

Book review

นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้และการนำเสนอ

EDUCATIONAL INNOVATION AND TECHNOLOGY FOR LEARNING AND PRESENTATION

ผู้เขียน ณัฐกร สงคราม และ เนาวนิตย์ สงคราม (ปี 2565 จำนวน 274 หน้า)

วิจารณ์โดย ธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว*

Thanarak Santhuenkaew*

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง กรุงเทพมหานคร 10240 ประเทศไทย

Master of Education Program in Digital Technology and Learning Innovation, Department of Educational Technology, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Bangkok 10240 Thailand

Journal of Industrial Education. 2024, Vol. 23 (No. 3), <https://doi.org/10.55003/JIE.23302>

Received: December 2, 2024, | Revised: December 9, 2024, | Accepted: December 12, 2024



รูปที่ 1 ปกหนังสือนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้และการนำเสนอ

ABSTRACT

This book, Educational Innovation and Technology for Learning and Presentation, is published in Thai. The author has meticulously compiled and organized the content based on their extensive experience in teaching, research, and invention development, spanning over 20 years. These efforts have resulted in tangible outcomes, demonstrated through real-world applications. The author believes that this book will serve as a valuable resource for readers, offering practical guidelines for enhancing teaching and learning through educational innovation and technology. The book is divided into two main parts: Part 1 focuses on educational innovation and technology for presentation and dissemination. Part 2 explores educational innovation and technology that contribute to promoting and enhancing learning.

บทคัดย่อ

หนังสือนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้และการนำเสนอเล่มนี้ จัดพิมพ์เป็นภาษาไทยโดยผู้เขียนได้รวบรวมและเรียบเรียงเนื้อหาและองค์ความรู้ที่ผู้เขียนได้ดำเนินการสอน การวิจัย รวมถึงการพัฒนาสิ่งประดิษฐ์ที่แสดงให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรม จากประสบการณ์การสอนมานานกว่า 20 ปี ผู้เขียนเล็งเห็นว่าหนังสือเล่มนี้สามารถให้ประโยชน์แก่ผู้อ่านเพื่อนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาได้เป็นอย่างดี โดยหนังสือเล่มนี้ได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วนสำคัญได้แก่ ส่วนที่ 1 กล่าวถึงนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาเพื่อการนำเสนอ รวมทั้งการเผยแพร่ และส่วนที่ 2 กล่าวถึงนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาที่เข้ามามีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้

ส่วนที่ 1 นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาเพื่อการนำเสนอ

เนื้อหาในส่วนที่ 1 จะนำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานและทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเผยแพร่และการนำเสนอ แบ่งเป็น 6 บท โดยมีรายละเอียดดังนี้

บทที่ 1 ความหมายและขอบข่ายของสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเผยแพร่และการนำเสนอ ผู้เขียนได้มีการนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับรูปแบบการใช้ชีวิตและการทำงาน ด้วยขอบข่ายความสามารถที่มีอยู่มากมาย ทำให้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสำคัญที่บุคคลและแทบทุกองค์กรนำมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน โดยเฉพาะแวดวงการสื่อสารที่คอมพิวเตอร์เป็นทั้งสื่อและช่องทางที่ถูกนำมาใช้มากที่สุดในปัจจุบัน นอกจากนี้ ผู้เขียนได้มีการอธิบายเกี่ยวกับการเผยแพร่และการนำเสนอ ขอบข่ายของสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเผยแพร่และนำเสนอ รวมถึงตัวอย่างการสร้างภาพเคลื่อนไหวและงานนำเสนอออนไลน์ด้วย PowToon ตัวอย่างการสร้าง Presentation แบบออนไลน์ด้วย Prezi และตัวอย่างการสรุปรายชื่อและจัดกลุ่มนักเรียนด้วย Super Soomm ทำให้ผู้อ่านสามารถปฏิบัติตามได้

