



คู่มือการปฏิบัติงาน

การผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้งานบน
ระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

นางศิริมาตย์ อินทร์ตามา

งานนวัตกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ ฝ่ายนวัตกรรมการและวิชาการ

สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปี 2564

คำนำ

คู่มือการปฏิบัติงาน "การผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้งานบนระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร" ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางให้บุคลากรงานผลิตสื่อการเรียนการสอนในหน่วยงานได้มีแนวทางในการปฏิบัติตามขั้นตอนของกระบวนการทำงาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นเอกสารประกอบการปฏิบัติงานผลิตสื่อการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอน และเพื่อใช้เป็นเครื่องมือให้บุคลากรหรือเจ้าหน้าที่สามารถปฏิบัติงานแทนกันได้เป็นมาตรฐานเดียวกัน

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารคู่มือการปฏิบัติงานนี้จะเป็นประโยชน์ใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป อนึ่ง หากมีข้อบกพร่องประการใด ผู้จัดทำยินดีน้อมรับข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปปรับปรุงต่อไป

ศิริมาตย์ อินทร์ตามา

นักเทคโนโลยีสารสนเทศปฏิบัติการ

สิงหาคม 2564

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญตาราง	ง
สารบัญแผนภาพ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมา ความจำเป็น และความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ของคู่มือ	2
ประโยชน์ที่ได้รับ	2
ขอบเขตของคู่มือ	3
คำจำกัดความ	3
บทที่ 2 โครงสร้างองค์กร และบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ	5
ประวัติความเป็นมาขององค์กร	5
ปรัชญา ปณิธาน วิสัยทัศน์ พันธกิจ ค่านิยม	6
โครงสร้างการบริหารองค์กร	7
บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ	11
บทที่ 3 หลักเกณฑ์และวิธีการปฏิบัติงาน	16
หลักเกณฑ์การออกแบบ	16
จริยธรรมทางวิชาชีพ	34
หลักการปฏิบัติงาน PDCA	36
ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	37
บทที่ 4 เทคนิคและขั้นตอนการปฏิบัติงาน	40
มาตรฐานการปฏิบัติงาน	40
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	45

วิธีการติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงาน	75
คุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในการปฏิบัติงาน	83
บทที่ 5 ปัญหาอุปสรรค แนวทางแก้ไขปัญหา และข้อเสนอแนะ	88
ปัญหาอุปสรรค แนวทางแก้ไขปัญหาในการปฏิบัติงาน และการพัฒนางาน	88
ข้อเสนอแนะ	91
บรรณานุกรม	93
ภาคผนวก	95
ภาคผนวก ก โครงการรับสมัครอาจารย์เข้าร่วมผลิตสื่อการสอน	96
ภาคผนวก ข ใบสมัครเข้าร่วมโครงการผลิตสื่อ	100
ภาคผนวก ค บันทึกข้อความเวียนคณะวิชาเพื่อประชาสัมพันธ์โครงการผลิตสื่อ	105
ภาคผนวก ง บันทึกข้อความเวียนคณะวิชาเพื่อแจ้งรายชื่อวิชาที่เข้าร่วม โครงการผลิตสื่อ	108
ภาคผนวก จ ใบบันทึกการตรวจงานการผลิตสื่อ	113
ภาคผนวก ฉ แบบฟอร์มสตอรี่บอร์ด (Story board)	115
ภาคผนวก ช แบบประเมินการผลิตสื่อการสอน e-Learning สำหรับอาจารย์	117
ภาคผนวก ซ แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้งาน e-Learning	120

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 หลักการปฏิบัติงาน PDCA	36
ตารางที่ 4.1 มาตรฐานการปฏิบัติงาน	41
ตารางที่ 4.2 รายละเอียดขั้นตอนการทำงาน	48
ตารางที่ 4.3 ตัวอย่างแผนปฏิบัติการโครงการผลิตสื่อการสอน	50
ตารางที่ 5.1 ปัญหาอุปสรรค แนวทางแก้ไขปัญหา และการพัฒนางาน	88

สารบัญแผนภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 แสดงโครงสร้างการบริหารสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร	7
ภาพที่ 2.2 แสดงโครงสร้างอัตรากำลังบุคลากรงานนวัตกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ ฝ่ายนวัตกรรมและวิชาการ สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร	8
ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างการออกแบบโดยใช้ตัวอักษรสีเขียวและสีน้ำเงิน	17
ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างการแจ้งวัตถุประสงค์ในเนื้อหาบทเรียน	18
ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างการทดสอบก่อนเรียน	19
ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างการใช้ภาพนิ่งประกอบเนื้อหา	20
ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างการแสดงถึงความสัมพันธ์ของเนื้อหา	21
ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างการใช้กระดานสนทนากระตุ้นให้เกิดการตอบสนองจากผู้เรียน	22
ภาพที่ 3.7 ตัวอย่างการให้ข้อมูลย้อนกลับด้วยข้อความ	23
ภาพที่ 3.8 ตัวอย่างการทดสอบความรู้ในระบบ e-Learning	24
ภาพที่ 3.9 ตัวอย่างการสรุปเนื้อหาในบทเรียน	25
ภาพที่ 3.10 แสดงกระบวนการออกแบบกราฟิก	27
ภาพที่ 3.11 ตัวอย่างรายวิชาที่มีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครบถ้วนสมบูรณ์ เสริมสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้เรียน	32
ภาพที่ 4.1 หลักปฏิบัติงาน PDCA	45
ภาพที่ 4.2 แสดงรูปแบบการประสานงาน	46
ภาพที่ 4.3 แผนภูมิการทำงาน	47
ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างการสร้างโครงสร้างรายวิชาของคณะศึกษาศาสตร์ บนระบบ e-Learning มหาวิทยาลัยศิลปากร	51
ภาพที่ 4.5 ตัวอย่าง Story Board กราฟิกหน้าเนื้อหา	52
ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างงานกราฟิกสำหรับหน้าเนื้อหาเพื่อนำไปจัดทำในโปรแกรมผลิตสื่อ	53
ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างการนำเสนอเนื้อหาบทเรียนด้วยวิดีโอ	54

สารบัญแผนภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างการดำเนินการผลิตสื่อด้วยโปรแกรม Adobe Captivate	55
ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างสื่อที่ได้จากโปรแกรมผลิตสื่อ	56
ภาพที่ 4.10 แสดงตัวอย่างไฟล์บีบอัด .zip	57
ภาพที่ 4.11 แสดงขั้นตอนเริ่มต้นการนำสื่อขึ้นระบบ e-Learning	58
ภาพที่ 4.12 แสดงการเลือกคำสั่ง Add an activity or resource	59
ภาพที่ 4.13 แสดงเมนูคำสั่งการเลือกเพิ่มแหล่งข้อมูล	60
ภาพที่ 4.14 แสดงการกรอกข้อมูลชื่อหัวข้อ	61
ภาพที่ 4.15 แสดงนำเข้าไฟล์เนื้อหาด้วยการ Drag and drop	62
ภาพที่ 4.16 แสดงไฟล์ .zip ที่นำเข้าระบบ	63
ภาพที่ 4.17 แสดงการ Unzip ไฟล์	64
ภาพที่ 4.18 แสดงโฟลเดอร์ที่ได้จากการ Unzip	65
ภาพที่ 4.19 แสดงรายการข้อมูลในโฟลเดอร์	66
ภาพที่ 4.20 แสดงการกำหนดไฟล์หลักในการแสดงผล (SET MAINFILE)	67
ภาพที่ 4.21 แสดงผลจากการกำหนดไฟล์หลัก	68
ภาพที่ 4.22 หน้าจอแสดงผลสื่อที่นำเข้าระบบ e-Learning	69
ภาพที่ 4.23 ตัวอย่างการตรวจงานผลิตสื่อ e-Learning	70
ภาพที่ 4.24 ตัวอย่างการจัดการรายวิชาบนระบบ e-Learning	71
ภาพที่ 4.25 ตัวอย่างผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้งาน e-Learning	72
ภาพที่ 4.26 ตัวอย่างผลการประเมินสื่อการสอน e-Learning จากอาจารย์	73
ภาพที่ 4.27 ตัวอย่างแบบประเมินสื่อการสอน e-Learning แบบออนไลน์	74
ภาพที่ 4.28 กระบวนการติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงาน	75
ภาพที่ 4.29 ตัวอย่างการสร้างแบบประเมินออนไลน์	77

สารบัญแผนภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.30 การกำหนดรูปแบบ และค่าคะแนนของแบบประเมินออนไลน์	78
ภาพที่ 4.31 ตัวอย่างนำแบบประเมินออนไลน์ไปใช้งานในรายวิชาบนระบบ e-Learning	79
ภาพที่ 4.32 แสดงผลการประเมินจาก Google Forms ในรูปแบบกราฟ	80
ภาพที่ 4.33 แสดงผลคะแนนจากผู้ประเมินในรูปแบบ Google Sheets	81
ภาพที่ 4.34 รายงานสรุปผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียน e-Learning	82

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมา ความจำเป็น และความสำคัญ

มหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นสถานศึกษาชั้นสูง มีวัตถุประสงค์ให้การศึกษา ส่งเสริม ประยุกต์ และพัฒนาวิชาการและวิชาชีพชั้นสูง ทำการสอน วิจัย พัฒนาและถ่ายทอดเทคโนโลยี ให้บริการทางวิชาการและวิชาชีพแก่สังคม และทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม และคำนึงถึงความเสมอภาคในโอกาสทางการศึกษา ความมีเสรีภาพและความเป็นเลิศทางวิชาการ ควบคู่ไปกับคุณธรรม และจริยธรรม มาตรฐานและคุณภาพทางวิชาการอันเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ ความโปร่งใส ความถูกต้อง การตรวจสอบได้ และความรับผิดชอบต่อรัฐและสังคม มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ในการบริหารจัดการ และการบริหารแบบมีส่วนร่วมของผู้ปฏิบัติงานในมหาวิทยาลัย ทั้งนี้สำนักดิจิทัล เทคโนโลยี ซึ่งเป็นส่วนงานสังกัดมหาวิทยาลัยศิลปากร จึงพึงปฏิบัติตามวัตถุประสงค์ของมหาวิทยาลัย (มาตรา 7 มาตรา 8 และมาตรา 9 แห่งพระราชบัญญัติ มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2559)

การเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) เป็นวิธีหนึ่งทางการศึกษาที่มหาวิทยาลัยศิลปากรได้นำมาใช้ในการจัดให้เป็นทางเลือกในการเรียนเสริมของนักศึกษา เพื่อให้ศึกษาได้ด้วยตนเอง โดยนำเทคโนโลยีมัลติมีเดียมาใช้ในการสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสถานการณ์ปัจจุบันของมหาวิทยาลัยศิลปากร พบว่ามีการใช้งานระบบการเรียนการสอนบนเครือข่ายหรือการเรียนการสอนออนไลน์จำนวนมากขึ้น เนื่องจากมีความสะดวกและสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา โดยนักศึกษาสามารถทบทวนเนื้อหาบทเรียนได้ตามความถนัดและความสนใจของตนเอง สอดคล้องกับ ปีทมา นพรัตน์ (2548: 15) กล่าวว่า การใช้ e-Learning นับเป็นวิธีทางอย่างหนึ่งในการเพิ่มศักยภาพการเรียนการสอน โดยการใช้วิวัฒนาการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้เกิดประสิทธิภาพ ประสิทธิผลในการศึกษา การเรียนรู้แบบออนไลน์ หรือ e-Learning เป็นการศึกษาเรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต (Internet) หรืออินทราเน็ต (Intranet) เป็นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ผู้เรียนจะได้เรียนตามความสามารถและความสนใจของตน โดยเนื้อหาของบทเรียนซึ่งประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอและมัลติมีเดียอื่น ๆ จะถูกส่งไปยังผู้เรียนผ่าน Web Browser โดยผู้เรียน ผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียนทุกคน สามารถติดต่อ ปรึกษา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันได้ เช่นเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนปกติ โดยอาศัยเครื่องมือการติดต่อ สื่อสารที่ทันสมัย (e-Mail, Web

board, Chat) จึงเป็นการเรียนสำหรับทุกคน เรียนได้ทุกเวลา และทุกสถานที่ (Learn for all : Anyone, Anywhere and Anytime) ซึ่งคุณสมบัติของบทเรียนที่นำเสนอผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ นั้น มีข้อดีคือ สามารถทำการแก้ไขปรับปรุงบทเรียนให้ทันสมัยได้ทันที สามารถนำเสนอบทเรียนแก่ผู้เรียนได้ตลอดเวลา สามารถให้การโต้ตอบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและโปรแกรมการเรียน สามารถเก็บข้อมูล และผลการเรียนเพื่อการเรียกดูจากผู้เรียนและผู้สอน อีกทั้งยังสามารถอำนวยความสะดวกในการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนได้ตลอดเวลา (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2547: 12) ซึ่งในปัจจุบันมีการประยุกต์ระบบการบริหารจัดการเรียนรู้ (Learning Management System-LMS) เข้ามาใช้ร่วมกับการเรียนการสอนบนเว็บ ซึ่งระบบบริหารจัดการเรียนรู้นั้น มีการเชื่อมโยงระบบฐานข้อมูลผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ มีการอำนวยความสะดวกในการนำเสนอสาระบทเรียน การติดตามผลการเรียน การประเมินผล และการลงทะเบียน เป็นต้น แต่การใช้ e-Learning อย่างเดียวยังไม่อาจส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะที่พึงประสงค์ จึงจำเป็นต้องมีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการฝึกทักษะกระบวนการคิด มาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนผ่าน e-Learning

จากความเป็นมา ความจำเป็น และความสำคัญดังกล่าว ในฐานะผู้ปฏิบัติงาน ที่รับผิดชอบการผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้งานบนระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากรโดยตรง มีความสนใจในการเขียนคู่มือเกี่ยวกับการผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้งานบนระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากรขึ้น เพื่อใช้เป็นเอกสารประกอบการปฏิบัติงานการผลิตสื่อการเรียนการสอน เพื่อให้บุคลากรหรือเจ้าหน้าที่ที่สามารถปฏิบัติงานแทนกันได้ ส่งผลต่อภาพลักษณ์ที่ดีของสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากรต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของคู่มือ

- 2.1 เพื่อใช้เป็นเอกสารประกอบการปฏิบัติงานผลิตสื่อการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอน
- 2.2 เพื่อใช้เป็นเครื่องมือให้บุคลากรหรือเจ้าหน้าที่สามารถปฏิบัติงานแทนกันได้เป็นมาตรฐานเดียวกัน

3. ประโยชน์ที่ได้รับ

- 3.1 สามารถใช้เป็นเอกสารประกอบในการปฏิบัติงานการผลิตสื่อการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอน
- 3.2 บุคลากรหรือเจ้าหน้าที่สามารถปฏิบัติงานแทนกันได้เป็นมาตรฐานเดียวกัน

4. ขอบเขตของคู่มือ

คู่มือฉบับนี้ ได้กล่าวถึงขั้นตอนการผลิตสื่อการเรียนการสอน ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาตั้งแต่ขั้นตอนการจัดทำโครงการรับสมัครอาจารย์ การติดต่อประสานงานกับอาจารย์ การวิเคราะห์และออกแบบเนื้อหาบทเรียน การจัดทำสื่อบนโปรแกรมออกแบบสื่อ การนำสื่อขึ้นระบบ e-Learning ของฝ่ายนวัตกรรมและวิชาการ สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี โดยนำเนื้อหาของอาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการผลิตสื่อ ไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนให้แก่อาจารย์และนักศึกษา

5. คำจำกัดความ

มหาวิทยาลัย	หมายความว่า	มหาวิทยาลัยศิลปากร
สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี	หมายความว่า	สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร
หัวหน้าฝ่าย	หมายความว่า	หัวหน้าฝ่ายนวัตกรรมและวิชาการ สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร
หัวหน้างาน	หมายความว่า	หัวหน้างานนวัตกรรมการเรียนการสอน ฝ่ายนวัตกรรมและวิชาการ สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์	หมายความว่า	อาจารย์มหาวิทยาลัยศิลปากร
นักศึกษา	หมายความว่า	นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร
TA	หมายความว่า	Teacher Assistant ผู้ทำหน้าที่ติดต่อประสานงานกับอาจารย์
ID	หมายความว่า	Instructional Design ผู้ทำหน้าที่วิเคราะห์และออกแบบเนื้อหาบทเรียนในรายวิชาที่รับผิดชอบ
กราฟิก	หมายความว่า	การออกแบบชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ประกอบในสื่อการเรียนการสอนที่ผลิต
Moodle LMS	หมายความว่า	ระบบบริหารจัดการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ให้มีบรรยากาศเหมือนเรียนในห้องเรียน
SU e-Learning	หมายความว่า	ระบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร
MOOC	หมายความว่า	Massive Open Online Courseware คือหลักสูตรที่เรียนออนไลน์จากระบบที่เปิดให้ใช้งานฟรี และรองรับผู้เรียนจำนวนมาก

สื่อการเรียนการสอน	หมายความว่า	สื่อรายวิชาที่ผลิตจากเนื้อหาที่ได้รับจากอาจารย์แต่ละ คณะที่เข้าร่วมโครงการผลิตสื่อประจำปี
สื่อการเรียนการสอน ออนไลน์	หมายความว่า	สื่อรายวิชาที่อยู่บนระบบ SU e-Learning
แบบประเมินออนไลน์	หมายความว่า	แบบประเมินที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต สร้างด้วยโปรแกรม Google Forms

บทที่ 2

โครงสร้างองค์กร และบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ

1. ประวัติความเป็นมาขององค์กร

ความต้องการสารสนเทศหรือผลจากการประมวลสารสนเทศทุกที่ทุกเวลาส่งผลให้วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการเข้าถึงข้อมูลที่หลากหลาย ทั้งรูปแบบ รูปลักษณะอุปกรณ์เข้าถึง ซึ่งความหลากหลายนี้เอง ทำให้เกิดปัญหาในระดับการใช้งานส่วนบุคคลหลากหลายลักษณะตามไปด้วย ดังนั้นสำนักดิจิทัลเทคโนโลยีจึงได้ตั้งจุดให้บริการแก้ปัญหาและให้คำปรึกษา ในรูปแบบมาตรฐานของอุตสาหกรรมบริการ รวมถึงการเก็บข้อมูลปัญหาที่พบและเกิดขึ้น เพื่อนำมาวิเคราะห์และแก้ปัญหาเหล่านั้นในระยะยาว นอกจากนี้สำนักดิจิทัลเทคโนโลยีได้ดำเนินการตามนโยบายด้านเทคโนโลยีของรัฐบาลโดยกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมที่มีนโยบายให้หน่วยงานให้บริการทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของภาครัฐ จัดทำนโยบายและแนวปฏิบัติในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยด้านสารสนเทศ เพื่อให้การดำเนินการบริการต่าง ๆ ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความมั่นคงปลอดภัยและเชื่อถือได้ด้วยบริการที่สะท้อนและปรับเปลี่ยนให้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สำนักดิจิทัลเทคโนโลยีพร้อมสนับสนุนการดำเนินการของมหาวิทยาลัยศิลปากรเพื่อไปสู่เป้าหมายร่วมกัน

