

An Effect of interactive media in a social awareness ubiquitous learning community

Associate Professor Dr. Jaitip Nasonkhla

UBIQUITOUS LEARNING COMMUNITY

Learning community: a group of people who share common emotions, values and beliefs are actively engaged in learning together.

Ubiquitous learning: settings that can be accessed, in which learners (students and people in community) become totally immerse without conscious in a learning process, and yet surrounded by various authentic contexts and situations.



SOCIAL AWARENESS

One type of a social value:

Values can be defined as broad preferences concerning appropriate courses of action or outcomes.

Personal Values generate behaviors, providing an internal reference in favor of good, beneficial, or important,









INTERACTIVE MEDIA

Interactive media, in technological term, is associated with primarily human-machine relations, pertaining to or being a computer or other electronic device that allows a two-way flow of information between it and a user, responding immediately to the user's inputs.



INTERACTIVE MEDIA

In Social science interactive media, it was referred to an ability of computer devices and software especially in a network environment, that encourage an interaction between users at the end of the computer terminals.



GROUND WORK

- make the instruction realistic, relevant, and technically stimulating
 - present persuasive messages in a credible manner
 - elicit purposeful emotional involvement
 - involve the learner in planning, production or delivery of the message
 - provide post-instruction discussion or critique opportunities
- 

media develop center accordingly platforms development Learning Appreciative Study E-learning Case Virtual Reality Blog Reality create

