

โครงการอบรม การนำผลงานวิจัยไปสู่การใช้ประโยชน์

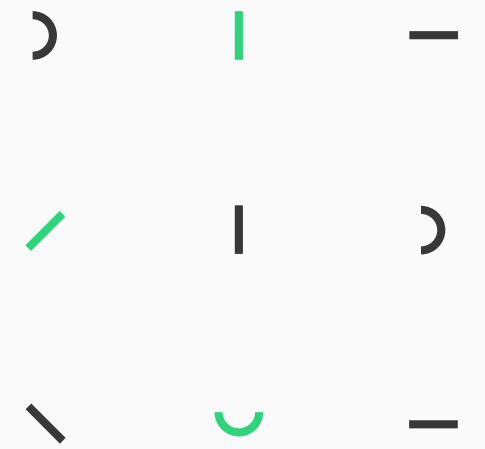


การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อ การศึกษาสำหรับการศึกษาทางไกล มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

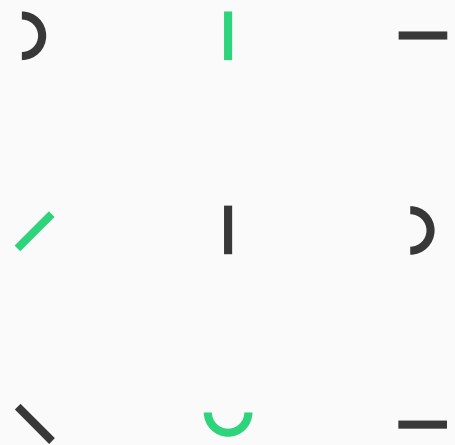
โดย อาจารย์ ดร.วชิระ พรหมวงศ์
อาจารย์ ดร.พิมพ์ประภา พาลพ่าย
สำนักเทคโนโลยีการศึกษา



ประเด็นสำคัญ



- **สรุปภาพรวม** ผลการศึกษาวิจัยแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษากาทางไกล
- **แนวโน้มน** การพัฒนาของแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษากาทางไกล
- **แนวทาง** การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษากาสำหรับมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาราช



โครงการอบรมการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษา มาจากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาแพลตฟอร์ม “STOU Media for all” สำหรับการศึกษาทางไกล มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

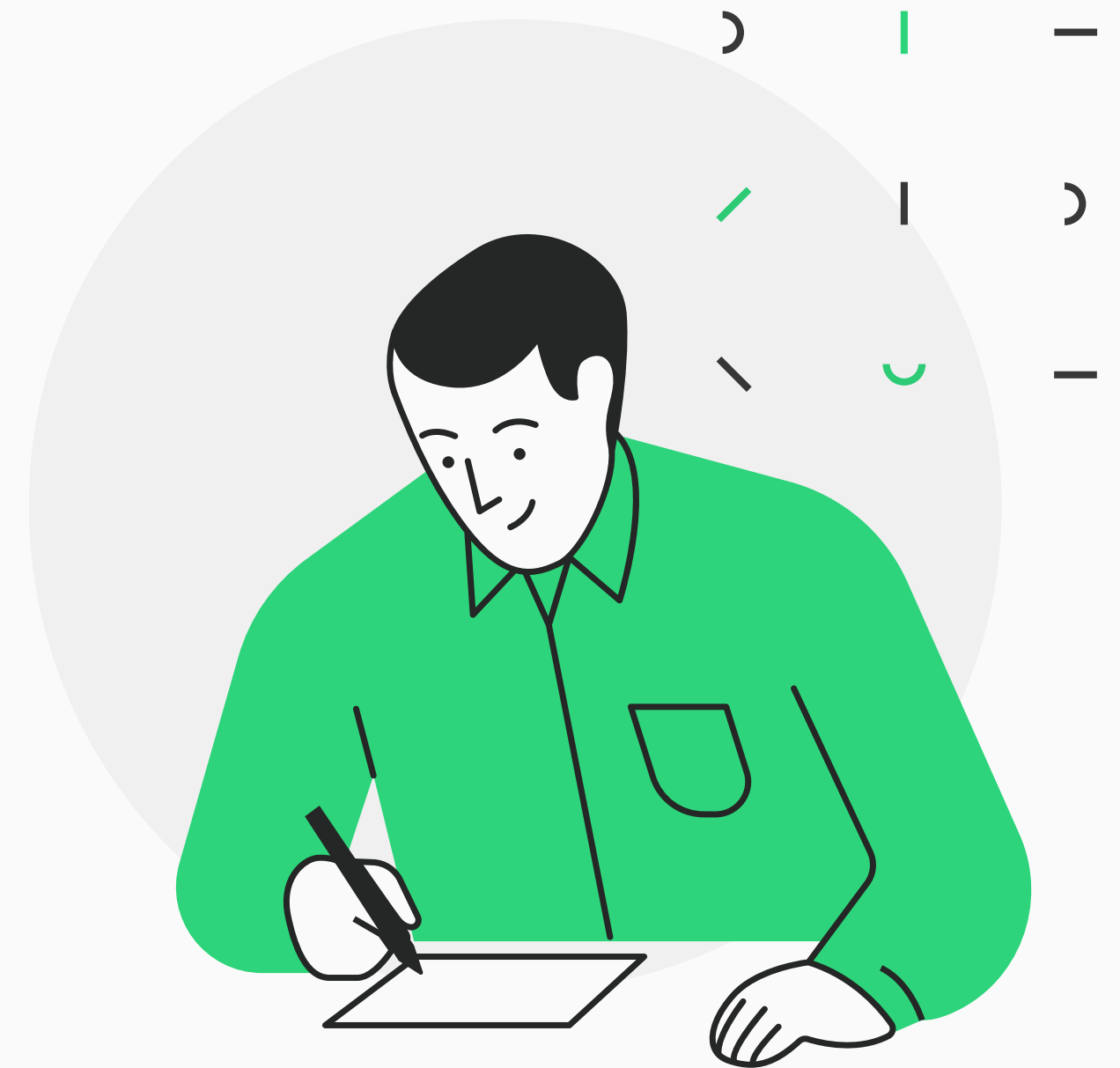
งานวิจัยเป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา
โดยกำหนดขั้นตอนการวิจัยได้ ดังนี้