บทที่ 2 การผลิตสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเผยแพร่และการนำเสนอ ผู้เขียนได้มีการนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการผลิตสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเผยแพร่และการนำเสนอที่ดี ไม่ใช่เพียงแค่การนำเสนอเนื้อหาสร้างเป็นชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้วนำไปใช้จริงได้เลย ต้องคำนึงถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อ หรือทรัพยากรต่าง ๆ ต้องผ่านการวิเคราะห์วางแผนที่ดี รวมทั้งผ่านขั้นตอนการออกแบบที่ต้องร่างแบบลงในกระดาษก่อนที่จะนำไปเขียนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้วจึงนำไปทดลองเพื่อประเมินคุณภาพสื่อ และนำข้อบกพร่องที่ค้นพบมาทำการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป นอกจากนี้ ผู้เขียนได้มีการอธิบายเกี่ยวกับบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อเพื่อการเผยแพร่และการนำเสนอ รวมทั้งคุณสมบัติพื้นฐาน บทบาทหน้าที่ของทีมงานผลิต และแนวทางในการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3 กฎหมายและจริยธรรมในการเผยแพร่และการนำเสนอผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ผู้เขียนได้มีการนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟนอย่างแพร่หลาย ปัญหาเกี่ยวกับการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นบ่อยครั้ง ซึ่งบางกรณีส่งผลกระทบต่อบุคคลหรือองค์กร ดังนั้น ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและเผยแพร่สื่อคอมพิวเตอร์จำเป็นต้องมีความเข้าใจในกฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อป้องกันการกระทำผิดโดยไม่ตั้งใจ และลดโอกาสที่จะก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบต่อผู้อื่น ทั้งในแง่ของความเสียหายต่อชื่อเสียง ทรัพย์สิน หรือสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น

บทที่ 4 หลักการนำเสนอและอุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ ผู้เขียนได้มีการนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการสื่อสารขั้นพื้นฐานของมนุษย์เรา ช่วยให้เราสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง ไม่ว่าจะเป็นการบอกเล่าเรื่องราว ความรู้สึกนึกคิด ความคิดเห็น อีกทั้งยังช่วยให้เกิดการเข้าสมาคมและสร้างมนุษยสัมพันธ์ สร้างความน่าเชื่อถือ ความรู้สึกนิยมชมชอบ ประทับใจ สนใจ รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้ของตนให้ผู้อื่น ส่วนการนำเสนอ นั้น โดยทั่วไปจัดเป็นการพูดรูปแบบหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในแทบทุกองค์กร ซึ่งต้องอาศัยวิธีการนำเสนอเพื่อให้การสื่อสารข้อมูลชัดเจนและน่าสนใจกว่าการพูดเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะการนำเสนอข้อมูลเพื่อประกอบการตัดสินใจ การนำเสนอขออนุมัติ การนำเสนอข้อสรุปผลการดำเนินงานต่าง ๆ การนำเสนอทางวิชาการ การฝึกอบรม การประชุม รวมทั้งการประชาสัมพันธ์ การแนะนำเพื่อการเยี่ยมชม เป็นต้น และนอกจากนี้ ผู้เขียนได้มีการอธิบายเกี่ยวกับทักษะสำคัญในการศึกษาและการทำงานยุคปัจจุบัน สถาบันการศึกษาแทบทุกแห่งบรรจุวิชาเกี่ยวกับเทคนิคการนำเสนอเป็นวิชาพื้นฐานที่นักศึกษาควรเรียนเพื่อเพิ่มศักยภาพในการออกไปแข่งขันในตลาดงาน การเรียนการสอนยุคใหม่ก็นิยมให้มีการนำเสนอรายงานหรือผลงานหน้าชั้นเรียนมาใช้ในการประเมินผล และเป็นการฝึกประสบการณ์ให้กับนักศึกษา ภายในบทนี้จะพูดถึงรูปแบบ องค์ประกอบ และขั้นตอนในการนำเสนอ หลักการนำเสนอที่ดีว่าเป็นอย่างไ สิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำเพื่อเป็นตัวอย่างให้ผู้นำเสนอนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเองต่อไป รวมทั้งอุปกรณ์พื้นฐานที่ใช้ประกอบการนำเสนอ