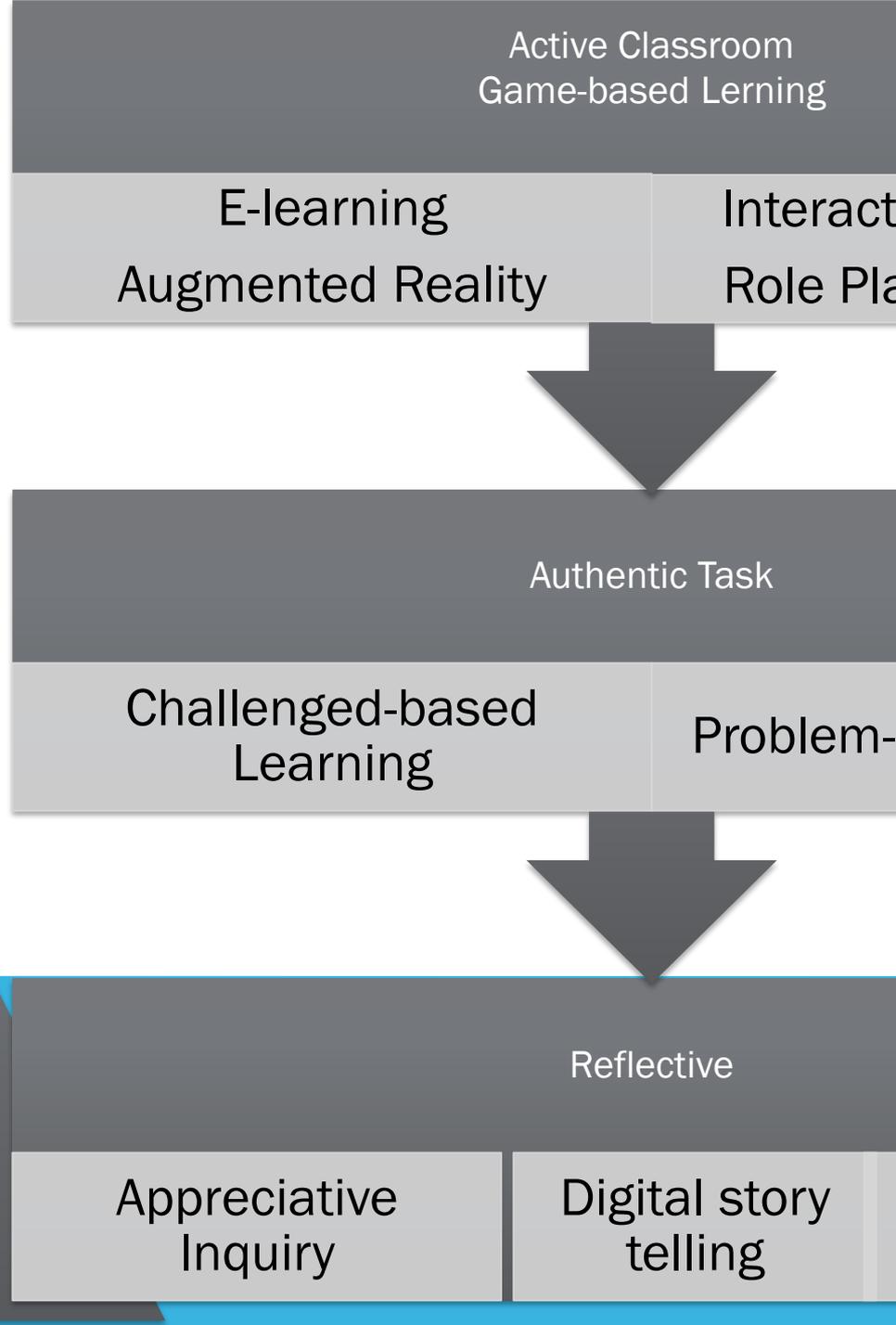
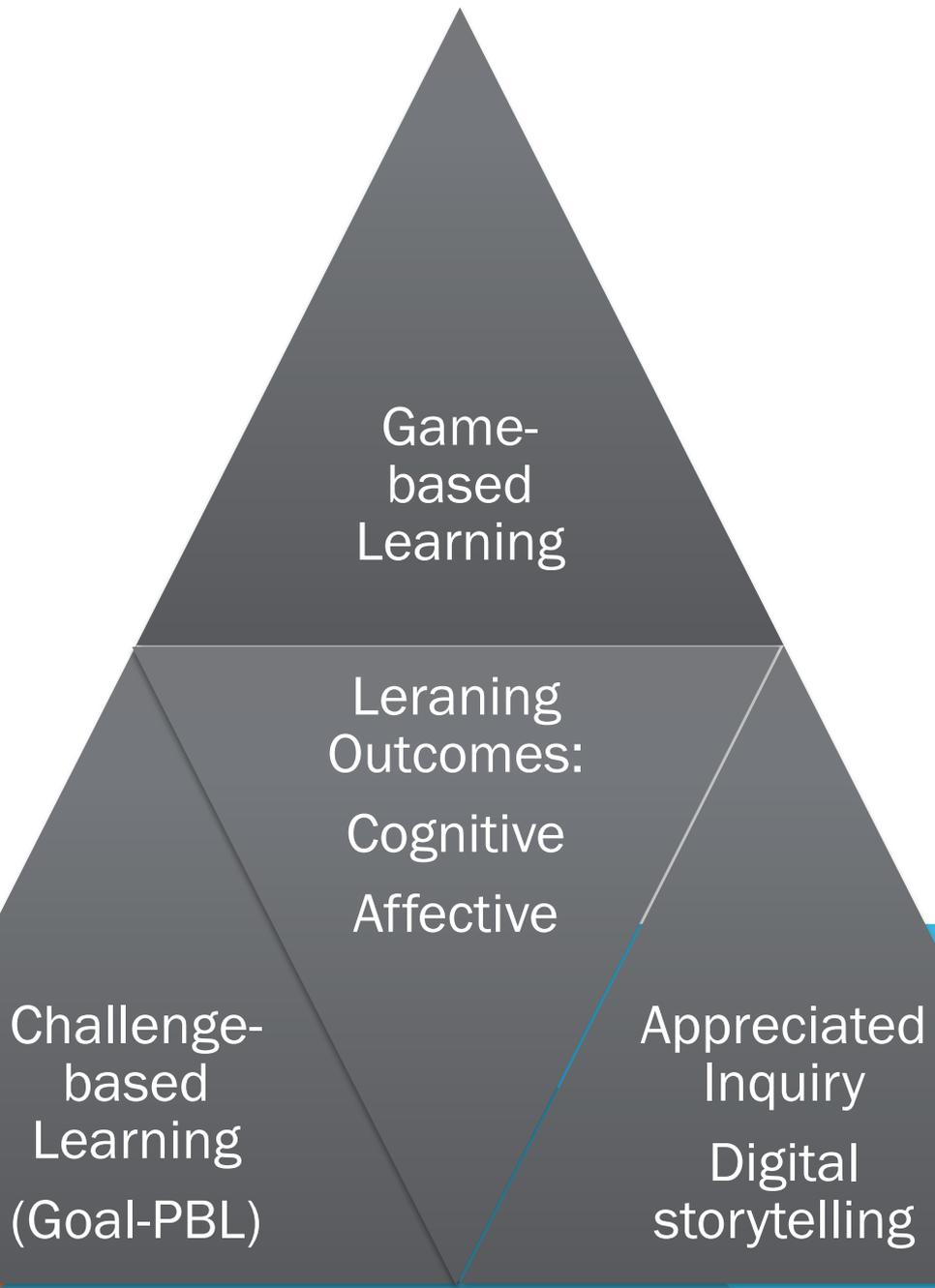
AI. Inquiry Media Book AR Sharing based Augmented Digital Game Wikipedia