1. ศึกษาความต้องการจาก

- แนวคิดทฤษฎี จากตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- ความต้องการของนักศึกษาจากการสำรวจ
ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2563

2. การสร้างแบบจำลอง และองค์ประกอบ

3. การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการศึกษาทางไกล และการศึกษาผลการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลฯ





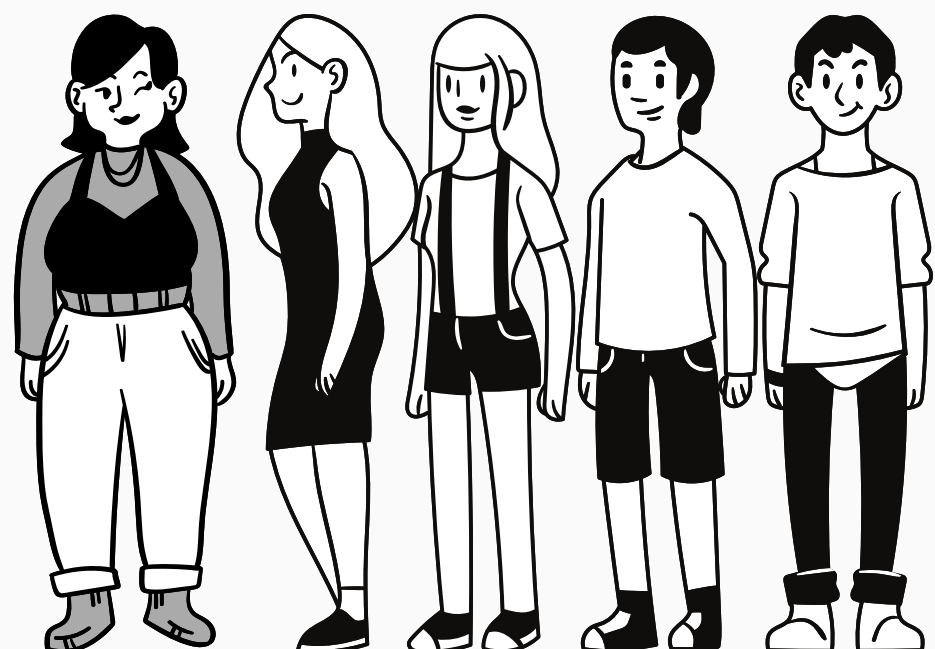
สรุปภาพรวมผลการศึกษาวิจัยแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษา

ศึกษาความต้องการ
นักศึกษาระดับปริญญาตรี
มสร. ชุตวิชา 10152
ไทยกับสังคมโลก
จำนวน 265 คน