ศูนย์คอมพิวเตอร์ ได้รับอนุมัติจัดตั้งอย่างเป็นทางการ เมื่อปี พ.ศ. 2533 โดยได้เปลี่ยนชื่อหน่วยงานเป็น สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร เมื่อปีพ.ศ. 2562 โดยมีภารกิจหลักในการให้บริการเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย บริการทางด้านห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อใช้เป็นสถานที่ฝึกประสบการณ์ให้แก่นักศึกษาด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย นอกจากนี้สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี ยังให้บริการพัฒนาระบบงานคอมพิวเตอร์และระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานของมหาวิทยาลัย พร้อมทั้งส่งเสริมการผลิตสื่อการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีหน้าที่ในการฝึกอบรมทางด้านวิชาการให้แก่บุคลากรของมหาวิทยาลัย การให้บริการด้านระบบเครือข่าย ตลอดจนการวิเคราะห์ข้อมูลและตรวจกระดาษคำตอบด้วยระบบคอมพิวเตอร์แก่ส่วนราชการและหน่วยงานต่าง ๆ ตลอดจนดำเนินการวิจัยในด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชน โดยสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี ได้ให้บริการดังกล่าวในทุกวิทยาเขตของมหาวิทยาลัย ได้แก่ วิทยาเขตวังท่าพระ สำนักงานอธิการบดีตลิ่งชัน วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ และวิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

รายนามผู้อำนวยการสำนักดิจิทัลเทคโนโลยีตั้งแต่เริ่มก่อตั้งจนถึงปัจจุบัน

พ.ศ. 2533 - 2543	ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุจิรา พิพิธพจนการณ
พ.ศ. 2543 - 2551	รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัตชนวงศ์
พ.ศ. 2551 - 2555	อาจารย์รวิทัต ภูหล้า
พ.ศ. 2555 - 2563	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฉัตรชัย เผ่าทองจีน
พ.ศ. 2563 - ปัจจุบัน	อาจารย์ ดร.สุภาพ เกิดแสง

2. ปรัชญา ปณิธาน วิสัยทัศน์ พันธกิจ ค่านิยม

ปรัชญา

ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นกลไกพื้นฐานในการขับเคลื่อนองค์กร

ปณิธาน

มุ่งมั่นสร้างสรรค์บริการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณภาพตอบสนองต่อความต้องการของมหาวิทยาลัย

วิสัยทัศน์

สำนักดิจิทัลเทคโนโลยีเป็นองค์กรแห่งความเป็นเลิศด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

พันธกิจ

1. ให้บริการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ทันสมัยเพื่อการสนับสนุนงานด้านการเรียนการสอนและการวิจัยของมหาวิทยาลัย
2. ให้บริการและสนับสนุนการใช้งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการสนับสนุนงาน ด้านบริหารจัดการของมหาวิทยาลัย
3. สนับสนุนการค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานวิจัยของศูนย์คอมพิวเตอร์ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาผลงานไปประยุกต์ใช้งานในภารกิจต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย
4. ให้บริการทางวิชาการแก่สังคมเพื่อเสริมสร้าง ความเข้มแข็งแก่ชุมชนในด้านการพัฒนาและการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ พร้อมทั้งสนับสนุนงานบริการวิชาการแก่สังคมของมหาวิทยาลัย
5. สนับสนุน สืบสาน ทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารร่วมกับภูมิศาสตร์สารสนเทศในการดำเนินกิจกรรม

ค่านิยม

DRIVE

D (Digital Technology) : มีความเป็นเลิศด้านดิจิทัลเทคโนโลยี

R (Responsibility) : มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่และการทำงานด้วยจิตบริการ

I (Innovation & Intelligence) : มีความคิดสร้างสรรค์ สร้างนวัตกรรมและองค์ความรู้

V (Vision & Visibility) : มีวิสัยทัศน์การทำงานที่ก้าวไกล

E (Excellence & Expertise & Ethic & Efficiency & Engagement) : ทำงานร่วมกันด้วยความเชี่ยวชาญอย่างมีประสิทธิภาพมีคุณธรรมและจริยธรรม

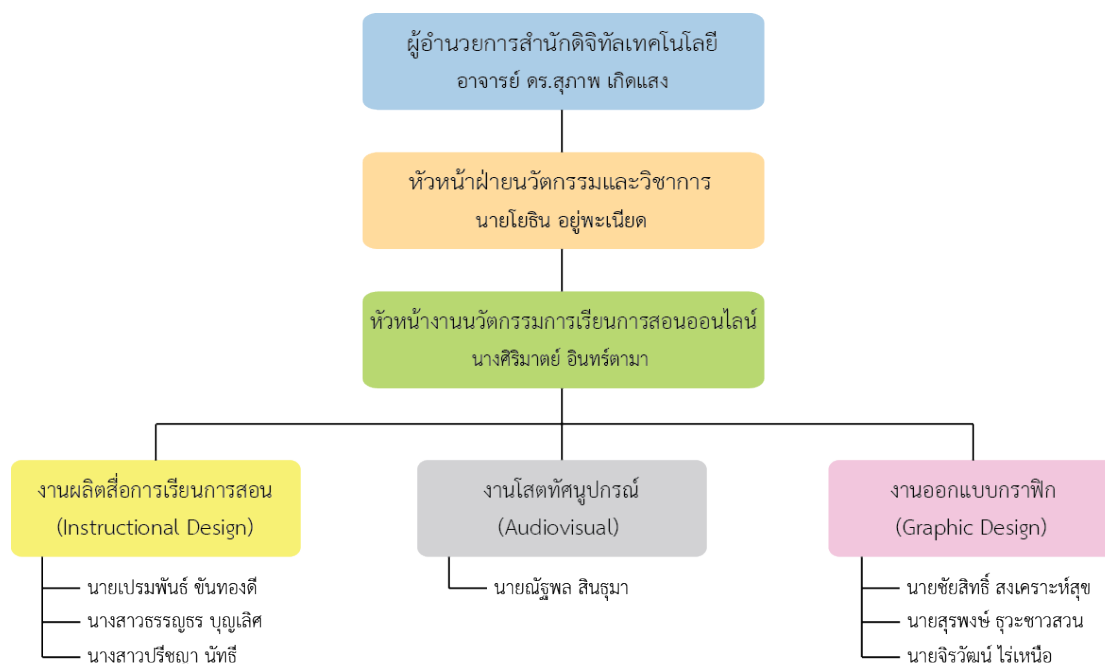
3. โครงสร้างการบริหารองค์กร

3.1 โครงสร้างการบริหารสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร



ภาพที่ 2.1 แสดงโครงสร้างการบริหารสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร

3.2 โครงสร้างอัตรากำลังบุคลากรงานนวัตกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ ฝ่ายนวัตกรรมและ
วิชาการ สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร



ภาพที่ 2.2 แสดงโครงสร้างอัตรากำลังบุคลากรงานนวัตกรรมการเรียนการสอนออนไลน์
ฝ่ายนวัตกรรมและวิชาการ สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร



อาจารย์ ดร.สุภาพ เกิดแสง
ผู้อำนวยการสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี



นายโยชิน อยู่พะเนียด
หัวหน้าฝ่ายนวัตกรรมและวิชาการ



นางศิริมาตย์ อินทร์ตามา
หัวหน้างานนวัตกรรมการเรียนการสอนออนไลน์



นางศิริมาตย์ อินทร์ตามา
หัวหน้างานนวัตกรรมการเรียนการสอนออนไลน์



นายเปรมพันธ์ ชันทองดี
งานผลิตสื่อการเรียนการสอน



นางสาวธรรณธร บุญเลิศ
งานผลิตสื่อการเรียนการสอน



นางสาวปรีชญา นัทธี
งานผลิตสื่อการเรียนการสอน



นายณัฐพล สินธูมา
งานไอศทัตศนุปรกรณ์



นายชัยสิทธิ์ สงเคราะห์สุข
งานออกแบบกราฟิก



นายสุรพงษ์ ชูะชาวสวน
งานออกแบบกราฟิก



นายจิรวัดน์ ไร่เหนือ
งานออกแบบกราฟิก

4. บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ

4.1 บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร

4.1.1 สำนักงานสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มีทั้งหมดจำนวน 3 กลุ่มงาน ประกอบด้วย กลุ่มงานบริหารจัดการทั่วไป กลุ่มงานแผนและประกันคุณภาพ และกลุ่มงานการเงินบัญชีและพัสดุ มีจำนวนบุคลากรทั้งสิ้น 14 คน โดยมีบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบงานด้านต่าง ๆ ภายในสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี ได้แก่ งานสารบรรณ งานจัดทำเอกสาร งานบริหารบุคคล งานการเงินและพัสดุ งานวางแผนและงบประมาณ งานด้านประชาสัมพันธ์ ตลอดจนงานบริหารจัดการระบบประกันคุณภาพของศูนย์คอมพิวเตอร์ทุกวิทยาเขต โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาปรับปรุงกระบวนการทำงานภายในศูนย์คอมพิวเตอร์ให้มีประสิทธิภาพ ติดตามและประเมินผลการดำเนินงานขององค์กร

4.1.2 ฝ่ายบริการและพัฒนาดิจิทัลเทคโนโลยี มีทั้งหมดจำนวน 2 กลุ่มงาน ประกอบด้วย กลุ่มงานบริหารระบบและเครือข่ายดิจิทัลเทคโนโลยี กลุ่มงานพัฒนาระบบดิจิทัลเทคโนโลยี มีจำนวนบุคลากรทั้งสิ้น 15 คน โดยมีบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบดูแลระบบเครือข่ายของมหาวิทยาลัยทุกวิทยาเขต การบริหารจัดการ Server เช่น ระบบเมล ระบบฐานข้อมูล ตลอดจนการบำรุงรักษาอุปกรณ์เครือข่ายหลักของมหาวิทยาลัย ให้สามารถใช้งานได้อย่างปกติ อีกทั้งการวิเคราะห์ระบบงานและพัฒนาโปรแกรม เช่น ระบบทะเบียนนักศึกษา ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงาน ให้คำปรึกษาและช่วยแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการใช้งานระบบสารสนเทศแก่เจ้าหน้าที่ประจำหน่วยงานต่าง ๆ

4.1.3 ฝ่ายบริการดิจิทัลเทคโนโลยี มีทั้งหมดจำนวน 3 กลุ่มงาน ประกอบด้วย กลุ่มงานบริการกรุงเทพฯ (วังท่าพระ ตลิ่งชัน เมืองทอง) กลุ่มงานบริการเพชรบุรี กลุ่มงานบริการสนามจันทร์ มีจำนวนบุคลากรทั้งสิ้น 16 คน โดยมีบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบดูแลห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์สำหรับการเรียนการสอน การอบรมสัมมนา การศึกษาวิจัย และการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองของนักศึกษา และการบริการที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และการให้บริการพิมพ์งานสำหรับนักศึกษา และประสานงานวิทยาเขตทุกฝ่ายของหน่วยงานให้บริการติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ บำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ วังท่าพระ สำนักงานอธิการบดีตลิ่งชัน ให้บริการเครือข่าย ติดตั้งสายสัญญาณ ติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อใช้งานเครือข่าย

4.1.4 ฝ่ายนวัตกรรมและวิชาการ มีทั้งหมดจำนวน 4 กลุ่มงาน ประกอบด้วย กลุ่มงานนวัตกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ กลุ่มงานนวัตกรรมและวิจัย กลุ่มงานบริการวิชาการและฝึกอบรม กลุ่มงานสารสนเทศภูมิศาสตร์ มีจำนวนบุคลากรทั้งสิ้น 17 คน โดยมีบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ งานรับสมัครนักศึกษาโครงการต่าง ๆ งานสนับสนุนเชิงเทคนิค งานฝึกอบรม งานจัดทำเว็บไซต์ งานบริการตรวจสอบข้อสอบด้วยเครื่องตรวจข้อสอบ งานวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ และให้คำปรึกษาเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ การผลิตสื่อการสอนและดูแลระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัย

ให้บริการด้านสื่อการสอนและให้คำปรึกษาด้านเทคโนโลยีการผลิตสื่อการสอนทุกประเภทแก่นักศึกษา อาจารย์ และบุคลากรของมหาวิทยาลัย อีกทั้งสร้างเครือข่ายด้านระบบสารสนเทศ ภูมิศาสตร์ระหว่างมหาวิทยาลัยศิลปากรกับหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน จัดการข้อมูล การวางแผน และดำเนินการกับฐานข้อมูลของแต่ละชุมชนทางภูมิภาคตะวันตก

4.2 ภารกิจของงานในฝ่ายนวัตกรรมและวิชาการ

มีหน้ารับผิดชอบหลักได้แก่ งานรับสมัครนักศึกษาโครงการต่าง ๆ งานสนับสนุนเชิงเทคนิค งานฝึกอบรม งานจัดทำเว็บไซต์ งานบริการตรวจสอบข้อสอบด้วยเครื่องตรวจข้อสอบ งานวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ และให้คำปรึกษาเกี่ยวกับซอฟต์แวร์

รับผิดชอบด้านการผลิตสื่อการสอนและดูแลระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร ให้บริการด้านสื่อการสอนและให้คำปรึกษาด้านเทคโนโลยีการผลิตสื่อการสอนทุกประเภทแก่นักศึกษา อาจารย์ และบุคลากรของมหาวิทยาลัย

4.3 บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของ นางศิริมาตย์ อินทร์ตามา ตำแหน่งนักเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับปฏิบัติการ

4.3.1 ด้านแผนงาน

- หัวหน้างานนวัตกรรมการเรียนการสอน โดยรับนโยบายจากหัวหน้าฝ่าย และผู้บริหาร เพื่อดำเนินการวางแผน ติดตามผลการดำเนินงานภายในฝ่าย

- ตรวจสอบคุณภาพสื่อการเรียนการสอน e-Learning จากบุคลากรของฝ่าย ก่อนนำขึ้นระบบให้อาจารย์และนักศึกษาใช้งาน ตลอดจนดูแลบริหารงานทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับฝ่าย

- ควบคุมดูแลการปฏิบัติงานของบุคลากรงานนวัตกรรมการเรียนการสอนออนไลน์

- วิทยากรบรรยายแนะนำภาพรวมของฝ่าย ให้แก่คณะศึกษาดูงานจากหน่วยงานหรือสถาบันต่าง ๆ ที่ขอเข้าศึกษาดูงาน

4.3.2 ด้านการผลิตสื่อ e-Learning

- งาน TA (Teacher Assistant) ประจำคณะศึกษาศาสตร์ ทำหน้าที่ติดต่อประสานงานกับอาจารย์ในคณะศึกษาศาสตร์

- งาน ID (Instructional Design) ทำหน้าที่วิเคราะห์และออกแบบสื่อในรายวิชาที่เข้าร่วมโครงการผลิตสื่อสำหรับใช้งานบนระบบ e-Learning คณะศึกษาศาสตร์

- งานผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์สำหรับอาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ที่เข้าร่วมโครงการผลิตสื่อ e-Learning

- งานดูแลรายวิชาของคณะศึกษาศาสตร์ในระบบ LMS หลังผลิตสื่อแล้วเสร็จ
- ให้คำปรึกษาและแนะนำการใช้งานระบบ e-Learning แก่อาจารย์ นักศึกษาและ

บุคลากร

- แก้ไขปัญหาการเข้าใช้งานระบบ e-Learning แก่อาจารย์และนักศึกษา

4.3.3 ด้านการประชาสัมพันธ์

- ประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ e-Learning ให้กับนักศึกษาและอาจารย์ใน

มหาวิทยาลัย

- เข้าร่วมงานสัมมนา และออกบูธประชาสัมพันธ์ เพื่อเผยแพร่ผลงานด้าน e-Learning

ของมหาวิทยาลัย

- Admin ดูแล Fanpage Facebook : e-Learning ม.ศิลปากร เพื่อประชาสัมพันธ์

ข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับงาน e-Learning และงานทางด้านการเรียนการสอนออนไลน์ต่าง ๆ

4.3.4 ด้านการฝึกอบรม

- วิทยากร และผู้ช่วยวิทยากรฝึกอบรมการใช้งานระบบ e-Learning ให้กับอาจารย์

ในมหาวิทยาลัย

- วิทยากรบรรยายรายวิชา 468101 นวัตกรรม เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร (เรื่อง การสร้างเว็บไซต์เพื่อการศึกษา)

- วิทยากรฝึกอบรมการใช้งาน Google Apps for Education (G Suite) เช่น

Google Sites, Google Classroom, Google Form เป็นต้น

- วิทยากรและผู้ช่วยวิทยากร ฝึกอบรมโครงการบริการวิชาการประจำปี

4.4.5. งานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

- คณะกรรมการโครงการต่าง ๆ
- ควบคุมการฝึกงานของนักศึกษาฝึกงาน
- งานต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

ภาระงานหลัก

1. งานด้านการบริหาร วางแผน ติดตามผลการดำเนินงาน ตรวจสอบคุณภาพสื่อ
2. งานด้านการผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ ผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์เพื่อใช้งานบนระบบ e-Learning และผลิตสื่อรูปแบบ MOOC ให้กับอาจารย์ภายในมหาวิทยาลัยศิลปากร
3. งานด้านการบริการ การใช้งานระบบ SU e-Learning ดูแลระบบการเรียนการสอนออนไลน์ SU e-Learning ให้กับอาจารย์ และนักศึกษาภายในมหาวิทยาลัยศิลปากร ตลอดจนให้คำแนะนำ/ปรึกษาการแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนออนไลน์แก่อาจารย์ นักศึกษา และบุคลากรของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาระงานรอง

งานด้านฝึกอบรม เป็นวิทยากรและผู้ช่วยวิทยากรฝึกอบรมสำหรับบุคลากรภายในและภายนอกหน่วยงาน งานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

4.4 ผลงานเชิงพัฒนาของนางศิริมาตย์ อินทร์ตามา ตำแหน่งนักเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับปฏิบัติการ

4.4.1 ผลงานวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบกรณีศึกษา ที่มีต่อความสามารถ ในการแก้ปัญหาการออกแบบสื่อการศึกษา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

4.4.2 ผู้ปฏิบัติงานการผลิตสื่อการเรียนการสอนรายวิชาของคณะศึกษาศาสตร์ เพื่อใช้งานบนระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

4.4.3 ผู้ปฏิบัติงานสร้างสื่อการเรียนการสอนออนไลน์บนระบบ ThaiMOOC รายวิชา SU008 พลเมืองดิจิทัล รายวิชา SU009 มนุษย์กับศิลปะ รายวิชา SU010 ศิลปะศิลปากร รายวิชา SU012 การออกแบบระบบการสอนทางเทคโนโลยีการศึกษา รายวิชา SU013 วิจัยทางเทคโนโลยีการศึกษา รายวิชา SU014 เทคโนโลยีกับการศึกษาร่วมสมัย รายวิชา SU015 สื่อสมัยใหม่ เพื่อการเรียนรู้ และรายวิชาอื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

4.4.4 วิทยากรอบรมหลักสูตร การใช้งาน Google Classroom

4.4.5 วิทยากรอบรมหลักสูตร การใช้งาน Google Sites

4.4.6 วิทยากร และผู้ช่วยวิทยากรอบรมหลักสูตร การใช้งานระบบ Moodle LMS สำหรับอาจารย์มหาวิทยาลัยศิลปากร

4.4.7 วิทยากรอบรมหลักสูตร การใช้งานระบบ Moodle LMS สำหรับอาจารย์วิทยาลัยสารพัดช่างนครปฐม

4.4.8 วิทยาการอบรมหลักสูตร การใช้งานระบบ Moodle LMS สำหรับอาจารย์
โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์