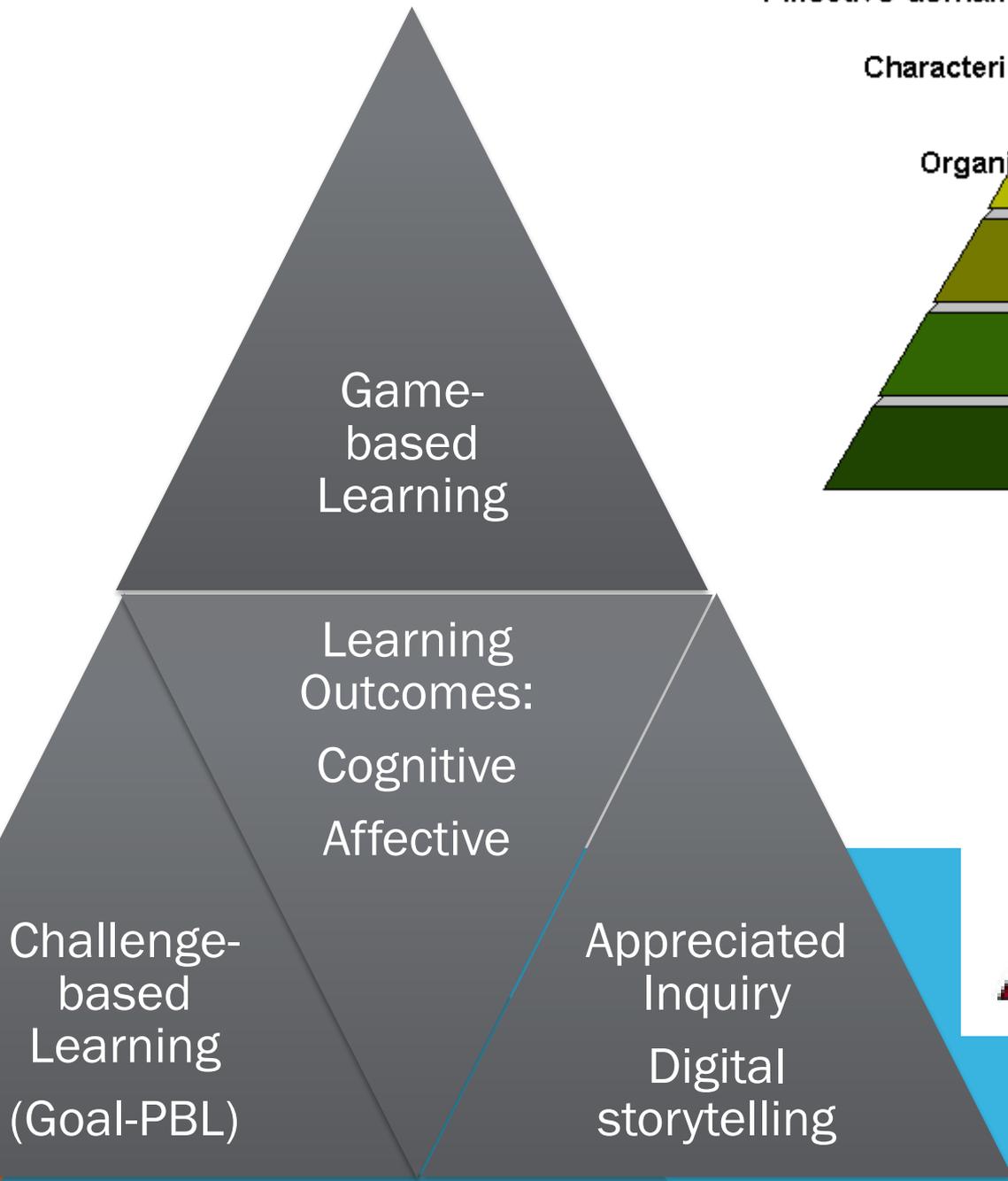
Media Book AR Sharing based Augmented Digital Game