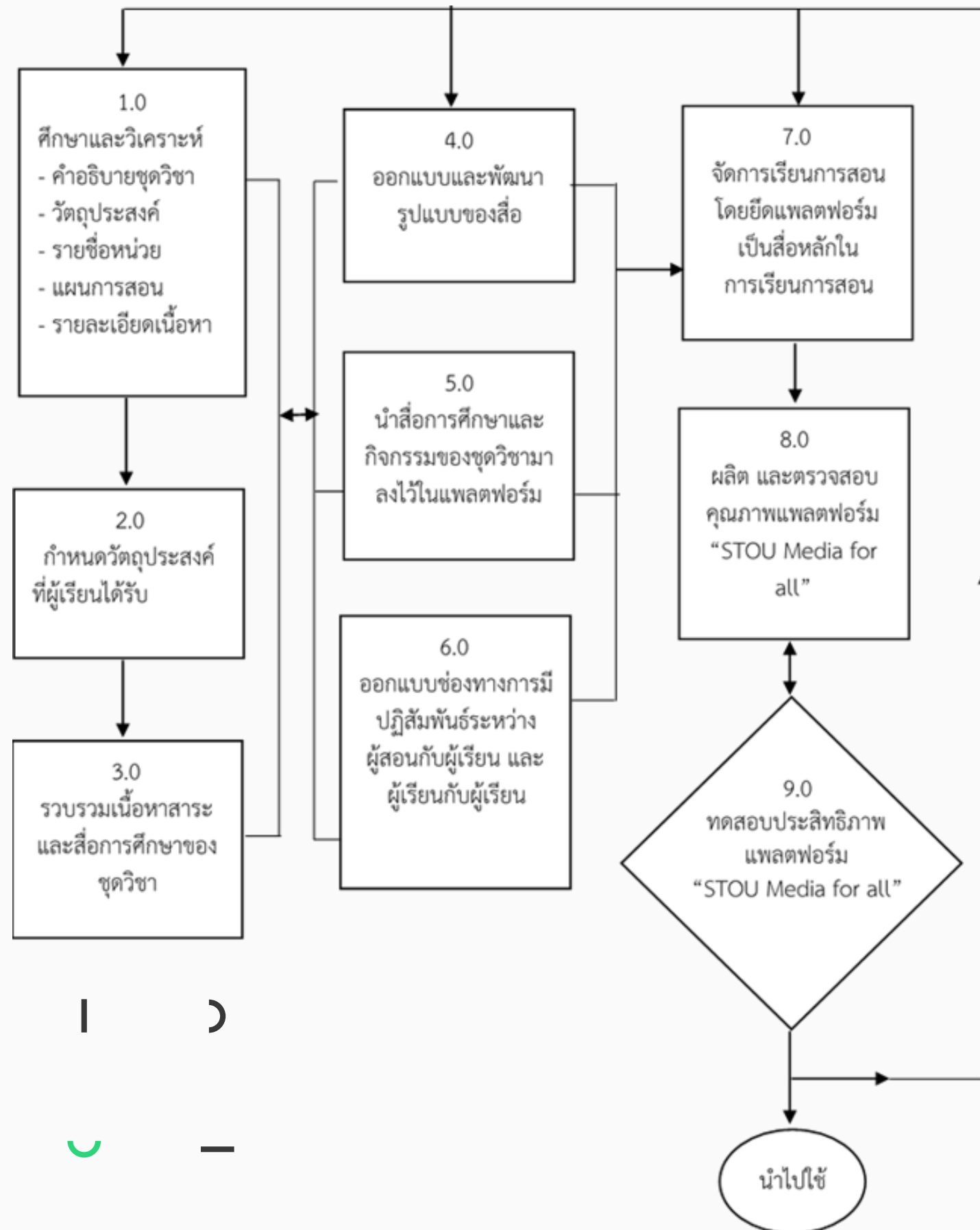
ผลวิจัยด้านความต้องการของนักศึกษาต่อแพลตฟอร์มฯ