4.4.9 วิทยาการอบรมหลักสูตร การใช้งานระบบ Moodle LMS สำหรับนักศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

4.4.10 วิทยาการอบรมหลักสูตร การสร้างสื่อด้วยโปรแกรม Lecture Maker สำหรับ
บุคลากรทางการศึกษา

4.4.11 วิทยาการอบรมหลักสูตร การสร้างผลงานการนำเสนอด้วยโปรแกรม Prezi
สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

4.4.12 วิทยาการบรรยายรายวิชา 468101 นวัตกรรม เทคโนโลยีสารสนเทศและการ
สื่อสารทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หัวข้อการสร้างเว็บไซต์เพื่อการศึกษา

4.4.13 วิทยาการบรรยายรายวิชา 468305 คอมพิวเตอร์ช่วยสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร หัวข้อการผลิตสื่อ CAI

4.4.14 ผู้วิจัยร่วม หัวข้อการศึกษาการรับรู้และพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนแบบเปิด
เพื่อมวลชนของ ThaiMOOC โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย เพื่อพัฒนารายวิชาที่ส่งเสริมการ
เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4.4.15 คณะกรรมการบริหารสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร

4.4.16 ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาโท

4.4.17 จัดทำคู่มือการปฏิบัติงานเรื่อง การผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้งานบน
ระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับร่าง

บทที่ 3

หลักเกณฑ์และวิธีการปฏิบัติงาน

คู่มือปฏิบัติงานเรื่อง การผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้งานบนระบบ e-Learning สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากรฉบับนี้ มีหลักเกณฑ์และวิธีการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักเกณฑ์การออกแบบ
2. จริยธรรมทางวิชาชีพ
3. หลักการปฏิบัติงาน PDCA
4. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักเกณฑ์การออกแบบ

ก่อนการออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้ในแต่ละประเภท ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ เพื่อให้ได้สื่อการเรียนรู้อย่างเหมาะสมต่อกระบวนการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่ง Praphaporn Laopidet (2020) ได้กล่าวถึงหลักการออกแบบสื่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1) หลักการออกแบบสื่อการเรียนการสอน

หลักการออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้ประกอบด้วย 9 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ได้รับความสนใจ (Gain Attention)

สื่อการเรียนรู้ ต้องมีลักษณะที่ได้รับความสนใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความต้องการที่จะเรียน สิ่งที่ต้องพิจารณาเพื่อได้รับความสนใจของผู้เรียน มีดังนี้

- 1) ใช้กราฟิกเกี่ยวข้องกับส่วนเนื้อหา ควรมีขนาดใหญ่ ชัดเจน ไม่ซับซ้อน
- 2) ใช้ภาพเคลื่อนไหว (Animation) หรือเทคนิคอื่น ๆ เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวที่ควรสั้นและง่าย
- 3) ควรใช้สีเข้าช่วยโดยเฉพาะสีเขียว น้ำเงินหรือสีเข้มอื่น ๆ ที่ตัดกับพื้นชัดเจน เนื่องจากการออกแบบจะใช้พื้นหลังสีอ่อนเพื่อความสบายตา ดังนั้นจึงใช้สีตัวอักษรสีเข้มมาตัดเพื่อความเด่นชัด การใช้ตัวอักษรสีโทนเย็น เช่น สีเขียว สีน้ำเงิน จะทำให้อ่านง่ายสบายตา แต่ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับสีพื้นหลังด้วยเช่นกัน

- 4) ใช้เสียงให้สอดคล้องกับกราฟิก
- 5) กราฟิกควรจะใช้เทคนิคที่แสดงผลได้อย่างรวดเร็ว
- 6) กราฟิกที่ใช้ต้องเกี่ยวข้องกับเนื้อหาและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน



หัวข้อ 1



บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโยคะ

หัวข้อ 2



บทที่ 2 หลักการเบื้องต้นในการฝึกโยคะ

ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างการออกแบบโดยใช้ตัวอักษรสีเขียวและสีน้ำเงิน

ขั้นตอนที่ 2 แจ้างวัตถุประสงค์ (Specify Objectives)

การแจ้างวัตถุประสงค์แก่ผู้เรียน เพื่อเป็นการให้ผู้เรียนได้ทราบถึงเป้าหมายในการเรียนหรือสิ่งที่ผู้เรียนสามารถทำได้หลังจากที่เรียนจบบทเรียน สิ่งที่ต้องพิจารณาในการแจ้างวัตถุประสงค์ มีดังนี้

- 1) ใช้คำสั้น ๆ และเข้าใจได้ง่าย
- 2) หลีกเลียงคำที่ยังไม่เป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป
- 3) ไม่ควรกำหนดวัตถุประสงค์หลายข้อเกินไปในเนื้อหาแต่ละส่วน
- 4) ผู้เรียนควรมีโอกาสที่จะทราบว่าหลังจบบทเรียนเขาสามารถนำไปใช้ทำอะไรได้บ้าง
- 5) หากบทเรียนนั้นยังมีบทเรียนย่อย ๆ ควรแจ้างจุดประสงค์กว้าง ๆ และแจ้าง

จุดประสงค์เฉพาะส่วนของบทเรียนย่อย

468 310 เทคนิคการนำเสนอและการจัดนิทรรศการ
Presentation Techniques and Exhibition

วัตถุประสงค์ของนิทรรศการ

1. เพื่อดำยทอดประสบการณ์ ความรู้ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ
2. เพื่อสร้างความประทับใจ ให้ผู้ชมเกิดความเลื่อมใสศรัทธา
3. เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมหรือกลุ่มเป้าหมายเปลี่ยนแปลงทัศนคติไปตามวัตถุประสงค์ขององค์กร
4. เพื่อการประชาสัมพันธ์หรือสร้างภาพพจน์ที่ดีของบุคลากร องค์กร หรือหน่วยงาน
5. เพื่อสร้างความบันเทิง
6. เพื่อเป็นการประเมินประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานโดยรวมของหน่วยงานหรือองค์กรที่เป็นเจ้าของนิทรรศการแต่ละครั้ง

พศ.ดร.นันทน์ เรืองฤกษ์ Copyright © 2017, ETM. Silpakorn University, All Rights Reserved.

ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างการแจ้างวัตถุประสงค์ในเนื้อหาบทเรียน

ขั้นตอนที่ 3 ทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge)

ลักษณะของการทวนความรู้เดิมของผู้เรียน เป็นการทบทวนหรือการเชื่อมโยงระหว่างความรู้เดิม เพื่อเชื่อมกับความรู้ใหม่ สิ่งที่จะต้องพิจารณาในการทบทวนความรู้เดิม มีดังนี้

1) ไม่ควรคาดเดาเอาว่าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานก่อนแล้วจึงมาศึกษาเนื้อหาใหม่ ควรมีการทดสอบหรือให้ความรู้เพื่อเป็นการทบทวนให้พร้อมที่จะรับความรู้ใหม่

2) การทดสอบหรือทบทวนควรให้กระชับและตรงตามวัตถุประสงค์

3) ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนออกจากแบบทดสอบหรือเนื้อหาใหม่เพื่อไปทบทวนได้ตลอดเวลา

4) หากไม่มีการทดสอบ ควรมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนหรือศึกษาในสิ่งที่เกี่ยวข้อง

1. Basic techniques of weighing, mixing, measuring, calculation

Weighing and Measuring (HTML)

ประกาศ!! ให้นศ. ทำแบบทดสอบ เพื่อเป็นคะแนน attention ของปฏิบัติการครั้งที่ 1

****หากไม่ตอบคำถาม หรือไม่ทำจะไม่ได้คะแนน attention ในหัวข้อนี้**

 **ทำแบบทดสอบที่นี่!!**

 เอกสารประกอบการบรรยายหัวข้อการคำนวณ

 วีดิโอการบรรยายหัวข้อการคำนวณ

ให้นศ. อ่านเอกสารประกอบการบรรยายและดูวีดิโอการบรรยายหัวข้อการคำนวณมาก่อนเข้าปฏิบัติการ (วันที่ 17 ธค 63) ถ้า นศ. มีคำถาม อาจารย์จะตอบข้อซักถามในวันปฏิบัติการ

ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างการทดสอบก่อนเรียน

ขั้นตอนที่ 4 การเสนอเนื้อหา (Present New Information)

การเสนอเนื้อหาใหม่เป็นการนำเสนอเนื้อหาโดยใช้ตัวกระตุ้นที่เหมาะสม เป็นสิ่งสำคัญ สำหรับการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งที่จะต้องพิจารณาในการนำเสนอเนื้อหาใหม่ มีดังนี้

- 1) ใช้ภาพหนึ่งประกอบการเสนอเนื้อหา โดยเฉพาะส่วนเนื้อหาที่สำคัญ
- 2) พยายามใช้ภาพเคลื่อนไหวในเนื้อหาที่ยาก และที่มีการเปลี่ยนแปลงตามลำดับใช้ แผนภูมิ แผนภาพ แผนสถิติ สัญลักษณ์หรือภาพเปรียบเทียบประกอบเนื้อหา
- 3) ในเนื้อหาที่ยากและซับซ้อนให้เน้นข้อความสำคัญ ซึ่งอาจเป็นการตีกรอบ ชีตเส้นใต้ การกระพริบ การทำสีให้เด่น



459/347 Exercise for Elderly and Pregnant Women
การออกกำลังกายสำหรับผู้สูงอายุและสตรีมีครรภ์

1. การเปลี่ยนแปลงของร่างกายในผู้สูงอายุ
ผู้สูงอายุจะมีการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย ระบบต่างๆทำงานได้ลดลง ส่งผลให้ร่างกายเสื่อมถอยลงดังนี้

1. ผิวหนัง
ผิวหนังขาดการดึงตัว ไขมันใต้ผิวหนังลดลงที่บริเวณใบหน้าและหลังมือ แต่เพิ่มขึ้นบริเวณหน้าท้องและต้นขา บริเวณที่ไขมันลดลงจะทำให้ผิวหนังได้รับอันตรายได้ง่าย รวมทั้งการกดทับเส้นเลือดฝอยใต้ผิวหนังจะหนา ทำให้การซึมผ่านของออกซิเจน และอาหารเข้าสู่เซลล์เนื้อเยื่อต่ำ ความแข็งแรงของผิวหนังลดลง แดงง่าย เทียบวัน ทำให้ผิวหนังแห้ง กระด้าง บางครั้งเป็นสาเหตุทำให้เกิดผื่นคัน ต่อมาเหงื่อทำงานลดลง ขับเหงื่อได้น้อย ทนต่อการเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิไม่ได้ดี เกิดความรู้สึกร้อนหนาวไม่คงที่




ภาพที่ 1 ผิวหนังผู้สูงอายุ
ที่มา : <https://www.thaihealth.or.th/>

Menu

อาจารย์ณาส นิลไพจิตร / อาจารย์กมลรัตน์ หุญส์ Copyright © 2020, IOL-BDT Silpakorn University, All Rights Reserved.

ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างการใช้ภาพหนึ่งประกอบการเนื้อหา

ขั้นตอนที่ 5 ขั้แนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning)

การชี้แนวทางการเรียนรู้ เป็นการใช้ในชั้นเรียนตามปกติ ซึ่งผู้สอนจะยกตัวอย่างหรือตั้งคำถามชี้แนะแบบกว้าง ๆ ให้แคบลง เพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์เพื่อค้นหาคำตอบ สิ่งที่จะต้องพิจารณาในการชี้แนวทางการเรียนรู้ มีดังนี้

- 1) แสดงให้ผู้เรียนได้เห็นถึงความสัมพันธ์ของเนื้อหาและช่วยให้เห็นสิ่งย่อนั้นมีความสัมพันธ์กับสิ่งใหม่อย่างไร
- 2) แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของสิ่งใหม่กับสิ่งที่ผู้เรียนมีความรู้หรือประสบการณ์มาแล้ว
- 3) พยายามให้ตัวอย่างที่แตกต่างกันออกไป เพื่อช่วยอธิบายความคิดใหม่ให้ชัดเจนขึ้น





ภาพที่ 1.3 ลิ้น

ที่มา : http://thanapom-lunseb.blogspot.com/2012/02/blog-post_24.html

(1) การรับรสของลิ้น เมื่ออาหารผ่านเข้าสู่ปาก ลิ้นจะมีต่อมลิ้มรส (Taste Buds) ทำหน้าที่เป็นตัวรับ (Receptor) ต่อมลิ้มรสมี 4 กลุ่มตามบริเวณต่าง ๆ ของลิ้นทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรส 4 ประเภท (ภาพที่ 1.3) คือ

รสหวาน

รสเค็ม

รสเปรี้ยว

รสจรม

รสหวาน (Sweet) เกิดจากโมเลกุลของสารที่มีหมู่ไฮดรอกซิล (Hydroxyl Group) (OH-) เช่น แซ็กคาริน (Saccharine) คลอโรฟอร์ม (Chloroform) น้ำตาล (Sugar) แอลกอฮอล์ (Alcohol) กรดอะมิโน (Amino Acid) คีโตน (Ketone) เป็นต้น สำหรับแซ็กคารินให้ความหวานมากกว่าน้ำตาลกลูโคสถึง 600 เท่า การรับรสหวานอยู่ที่ปลายลิ้น

วางแผนสบนกล่องหัวข้อ เพื่ออ่านรายละเอียดเพิ่มเติม

Copyright ©2020, IOL-BDT Silpakorn University, All Rights Reserved. อาจารย์กมลรัตน์ หนูสุวิ

ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างการแสดงถึงความสัมพันธ์ของเนื้อหา

ขั้นตอนที่ 6 กระตุ้นการตอบสนอง (Elicit Responses)

การกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองจากผู้เรียน เมื่อผู้เรียนได้รับการชี้แนะทางการเรียนรู้แล้ว ต้องมีการกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองโดยกิจกรรมต่าง ๆ สิ่งที่ต้องพิจารณาในการกระตุ้นการตอบสนองมีดังนี้













- 1) พยายามให้ผู้เรียนได้ตอบสนองด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งตลอดการเรียนรู้ เช่น การใช้กระดานสนทนา (Web board) ตอบโต้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- 2) ควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพิมพ์คำตอบหรือข้อความเพื่อสร้างความสนใจ แต่ก็ไม่ควรจะยาวเกินไป
- 3) ถามคำถามเป็นช่วง ๆ ตามความเหมาะสมของเนื้อหา เพื่อสร้างความคิดและจินตนาการของผู้เรียน

กระดานสนทนา: การสะท้อนการเรียนรู้การสอนในคาบนี้

กระบวนการที่ฉันเรียนของฉันเป็นอย่างไรบ้างวันนี้ ฉันชอบ/ไม่ชอบ

สะท้อนกลับมา...ได้ในทุกเรื่องค่ะ

แจ้งกระดาน

กระดาน	ถาม	ตอบ	ตอบครั้งสุดท้าย
จะพยายามหา VDO มาให้ดู นะคะ แล...	 อ.ดร.บัณฑิตกษณ์ สถาพรนานนท์	0	อ.ดร.บัณฑิตกษณ์ สถาพรนานนท์ Mon, 20 Jul 2020, 3:08 PM
ขอชมการเรียนในรูปแบบนี้ค่ะ	 08570168 แพรธา เนตรสุข	0	08570168 แพรธา เนตรสุข Mon, 20 Jul 2020, 1:12 AM
สนุกมากค่ะ	 08590015 จอมขวัญ บุญวิเศษย์	0	08590015 จอมขวัญ บุญวิเศษย์ Sun, 19 Jul 2020, 10:10 PM
ชอบมากครับ	 08590133 มโนชญ์ ทุมมานนท์	0	08590133 มโนชญ์ ทุมมานนท์ Sun, 19 Jul 2020, 10:01 PM
การเรียนในวันนี้...	 08590064 ทัดพร โพธิ์แดง	0	08590064 ทัดพร โพธิ์แดง Sun, 19 Jul 2020, 9:09 PM
ฉันชอบการเรียนแบบนี้	 08590054 ศศิธิชา สพัฒน์ผล	0	08590054 ศศิธิชา สพัฒน์ผล Sun, 19 Jul 2020, 6:17 PM
การเรียนในวันนี้	 08590149 วรดา เห่งสง	0	08590149 วรดา เห่งสง Sun, 19 Jul 2020, 4:39 PM
สนุกดีครับ	 08590151 วรชนัย ธรรมนิมิตโชค	0	08590151 วรชนัย ธรรมนิมิตโชค Sun, 19 Jul 2020, 4:04 PM
ฉันชอบการเรียนแบบนี้ :)	 08590027 ชนินสา อณะมาน	0	08590027 ชนินสา อณะมาน Sun, 19 Jul 2020, 3:36 PM
สนุกดีครับ	 08590071 ธนรินทร์ ทิพย์มงคลกุล	0	08590071 ธนรินทร์ ทิพย์มงคลกุล Sun, 19 Jul 2020, 3:33 PM
สะท้อนการเรียน	 08590021 ชญาดา ช่างช่าง	0	08590021 ชญาดา ช่างช่าง Sat, 18 Jul 2020, 11:37 PM
Happy~	 08590092 ปณิชา ไรจนชัยศรี	1	อ.ดร.บัณฑิตกษณ์ สถาพรนานนท์ Fri, 17 Jul 2020, 11:50 AM

ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างการใช้กระดานสนทนากระตุ้นให้เกิดการตอบสนองจากผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 7 ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback)

หลังจากที่ผู้เรียนได้รับการทดสอบความเข้าใจของตนในเนื้อหา รวมทั้งการกระตุ้นการตอบสนองแล้ว จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องให้ข้อมูลย้อนกลับ หรือ Feedback เพื่อแจ้งผลกลับไปยังผู้เรียนเกี่ยวกับความถูกต้องของการทำแบบทดสอบ ซึ่งการให้ผลย้อนกลับถือเป็นการเสริมแรงอย่างหนึ่ง การให้ข้อมูลย้อนกลับสามารถแบ่งขั้นตอนได้เป็น 4 ประเภทตามลักษณะที่ปรากฏได้ดังนี้

1) แบบไม่เคลื่อนไหว หมายถึง การเสริมแรงด้วยการแสดงคำ หรือข้อความ บอกความ ถูก หรือผิด และรวมถึงการเฉลย

2) แบบเคลื่อนไหว หมายถึงการเสริมแรงด้วยการแสดงกราฟิก เช่น ภาพหน้ายิ้ม หน้าเสียใจ หรือมีข้อความประกอบให้ชัดเจน

3) แบบโต้ตอบ หมายถึง การเสริมแรงด้วยการให้ผู้เรียนได้มีกิจกรรมเชิงโต้ตอบกับบทเรียน เป็นกิจกรรมที่จัดเสริมหรือเพื่อเกิดการกระตุ้นแก่ผู้เรียน เช่น เกม

4) แบบทำเครื่องหมาย หมายถึง การทำเครื่องหมายบนคำตอบของผู้เรียนเมื่อมีการตอบคำถาม ซึ่งอยู่ในรูปของวงกลม ชิดเส้นใต้ หรือใช้สีที่แตกต่าง


สิ่งที่ต้องพิจารณาในการให้ข้อมูลย้อนกลับ มีดังนี้


4.1) ให้มีการแสดงย้อนกลับทันทีหลังจากผู้เรียนได้ตอบ

4.2) ถ้าใช้ภาพย้อนกลับ ควรเป็นภาพที่ง่าย เกี่ยวข้องกับเนื้อหา

4.3) บอกให้ผู้เรียนทราบว่า ถูกหรือผิด โดยแสดงในเฟรมเดียวกันหรือกรอบ

ข้อความเดียวกัน

	620310154 พิษญาติา เลปะสุวรรณ
เริ่มเมื่อ	Tuesday, 3 December 2019, 12:04PM
State	Finished
เมื่อ	Tuesday, 3 December 2019, 12:07PM
เวลาที่ใช้	2 นาที 44 วินาที
คะแนน	3.00/5.00
คะแนน	6.00 out of 10.00 (60%)

Question 1 Correct Mark 1.00 out of 1.00  Edit question	<p>หากท่านมีพฤติกรรมชอบอาหารที่มีไขมันสูง ท่านมีความเสี่ยงที่จะเกิดโรคใดต่อไปนี้ มากที่สุด</p> <p>Select one:</p> <p><input type="radio"/> a. เกาฬ</p> <p><input checked="" type="radio"/> b. โรคหัวใจและหลอดเลือด ✓</p> <p><input type="radio"/> c. มะเร็ง</p> <p><input type="radio"/> d. เบาหวาน</p>
---	--

Your answer is correct.