platforms development Learning Wikipedia

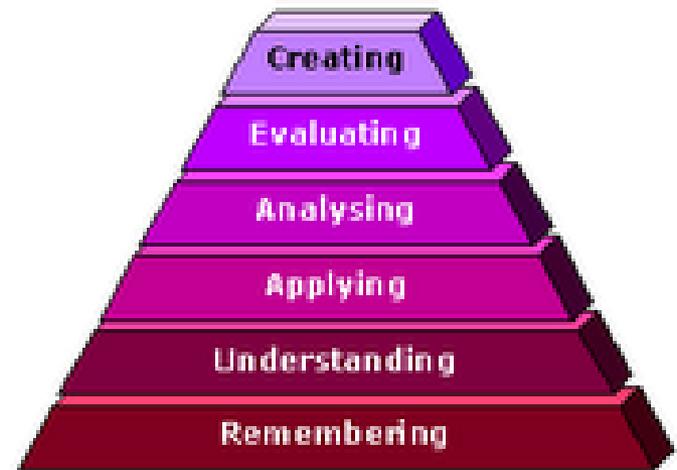
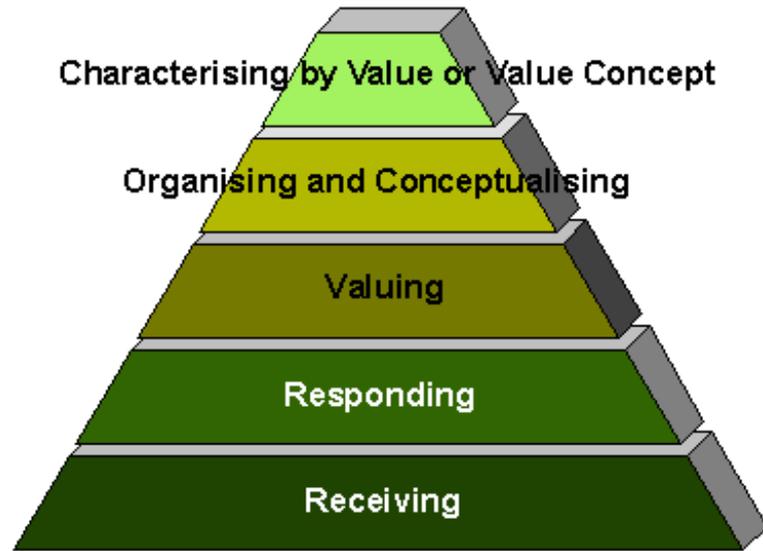
Appreciative Study E-learning Case Virtual

Reality Blog Reality create





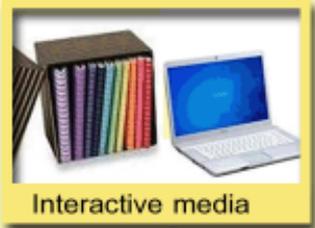
Affective domain



Framework of interactive media in a ubiquitous learning community



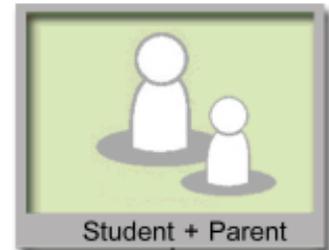
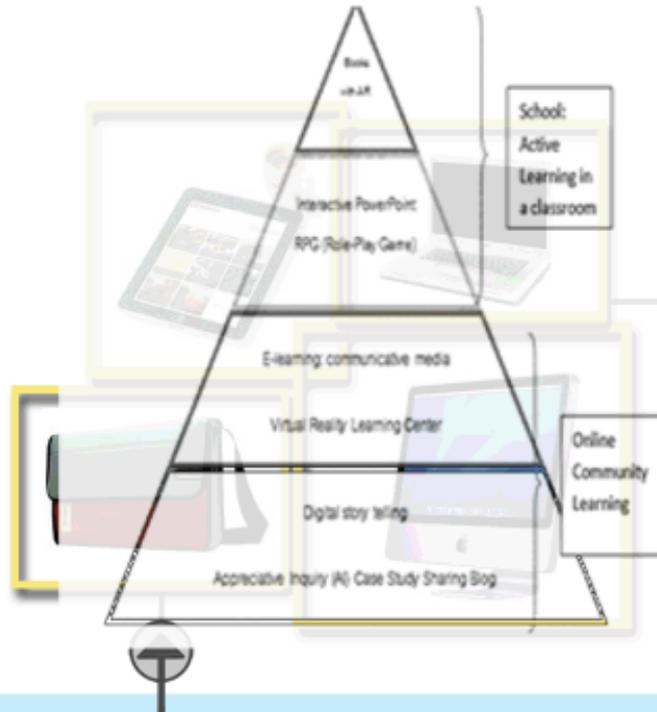
Active classroom



