักเรียน 43% ของนักเรียนที่โรงเรียนมัธยม **Quest to**

**Learn** ผ่านเกณฑ์ของ รัฐในการทดสอบภาษาอังกฤษ เมื่อเทียบกับ 41% ของนักเรียนทั้งเมือง

นอกจากนี้ 29% ของนักเรียนโรงเรียนนี้ผ่านเกณฑ์ของรัฐในการทดสอบวิชาคณิตศาสตร์

ซึ่งต่ำกว่าอัตราเฉลี่ยของนักเรียนทั้งเมืองที่ผ่านเกณฑ์นี้ 33% อย่างไรก็ตาม ผู้ที่

สนับสนุนการเรียนการสอน ด้วยระบบเกมนี้บอกว่า ไม่ควรใช้การทดสอบ

สอบเพียงอย่างเดียวในการวัดผลนักเรียน

Cr. www.voathai.com

ที่ปรึกษา ผศ.เกียรติพงษ์ ยอดเยี่ยมแกว, ผศ.อภิชาติ หาจตุรัส, อาจารย์ดาริต นุกดาอุดม, นายชมพูนุช ต้นพานิช

บรรณาธิการ นางสาวศุภิสรา พิทักษ์เทพสมบัติ รองบรรณาธิการ นายอัญชญา พิภโสระ กอบบรรณาธิการ นางสาวรัชณี ต้นพันเลิศ

นายสมพร ดวงเกษ, นายกฤษฏา พูลยรัตน์, นางสาวดาริน ดอนหัวล่อ, นางกนิษฐาธิ์ ภาคาเชตร์, นายธีรพร พงษ์พูน, นางสาวปรีดิษฐ์ ชาวบางวา

จดหมายข่าวประชาสัมพันธ์ จัดทำโดย สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม โทร 0-2942-6900 ต่อ 1707