The correct answer is: โรคหัวใจและหลอดเลือด

ภาพที่ 3.7 ตัวอย่างการให้ข้อมูลย้อนกลับด้วยข้อความ

ขั้นตอนที่ 8 ทดสอบความรู้ (Access Performance)

การทดสอบความรู้หลังเรียน สามารถสร้างคำถามได้ทั้งประเภทปรนัย และอัตนัย ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้สอน เพื่อเป็นการประเมินผลว่าผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมายหรือไม่อย่างไร สิ่งที่ต้องพิจารณาในการออกแบบทดสอบหลังบทเรียน มีดังนี้

- 1) ต้องแน่ใจว่าสิ่งที่ต้องการวัดนั้นตรงกับวัตถุประสงค์
- 2) ข้อสอบ คำตอบ และ Feedback อยู่ในเฟรมเดียวกันหรือกรอบข้อความเดียวกัน
- 3) หลีกเลี่ยงการให้พิมพ์คำตอบที่ยาวเกินไป
- 4) ให้ผู้เรียนตอบครั้งเดียวในแต่ละคำถาม
- 5) อธิบายให้ผู้เรียนทราบว่าควรจะตอบด้วยวิธีใด
- 6) ควรมีรูปภาพประกอบด้วย นอกจากข้อความ
- 7) คำนึงถึงความแม่นยำและความน่าเชื่อถือของแบบทดสอบด้วย

แบบทดสอบ

แบบทดสอบชุดที่ 1

ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบ โดยแบบทดสอบมีจำนวน 1 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน
 นักศึกษาสามารถทำแบบทดสอบได้เพียง 1 ครั้ง ภายในวันที่ 3 เม.ย. 2563
 ระบบจะเปิดให้ทำข้อสอบตั้งแต่วันที่ 14.00-14.30 น.
 (มีเวลาทำข้อสอบ 30 นาที)

แบบทดสอบชุดที่ 2

แบบทดสอบมีจำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน
 นักศึกษาสามารถทำแบบทดสอบได้เพียง 1 ครั้ง ภายในวันที่ 10 เม.ย. 2563
 ระบบจะเปิดให้ทำข้อสอบตั้งแต่วันที่ 14.00-14.35 น.
 (มีเวลาทำข้อสอบ 35 นาที)

ให้นักศึกษาตอบคำถามโดยพิมพ์ข้อความ "ถูกต้อง" ในข้อที่ถูกต้อง
หรือพิมพ์ข้อความ "ผิด" ในข้อที่ผิด จากนั้นแก้ไขให้ถูกต้อง

แบบทดสอบชุดที่ 3

แบบทดสอบมีจำนวน 4 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน
 นักศึกษาสามารถทำแบบทดสอบได้เพียง 1 ครั้ง ภายในวันที่ 10 เม.ย. 2563
 ระบบจะเปิดให้ทำข้อสอบตั้งแต่วันที่ 14.40-15.15 น.
 (มีเวลาทำข้อสอบ 35 นาที)

ภาพที่ 3.8 ตัวอย่างการทดสอบความรู้ในระบบ e-Learning

ขั้นตอนที่ 9 การจำและนำไปใช้ (Promote Retention and Transfer)

สิ่งสุดท้ายสำหรับการสอน การจำและนำไปใช้ สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความคงทนในการจำข้อมูลความรู้ ต้องทำให้ผู้เรียนตระหนักว่าข้อมูลความรู้ใหม่ที่ได้เรียนรู้ไปนั้นมีความสัมพันธ์กับความรู้เดิม หรือประสบการณ์เดิม โดยการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อการเชื่อมโยงข้อมูลความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ รวมทั้งการนำไปใช้กับสถานการณ์ สิ่งที่ควรพิจารณาในการจำและนำไปใช้ มีดังนี้

- 1) ทบทวนแนวคิดที่สำคัญและเนื้อหาที่เป็นการสรุป
- 2) สรุปให้ผู้เรียนได้ทราบว่าความรู้ใหม่มีความสัมพันธ์กับความรู้เดิมหรือประสบการณ์ที่ผ่านมาอย่างไร
- 3) เสนอแนะเนื้อหาที่เป็นความรู้ใหม่ซึ่งจะนำไปใช้ประโยชน์ได้

The image shows a presentation slide with a table of contents on the left and a main content area on the right. The table of contents lists various topics, with 'สรุป บทที่ 2' (Summary Chapter 2) highlighted. The main content area features a title '459 347 Exercise for Elderly and Pregnant Women' and a subtitle 'การออกกำลังกายสำหรับผู้สูงอายุและสตรีตั้งครรภ์'. Below the title, there is a section titled 'สรุป บทที่ 2' (Summary Chapter 2) which discusses the 'Senior Fitness Test' (การประเมินสมรรถภาพการทำหน้าที่ทางกายผู้สูงอายุ) and its importance for elderly individuals. The slide also includes a footer with copyright information for IOL-BDT Silpakorn University.

ภาพที่ 3.9 ตัวอย่างการสรุปเนื้อหาในบทเรียน

2) การออกแบบและพัฒนางานกราฟิก

ในการสร้างสื่อการเรียนการสอน กราฟิก ถือเป็นองค์ประกอบเบื้องต้นที่สำคัญในการสร้างสื่อพื้นฐานต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเอกสารการสอน สื่อประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ ทั้งใบปลิว แผ่นพับ จดหมายข่าว จนถึงแผ่นป้ายโฆษณา ที่แม้ว่าปัจจุบันต้นทุนในการสร้างป้ายด้วยไวเนล จะมีราคาไม่สูง แต่ก็ต้องผ่านกระบวนการออกแบบ ดังนั้นโปรแกรมการออกแบบงานกราฟิก จึงเป็นโปรแกรมการออกแบบสื่อการศึกษาที่สำคัญ (Praphaporn Laopidet, 2020)

2.1) แนวทางการออกแบบและพัฒนางานกราฟิก

งานกราฟิกนับเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในเกือบทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบข้อความ ตกแต่งภาพนิ่ง หรือสร้างงานภาพเชิงเส้น สำหรับนำไปสร้างสื่ออื่น ๆ ทั้งภาพเคลื่อนไหว เอกสารหนังสือสิ่งพิมพ์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นชิ้นส่วนในสื่อวีดิทัศน์ ในหน้าเอกสารเว็บ และอื่น ๆ อีกมากมาย ภาพกราฟิก (Graphics) เป็นสื่อในการนำเสนอที่ดี เนื่องจากมีสีสัน มีรูปแบบที่น่าสนใจ สามารถสื่อความหมายได้กว้าง ประกอบด้วย ภาพบิตแมพ (Bitmap) เป็นภาพที่มีการเก็บข้อมูลแบบพิกเซล หรือจุดเล็ก ๆ ที่แสดงค่าสีตั้งนั้นภาพหนึ่ง ๆ จึงเกิดจากจุดเล็ก ๆ หลายๆ จุดประกอบกัน (คล้าย ๆ กับการปักผ้าครอสติช) ทำให้รูปภาพแต่ละรูป เก็บข้อมูลจำนวนมากเมื่อนำมาใช้ จึงมีเทคนิคการบีบอัดข้อมูล ฟอรัมตของภาพบิตแมพที่รู้จักกันดี ได้แก่ .BMP, .PCX, .GIF, .JPG, .TIF

2.2) หลักการออกแบบงานกราฟิกทั่วไป

การออกแบบงานกราฟิกที่ต้องคำนึงถึงรายละเอียดดังนี้

1. ความสมดุลจอหน้าจอบ ผู้ออกแบบจะต้องให้มีความสมบูรณ์แบบแบ่งครึ่งซ้ายขวาเท่ากัน หรือการจัดวางหรือองค์ประกอบที่ซ้ายขวาไม่เท่ากัน แต่ดูแล้วสมดุลกันก็ได้
2. ความเรียบง่าย เป็นสมบัติสำคัญของการออกแบบสื่อทุกประเภท ซึ่งออกแบบได้ไม่ยาก แต่การออกแบบให้มีความเรียบง่ายและน่าสนใจด้วยนั้นทำได้ยาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบข้อความ ปัจจุบันการออกแบบหน้าจอบคอมพิวเตอร์จะมีองค์ประกอบของกราฟิกในรูปแบบต่าง ๆ กัน เกี่ยวข้องด้วย เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวาด และอื่น ๆ โดยยังมีข้อความเป็นองค์ประกอบหลัก “ความเรียบง่าย” หมายถึง การออกแบบหน้าจอบคอมพิวเตอร์ที่ผู้ออกแบบได้จัดผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดการสื่อสารระหว่างผู้เรียนและคอมพิวเตอร์อย่างมีระบบ อ่านง่าย เข้าใจง่าย และผู้เรียนได้รับความรู้ เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3) องค์ประกอบด้านภาพและกราฟิก

ลักษณะของภาพและกราฟิกที่ใช้ประกอบการเรียนคอมพิวเตอร์ สามารถศึกษาและอธิบายได้ในภาพรวม หรืออาจแยกอธิบายตามเฉพาะของภาพแต่ละประเภทได้ ซึ่ง Dwyer (กรมวิชาการ, 2544: 59) ได้ศึกษาการรับรู้ภาพและคำของกลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก และมีข้อสรุปเกี่ยวกับการรับรู้จากภาพ

ต่าง ๆ ซึ่งมีความเหมือนจริงต่างกันทั้งภาพสีและขาว-ดำ พบว่าภาพสีเหมือนจริงให้การรับรู้ได้ดีที่สุดในขณะที่ภาพขาว-ดำเหมือนจริง ให้ประสิทธิภาพสูงสุดในกลุ่มขาว-ดำ ด้วยกัน ส่วนในกลุ่มภาพสี ภาพสีเหมือนจริงยังให้ประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้เช่นกัน ดังนั้นการเลือกภาพประกอบการสอนจึงสำคัญต่อผู้เรียนอย่างยิ่งด้วยการพัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีคมนาคม การใช้ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ มีความสะดวกรวดเร็วมากขึ้น แม้จะเป็นการสื่อสารและการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายใด ๆ ก็ตาม

2.4) กระบวนการออกแบบงานกราฟิก



ภาพที่ 3.10 แสดงกระบวนการออกแบบงานกราฟิก

2.4.1) วิเคราะห์โจทย์ที่มีมาให้แก้ไข (Program Analysis)

จุดเริ่มต้นของงานออกแบบ คือ การวิเคราะห์ปัญหาที่ได้รับมาจากโจทย์ โดยทั่วไปจะมีการวิเคราะห์งานกราฟิกหลัก ๆ ดังนี้

What ทำงานอะไร?

กำหนดเป้าหมายของงานที่จะทำ ซึ่งเป็นเรื่องเบื้องต้นในการออกแบบที่จะต้องรู้ก่อนว่า จะกำหนดให้งานบอกอะไร (Inform) เช่น เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ บอกทฤษฎี หรือหลักการ เพื่อความบันเทิง เป็นต้น

Where นำไปใช้ที่ไหน?

เช่น งานออกแบบผนังร้านหนังสือที่สยามสแควร์ที่เต็มไปด้วยร้านค้าแหล่งวัยรุ่น อาจจะต้องมีสีสันฉูดฉาดสะดุดตามากกว่าร้านแถวสีลม ซึ่งเป็นสถานที่ในเขตของกลุ่มวัยคนทำงาน

Who กลุ่มเป้าหมายใด?

กลุ่มเป้าหมาย (User Target Group) เป็นเรื่องสำคัญที่สุดในการวิเคราะห์โจทย์เพื่อการออกแบบ เพราะผู้ใช้งานเป้าหมายอาจเป็นตัวกำหนดแนวความคิดและรูปลักษณะของงานออกแบบได้ เช่น งานออกแบบโปสเตอร์สำหรับผู้ใหญ่ ต้องออกแบบโดยใช้สีจำนวนไม่มากนักและต้องใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ รวมถึงจัดวางอย่างเรียบง่ายมากกว่าผู้ใช้ในวัยอื่น ๆ

How ทำงานอย่างไร?

การคิดวิเคราะห์ในขั้นตอนสุดท้ายเป็นการรวบรวมแนวคิดทั้งหมดมาถ่วงน้ำหนัก เพื่อให้เป็นแนวทางในการออกแบบงานกราฟิก

2.4.2) สร้างแนวคิดหลักในการออกแบบ (Conceptual Design)

งานที่ดีต้องมีแนวความคิด (Concept) แต่ไม่ได้หมายความว่างานที่ไม่มีแนวความคิดจะเป็นงานที่ไม่ดีเสมอไป งานบางงานไม่ได้มีแนวความคิด แต่เป็นงานออกแบบที่ตอบสนองต่อกฎเกณฑ์การออกแบบ (Design Criteria) ที่มีอยู่ ก็สามารถเป็นงานที่ดีได้เช่นกัน หากลองเอางานที่ดีมาวางเทียบกัน 2 ชิ้น อาจจะไม่รู้สึกถึงความแตกต่างอะไรมากมายนักในตอนแรก แต่เมื่อเรารู้ว่างานชิ้นที่หนึ่งมีแนวความคิดที่ดี ในขณะที่อีกชิ้นหนึ่งไม่มี งานชิ้นที่มีแนวความคิดจะดูมีคุณค่าสูงขึ้นจนเกิดความรู้สึกแตกต่าง

2.4.3) ศึกษากรณีตัวอย่างที่มีอยู่แล้ว (Case Study)

การศึกษากรณีตัวอย่างเป็นการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของงานที่มีอยู่แล้ว เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ออกแบบในงานของเรา การทำกรณีศึกษานับเป็นเรื่องสำคัญมากในงานออกแบบ เพราะเปรียบเสมือนเป็นตัวชี้แนะทางในการออกแบบหรือแก้ไขปัญหาของเราได้ แต่ไม่ควรยึดติดกับรูปแบบที่ชื่นชอบมากเกินไป เพราะอาจจะทำให้ถูกตีกรอบความคิด จนบางครั้งไม่สามารถสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ ออกมาได้ ซึ่งการตีกรอบหรือภาพมากเกินไปนี้เอง จะถูกซึบซับมาสู่งานออกแบบ จนกลายเป็นการลอกแบบงานของผู้อื่น

2.4.4) ออกแบบร่าง (Preliminary Design)

การออกแบบร่างเป็นเรื่องสำคัญที่หลายคนมักมองข้าม การออกแบบร่าง คือ การร่างเอาแนวความคิดออกมาตีความเป็นแบบ ซึ่งส่วนใหญ่เวลาทำงานผู้ออกแบบมักจะสเก็ตงานด้วยมือออกมาเป็นแบบร่างก่อน เพราะการสเก็ตจากมือ คือการถ่ายทอดสิ่งที่เป็นนามธรรมออกมาเป็นรูปธรรม กลายเป็นสิ่งที่มองเห็นได้ จับต้องได้บนกระดาษ จากนั้นนำแบบร่างไปดำเนินการออกแบบในโปรแกรมที่ตนเองถนัด เช่น Photoshop, Illustrator หรือ Freehand ฯลฯ

2.4.5) ออกแบบจริง (Design)

ออกแบบจริงจากแบบร่างที่มีอยู่ โดยต้องเลือกแบบร่างมาออกแบบในโปรแกรมที่ถนัด ซึ่งผู้ออกแบบแต่ละคนมีความชำนาญในแต่ละโปรแกรมไม่เหมือนกัน ดังนั้นควรเลือกโปรแกรมที่ถนัดที่สุดในการสร้างสรรค์ชิ้นงานขึ้นมาตามแบบร่าง

3) กระบวนการออกแบบสื่อการเรียนการสอน

สมจิต จันทรฉาย (2557: 159-162) ได้อธิบายกระบวนการในการดำเนินงาน ออกแบบสื่อการเรียนการสอน โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

3.1) การวิเคราะห์สื่อการเรียนการสอน การวิเคราะห์สื่อการเรียนการสอน มีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่น่าไปตัดสินใจในการออกแบบสื่อ เนื่องจากสื่อการเรียนการสอนมีหลากหลายประเภท การวิเคราะห์สื่อจะช่วยให้ครูทราบว่าสื่อประเภทใดที่เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจของนักเรียนต่อบทเรียนได้ดีที่สุด และมีความเหมาะสมกับการนำไปใช้ การวิเคราะห์สื่อจะช่วยให้ผู้ออกแบบ ตัดสินใจเกี่ยวกับสื่อว่าควรเลือกใช้สื่อที่มีอยู่ หรือปรับปรุงสื่อที่มีอยู่อย่างไร หรือจำเป็นต้องสร้างสื่อขึ้นใหม่ หลักการที่ควรนำมาใช้ในการพิจารณาสื่อการเรียนการสอน ได้แก่

3.1.1) สื่อการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาการเรียนรู้ ทั้งนี้เพราะสื่อแต่ละประเภทมีประสิทธิภาพในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนเหมาะสำหรับจุดประสงค์การเรียนการสอนที่เป็นการพัฒนาผู้เรียนเป็นรายบุคคล มีจุดมุ่งหมายเพื่อซ่อมเสริม หรือส่งเสริมความสามารถเฉพาะบุคคล การใช้สื่อสิ่งพิมพ์เหมาะสำหรับ การศึกษาค้นคว้า การใช้สื่อของจริงในธรรมชาติ เหมาะสำหรับการเรียนรู้เนื้อหาที่เป็นสิ่งแวดล้อมในธรรมชาติ เป็นต้น ผู้สอนจึงต้องรู้จักคุณสมบัติของสื่อและเลือกให้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาที่สอน

3.1.2) สื่อการเรียนการสอนต้องเหมาะสมกับผู้เรียน ผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ทั้ง ในด้านพัฒนาการของร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคมในแต่ละช่วงวัย ซึ่งเกี่ยวข้องอย่างมากกับ ความสามารถในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังมีความแตกต่างกันในด้านของวิธีการเรียนรู้ เช่น ผู้เรียนบางคน ชอบการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ บางคนชอบการเรียนรู้ผ่านการบอกเล่าและอธิบาย บางคนชอบ ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เป็นต้น ผู้สอนจึงควรศึกษาความแตกต่างของผู้เรียนเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการเลือกสื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสมพัฒนาการของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย และวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน