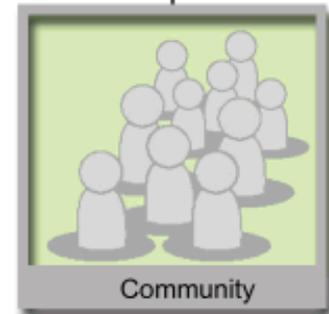
Interactive media



Training the Trainer



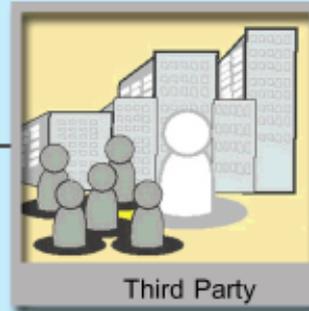
Student + Parent



Community



Student Volunteers



Third Party

From schools	Game-based Learning	Wiki – Integrated Lesson Plan
		Books with Augmented Reality (AR)
		Interactive PowerPoint
		RPG (Role-Play Game) programming
E-learning: Media developments		
To a Community		Virtual Reality Learning Center
		Digital storytelling
		Appreciative Inquiry (AI) Case Study Sharing Blog

DIGITAL STORY TELLING



CLASSROOM INTERACTION WITH TECHNOLOGY

A game-based power-point helped awaking students to be aware of issues that used to be passively explained by teachers.

A “cool” medial that encouraged the interaction of users; while the “hot” one did not leave so much to filled in or completed by the audience.

Interactions with technologies allowed for active user control, an ability of the user to participate in the creation or modification of a medium. Interactive media was not necessary to be mechanistic, yet invited and increased a level of collaboration and interaction (McLuhan ; Margarett (1998)).



Knowledge sharing – Teacher network

Wikipedia Road Safety integrated lesson plans encouraged teachers to lead students into a real authentic task and being part of the community problems. All lesson plans and learning media were shared among teacher network members.



The screenshot shows a Thai Wikipedia page titled "ถนนปลอดภัย ถนนน้ำใจ" (Safe Road, Heart Road). The page is in Thai and discusses road safety, traffic rules, and the importance of driving responsibly. It includes a sidebar with navigation links and a search bar at the top.

WIKIPEDIA
ถนนปลอดภัย

หน้าหลัก
What's Hot
Recent Changes
Blog
ศูนย์รวมชุมชน
เหตุการณ์ปัจจุบัน
ปรับปรุงล่าสุด
สุ่มหน้า
วิธีใช้

เครื่องมือเพิ่ม
หน้าที่ลิงก์มา
ปรับปรุงที่เกี่ยวข้อง
หน้าพิเศษ
หน้าสำหรับพิมพ์
ลิงก์ถาวร

เนื้อหา อภิปราย

อ่าน ดูโค้ด ดูประวัติ

ถนนปลอดภัย ถนนน้ำใจ
(เปลี่ยนทางจาก หน้าหลัก)

ถนนปลอดภัย ถนนน้ำใจ

สาระความรู้ เรื่องถนนปลอดภัย ถนนน้ำใจ
สำหรับครูและนักเรียน ช่วงชั้นที่ 2 และ ช่วงชั้นที่ 3

ถนนเป็นเส้นทางที่เชื่อมโยงชีวิต บุคคล และสังคม ถนนจึงเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่บุคคลทุกคนในสังคมมีส่วนร่วมในการสร้างให้เกิดคุณภาพ ความปลอดภัย และความผาสุกร่วมกัน

กฎหมายเกิดขึ้นเพื่อเป็นกติกายกข้อตกลงและมีผลการบังคับใช้ในการอยู่ร่วมกันในสังคม การเรียนรู้และกฎกติกาจำเป็นต้องควบคู่ไปกับจิตสำนึกต่อสังคมจึงจะเกิดบรรทัดฐาน และวัฒนธรรม