บทที่ 5 การออกแบบและการใช้งานสื่อ PowerPoint ผู้เขียนได้มีการนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้สื่อเพื่อการนำเสนอแบบดั้งเดิมอย่างแผ่นใส ฟลิปชาร์ต หรือแม้กระทั่งกระดานดำ ไวท์บอร์ด ถูกแทนที่ด้วยสื่อที่ผลิตจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งสะดวก รวดเร็ว สามารถปรับแก้ไขได้ง่าย รวมทั้งมีความสวยงามและเทคนิคที่ดึงดูดใจได้ดีกว่า ซึ่งหากพูดถึงสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการนำเสนอแล้ว PowerPoint คือสื่อที่คนส่วนใหญ่รู้จัก นอกจากนี้ ผู้เขียนได้มีการอธิบายเกี่ยวกับประเภทและส่วนประกอบของสื่อ PowerPoint ว่ามีกี่ประเภท แต่ละประเภทมีลักษณะอย่างไร รวมทั้งหลักการออกแบบสื่อ PowerPoint ที่ดี และหลักการใช้งานสื่อ PowerPoint ที่มีประสิทธิภาพ

บทที่ 6 เว็บและสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเผยแพร่และนำเสนอข้อมูล

ผู้เขียนได้มีการนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับเว็บและสื่อสังคม (Web and Social Media) เป็นเครื่องมือออนไลน์ที่ใช้ในการเผยแพร่แบ่งปันข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ประสบการณ์ ความต้องการ และแนวความคิดในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ รวมทั้งเพื่อการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กันทั้งในเรื่องกิจกรรม ความคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ ระหว่างผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นช่องทางการสื่อสารที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบันก็ว่าได้ เพราะสามารถดูผ่านคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสารอย่าง Smartphone และ Tablet ได้อย่างไม่มีข้อจำกัดในเรื่องสถานที่และเวลา ในบทนี้เรามาทำความรู้จักเว็บและสื่อสังคมออนไลน์ว่ามีรูปแบบใดบ้างและมีลักษณะอย่างไร รวมทั้งหลักการออกแบบเว็บไซต์ และการประชาสัมพันธ์เว็บและสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้เป็นที่รู้จักอย่างทั่วถึง

ส่วนที่ 2 นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้

เนื้อหาในส่วนที่ 2 จะเป็นการนำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ แบ่งเป็น 5 บท โดยมีรายละเอียดดังนี้

บทที่ 7 Infographic เพื่อการเรียนรู้ ผู้เขียนได้มีการนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์ว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสติปัญญาของมนุษย์ เน้นกระบวนการทางปัญญาหรือความคิดในการที่จะสร้างความรู้ โดยได้กล่าวถึงกระบวนการทางความคิดที่เกิดจากการสะสมข้อมูล การสร้างความหมาย และความสัมพันธ์ของข้อมูลและการดึงข้อมูลออกมาใช้ในการกระทำและการแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งเป็นกระบวนการภายในของสมอง โดยมีทฤษฎีที่สำคัญ 5 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีเกสตัลท์ ทฤษฎีสถานะ ทฤษฎีเครื่องหมาย ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา และทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