3.1.3) สื่อการเรียนการสอนต้องเหมาะสมกับวิธีสอนหรือรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ เนื่องจากวิธีสอน และรูปแบบการเรียนการสอนแต่ละรูปแบบมีลักษณะเฉพาะเพื่อตอบสนองจุดประสงค์ การเรียนรู้เฉพาะที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงต้องอาศัยสื่อการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับวิธีสอนหรือ รูปแบบการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม เช่น การใช้อุปกรณ์การทดลองทางวิทยาศาสตร์ในการสอน ด้วยวิธีการสอนแบบทดลอง การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) สำหรับการฝึกฝนการเรียนรู้ ทางไกลผ่านดาวเทียม ซึ่งใช้โทรทัศน์และวิทยุเป็นอุปกรณ์เพื่อการศึกษา เหมาะสำหรับการเรียนด้วยตนเอง เป็นต้น

3.1.4) สื่อการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับสภาพของการนำไปใช้และค่าใช้จ่าย มีสื่อหลายชนิดที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้เดียวกันได้ ผู้สอนสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสภาพของการนำไปใช้และค่าใช้จ่าย ตัวอย่างเช่น การนำผู้เรียนไปเรียนรู้ในสถานที่จริง เป็นการสร้างประสบการณ์ตรงซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ดีที่สุด แต่ถ้ามีข้อจำกัดด้านค่าใช้จ่ายและด้านความปลอดภัยในการเดินทาง ก็ควรพิจารณาสื่อการเรียนการสอนอื่น ๆ ที่ให้ผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกันมากนัก เช่น เลือกใช้สื่อภาพยนตร์ หรือ การนำเสนอด้วยแผ่นภาพเลื่อน (Power Point) แทนการเดินทางไปยังสถานที่จริง เป็นต้น

3.1.5) สื่อการเรียนการสอนต้องมีความสะดวกใช้และสอดคล้องกับความสามารถของผู้ใช้ สื่อการเรียนรู้อาจชนิดเป็นสื่อสมัยใหม่ที่ผู้ใช้อาจไม่มีความชำนาญในการใช้ดีพอ เช่น สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ผู้ใช้จะต้องศึกษาและใช้สื่ออื่น ๆ ให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ หรือขอความร่วมมือจากผู้เชี่ยวชาญ สื่อบางชนิด เช่น สื่อที่เป็นภาพยนตร์ สไลด์มัลติวิชั่น มีความยุ่งยากในการจัดหา และต้องอาศัยทักษะและเทคนิคการใช้ อาจจำเป็นต้องเลือกใช้สื่อชนิดอื่นที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี เช่นเดียวกันแทนได้ นอกจากนี้ สื่อบางชนิดต้องใช้เวลามากในการเตรียมและจัดทำ ซึ่งอาจให้ผลไม่คุ้มค่ากับเวลาที่เสียไป เช่น การนำเสนอบทเรียนด้วยคอมพิวเตอร์โปรแกรมพาวเวอร์พอยท์ แทนการสร้างบทเรียน CAI ซึ่งมีกระบวนการสร้างยุ่งยากมากกว่า อย่างไรก็ตามในกรณีพิจารณาเห็นว่าสื่อ นั้น แม้มีวิธีการจัดทำที่ยุ่งยาก แต่ให้ผลการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงก็สมควรจัดทำและเผยแพร่ให้มีการใช้อย่างคุ้มค่า

3.1.6) สื่อการเรียนการสอนต้องทำหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนการสอนที่นำมาใช้นั้นควรทำหน้าที่ได้อย่างคุ้มค่า คุ้มค่าและสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เรียน สื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นสื่อที่มีลักษณะดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สามารถสร้างความเข้าใจ เนื้อหาสาระให้กับผู้เรียนได้ถูกต้องตรงตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ โดยไม่เสียเวลามาก

จากหลักการเลือกสื่อที่กล่าวมานี้จะเห็นว่า การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจน จะช่วยให้ครูสามารถคัดเลือกสื่อการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม ในการเลือกสื่อควรคำนึงถึงความสนใจและความต้องการของผู้เรียน คำนึงถึงค่าใช้จ่าย ความสะดวกในการใช้และความคุ้มค่าในการทำหน้าที่ของสื่อ

3.2) การออกแบบสื่อการเรียนการสอน การออกแบบสื่อการเรียนการสอนต้องคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน ผู้ออกแบบจึงต้องตอบคำถาม 4 ข้อดังต่อไปนี้ เพื่อการออกแบบสื่อที่มีประสิทธิภาพ

3.2.1) สื่อการเรียนการสอนที่เลือกมานั้นสามารถใช้ได้จริงในห้องเรียนหรือไม่

3.2.2) การใช้สื่อต่าง ๆ สอดคล้องกับโครงสร้างเนื้อหาที่วางแผนไว้หรือไม่

3.2.3) สื่อการเรียนการสอนที่จะใช้มีความสมบูรณ์เพียงพอหรือไม่ ยังมีความจำเป็นต้องปรับปรุงหรือพัฒนาบางส่วนให้สมบูรณ์มากขึ้นหรือไม่

3.2.4) สื่อการเรียนการสอนนี้จะให้ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีต่อผู้เรียนอย่างเต็มที่หรือไม่ หากคำตอบของคำถามทั้ง 4 ข้อนี้เป็นไปในทางบวกก็แสดงว่าสื่อการเรียนการสอนที่จะใช้เป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพและสามารถเสริมสร้างความรู้ที่ครบครันให้แก่ผู้เรียน (ดังตัวอย่างภาพ 3.11)


Dashboard » คณะศึกษาศาสตร์ » ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา » 468204 (ปี 2562) เริ่มการแก้ไขในหน้านี้

การจัดการระบบ

- Course administration
 - เริ่มการแก้ไขในหน้านี้
 - การตั้งค่า
 - สมาชิก
 - ฟิลเตอร์
 - รายงาน
 - คะแนนทั้งหมด
 - Badges
 - การสำรองข้อมูล
 - กู้คืน
 - นำเข้า
 - Publish
 - รีเซ็ต
 - Question bank
- เปลี่ยนบทบาทเป็น
- การจัดการระบบ

Navigation

- Dashboard
 - Site home
 - Site pages
- Current course
 - 468204 (ปี 2562)**
 - นักเรียนและผู้สนใจ
 - Badges
 - General
 - บทที่ 1 ประวัติและพัฒนาการของการถ่ายภาพ
 - บทที่ 2 กล้องถ่ายภาพ
 - บทที่ 3 ฟิล์มและระบบการบันทึกภาพแบบดิจิทัล
 - บทที่ 4 แสงและหลักการวัดแสงสำหรับการถ่ายภาพ
 - บทที่ 5 เลนส์สำหรับกล้องถ่ายภาพ
 - บทที่ 6 หลักการจัดองค์ประกอบภาพถ่าย
 - บทที่ 7 อัลเลททอนิกส์แฟลชสำหรับการถ่ายภาพ
 - บทที่ 8 อุปกรณ์สำหรับการถ่ายภาพ
 - บทที่ 9 การบำรุงรักษาอุปกรณ์ถ่ายภาพ
 - บทที่ 10 จริยธรรม จรรยาบรรณสำหรับการถ่ายภาพและกฎหมาย...
 - แบบทดสอบหลังเรียน
 - วิชาเรียนของจีน



แบบประเมินความพึงพอใจระบบ e-Learning

กระดานข่าว

สวัสดีครับขอต้อนรับทุกท่านเข้าสู่การเรียนอีเลิร์นนิ่งวิชาการถ่ายภาพดิจิทัลกันนะครับ โดยผู้เรียนควรทำความเข้าใจร่วมกันนะครับ

- ขอให้ผู้เรียน login การเรียนจากระบบการลงทะเบียนโดยใช้ user name ในการลงทะเบียน
- ศึกษาเนื้อหาในแต่ละบทอย่างละเอียด
- ทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง และนำเสนอในระยะเวลาที่กำหนดไว้
- หากมีข้อสงสัยใด ๆ ให้ติดต่อผู้สอนได้ตามช่องทางที่ระบุไว้
- ผู้เรียนควรถ่ายภาพด้วยตนเอง จากหัวข้อต่าง ๆ ที่ร่วมกันกำหนดในชั้นเรียน
- ผู้สอนจะประเมินผลคะแนนต่าง ๆ ในการเรียนจาก พฤติกรรมการเรียนในชั้นเรียนอีเลิร์นนิ่ง การนำเสนอความรู้ ผลงานการถ่ายภาพ
- ขอให้ร่วมแบ่งปันองค์ความรู้ต่าง ๆ ร่วมกัน

หากสงสัยประการใดติดต่อ
 รัต.ดร.เอกกฤษ บำรุงฟ้าไม่ (อ.เอก นะครับ)
 081-552-4999
 Email : eknarin.b@gmail.com
 Line : eknarin.b

ค้นกระดาษเวลา

เริ่ม

การค้นหาค้นสูง

ข่าวล่าสุด

[ตั้งหัวข้อใหม่...](#)
(ยังไม่มีข่าว)

กิจกรรมที่กำลังจะเริ่มต้น

ไม่มีกิจกรรมที่กำลังจะเริ่ม


[ไปที่ปฏิทิน...](#)
กิจกรรมใหม่...

กิจกรรมล่าสุด

กิจกรรม ตั้งแต่ Sunday, 22 August 2021, 3:33PM

รายงานฉบับสมบูรณ์ของกิจกรรมล่าสุด
ไม่มีอะไรใหม่ตั้งแต่คุณเลือกอีกครั้งสุดท้าย

บทที่ 1 ประวัติและพัฒนาการของการถ่ายภาพ



สวัสดีครับสัปดาห์นี้จะเป็นสัปดาห์แรกของการเรียนนะครับขอให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนในประสบการณ์ใหม่ ๆ นะครับ

ขอให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิธีการเรียนแบบอีเลิร์นนิ่ง และการเชื่อมโยงสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่ webboard, chat room, line, Facebook, Youtube และ Link ข้อมูลต่าง ๆ ร่วมกันนะครับ โดยสามารถ Download แผนการสอนในแต่ละสัปดาห์ได้เลยครับ

<https://drive.google.com/file/d/1sADrSpKAz2vD8D1Mt2z2g8rVHMdPusp=s3k&hkg>

▶ บทที่ 1 ประวัติและพัฒนาการของการถ่ายภาพ
▶ ขอให้ศึกษานะนำตัวเองในห้องนี้ก่อนนะครับ
▶ line กลุ่มสำหรับสื่อสารครับ
▶ คุยกันประจำสัปดาห์

ภาพที่ 3.11 ตัวอย่างรายวิชาที่มีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครบถ้วนสมบูรณ์ เสริมสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้เรียน

3.3) การประเมินสื่อการเรียนการสอน ภายหลังจากนำสื่อไปใช้ ควรมีการประเมินว่าสื่อการเรียนการสอนที่ใช้นั้นตอบสนองจุดมุ่งหมายในการใช้สื่อครบถ้วนหรือไม่ โดยใช้คำถามต่อไปนี้ เป็นแนวทางในการตรวจสอบ (Chinien & Hlynka, 1993)

3.3.1) สื่อการเรียนการสอนตอบสนองจุดมุ่งหมายการใช้สื่อการเรียนการสอนของครูหรือไม่

3.3.2) สื่อที่ใช้มีคุณภาพดีหรือไม่

3.3.3) สื่อที่ใช้ช่วยให้ผู้เรียนเรียนเข้าใจในเนื้อหาและมีผลการเรียนรู้ตามที่คาดหวังหรือไม่

คำถามข้างต้นสามารถนำไปใช้ในการประเมินสื่อโดยทั่วไป สำหรับการประเมินสื่อการเรียน การสอนที่เป็นการสร้างขึ้นใหม่ มีขั้นตอนและกระบวนการประเมินสื่อการเรียนการสอน แบ่งได้เป็น 2 ระยะ คือ การประเมินความก้าวหน้า (Formative Evaluation) และการประเมินผลสรุป (Summative Evaluation)

การประเมินความก้าวหน้า เป็นการประเมินในระหว่างการนำสื่อการเรียนการสอนที่ออกแบบไปทดลองใช้ จุดมุ่งหมายเพื่อประเมินสื่อการเรียนการสอนว่าเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาของบทเรียนหรือไม่ คุณภาพทางเทคนิคของสื่อ และความสามารถทางการเรียนรู้ของผู้เรียนเมื่อใช้สื่อเป็นอย่างไร ผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษาจะเป็นผู้ประเมินความสอดคล้องของบทเรียนกับ ประเภทของสื่อที่ใช้ และคุณภาพทางเทคนิคของสื่อ ส่วนผู้เรียนจะเป็นผู้ประเมินตัวสื่อว่ามีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้นหรือไม่ การประเมินโดยผู้เรียนสามารถทำได้จากการสอบถาม นักเรียนรายบุคคล หรือประเมินแบบกลุ่มย่อย ครูยังสามารถประเมินจากการตอบสนองของนักเรียนต่อ สื่อการเรียนการสอนที่ใช้และผลการเรียนของนักเรียนหลังจากที่มีการนำสื่อการเรียนการสอนเข้ามาใช้ ผลการประเมินนี้นำไปใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้มากขึ้น

การประเมินผลสรุป เป็นการประเมินภายหลังจากการนำสื่อการเรียนการสอนที่ออกแบบ และพัฒนาแล้วไปใช้กับผู้เรียน จุดมุ่งหมายของการประเมินสรุป เป็นการประเมินประสิทธิภาพและ ความน่าสนใจของสื่อ ผู้เชี่ยวชาญและครูจะเป็นผู้ประเมินประสิทธิภาพของสื่อเพื่อหาข้อบกพร่องของสื่อ การเรียนการสอน เพื่อนำไปปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นต่อไป ส่วนนักเรียนจะเป็นผู้ประเมินว่าสื่อ ดึงดูดความน่าสนใจมากน้อยเพียงใด

กระบวนการในการออกแบบการเรียนการสอน ทั้ง 3 ขั้น คือการวิเคราะห์ การออกแบบ และการประเมินผล เป็นขั้นตอนที่นำไปใช้ได้กับการออกแบบสื่อการเรียนการสอนที่สร้างใหม่ อาจนำกระบวนการดังกล่าวไปปรับใช้ให้เหมาะกับการคัดเลือกสื่อที่มีอยู่แล้วมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

การวัดประเมินผลการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผล เป็นกระบวนการซึ่งประกอบด้วยกระบวนการย่อย ได้แก่ การวัดผล (Measurement) และการประเมินผล (Assessment) ทั้งการวัดผลและประเมินผลมีความสัมพันธ์ เกี่ยวข้องกันอย่างแยกไม่ออก ในทางการศึกษาจึงมักใช้คำว่า “การวัดประเมินผล” ในการออกแบบ การเรียนการสอนซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุผลการเรียนรู้นั้น การวัดประเมินผลในที่นี้จึงหมายถึงการวัดประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment of Learning) ซึ่งเป็นกระบวนการรวบรวมหลักฐาน ข้อมูลเชิงประจักษ์ต่าง ๆ เมื่อสิ้นสุดกระบวนการเรียนรู้เพื่อตัดสินคุณค่าในการบรรลุวัตถุประสงค์หรือ ผลลัพธ์การเรียนรู้ เป็นการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งแสดงถึงมาตรฐานทางวิชาการในเชิงสมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สารสนเทศดังกล่าวนำไปใช้ในการกำหนดระดับคะแนนให้ผู้เรียนรวมทั้งใช้ในการปรับปรุงหลักสูตรและการเรียนการสอน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2555: 37)

2. จริยธรรมทางวิชาชีพ

สุติเทพ ศิริพิพัฒนกุล (2563: 405-412) ได้กล่าวถึง คุณสมบัติของนักสารสนเทศที่ดีควรมีจริยธรรม (Ethics) ทางการใช้งานระบบสารสนเทศ ถึงแม้ว่าจริยธรรมจะไม่มีกฎระเบียบหรือข้อบังคับตายตัวว่าต้องทำ/ไม่ต้องทำอะไร ไม่เหมือนกฎหมายที่ถือว่าทุกคนจะต้องอยู่ในกรอบและปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด ดังนั้น จึงจำเป็นต้องรู้ถึงจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศดังต่อไปนี้

ความหมายของจริยธรรม และจริยธรรมของนักสารสนเทศ ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 ให้ความหมายของคำว่า “**จริยธรรม**” หมายถึง ธรรมที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ ศีลธรรม กฎศีลธรรม

นักสารสนเทศ ในฐานะที่เป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตสารสนเทศเริ่มตั้งแต่ นำข้อมูลเข้าส่งไปประมวลผลและได้ออกมาเป็นสารสนเทศ ซึ่งสารสนเทศที่ได้ สามารถนำไปใช้ประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่งหรือการตัดสินใจ เป็นต้น

ดังนั้น **จริยธรรมของนักสารสนเทศ** จึงสรุปความหมายได้ว่า การที่บุคคลนั้นมีการประพฤติปฏิบัติที่ดี คิดดี ทำดีต่อการนำสารสนเทศไปใช้ รวมถึงการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อสื่อดิจิทัล และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นและไม่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่บุคคลได้

ความสำคัญของจริยธรรม

ความสำคัญของจริยธรรมมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต และการพัฒนาสังคม กล่าวคือ

1) ในแง่ที่จริยธรรมมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต คนที่มีจริยธรรมย่อมมีเครื่องมือที่ช่วยให้คิด ให้กระทำในสิ่งที่ดี ที่สร้างสรรค์ประโยชน์ แก่ตนเองและส่วนรวม มีสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจและจูงใจให้กระทำในสิ่งที่ไม่ก่อให้เกิดปัญหา ซ้ำยังสร้างความสำเร็จความเจริญให้แก่ชีวิตตนเอง รู้จักที่จะ

ใช้ความรู้ความสามารถที่มีในทางที่สร้างประโยชน์ได้เต็มที่ ดังเช่นตัวอย่างที่มีให้เห็นว่านิสิตที่มีความขยันหมั่นเพียร ความรับผิดชอบก็ย่อมประสบความสำเร็จในการเรียน ส่วนผู้ที่เกียจคร้านขาดความเอาใจใส่ในหน้าที่ ย่อมพบกับปัญหาสอบตก เรียนซ้ำ หรือต้องออกบ้าง ผู้ให้บริการที่มีกริยามารยาทสุภาพ อ่อนน้อม มีวาจาไพเราะอ่อนหวาน ก็ย่อมเป็นผู้ที่ได้รับความชื่นชมและสนับสนุนมากกว่าผู้ที่มีกริยาวาจา หยาบคาย ฯลฯ

2) ในแง่ที่จริยธรรมมีความสำคัญต่อสังคม ไม่ว่าจะเป็นสังคมกลุ่มย่อย เช่น ครอบครัว เพื่อนฝูง หรือสังคมกลุ่มใหญ่ เป็นต้นว่า สังคมอาชีพ สังคมชุมชน สังคมชาติ สังคมโลกก็ตามล้วนแล้วแต่ได้รับประโยชน์จากการมีจริยธรรมของคนในแต่ละสังคมด้วย เมื่อสมาชิกในสังคมประพฤติตามหลักจริยธรรม สมาชิกเองเป็นผู้ได้รับความสุข ความเจริญ ก็ย่อมเป็นผลให้ สังคมไทยส่วนรวมมีความสุขความเจริญไปด้วย

สิ่งที่ต้องคำนึงถึงด้านจริยธรรมของนักสารสนเทศ

จริยธรรมของนักสารสนเทศ สามารถสรุปได้ดังนี้

- 1) ความเป็นส่วนตัว (Privacy) มองในส่วนของสิทธิส่วนบุคคลที่พึงมี
- 2) ความถูกต้องของข้อมูล (Accuracy) มองในส่วนการจัดเก็บข้อมูลลงฐานข้อมูลต้องถูกต้อง
- 3) ความเป็นเจ้าของ (Property) มองในส่วนของสิทธิความเป็นเจ้าของใน Software (ลิขสิทธิ์)
- 4) การเข้าใช้ข้อมูล (Accessibility) มองในส่วนของการเข้าใช้ข้อมูลว่าผู้ใดได้รับอนุญาตให้ใช้ข้อมูลส่วนใดบ้าง และไม่อนุญาตให้บุคคลภายนอกใช้ข้อมูลส่วนใดบ้าง