พบว่า นักศึกษามีความต้องการมากที่สุด ดังต่อไปนี้

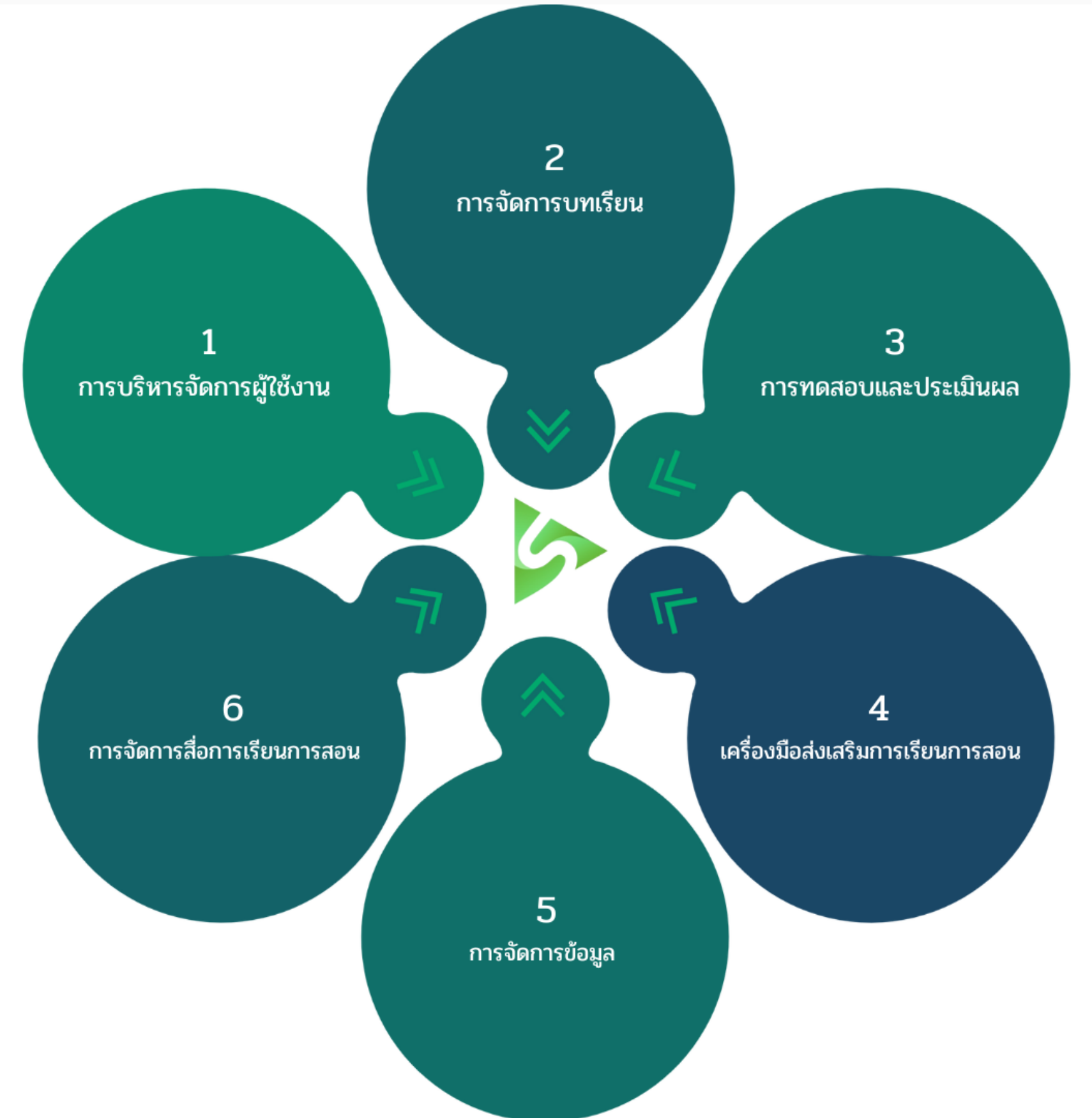
- 1) ด้านสื่อต้องการสื่อแหล่งเรียนรู้ คือ ต้องการสื่อดิจิทัลในรูปแบบภาพและเสียง เพิ่มเติม เพื่อขยายเนื้อหาที่เข้าใจยากและต้องการให้มีสื่อที่สรุปเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ในเวลาอันสั้น
- 2) ด้านการใช้งานและการออกแบบบนแพลตฟอร์ม คือ ความน่าสนใจของเมนูหน้าจอเครื่องมือการใช้งาน สามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระบนแพลตฟอร์มได้อย่างง่าย รวดเร็ว และไม่ยุ่งยากในการเข้าสู่ระบบ
- 3) ด้านคุณภาพของแพลตฟอร์ม คือ คุณภาพด้านการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอนบนแพลตฟอร์ม
- 4) ด้านความคาดหวังของนักศึกษาหลังการใช้แพลตฟอร์ม คือ ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาดีขึ้นหลังจากเข้ามาศึกษาในแพลตฟอร์ม
- 5) ด้านระบบสนับสนุนการเรียนบนแพลตฟอร์ม คือ กิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าสนใจ การแจ้งข่าวสาร และการประชาสัมพันธ์



แบบจำลองขั้นตอนการพัฒนา "STOU Media for all"



องค์ประกอบของแพลตฟอร์ม "STOU Media for all"