บทที่ 8 การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริง

ผู้เขียนได้มีการนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการใช้สื่อการสอนประเภทหนังสือและสไลด์ทัศน์มาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ตามที่ผู้สอนได้ตั้งไว้ แต่ในปัจจุบันได้มีการนำเทคโนโลยีเสมือนจริงมาใช้เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียน โดยเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality Technology: ART) หรือเทคโนโลยีความจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) ผู้เรียนสามารถใช้ความเสมือนจริงมาใช้ในการเรียนรู้ เพราะเทคโนโลยีเหล่านี้สามารถทำให้นี่เนื้อหากลายเป็นสิ่งเสมือนจริงที่เราสามารถเห็นได้อย่างชัดเจนมากกว่าการอ่านหรือศึกษาจากสไลด์ทัศน์วัสดุอื่น ๆ นอกจากนี้ ผู้เขียนได้มีการอธิบายเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ใช้สำหรับเสมือนจริงและโลกเสมือนที่สร้างขึ้นมาจะผสานเข้าด้วยกันผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่าง ๆ โดยเป็นการสร้างข้อมูลขึ้นมาอีกชุดหนึ่งซึ่งประกอบเข้าเป็นโลกเสมือน (Virtual world) เช่น ข้อความ ตัวอักษร ภาพกราฟิก อาทิ รูปทรงต่าง ๆ ที่เป็นสามมิติ ให้ผนวกและซ้อนทับกับภาพจริงที่ฉายบนกล้อง

บทที่ 9 โฮโลแกรมเพื่อการเรียนรู้แบบ 3 มิติ

ผู้เขียนได้มีการนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับโฮโลแกรม (Hologram) โฮโลแกรมเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เรียกว่า กระบวนการโฮโลกราฟี (Holography) ซึ่งเป็นหลักการที่สามารถบันทึกภาพวัตถุต้นแบบลงบนแผ่นฟิล์มด้วยแสงเลเซอร์ชนิดหนึ่ง ภาพที่ถูกบันทึกได้นั้นเมื่อมองดูแล้วจะให้ความรู้สึกเหมือนภาพมีมิติ มีความลึก ความตื้น และสามารถมองเห็นในมุมมองต่าง ๆ ของภาพวัตถุที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับทิศทางการมองของผู้ชม นอกจากนี้ ผู้เขียนได้มีการยกตัวอย่างของโฮโลแกรม เช่น หากผู้ชมมองภาพทางมุมด้านซ้ายก็จะเห็นวัตถุในทางด้านซ้าย หรือหากมองทางด้านขวาก็จะเห็นวัตถุในทางด้านขวา ทั้งนี้โฮโลแกรมจึงได้รับการพัฒนาและประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวางทั้งในด้านการสื่อสาร การตลาด ภาพยนตร์ สถานีโทรทัศน์ การศึกษา และธุรกิจต่าง ๆ

บทที่ 10 การเรียนรู้ด้วยหุ่นยนต์ช่วยสอน ผู้เขียนได้มีการนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการพัฒนาการเรียนการสอนตามยุคสมัย ส่งผลให้มีการนำสื่อ เทคโนโลยี และนวัตกรรมต่าง ๆ เข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น เช่น มัลติมีเดีย คอมพิวเตอร์ช่วยสอน บทเรียนแบบโปรแกรม ชุดการสอน และอีเลิร์นนิ่ง ทำให้การศึกษาในปัจจุบันมีการพัฒนาอย่างก้าวหน้าในหลาย ๆ ด้าน ทั้งทักษะการสอนและอุปกรณ์ เครื่องมือทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นผลมาจากการศึกษาค้นคว้า ทดลองประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่าง ๆ โดยอาศัยความคิด ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และคิดสร้างสรรค์หรือกรรมวิธีใหม่ ๆ ซึ่งต่างไปจากที่เคยปฏิบัติมา เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาในการปฏิบัติงานต่าง ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนการสอนที่ดียิ่งขึ้น ซึ่งได้มีการนำนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ ๆ เข้ามาอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ผู้เขียนได้มีการอธิบายเกี่ยวกับหุ่นยนต์ (Robot) ซึ่งเป็นเครื่องจักรกลชนิดหนึ่งที่มีลักษณะโครงสร้างและรูปร่างแตกต่างกันและคล้ายคลึงกับมนุษย์ หุ่นยนต์ในแต่ละประเภทจะมีหน้าที่การทำงานในด้านต่าง ๆ ตามการควบคุมโดยตรงของมนุษย์ การควบคุมระบบต่าง ๆ ในการสั่งงานระหว่างหุ่นยนต์และมนุษย์สามารถทำได้โดยทางอ้อมและอัตโนมัติ โดยทั่วไปหุ่นยนต์ถูกสร้างขึ้นเพื่อสำหรับงานที่มีความยากลำบาก เช่น งานสำรวจในพื้นที่บริเวณแคบ หรืองานสำรวจดวงจันทร์ ดาวเคราะห์ที่ไม่มีสิ่งมีชีวิต ปัจจุบันเทคโนโลยีของหุ่นยนต์เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว เริ่มเข้ามามีบทบาทกับชีวิตของมนุษย์ในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านอุตสาหกรรมการผลิต ด้านการศึกษา หุ่นยนต์ที่เป็นเพื่อนเล่นกับมนุษย์ หุ่นยนต์ช่วยสอน จึงเป็นอีกนวัตกรรมหนึ่งที่เป็นเครื่องจักรกลและสามารถทำงานได้เป็นอัตโนมัติหรือใช้การบังคับเพื่อช่วยให้การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพมากขึ้น