3. หลักการปฏิบัติงาน PDCA

การพัฒนากระบวนการผลิตสื่อการเรียนการสอนเพื่อใช้งานบนระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร ต้องดำเนินการตามกระบวนการหลักการปฏิบัติงาน PDCA เป็นหลักในการปฏิบัติงาน ดังนี้

ตารางที่ 3.1 หลักการปฏิบัติงาน PDCA

หลักการปฏิบัติงาน PDCA	รายละเอียดในการปฏิบัติงานตามหลักการ PDCA
P = Plan (การวางแผน)	<ol style="list-style-type: none"> 1. เตรียมแผนปฏิบัติการดำเนินโครงการผลิตสื่อการเรียนการสอน 2. เตรียมการจัดทำโครงการประชาสัมพันธ์รับสมัครอาจารย์เข้าร่วมผลิตสื่อการเรียนการสอนเพื่อใช้งานบนระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร 3. จัดเตรียมระบบ e-Learning เพื่อรองรับการใช้งานรายวิชาที่เปิดรับสมัครประจำปี 4. วางแผนประเมินสำรวจความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาต่อการใช้งานสื่อการสอนที่นำขึ้นระบบ e-Learning
D = Do (การปฏิบัติตามแผน)	<ol style="list-style-type: none"> 1. จัดทำแผนปฏิบัติการดำเนินโครงการผลิตสื่อการเรียนการสอน 2. การจัดทำโครงการรับสมัครอาจารย์เข้าร่วมผลิตสื่อการเรียนการสอนเพื่อใช้งานบนระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร ประชาสัมพันธ์เวียนแจ้งทุกคณะวิชาภายในมหาวิทยาลัย 3. ดำเนินการสร้างโครงสร้างรายวิชาบนระบบ e-Learning เพื่อรองรับการใช้งานรายวิชาที่เปิดรับสมัครประจำปี 4. จัดทำแบบประเมินสำรวจความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาต่อการใช้งานสื่อการสอนที่นำขึ้นระบบ e-Learning
C = Check (ตรวจสอบการปฏิบัติตามแผน)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตรวจสอบความถูกต้องของแผนปฏิบัติการดำเนินโครงการผลิตสื่อการเรียนการสอน 2. ตรวจสอบความถูกต้องโครงการรับสมัครอาจารย์เข้าร่วมผลิตสื่อการเรียนการสอนเพื่อใช้งานบนระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร ตลอดจนตรวจสอบความถูกต้องของงาน

หลักการปฏิบัติงาน PDCA	รายละเอียดในการปฏิบัติงานตามหลักการ PDCA
	<p>กราฟิกก่อนประชาสัมพันธ์เวียนแจ้งทุกคณะวิชาภายในมหาวิทยาลัย</p> <p>3. ตรวจสอบความถูกต้องโครงสร้างรายวิชาในระบบ e-Learning ตรวจสอบความถูกต้องของสื่อการเรียนการสอนที่ได้ดำเนินการผลิตในแต่ละรายวิชา โดยส่งให้หัวหน้าฝ่าย และอาจารย์เจ้าของวิชาได้ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะปรับปรุงหากพบข้อผิดพลาดในการจัดทำ</p> <p>4. ตรวจสอบความถูกต้องของแบบประเมินสำรวจความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาต่อการใช้งานสื่อการเรียนการสอนที่นำขึ้นระบบ e-Learning ในส่วนรายละเอียดแต่ละด้านที่ต้องการวัดประเมินผล เพื่อให้ได้แนวทางในการนำมาพัฒนาปรับปรุงงานให้ดียิ่งขึ้น</p>
A = Act (ปรับปรุงแก้ไข)	<p>1. ประเมินความพึงพอใจของผู้รับบริการ</p> <p>2. สรุปผลการดำเนินงานและรายงานผลต่อผู้บริหารในที่ประชุม คณะกรรมการบริหารสำนักดิจิทัลเทคโนโลยีตามลำดับ ทำสรุปผลการประเมินและข้อเสนอแนะจากผู้รับบริการ เพื่อเป็นข้อมูลในการพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขในขั้นตอนต่อไป</p>

4. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องหรือเอกสารที่เกี่ยวข้อง

การจัดเรียนการสอนบนระบบ e-Learning เป็นการอำนวยความสะดวกอย่างมากด้านการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งจะเห็นได้จากงานวิจัยที่หลายมหาวิทยาลัยได้นำมาเป็นเครื่องมือในการวิจัย ดังตัวอย่างผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้าน e-Learning ดังนี้

4.1 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สามมิติ สุขบรรจง (2554) ได้วิจัยเกี่ยวกับ การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ เป็นการวิจัยการพัฒนา และการวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ 1. การตรวจสอบคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยเปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างคะแนน

ที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างบทเรียน กับคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน จากผลการวิจัยเชิงทดลอง จำนวน 3 ครั้ง พบว่า การทดลองครั้งที่ 1 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82/84.4 การทดลองครั้งที่ 2 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.2/85.2 และการทดลองครั้งที่ 3 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.2/86.8 และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยมีประสิทธิภาพของกระบวนการวัดผลคะแนนแบบฝึกหัดภายในหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 5 หน่วย เฉลี่ยเท่ากับ 83.47 และประสิทธิภาพของการวัดผลคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนของหน่วยทั้ง 5 ชุด เฉลี่ยเท่ากับ 85.47 และ 2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ จากผลการวิจัยพบว่า ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้และรวมหน่วยการเรียนรู้ทั้งหมด นิสิตในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยหลังใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3. การสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ จากผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่ออยู่ในเกณฑ์ระดับ มาก และพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจระดับมากในทุก ๆ ด้าน โดยมีคะแนนรวมเรียงจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านการนำเสนอเนื้อหา ด้านวิธีการเรียนการสอน ด้านการจัดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน ด้านรูปแบบบทเรียนและเว็บไซต์ และด้านการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประกอบการเรียนการสอน ตามลำดับ

ศิริมาตย์ อินทร์ตามา (2556) ได้วิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนด้วย e-Learning แบบกรณีศึกษา ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการออกแบบสื่อการศึกษา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า 1. ความสามารถการแก้ปัญหาการออกแบบสื่อประเภทคอมพิวเตอร์ช่วยสอนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนด้วย e-Learning แบบกรณีศึกษา วิชาคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเบื้องต้น อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 2.02$, S.D. = 0.73) 2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยการเรียนการสอนด้วย e-Learning แบบกรณีศึกษา วิชาคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเบื้องต้น พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.55 และหลังเรียนเท่ากับ 14.32 3. ผลงานการออกแบบสื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนด้วย e-Learning แบบกรณีศึกษา วิชาคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเบื้องต้น อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.10$, S.D. = 0.66) และ 4. นักศึกษามีความคิดเห็นต่อการเรียนด้วย e-Learning แบบกรณีศึกษา วิชาคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เบื้องต้น อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.92)

อนุชา สะเล็ม (2560) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ การประยุกต์ใช้ e-Learning ในกระบวนการเรียนการสอน ของวิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจมินบุรี กรุงเทพฯ เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ระบบ e-Learning เข้ามาเป็นส่วนเสริมในการเรียนการสอนผ่านทางระบบเครือข่าย

อินเทอร์เน็ต ผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนและกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ให้ได้จากทุกสถานที่ทุกเวลาที่มีการออนไลน์ ในการนำระบบ e-Learning มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนนั้น เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงเนื้อหาบทเรียน ได้จากอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ ผ่านทางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และเพื่อลดระยะเวลาในการเรียนในห้องเรียนของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถใช้เวลาในการทำกิจกรรมเสริมการเรียนรู้อื่น ซึ่งการนำระบบ e-Learning เข้ามาเป็นส่วนเสริมในกระบวนการเรียนการสอนนั้น จะเกิดประโยชน์เป็นอย่างยิ่ง โดยผู้เรียนมีโอกาที่จะเข้าถึงเนื้อหาที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ผู้สอนก็สามารถออกแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ทั้งในรูปแบบข้อความ ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว ทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจและสื่อความหมายได้ดีกว่าการเรียนภายในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว

บทที่ 4

เทคนิคและขั้นตอนการปฏิบัติงาน

การผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้งานบนระบบ e-Learning ผู้จัดทำมีหน้าที่ความรับผิดชอบ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 เป็นต้นมา ทำให้มีเทคนิคและแนวทางการคิดวิเคราะห์ที่เป็นแบบแผนโดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงาน ดังนี้

1. มาตรฐานการปฏิบัติงาน
2. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน
3. วิธีการติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงาน
4. คุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในการปฏิบัติงาน

1. มาตรฐานการปฏิบัติงาน

ผู้เขียนคู่มือการปฏิบัติงาน การผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้งานบนระบบ e-Learning ใช้หลักการทำงานและแนวทางการปฏิบัติงานเป็นมาตรฐานในการปฏิบัติงาน ดังนี้

1.1 หลักการทำงาน

คู่มือการปฏิบัติงาน การผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้งานบนระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากรฉบับนี้ เป็นการให้บริการ และสนับสนุนการพัฒนาบุคลากร การเพิ่มพูนความรู้ ความชำนาญ ประสบการณ์ด้วยการเรียนรู้ ตลอดจนการอบรมสัมมนา ซึ่งการจัดทำคู่มือการปฏิบัติงานเล่มนี้เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับบุคลากรและเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน ซึ่งมีมาตรฐานการปฏิบัติงานอาศัยหลักการทำงานตามสมรรถนะในการปฏิบัติงาน และความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เพื่อประกอบการตัดสินใจและการปฏิบัติงาน ดังนี้

1. ปฏิบัติงานตามกฎหมาย ระเบียบและข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง และหลีกเลี่ยงการกระทำใด ๆ ที่อาจทำให้เกิดความเสียหายแก่องค์กร
2. มีความโปร่งใส ในการปฏิบัติงานให้เห็นถึงการปฏิบัติงานตามกฎหมาย ระเบียบข้อบังคับ ของมหาวิทยาลัย

3. ไม่ปกปิดข้อเท็จจริงหรือบิดเบือนความจริงอันเป็นสาระสำคัญ ซึ่งสามารถติดตามและตรวจสอบได้
4. ความซื่อสัตย์ สุจริต ประพฤติตนสอดคล้องตามจรรยาบรรณของบุคลากรที่มหาวิทยาลัยกำหนด
5. การปฏิบัติงานต้องมีประสิทธิภาพ ลดขั้นตอนการปฏิบัติงาน ถูกต้อง รวดเร็ว
6. การประสานงานในภาระงานที่รับผิดชอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ การทำงานเป็นทีม และสร้างเครือข่ายภายในองค์กร
7. การปฏิบัติงานคำนึงถึงผลประโยชน์ของมหาวิทยาลัย และการประหยัดทรัพยากร

ตารางที่ 4.1 มาตรฐานการปฏิบัติงาน

สมรรถนะในการปฏิบัติงาน	มาตรฐานการปฏิบัติงาน
การมุ่งผลสัมฤทธิ์	<ol style="list-style-type: none"> 1. มีความรู้ ความสามารถในหน้าที่รับผิดชอบอย่างสูง และบริการเหนือความคาดหมาย มีแหล่งข้อมูลใช้อ้างอิงส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจของผู้รับบริการ 2. มีความตั้งใจ มีความขยัน หมั่นเพียร และมุ่งมั่นในการปฏิบัติงานที่รับผิดชอบให้สำเร็จตามเป้าหมาย และมีผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย 3. มุ่งสร้างและพัฒนาผลงานให้มีคุณภาพอย่างต่อเนื่อง เช่น การผลิตสื่อการเรียนการสอนบนระบบ e-Learning การผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์รูปแบบ MOOC และมีการนำผลการประเมินเพื่อพัฒนางานตนเอง และหน่วยงาน

<p>ความเข้าใจองค์กร และระบบงาน</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. มีความเข้าใจองค์กร คน ระบบงาน และวัฒนธรรมองค์กรในภาพรวม และมีความสามารถในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างระบบงานและโดยการใช้เทคโนโลยี และเรียนรู้วิธีการปฏิบัติงานและสามารถแก้ปัญหาข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น 2. มีมาตรฐานในการปฏิบัติงานสอดคล้องปรัชญา ปณิธาน วิสัยทัศน์ พันธกิจ และค่านิยมขององค์กร 3. มีการยอมรับในการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในองค์กร เช่น การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างองค์กร ระบบงาน และการปรับเปลี่ยนกระบวนการงาน เป็นต้น
<p>การทำงานเป็นทีม</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. มีความสามารถในการทำงานเป็นทีมได้ (Team Work) 2. มีความพึงพอใจในหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมายจากทีมได้อย่างมีความสุข 3. สร้างและประสานงานระหว่างทีมในกลุ่มภารกิจให้บรรลุเป้าหมายและมีประสิทธิภาพ
<p>การมีคุณธรรม จริยธรรม และ จรรยาบรรณ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ปฏิบัติหน้าที่ความรับผิดชอบด้วยความโปร่งใส มีความซื่อสัตย์สุจริต 2. มีการอุทิศเวลาแก่ราชการ มีความภาคภูมิใจในสถาบันตนเอง 3. มุ่งส่งเสริมการปฏิบัติงานในหน่วยงานและมหาวิทยาลัยให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมาย

1.2 แนวทางการปฏิบัติงาน

นอกจากหลักการทำงานแล้ว ยังได้ใช้สมรรถนะในการปฏิบัติงานและประสบการณ์ในการทำงาน มากำหนดแนวทางการปฏิบัติงานของบุคลากร ตามภาระงานของสำนักดิจิทัลเทคโนโลยีและมหาวิทยาลัยโดยเฉพาะการให้บริการผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้งานบนระบบ e-Learning มีผู้รับบริการคือ อาจารย์ นักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร และมีนักเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับปฏิบัติการ เป็นผู้ให้บริการตามแนวทางการปฏิบัติงาน ประกอบด้วย 5 แนวทาง ดังนี้

แนวทางที่ 1 บุคลากรมีความสามารถในการวางแผนการปฏิบัติงานในประเด็น ดังนี้

1. มีการศึกษา วิเคราะห์ภาระงานในหน้าที่ความรับผิดชอบ
2. มีการวางแผนงาน กำหนดวิธีการและขั้นตอนการปฏิบัติงาน และมีปฏิทินการปฏิบัติงาน
3. มีการกำกับติดตาม และการประเมินผลการปฏิบัติงานของบุคลากรทุกหกเดือน
4. มีการนำผลการประเมินเพื่อพัฒนางาน ตนเอง และหน่วยงาน
5. พัฒนาและปรับปรุงแผนการปฏิบัติงานให้สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ของหน่วยงานและมหาวิทยาลัย

แนวทางที่ 2 บุคลากรมีความสามารถในการปฏิบัติงาน ดังนี้

1. มีผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย
2. ผลงานที่ปฏิบัติมีความเรียบร้อย รวดเร็ว ถูกต้อง ครบถ้วน และมีประโยชน์ต่อการบริหารของคณะและมหาวิทยาลัย
3. ได้เรียนรู้วิธีการปฏิบัติงานและสามารถแก้ปัญหาข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นได้
4. ผลงานตอบตัวชี้วัดของการประกันคุณภาพและยุทธศาสตร์ของคณะและมหาวิทยาลัย
5. การให้บริการมีความมุ่งมั่น ทুমเท เอื้ออาทร มีความเสมอภาคต่อผู้รับบริการ

แนวทางที่ 3 บุคลากรมีสมรรถนะในการปฏิบัติงานที่ดี ดังนี้

1. เป็นผู้ให้บริการที่ดี โดยยึดผู้รับบริการเป็นศูนย์กลาง
2. เป็นผู้สั่งสมความเชี่ยวชาญในวิชาชีพของตน
3. เป็นผู้ปฏิบัติงานที่มุ่งผลสัมฤทธิ์
4. เป็นผู้ให้ความสำคัญในการทำงานเป็นทีม
5. เป็นผู้ปฏิบัติงานโดยยึดมั่นในความถูกต้อง ชอบธรรม และมีจริยธรรม

แนวทางที่ 4 บุคลากรเป็นผู้ปฏิบัติงานสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของคณะและมหาวิทยาลัย

1. สนับสนุนการบริหารจัดการด้านการวิจัยอย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับเป้าหมาย
2. สนับสนุนการให้บริการด้านการวิจัย
3. สนับสนุนภารกิจการบริหารงานของกอง และมหาวิทยาลัย
4. สนับสนุนการบริหารจัดการด้านการวิจัยแบบอัจฉริยะ (Smart office)
5. สนับสนุนการสร้างผลงานวิจัย เผยแพร่ เพื่อพัฒนางาน องค์กร ชุมชน และสังคม

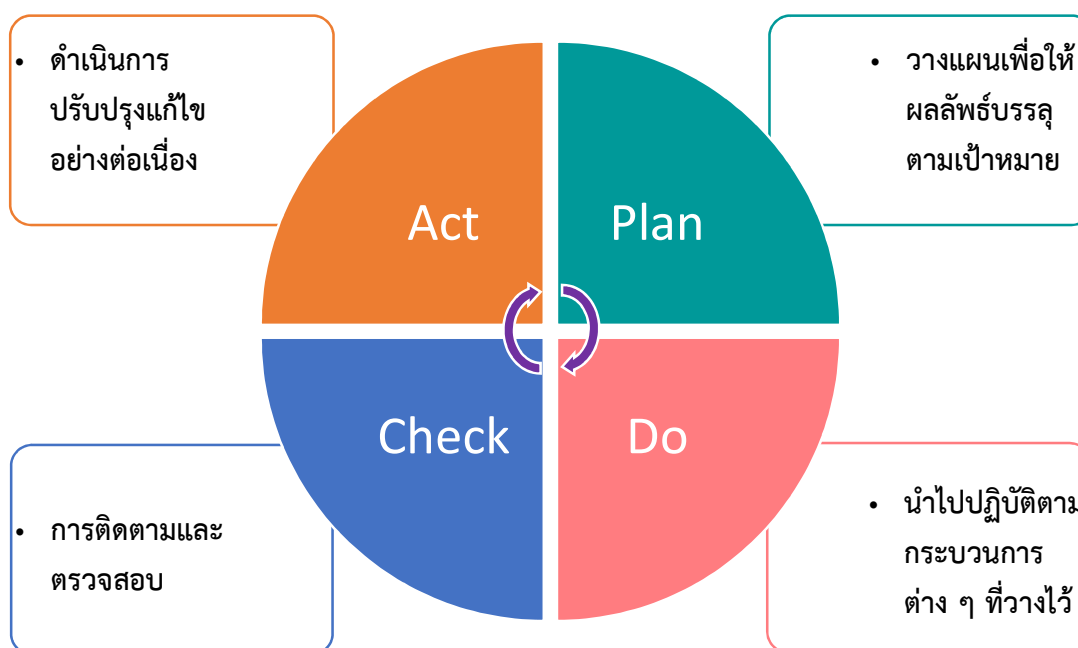
แนวทางที่ 5 บุคลากรเป็นผู้ปฏิบัติงานสอดคล้องกับพันธกิจของคณะและมหาวิทยาลัย