สามารถทดลองใช้งานได้ที่

SCAN ME

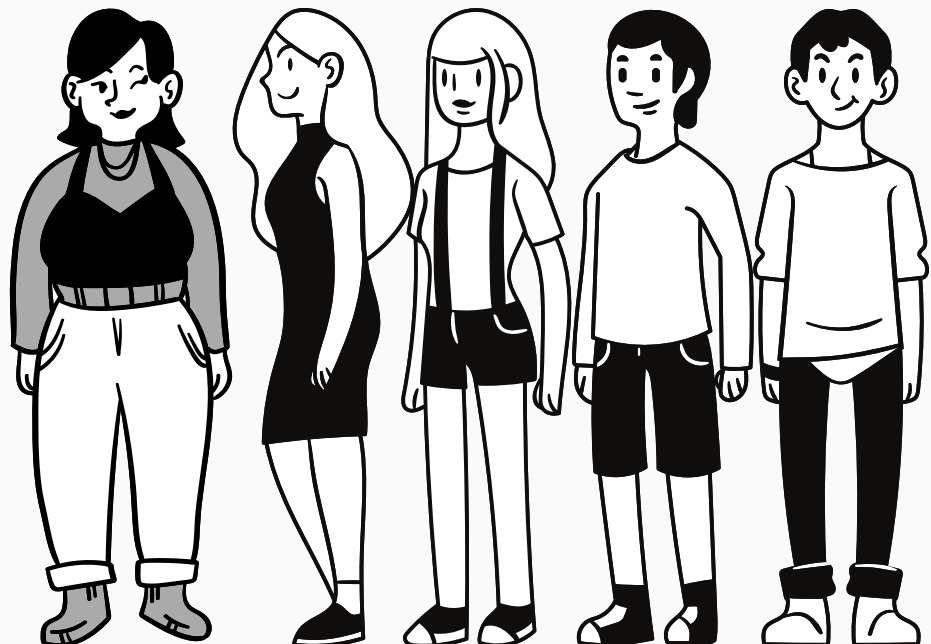


STOUMEDIA4ALL



แนวโน้มการพัฒนาของแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษา

- ลักษณะสำคัญที่ต้องมีในแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษาในยุคปัจจุบัน
- แนวโน้มของแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษา
- เทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับแพลตฟอร์มการศึกษาในอนาคต
- รูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษาในอนาคต





แนวโน้มการพัฒนาของแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษา

ลักษณะสำคัญที่ต้องมีในแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษาในยุคปัจจุบัน

1. การเรียนรู้ที่ปรับตัวได้ (Adaptive Learning): แพลตฟอร์มดิจิทัลจะมีการปรับโปรแกรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียนเพื่อให้ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีที่สุด
2. การวิเคราะห์การเรียนรู้ (Learning Analytics): สามารถวิเคราะห์พฤติกรรมและประสิทธิภาพของนักเรียน เพื่อให้ครูและผู้ปกครองสามารถติดตามและช่วยเสริมสร้างความสามารถให้นักเรียนได้มากขึ้น
3. การเรียนรู้ผ่านเกม (Gamification): การนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบเกมเพื่อเพิ่มความสนใจและความสามารถในการรักษาความสนใจของนักเรียน
4. สื่อการสอนสมัยใหม่ (Multimedia Learning Resources): การใช้สื่อที่หลากหลาย เช่น วิดีโอ แอปพลิเคชัน และเว็บไซต์ เพื่อช่วยในการสื่อสารและการเรียนรู้
5. ระบบสนับสนุนเสมือน (Virtual Support Systems): การให้บริการการปรึกษาและการสนับสนุนผ่านทางช่องทางดิจิทัล เช่น การสื่อสารกับบอทหรือเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ออนไลน์
6. การใช้งานเทคโนโลยีสื่อสาร (Communication Technologies): การใช้เทคโนโลยีสื่อสาร เช่น โปรแกรมสนทนาแบบสด (Live Chat), วิดีโอคอนเฟอเรนซ์ และสื่อสังคม เพื่อส่งเสริมการสื่อสารระหว่างครู นักเรียน และผู้ปกครอง



แนวโน้มการพัฒนาของแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษา

7. การเรียนรู้ผ่านเสียง (Voice-based Learning): การใช้เทคโนโลยีเสียง เช่น ระบบการจดบันทึกเสียง อัตโนมัติ หรือผู้ช่วยเสมือนที่สามารถตอบคำถามของนักเรียนเพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้
8. การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life long Learning): แพลตฟอร์มดิจิทัลสามารถรองรับความต้องการในการศึกษาของผู้เรียนที่มีอายุและพื้นหลังที่แตกต่างกัน เช่น การเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ, การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอาชีพ, หรือการเรียนรู้เพื่อความสนุก
9. ความปลอดภัยข้อมูลและความเป็นส่วนตัว (Data Security and Privacy): การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่มีความปลอดภัยสูงในการจัดเก็บและจัดการข้อมูลของนักเรียน โดยคำนึงถึงความเป็นส่วนตัวและข้อมูลส่วนบุคคลเป็นหลัก