น้ำใจ ที่ควบคู่ไปกับการบังคับใช้ ที่จำเป็นให้ครูต้องปลูกฝังเพาะสำนึกให้เกิดในสังคมไทย ด้วยการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ ที่อาจใช้เวลาที่ยาวนานแต่ผลแห่งเมตตาผลความงอกงามทางปัญญา

และจิตใจย่อมมีความถาวรต่อสังคมไทย โดยไม่ต้องมีการบังคับ

ความปลอดภัยในการเดินทาง

ความปลอดภัยในการโดยสารยานพาหนะ

สัญญาณจราจรเครื่องหมายจราจร

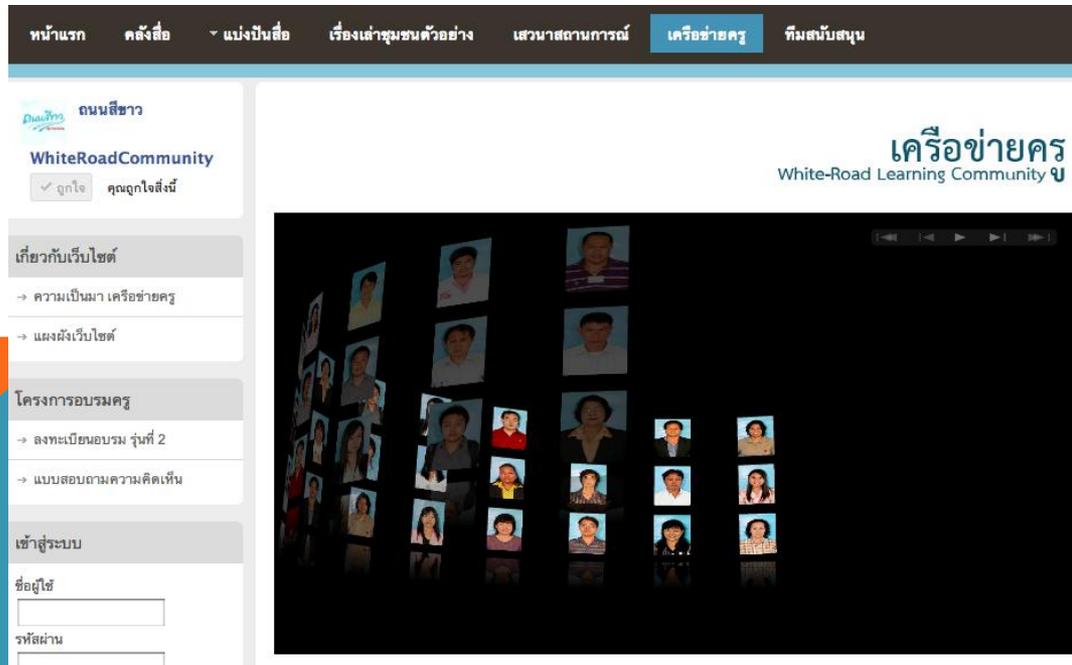
การเสริมสร้างความปลอดภัยในการใช้รถใช้ถนน

อุบัติเหตุจราจรและการป้องกัน (เบื้องต้น)

ตำรวจจราจร

ACCELERATE TEACHER TRAINING NETWORK

“An Accelerate Teacher Training Network” in-services and pre-services Teacher Training, known for the most influencing group to the future new Thai generation, were trained throughout the country.



The screenshot displays the website for the White-Road Learning Community. The top navigation bar includes links for หน้าแรก, คลังสื่อ, แบ่งปันสื่อ, เรื่องเล่าชุมชนตัวอย่าง, เสวนาสถานการณ์, **เครือข่ายครู**, and ทีมสนับสนุน. The sidebar on the left features the WhiteRoadCommunity logo, a 'ถูกใจ' button, and sections for 'เกี่ยวกับเว็บไซต์' (with links to 'ความเป็นมา เครือข่ายครู' and 'แผนผังเว็บไซต์') and 'โครงการอบรมครู' (with links to 'ลงทะเบียนอบรม รุ่นที่ 2' and 'แบบสอบถามความคิดเห็น'). Below the sidebar is a login form with fields for 'ชื่อผู้ใช้' and 'รหัสผ่าน'. The main content area on the right shows the 'เครือข่ายครู' logo and a video player displaying a grid of teacher portraits.