1. เป็นผู้สนับสนุนทุนเพื่อการวิจัย
2. เป็นผู้สนับสนุนและส่งเสริมด้านจัดการวิจัย
3. เป็นผู้สนับสนุนการเผยแพร่ผลงานวิจัย
4. เป็นผู้สนับสนุนการบริหารจัดการงานวิจัย
5. เป็นผู้สนับสนุนการสร้างเครือข่ายด้านการวิจัยทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย

2. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ภาระงานที่ผู้เขียนคู่มือรับผิดชอบในการให้บริการการผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้งานบนระบบ e-Learning มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่สอดคล้องตามมาตรฐานการปฏิบัติงานและกฎระเบียบ จรรยาบรรณวิชาชีพ และหลักการปฏิบัติงาน PDCA ที่ปรากฏในบทที่ 3 โดยจำแนกภาระงานการที่รับผิดชอบดังกล่าวออกเป็น 4 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน (กระบวนการ) ดังนี้

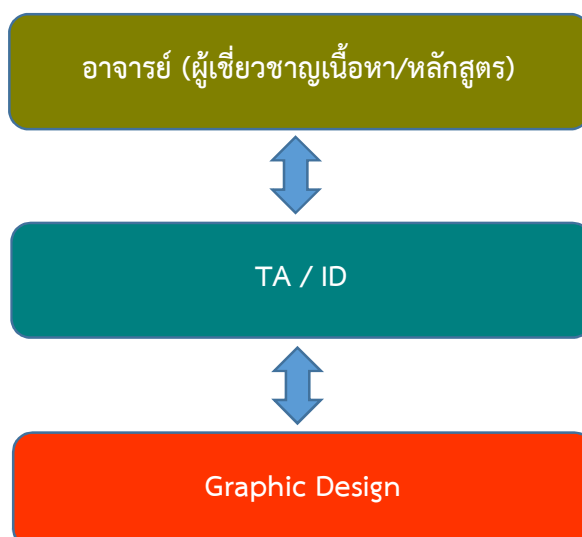
- 2.1 การวางแผนการผลิตสื่อการเรียนการสอน : Plan
- 2.2 การดำเนินการผลิตสื่อการเรียนการสอน : Do
- 2.3 การตรวจสอบสื่อการเรียนการสอน : Check
- 2.4 การแก้ไขปรับปรุงสื่อการเรียนการสอน : Act



ภาพที่ 4.1 หลักปฏิบัติงาน PDCA

2.1 ขั้นตอนการวางแผนการผลิตสื่อการเรียนการสอน : Plan

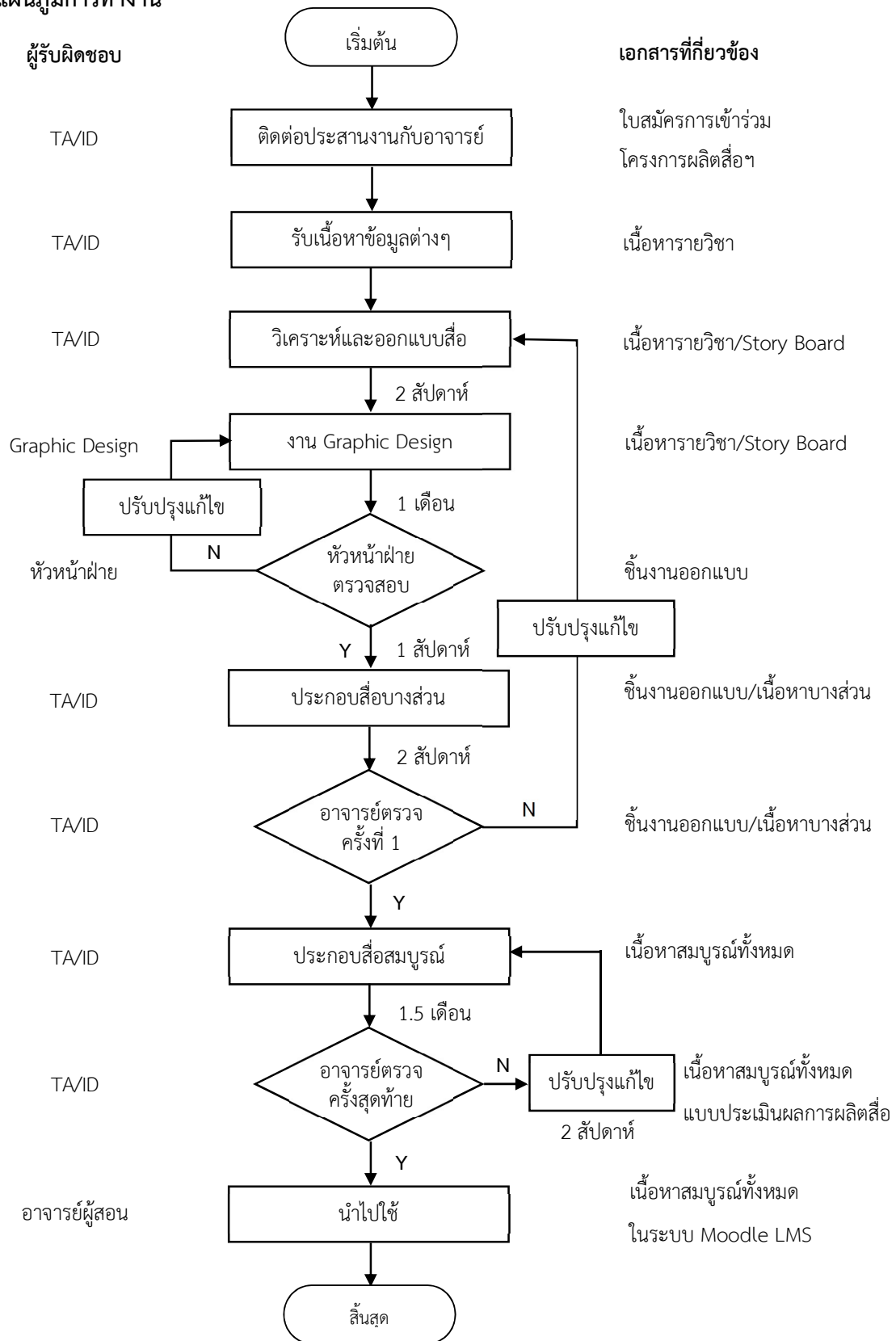
- 1) มีการประชุมทีมบุคลากรที่เกี่ยวข้อง เพื่อเตรียมแผนปฏิบัติการดำเนินโครงการผลิตสื่อการเรียนการสอน
- 2) เตรียมการจัดทำโครงการประชาสัมพันธ์รับสมัครอาจารย์เข้าร่วมผลิตสื่อการเรียนการสอนเพื่อใช้งานบนระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร
- 3) จัดเตรียมระบบ e-Learning เพื่อรองรับการใช้งานรายวิชาที่เปิดรับสมัครประจำปี
- 4) วางแผนประเมินสำรวจความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาต่อการใช้งานสื่อการเรียนที่นำขึ้นระบบ e-Learning



ภาพที่ 4.2 แสดงรูปแบบการประสานงาน

เพื่อให้การปฏิบัติงานของการผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้งานบนระบบ e-Learning เป็นไปตามรูปแบบและขั้นตอน ผู้เขียนขอแนะนำขั้นตอนในการปฏิบัติงานด้านการวิเคราะห์และออกแบบการผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้งานบนระบบ e-Learning ที่เป็นภาระงานที่เชื่อมโยงและสอดคล้องกัน เป็น 2 รูปแบบ คือ รูปแบบผังกระบวนการไหลของการทำงาน (Flow Chat) และรูปแบบข้อความ (Wording) (รายละเอียดงาน) ดังนี้

2.1.1 แผนภูมิการทำงาน



ภาพที่ 4.3 แผนภูมิการทำงาน

2.1.2 รายละเอียดขั้นตอนการทำงาน

ตารางที่ 4.2 รายละเอียดขั้นตอนการทำงาน

ขั้นตอน	รายละเอียด	ระยะเวลา	เอกสาร
1. ติดต่อประสานงานกับอาจารย์	เจ้าหน้าที่ TA/ID ติดต่ออาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชา เพื่อพูดคุยรายละเอียดเบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดทำสื่อการสอน e-Learning (ประชาสัมพันธ์การรับสมัครอาจารย์เข้าร่วมโครงการฯ ประจำปีงบประมาณ)	1 เดือน	ใบสมัครเข้าร่วมโครงการผลิตสื่อ e-Learning
2. รับเนื้อหาข้อมูลต่าง ๆ	เจ้าหน้าที่ TA/ID รับข้อมูลรายละเอียดของรายวิชาจากอาจารย์ พร้อมทั้งเนื้อหาวิชาและภาพประกอบ/เสียง/วิดีโอ (ถ้ามี)	1 สัปดาห์	เนื้อหารายวิชา
3. วิเคราะห์และออกแบบสื่อ	เจ้าหน้าที่ TA/ID วิเคราะห์และออกแบบสื่อ เช่น หน้า Intro, Menu, Content, และปุ่มควบคุมการทำงาน เป็นต้น เพื่อส่งต่องานให้เจ้าหน้าที่ Graphic Design	2 สัปดาห์	เนื้อหารายวิชา/ Story Board
4. งาน Graphic Design	เจ้าหน้าที่ Graphic Design รับ Story Board จากเจ้าหน้าที่ TA/ID เพื่อสร้างชิ้นงาน	1 เดือน	เนื้อหารายวิชา/ Story Board
5. หัวหน้าฝ่าย ตรวจสอบ	หัวหน้าฝ่าย ตรวจสอบความถูกต้องของชิ้นงานให้ตรงกับ Story Board ที่ได้ออกแบบไว้	1 สัปดาห์	ชิ้นงานออกแบบ

ขั้นตอน	รายละเอียด	ระยะเวลา	เอกสาร
6. ประกอบสื่อบางส่วน	เจ้าหน้าที่ TA/ID ประกอบเนื้อหาบางส่วน ของรายวิชา เช่น ประกอบหน้า Intro, Menu, Content, และปุ่มควบคุมการ ทำงาน เป็นต้น	2 สัปดาห์	ชิ้นงานออกแบบ/ และเนื้อหาบางส่วน
7. อาจารย์ตรวจครั้งที่ 1	เจ้าหน้าที่ TA/ID นำชิ้นงานออกแบบและ เนื้อหาบางส่วนส่งให้อาจารย์ผู้สอน ตรวจสอบความถูกต้อง	1 วัน	ชิ้นงานออกแบบ/ และเนื้อหาบางส่วน
8. ประกอบสื่อสมบูรณ์	เจ้าหน้าที่ TA/ID ประกอบเนื้อหาส่วนที่ เหลือทั้งหมดให้เสร็จสมบูรณ์	1.5 เดือน	เนื้อหาสมบูรณ์ ทั้งหมด
9. อาจารย์ตรวจครั้งสุดท้าย	อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบความถูกต้องของ เนื้อหาทั้งหมด พร้อมสรุปประเมินผล ร่วมกับนักศึกษาในชั้นเรียน	1 สัปดาห์	เนื้อหาสมบูรณ์ ทั้งหมดและแบบ ประเมินผลการผลิต สื่อฯ
10. ปรับปรุงแก้ไข	หากเนื้อหาวิชาที่มีข้อผิดพลาดหรือ อาจารย์ผู้สอนต้องการเพิ่มเติมเนื้อหาส่วน อื่น ๆ เจ้าหน้าที่ TA/ID ทำการปรับปรุง แก้ไข	1 สัปดาห์	เนื้อหาสมบูรณ์ ทั้งหมดและแบบ ประเมินผลการผลิต สื่อฯ
11. นำไปใช้งาน	นำสื่อการสอน e-Learning ที่สมบูรณ์ แล้ว อัปโหลดขึ้นระบบ Moodle LMS เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน ในรายวิชาของอาจารย์ผู้สอน	1 วัน	เนื้อหาสมบูรณ์ ทั้งหมด

2.2 ขั้นตอนการดำเนินการผลิตสื่อการเรียนการสอน : Do

1) จัดทำแผนปฏิบัติการดำเนินโครงการผลิตสื่อการเรียนการสอน เพื่อนำเสนอในที่ประชุมกรรมการบริหารสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี โดยเริ่มดำเนินการต้นปีงบประมาณ

ตารางที่ 4.3 ตัวอย่างแผนปฏิบัติการโครงการผลิตสื่อการเรียนการสอน

กิจกรรม	พ.ศ. 2562			พ.ศ. 2563								
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
ฝึกอบรมคณาจารย์และบุคลากรในมหาวิทยาลัย			→			→						
ผลิตสื่อการสอนแบบ www แบบต่อเนื่อง			→									
จัดหา software รองรับการผลิตสื่อการสอน www ตามความต้องการและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี		→										
จัดทำระบบสำรองข้อมูล เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลที่ใช้ในการเรียนการสอน										→		

2) จัดทำโครงการรับสมัครอาจารย์เข้าร่วมผลิตสื่อการเรียนการสอนเพื่อใช้งานบนระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร โดยเริ่มดำเนินการต้นปีงบประมาณ (ดังตัวอย่าง ภาคผนวก ก) ทำบันทึกข้อความประชาสัมพันธ์เวียนแจ้งทุกคณะวิชาภายในมหาวิทยาลัย (ดังตัวอย่าง ภาคผนวก ค) และเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์ผ่านทาง Social media เช่น Facebook, Line เป็นต้น โดยดำเนินการในรูปแบบการประชุมสัมมนา

3) เมื่อได้รับข้อมูลรายวิชาจากอาจารย์ที่สมัครเข้าร่วมโครงการผลิตสื่อการสอนแล้ว ทำบันทึกข้อความเวียนคณะวิชาเพื่อแจ้งรายวิชาที่เข้าร่วมโครงการผลิตสื่อ (ดังตัวอย่าง ภาคผนวก ง) จากนั้นดำเนินการสร้างโครงสร้างรายวิชาบนระบบ e-Learning ที่เว็บไซต์ <https://elearning.su.ac.th> เพื่อรองรับการใช้งานรายวิชาที่เปิดรับสมัครประจำปี

The screenshot displays the e-Learning system interface. At the top, there is a navigation bar with the 'e-Learning' logo and a search bar. Below the navigation bar, there is a sidebar menu on the left with the following items: HOME, THAI (TH), Dashboard, รายวิชาใหม่, คณะศึกษาศาสตร์, and a list of sub-items under 'คณะศึกษาศาสตร์' including 'ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน', 'ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา', 'ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต', 'ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา', 'ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว', and 'ภาควิชาการบริหารการศึกษา'. The main content area shows a form for selecting a course category ('ประเภทของรายวิชา: คณะศึกษาศาสตร์') and a search box ('ค้นหารายวิชา:'). Below the form, there is a list of course options with their IDs and titles in Thai and English, such as '459132-2560 : กีฬาเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย (SPORTS FOR PHYSICAL FITNESS)', '459342-2560 : โยคะเพื่อสุขภาพและการเป็นผู้สอนโยคะ (YOGA FOR HEALTH AND YOGA INSTRUCTOR)', '471307-2560 : การจัดการเรียนการสอนพลศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา (PHYSICAL EDUCATION IN ELEMENTARY SCHOOL)', '459208-2560 : เทคนิคการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย (TECHNIQUES FOR PHYSICAL FITNESS)', and '459101-2560 : วิทยาศาสตร์การกีฬาเบื้องต้น (FOUNDATIONS OF SPORTS SCIENCE)'.

ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างการสร้างโครงสร้างรายวิชาของคณะศึกษาศาสตร์

บนระบบ e-Learning มหาวิทยาลัยศิลปากร

4) เจ้าหน้าที่ TA/ID วิเคราะห์และออกแบบงาน จากคำอธิบายรายวิชาและเนื้อหา รายวิชา เพื่อออกแบบกราฟิกฉบับร่าง ในส่วนของหน้าเมนู/หน้าเนื้อหา จากนั้นส่งมอบ Story Board ให้เจ้าหน้าที่กราฟิก ดำเนินการออกแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่อไป

เอกสารออกแบบสื่อทวิทัศน์อิเล็กทรอนิกส์		
ชื่อวิชา: 159342 Yoga	หน่วยที่: Content 86	ผู้ออกแบบ: ศิริรัตน์ / จีระวัฒน์
File:	หัวเรื่อง: การแสดงผลหน้าจอ	รูปแบบการนำเสนอ: ภาพนิ่ง
เลือกบรรยาย	เทคนิคการนำเสนอ	
	<ul style="list-style-type: none"> - Font สี่เหลี่ยม / นำอิน, ฟ - ไรทติ้งสวยๆ - มีภาพคนเล่นโยคะประกอบ 	

ภาพที่ 4.5 ตัวอย่าง Story Board กราฟิกหน้าเนื้อหา



ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างงานกราฟิกสำหรับหน้าเนื้อหาเพื่อนำไปจัดทำในโปรแกรมผลิตสื่อ

5) เจ้าหน้าที่ TA/ID วิเคราะห์และออกแบบในส่วนของเนื้อหารายวิชา ที่ได้รับจาก อาจารย์ผู้สอน เพื่อดำเนินการจัดวางในโปรแกรมผลิตสื่อ หากต้องการเน้นความสนใจของผู้เรียน หรือ เนื้อหาที่มีความซับซ้อน ยากต่อการเข้าใจ ให้ดำเนินการทำเป็นภาพเคลื่อนไหว เช่น วิดีโอ หรือ Animation แทนการวางข้อความ (Text) โดยร่าง Story Board ส่งให้เจ้าหน้าที่กราฟิก ดำเนินการออกแบบด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่อไป

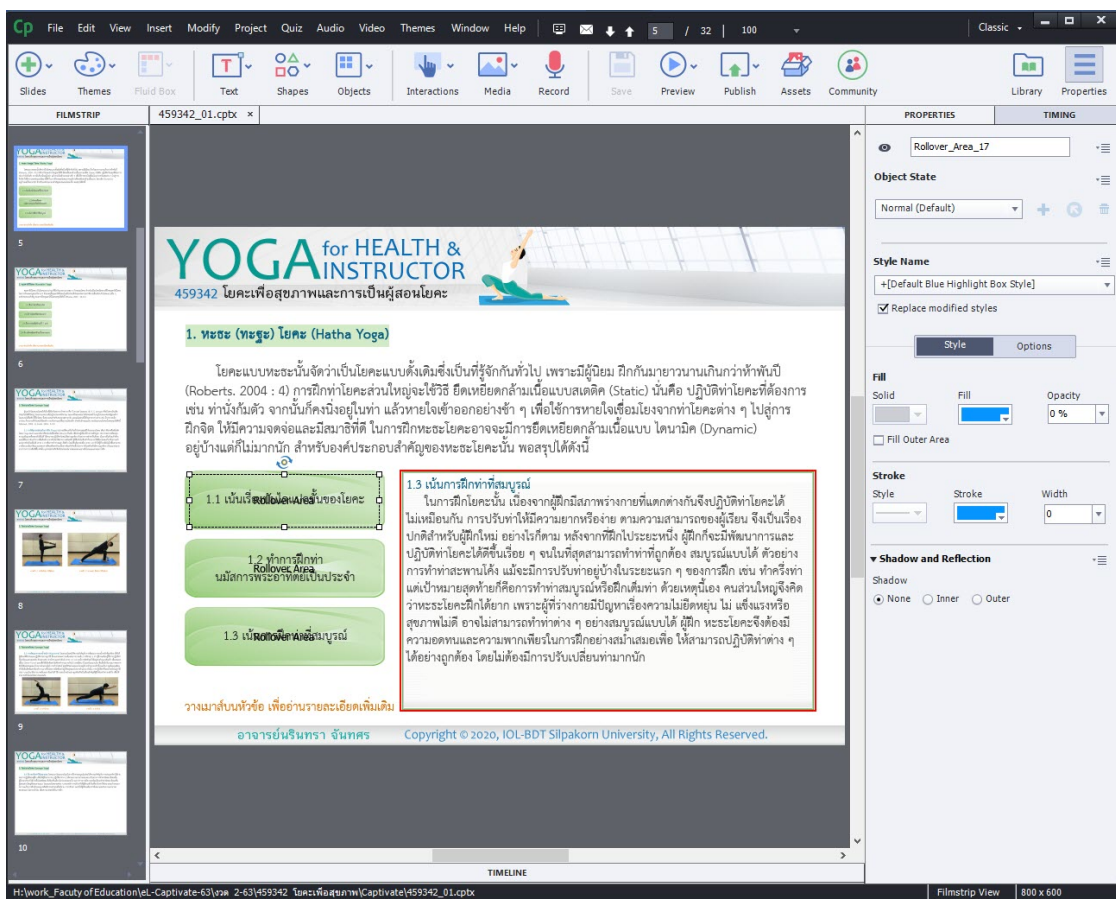


ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างการนำเสนอเนื้อหาบทเรียนด้วยวิดีโอ