แนวโน้มการพัฒนาของแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษา

แนวโน้มของแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษา

1. การประยุกต์ใช้ AI ในการศึกษา: ปัจจัยที่สำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนาการศึกษาคือการนำเทคโนโลยี AI มาปรับปรุงวิธีการสอนและเรียนรู้
2. การเรียนรู้ผ่าน Metaverse: การใช้ Metaverse ในการศึกษาจะเพิ่มประสบการณ์เรียนรู้ที่มีความสมจริงมากขึ้น และส่งเสริมการสื่อสารและการเรียนรู้ร่วมกันในโลกเสมือน
3. การนำเทคโนโลยี Virtual Reality (VR) และ Augmented Reality (AR) เข้าสู่การศึกษา ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสบการณ์สมจริงและน่าสนใจมากขึ้น
4. การเรียนรู้แบบเปิด (Open Learning): คาดว่าการให้บริการการศึกษาแบบเปิดอย่าง MOOC และเนื้อหาการเรียนรู้เสรีจะเติบโตอย่างรวดเร็วในอนาคต
5. การใช้วิทยาการข้อมูล (Data Science) เพื่อปรับปรุงการเรียนรู้: การนำเข้าวิทยาการข้อมูลในการวิเคราะห์และปรับปรุงการเรียนรู้ ทำให้สามารถส่งเสริมและติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น
6. การนำเทคโนโลยี IoT เข้าสู่การศึกษาอาจช่วยในการเชื่อมต่ออุปกรณ์และเครื่องมือต่าง ๆ ในการเรียนรู้ เพื่อสนับสนุนการสอนที่มีประสิทธิภาพและสามารถปรับตัวตามความต้องการของนักเรียน
7. การเปลี่ยนแปลงในการประเมินและรับรองความรู้: ในอนาคตอาจมีการเปลี่ยนแปลงในวิธีการประเมินและรับรองความรู้ โดยเน้นความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในชีวิตจริงมากขึ้น



แนวโน้มการพัฒนาของแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษา

เทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับแพลตฟอร์มการศึกษาในอนาคต

1. การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) - การใช้เทคโนโลยี Deep Learning เพื่อสร้างแบบจำลองการเรียนรู้เชิงลึกเพื่อการเรียนรู้อัตโนมัติและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้มีการปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้เข้ากับผู้เรียนแต่ละคนได้มากขึ้น
2. เทคโนโลยี Blockchain - การใช้เทคโนโลยี Blockchain เพื่อเพิ่มความปลอดภัยในการจัดการข้อมูลและการจัดการเงินในระบบการศึกษา นอกจากนี้ยังสามารถใช้เทคโนโลยี Blockchain เพื่อสร้างระบบสมัครเรียนและการลงทะเบียนที่เป็นอัตโนมัติได้
3. เทคโนโลยี Virtual Reality (VR) และ Augmented Reality (AR) - การใช้เทคโนโลยี VR และ AR เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสมจริงและได้รับการตอบสนองอย่างมีประสิทธิภาพ
4. การใช้ Artificial Intelligence (AI) - การใช้เทคโนโลยี AI เพื่อช่วยในการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลเพื่อช่วยในการตัดสินใจในการสอนและการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังสามารถใช้ AI เพื่อสร้างแบบทดสอบและการประเมินผลการเรียนรู้ที่มีคุณภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ



แนวโน้มการพัฒนาของแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษา

เทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับแพลตฟอร์มการศึกษาในอนาคต

5. Cloud Computing - การใช้เทคโนโลยี Cloud Computing เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและแพลตฟอร์มการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยไม่จำเป็นต้องเก็บข้อมูลไว้ในอุปกรณ์ของตนเอง

6. Smart Device Learning - การใช้เทคโนโลยี Smart Device Learning เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านอุปกรณ์มือถือหรือแท็บเล็ตของตนเอง โดยมีแอปพลิเคชันหลากหลายเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

7. Internet of Things (IoT) - การใช้เทคโนโลยี IoT เพื่อเชื่อมต่ออุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนรู้ ทำให้เกิดการเชื่อมต่อและการสื่อสารระหว่างอุปกรณ์และเครื่องมือต่างๆ และสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้อย่างมากขึ้น



แนวโน้มการพัฒนาของแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษา

รูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษาในอนาคต

1. Blended Learning - การเรียนรู้ผ่านการผสมผสานระหว่างการเรียนแบบออนไลน์และการเรียนแบบดั้งเดิม โดยผู้เรียนจะได้รับการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและออนไลน์ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทั้งในสถานที่และเวลาที่สะดวกต่อตนเอง
2. Personalized Learning - การเรียนรู้ที่ปรับปรุงให้เหมาะกับแต่ละบุคคล โดยใช้เทคโนโลยี AI เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลข้อมูลเพื่อช่วยในการปรับปรุงการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสมรรถนะและความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน
3. Gamification - การใช้เกมในการเรียนรู้เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ การใช้เกมทำให้การเรียนรู้กลายเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและเข้ากับการเรียนรู้ของผู้เรียน
4. Collaborative Learning - การเรียนรู้ผ่านการร่วมกันของผู้เรียนโดยใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น การใช้งานเครื่องมือสื่อสารออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นได้อย่างสะดวก และเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยกัน



แนวโน้มการพัฒนาของแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษา

รูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษาในอนาคต

5. Microlearning - การเรียนรู้ในหน่วยเล็กๆ โดยการนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ในรูปแบบของวิดีโอสั้นๆ หรือสไลด์โชว์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพสูงสุด

6. Adaptive Learning - การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความรู้สึกละเอียดและสมรรถนะของผู้เรียนโดยการใช้ข้อมูลที่ได้รับจากการเรียนรู้ก่อนหน้านี้ และการใช้เทคโนโลยี AI เพื่อปรับปรุงแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน

โดยรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษาในอนาคตจะต้องเน้นไปที่การเรียนรู้
อย่างเป็นระบบและเป็นประสบการณ์ที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีเหล่านี้ และต้องตอบสนองให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม
และมีความสุขในกระบวนการเรียนรู้ด้วย



แนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษาสำหรับมหาวิทยาลัย มสร.