บทที่ 11 การหาประสิทธิภาพผลงานสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรม ผู้เขียนได้มีการนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ ทำโดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน ซึ่งประเมินออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) การประเมินพฤติกรรมต่อเนื่องจะเป็นการกำหนดค่าของประสิทธิภาพ E_1 ซึ่งเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ และประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้ายจะกำหนดค่าเป็น E_2 คือประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่องเป็นการประเมินผลพฤติกรรมย่อยหลายพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง เรียกว่า กระบวนการ (Process) ของผู้เรียน โดยสังเกตจากรายงานกลุ่มการรายงานบุคคลหรือจากการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย ตลอดจนทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ครูผู้สอนได้กำหนดไว้ ประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้ายเป็นการประเมินผลลัพธ์ (Product) ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากผลการสอบหลังเรียน การสอบปลายปี และการสอบปลายภาค ในภาพรวมผู้อ่านสามารถมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการหาประสิทธิภาพของชุดการสอนซึ่งจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ครูผู้สอนคาดว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจ โดยกำหนดเป็นเปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยคะแนนการทำงานและการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมดต่อเปอร์เซ็นต์ผลการทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด สรุปแล้วคือ E_1 และ E_2 หมายถึงประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์

จากรายละเอียดของเนื้อหาหนังสือจำนวนทั้งหมด 11 บท ผู้วิจารณ์มีความคิดเห็นว่า หนังสือเล่มนี้เป็นแหล่งความรู้ที่ครอบคลุมทั้งด้านทฤษฎีและการประยุกต์ใช้เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์และนวัตกรรมการศึกษา ผู้เขียนได้มีการอธิบายรายละเอียดของแต่ละประเด็นในแต่ละบทได้อย่างชัดเจน เนื้อหาเหมาะสำหรับนักศึกษา ครูผู้สอน และผู้สนใจในเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ มีการจัดเรียงเนื้อหาอย่างมีระเบียบและสอดคล้องกับยุคสมัย โดยมีการนำเสนอเนื้อหาออกเป็นสองส่วนสำคัญ ได้แก่ ส่วนแรก สื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการเผยแพร่และการนำเสนอ และส่วนที่สอง นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ แต่ละบทมีการอธิบายอย่างละเอียด พร้อมตัวอย่างกรณีศึกษาและแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจน เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนหรือผู้ที่สนใจมากขึ้น หนังสือเล่มนี้ถือว่าเป็นคู่มือที่ดีสำหรับผู้ที่ต้องการพัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร การนำเสนอ และการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

Songkarm, N., & Songkarm, N. (2022). *Educational innovation and technology for learning and presentation*. Chulalongkorn University press. (in Thai)