CHALLENGED-BASED & COMMUNITY LEARNING

“A Challenged based Learning”, teachers implemented their lesson plans, required students to explore their community problems, discussed and found ways to actively involved with the issues.

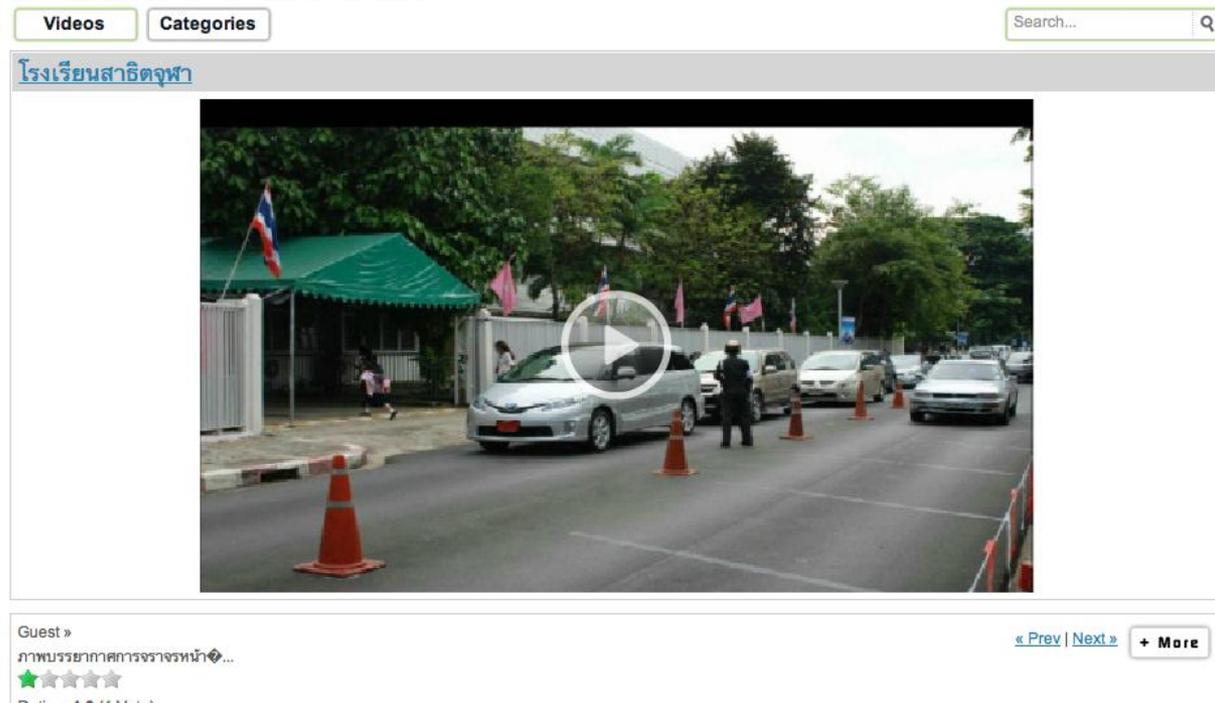
Involved with their community, students learned with an authentic task, and were trained for a public mind, while teachers being a facilitator and coach.



REFLECTIVE THOUGHT FOR ATTITUDE CHANGE

All the works students did, were digitally collected in a VDO, with a technique of storytelling.

The persuasive videos were more likely to produce attitude change when post-viewing discussions were held (Zimbardo & Leippe 1991)



The screenshot shows a video player interface. At the top, there are tabs for "Videos" and "Categories", and a search bar on the right. Below the tabs, the video title is "โรงเรียนสาธิตจุฬา" (Sasit Chulalongkornrajavidyalaya School). The video content shows a street scene with a silver car in the foreground, several orange traffic cones, and a person standing near the car. In the background, there are trees and a building with a green awning. The video player has a play button overlay in the center. Below the video, there is a user profile for "Guest" and a rating of 5 stars. Navigation buttons for "Prev", "Next", and "More" are visible at the bottom right.

SOCIAL NETWORK: E-WOM

Communities all could share experiences with a positive regard on an appreciative inquiry blog, digital storytelling or a virtual learning center.

Ubiquitous learning community has been established and connected via a community platform, and simply RSS use of a widely known social network – facebook, that also allowed easy access from all types of computer devices; notebook, tablets, pad or mobile.