- วางแผนการพัฒนา: กำหนดวัตถุประสงค์และรายละเอียดของแพลตฟอร์มดิจิทัล ที่ต้องการพัฒนา รวมถึงวิธีการที่จะนำเสนอและใช้งานแพลตฟอร์ม
- เลือกและติดตั้ง PLUGIN : ติดตั้งและกำหนด เพื่อให้เหมาะสมกับแพลตฟอร์มที่กำลังพัฒนา
- พัฒนาและปรับปรุงเนื้อหา: สร้างเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแพลตฟอร์ม และนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้แบบแบบกันต่อเนื่อง
- ใช้เครื่องมือการวัดและประเมิน: ใช้เครื่องมือการวัดและประเมินการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความสามารถและระดับความรู้ของพวกเขา
- ปรับปรุงและประเมินผล: ปรับปรุงและประเมินผลการใช้แพลตฟอร์ม เพื่อดูผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและปรับปรุงกระบวนการการเรียนรู้ต่อไป



แนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษาสำหรับมหาวิทยาลัย มสร.

- ใช้การเรียนรู้แบบเชิงโครงสร้าง: ใช้การเรียนรู้แบบเชิงโครงสร้างเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้แบบเป็นระบบและให้การสนับสนุนแก่ผู้เรียนในการเรียนรู้แบบอัตโนมัติ
- สร้างระบบการเรียนรู้แบบทันต่อเนื้อง: สร้างระบบการเรียนรู้แบบทันต่อเนื้องเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้แบบต่อเนื่องและสามารถติดตามความคืบหน้าได้ด้วยตนเอง
- ใช้ข้อมูลเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้: ใช้ข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากผู้เรียนเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้และการสนับสนุนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
- สนับสนุนการเรียนรู้ที่หลากหลาย: สนับสนุนการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียนโดยใช้เครื่องมือและเทคนิคต่างๆ เช่น การสร้างแบบทดสอบแบบอัตโนมัติและการใช้เกมเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้
- พัฒนาความสามารถในการสร้างและใช้งานอย่างต่อเนื่อง: พัฒนาความสามารถในการสร้างและใช้งานแพลตฟอร์มโดยการเรียนรู้จากผู้ใช้งานและการปรับปรุงต่อเนื่องของระบบ



แนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษาสำหรับมหาวิทยาลัย มสร.

MOODLE เป็นแพลตฟอร์มที่มี PLUGIN มากมายที่สามารถใช้งานเพื่อเสริมสร้างความสามารถของระบบได้มากขึ้น ดังนี้

- BIGBLUEBUTTON: เป็น PLUGIN ที่ใช้สำหรับการสร้างห้องประชุมเสมือน (VIRTUAL CLASSROOM) ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถเชื่อมต่อและสื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/MOD_BIGBLUEBUTTONBN](https://moodle.org/plugins/mod_bigbluebuttonbn)

- H5P: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างและแบ่งปันเนื้อหาการเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างสร้างสรรค์และน่าสนใจ

[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/MOD_HVP](https://moodle.org/plugins/mod_hvp)

- KALTURA VIDEO: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างและแชร์วิดีโอการเรียนรู้ได้อย่างง่ายดาย

[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/MOD_KALVIDASSIGN](https://moodle.org/plugins/mod_kalvidassign)

- QUESTIONNAIRE: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างแบบสำรวจความคิดเห็นหรือการประเมินผลการเรียนรู้ได้

[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/MOD_FEEDBACK](https://moodle.org/plugins/mod_feedback)

- VIRTUAL PROGRAMMING LAB: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถเขียนและรันโปรแกรมบน MOODLE ได้

โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมใดๆ เพิ่มเติม [HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/MOD_VPL](https://moodle.org/plugins/mod_vpl)

- ADAPTABLE: เป็น THEME ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถปรับแต่งหน้าตาของ MOODLE ได้ตามต้องการ

[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/THEME_ADAPTABLE](https://moodle.org/plugins/theme_adaptable)

- OPEN BADGES: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างและจัดการ OPEN BADGES ช่วยให้ผู้เรียนได้รับการรับรองและยืนยันความสามารถของตนเอง [HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/MOD_OPENBADGES](https://moodle.org/plugins/mod_openbadges)



แนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษาสำหรับมหาวิทยาลัย มสร.

- CERTIFICATE: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้าง CERTIFICATE สำหรับผู้เรียนที่ผ่านการเรียนรู้ได้อย่างสมบูรณ์
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/MOD_CERTIFICATE](https://moodle.org/plugins/mod_certificate)
- QUICKMAIL: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถส่งอีเมลหรือข้อความไปยังผู้เรียนได้อย่างง่ายดาย
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/BLOCK_QUICKMAIL](https://moodle.org/plugins/block_quickmail)
- COMPLETION PROGRESS: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถตรวจสอบความคืบหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างง่ายดาย
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/BLOCK_COMPLETION_PROGRESS](https://moodle.org/plugins/block_completion_progress)
- BOOK: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-BOOK) เพื่อใช้ในการเรียนรู้ได้อย่างสมบูรณ์
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/MOD_BOOK](https://moodle.org/plugins/mod_book)
- ATTENDANCE: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถบันทึกการเข้าเรียนของผู้เรียนได้อย่างง่ายดาย
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/MOD_ATTENDANCE](https://moodle.org/plugins/mod_attendance)
- POODLL: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างและแชร์เนื้อหาการเรียนรู้ต่างๆ ได้โดยใช้วิดีโอและเสียง
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/FILTER_POODLL](https://moodle.org/plugins/filter_poodll)
- REMUI: เป็น THEME ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถปรับแต่งหน้าตาของ MOODLE ได้อย่างสมบูรณ์แบบ
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/THEME_REMUI](https://moodle.org/plugins/theme_remui)
- VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างห้องเรียนเสมือน (VIRTUAL CLASSROOM) และเพิ่มเติมเครื่องมือการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เต็มเปี่ยม
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/LOCAL_VLE](https://moodle.org/plugins/local_vle)



แนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษาสำหรับมหาวิทยาลัย มสร.

- LIGHTBOX GALLERY: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถแสดงภาพและวิดีโอในรูปแบบ LIGHTBOX ได้อย่างสวยงาม
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/FILTER_LIGHTBOXGALLERY](https://moodle.org/plugins/filter_lightboxgallery)
- USER TOURS: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้าง USER TOURS เพื่อนำผู้ใช้งานไปสำรวจและใช้งานระบบ MOODLE ได้อย่างง่ายดาย
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/LOCAL_USERTOURS](https://moodle.org/plugins/local_usertours)
- ENROLLMENT METHODS: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถกำหนดวิธีการลงทะเบียนเข้าเรียนได้หลากหลายแบบ
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/ENROL_PLUGINS](https://moodle.org/plugins/enrol_plugins)
- GRADING METHODS: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถกำหนดวิธีการให้คะแนนใน MOODLE ได้อย่างหลากหลายแบบ
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/GRADEREPORT_PLUGINS](https://moodle.org/plugins/gradereport_plugins)
- ANALYTICS: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/ANALYTICS_PLUGINS](https://moodle.org/plugins/analytics_plugins)
- COURSE FORMATS: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถกำหนดรูปแบบการแสดงผลของหลักสูตรได้อย่างหลากหลาย
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/COURSE_FORMATS](https://moodle.org/plugins/course_formats)
- FEEDBACK: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างแบบสำรวจความคิดเห็นหรือการประเมินผลการเรียนรู้ได้
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/MOD_FEEDBACK](https://moodle.org/plugins/mod_feedback)
- GLOSSARY: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างและแชร์คำศัพท์เพื่อช่วยในการเรียนรู้
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/MOD_GLOSSARY](https://moodle.org/plugins/mod_glossary)



แนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการศึกษาสำหรับมหาวิทยาลัย มสร.

- LESSON: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างบทเรียนแบบ INTERACTIVE ได้อย่างง่ายดาย
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/MOD_LESSON](https://moodle.org/plugins/mod_lesson)
- SOCIALWALL: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้าง SOCIAL WALL เพื่อแบ่งปันเนื้อหาการเรียนรู้ได้
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/MOD_SOCIALWALL](https://moodle.org/plugins/mod_socialwall)
- MOODLE MOBILE: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถใช้งาน MOODLE บนมือถือได้
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/MOBILEAPP](https://moodle.org/plugins/mobileapp)
- GRADEBOOK: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถกำหนดรูปแบบการให้คะแนนและสรุปผลการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/GRADEBOOK](https://moodle.org/plugins/gradebook)
- TOTARA LEARN: เป็น PLUGIN ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถสร้าง LMS สำหรับองค์กรได้อย่างง่ายดาย
[HTTPS://MOODLE.ORG/PLUGINS/PROGRAMME_TOTARA](https://moodle.org/plugins/programme_totara)