6) หลังจากที่ได้ออกแบบงานกราฟิกเรียบร้อยแล้ว นำภาพกราฟิกทั้งหมดไปสร้างสื่อการเรียนการสอน ด้วยโปรแกรมผลิตสื่อ ซึ่งใช้ Adobe Captivate ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง เพื่อดำเนินการจัดทำในส่วนรายละเอียดเนื้อหาที่ได้รับจากอาจารย์ผู้สอน

โดยรูปแบบการผลิตสื่อประกอบด้วย

- Text and Image ข้อความและรูปภาพ
- Interactive ปฏิสัมพันธ์การโต้ตอบระหว่างสื่อกับผู้ใช้งาน
- Video/ Animation การนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว
- Activity/ Practice กิจกรรมและแบบฝึกหัดต่าง ๆ



ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างการดำเนินการผลิตสื่อด้วยโปรแกรม Adobe Captivate


Table Of Contents

Slide Title


- บทที่ 5 ท่าโยคะพำยืน (Standing...)
- สระสำคัญ
- 1. ท่าภูเขา
- 2. ท่าต้นไม้
- 3. ท่าต้นไม้ไหว หรือ ท่ายืดข้าง
- 4. ท่าต้นไม้ไหวมือดึงเขมขัด
- 5. ท่าจรีโกณ
- 6. ท่าจรีโกณหมกมดิม
- 7. ท่าอียดข้าง
- 8. ท่ายืนก้มตัว จับนิ้วโป้งเท้า
- 9. ท่ายืนก้มตัว แขนเหยียดลง
- 10. ท่ายืนก้มตัว ดึงแขนขึ้น
- 11. ท่ายืนก้มตัว 90 องศา

YOGA for HEALTH & INSTRUCTOR

459342 โยคะเพื่อสุขภาพและการเป็นผู้สอนโยคะ



3. ท่าต้นไม้ไหว หรือ ท่ายืดข้าง (Standing Side Stretch Pose)



ภาพประกอบ 5.3

วิธีทำ

1. ยืนในท่าภูเขา แยกเท้าออกกว้างเท่าช่วงไหล่
2. แขนขวาเหยียดลงข้างลำตัว แขนซ้ายเหยียดขึ้น
3. เอนตัวลงทางไหล่ขวาให้มากที่สุด แขนซ้ายเหยียดข้ามศีรษะไปทางขวา
4. คลายท่า
5. สลับข้าง ทำซ้ำเดิม

ประโยชน์ : ทำนี้เป็นการยืดกล้ามเนื้อต้นข้างลำตัวช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นให้กระดูกสันหลัง ลดอาการตึงที่บริเวณบั้นเอวหลังจากที่นั่งเป็นเวลานาน

อาจารย์นริศนรา จันทร์ Copyright © 2020, IOL-BDT Silpakorn University, All Rights Reserved.

Table Of Contents

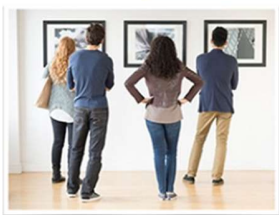
Slide Title

- Exhibition : นิทรรศการ
- การจัดแสดงและนิทรรศการ
- ความหมายของนิทรรศการ
- วัตถุประสงค์ของนิทรรศการ
- คุณค่าของนิทรรศการ
- คุณสมบัติของผู้จัดนิทรรศการ
- ประเภทของนิทรรศการ
- จำนวนตามขนาดของนิทรรศการ
- จำนวนตามวัตถุประสงค์ในการจัด
- จำนวนตามระยะเวลาในการจัด
- จำนวนตามสถานที่ที่ใช้จัด


468 310 เทคนิคการนำเสนอและการจัดนิทรรศการ

Presentation Techniques and Exhibition


● จำนวนตามสถานที่ที่ใช้จัด



◆ นิทรรศการในอาคาร



◆ นิทรรศการกลางแจ้ง



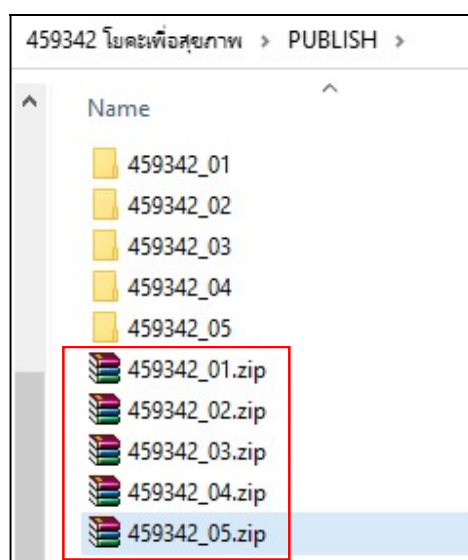
◆ นิทรรศการกึ่งในอาคารกึ่งกลางแจ้ง

พศ.อนันต์ เรืองฤทธิ์ Copyright © 2017, ETM, Silpakorn University, All Rights Reserved.

ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างสื่อที่ได้จากโปรแกรมผลิตสื่อ

7) เมื่อผลิตสื่อการสอนแต่ละบทด้วยโปรแกรม Adobe Captivate เสร็จเรียบร้อยแล้ว ทำการ Publish เป็นแพ็คเกจ HTML ซึ่งจะได้สื่อออกมาในรูปแบบ Folder ของแต่ละบท จากนั้นนำสื่อที่ได้ ขึ้นระบบ e-Learning โดยมีขั้นตอนดังนี้

7.1) ทำการบีบอัด Folder (ต้องเป็นนามสกุล .zip เนื่องจากเป็นข้อกำหนดของระบบ Moodle LMS)



ภาพที่ 4.10 แสดงตัวอย่างไฟล์บีบอัด .zip

7.2) นำไฟล์ Zip ที่ได้ ขึ้นระบบ SU e-Learning ตามโครงสร้างรายวิชาที่สร้างไว้ ในเว็บไซต์ <https://elearning.su.ac.th> เริ่มต้นใช้งานโดยการ คลิกปุ่ม **เริ่มการแก้ไขในหน้านี้**

ภาพที่ 4.11 แสดงขั้นตอนเริ่มต้นการนำสื่อขึ้นระบบ e-Learning

7.3) เลื่อนเมาส์ไปยังหัวข้อที่ต้องการเพิ่มข้อมูล จากนั้น คลิกคำสั่ง **Add an activity or resource**

The screenshot shows a web browser window displaying a Moodle course page. The address bar shows the URL: elearning.su.ac.th/course/view.php?id=1517. The page is titled "Course: 459342-2560 : โยคะเพื่อสุข".

On the left side, there is a navigation menu with the following items:

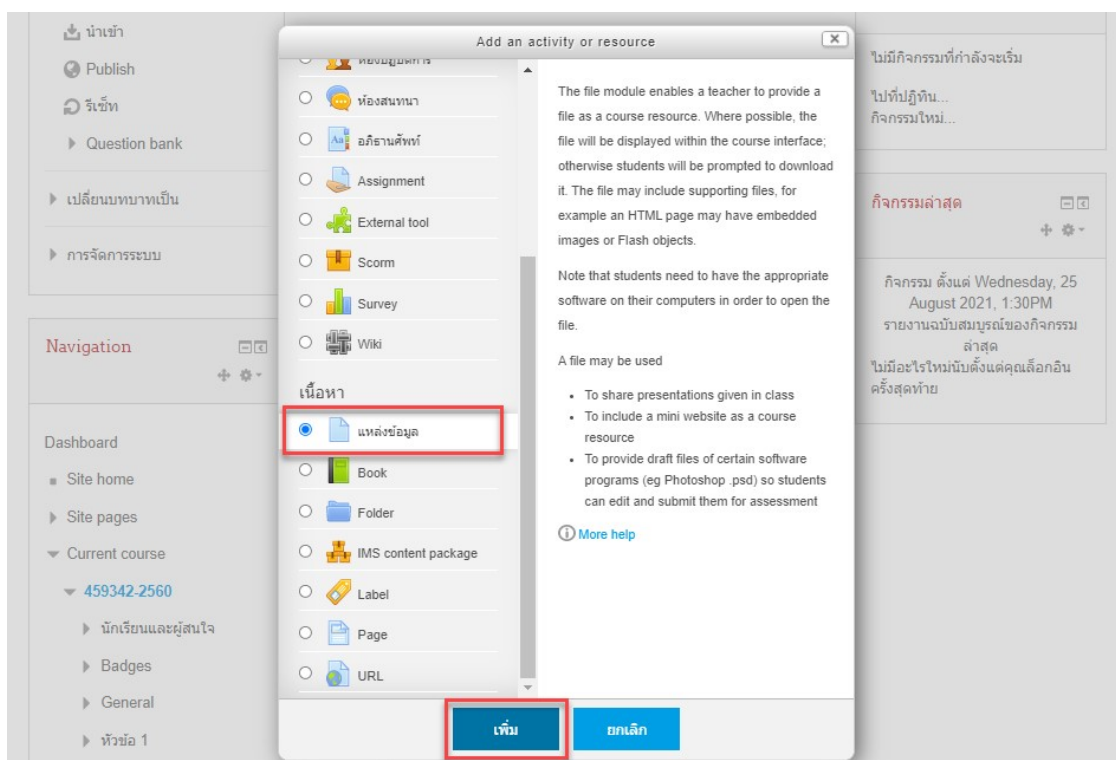
- หน้าเข้า
- Publish
- รีเซ็ต
- Question bank
- เปลี่ยนบทบาทเป็น
- การจัดการระบบ

Below the navigation menu is a "Navigation" section with a sub-menu:

- Dashboard
- Site home
- Site pages
- Current course
 - 459342-2560
 - นักเรียนและผู้สนใจ
 - Badges
 - General
 - หน้าจล 1

ภาพที่ 4.12 แสดงการเลือกคำสั่ง Add an activity or resource

7.4) จะปรากฏเมนูคำสั่งให้เลือกใช้งานตามรูปแบบของสื่อ สำหรับขั้นตอนนี้ให้คลิกเลือก **แหล่งข้อมูล** จากนั้นคลิกปุ่ม **เพิ่ม**



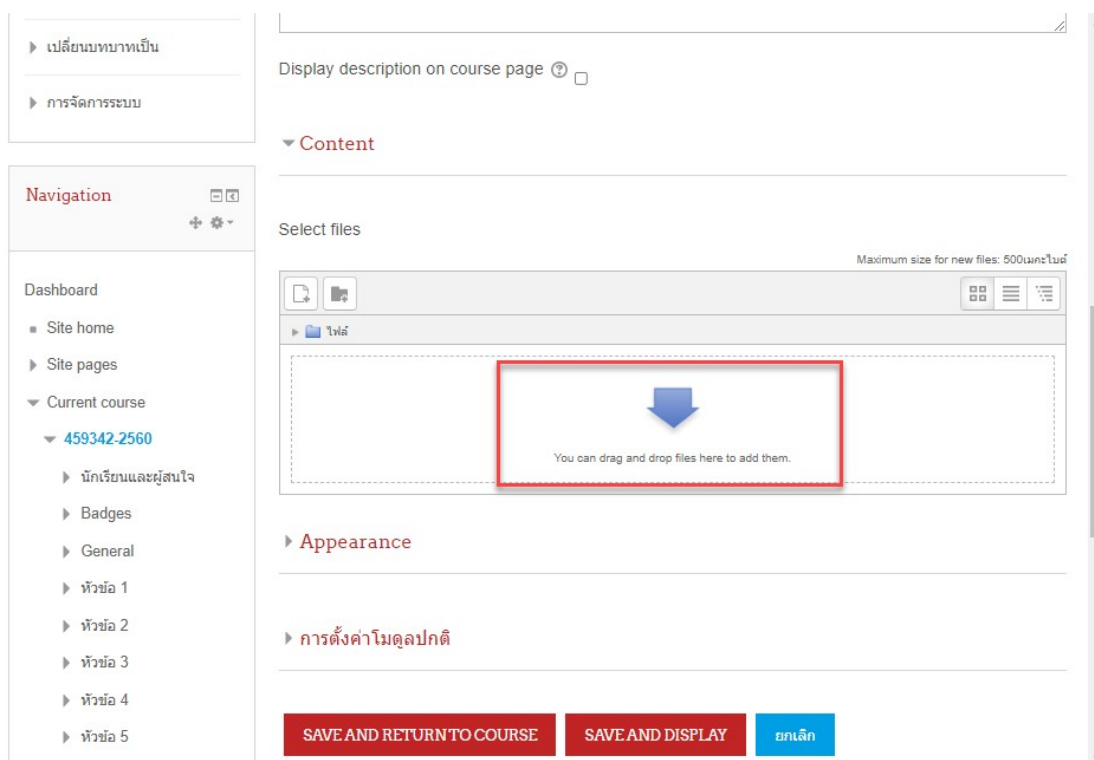
ภาพที่ 4.13 แสดงเมนูคำสั่งการเลือกเพิ่มแหล่งข้อมูล

7.5) กรอกข้อมูลในส่วนชื่อหัวข้อ (ในส่วนนี้จำเป็นต้องกรอก ไม่สามารถเว้นว่าง
ซึ่งจะมีสัญลักษณ์ * ปรากฏหลังหัวข้อ)

The screenshot shows the 'e-Learning' system interface. At the top, there is a navigation bar with the user's name 'Sirimat Intama' and a search bar. Below this is a breadcrumb trail: 'Dashboard > คณะศึกษาศาสตร์ > ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา > 459342-2560 > เพิ่ม แหล่งข้อมูล ลงใน หัวข้อ 1'. The main content area is titled 'เพิ่ม แหล่งข้อมูล ลงใน หัวข้อ 1'. On the left, there is a sidebar menu for 'การจัดการระบบ' (System Management) with options like 'Course administration', 'เปิดการแก้ไขในหน้านี้', 'การตั้งค่า', 'สมาชิก', 'ฟิลเตอร์', 'รายงาน', 'คะแนนทั้งหมด', 'Badges', 'การสร้างข้อมูล', and 'ผู้คืน'. The main form has a 'หัวข้อ*' (Topic*) field containing 'บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโยคี' and a 'Description' field with a rich text editor toolbar.

ภาพที่ 4.14 แสดงการกรอกข้อมูลชื่อหัวข้อ

7.6) เลื่อนหน้าจอลงมาจะพบส่วนสำหรับเพิ่มเนื้อหา (Content) ทำการลากไฟล์ Zip ในเครื่องคอมพิวเตอร์มาวางในตำแหน่งที่กำหนด ดังมีสัญลักษณ์ลูกศรปรากฏพร้อมข้อความ You can drag and drop files here to add them.



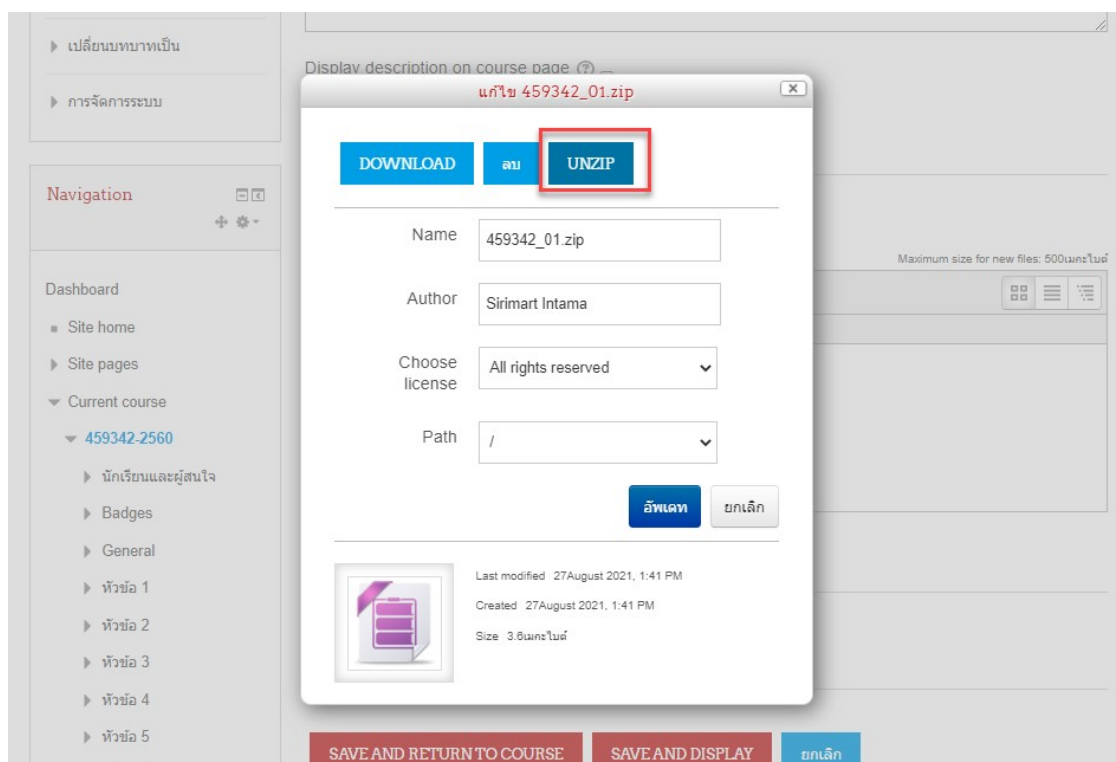
ภาพที่ 4.15 แสดงนำเข้าไฟล์เนื้อหาด้วยการ Drag and drop

7.7) เมื่อนำเข้าไฟล์สำเร็จ จะได้รับแบบไฟล์ .zip ปรากฏดังภาพ ทำการคลิกเลือกไฟล์ดังกล่าว เพื่อทำการ Unzip ก่อนใช้งานบนระบบ

The screenshot displays a course management interface. On the left is a navigation menu with options like 'เปลี่ยนบทบาทเป็น' and 'การจัดการระบบ'. The main area shows a 'Content' section with a 'Select files' area. A file named '459342_01.zip' is shown with a red box around it. Below the file list are sections for 'Appearance' and 'การตั้งค่าโมดูลปกติ'. At the bottom, there are three buttons: 'SAVE AND RETURN TO COURSE', 'SAVE AND DISPLAY', and 'ยกเลิก'.

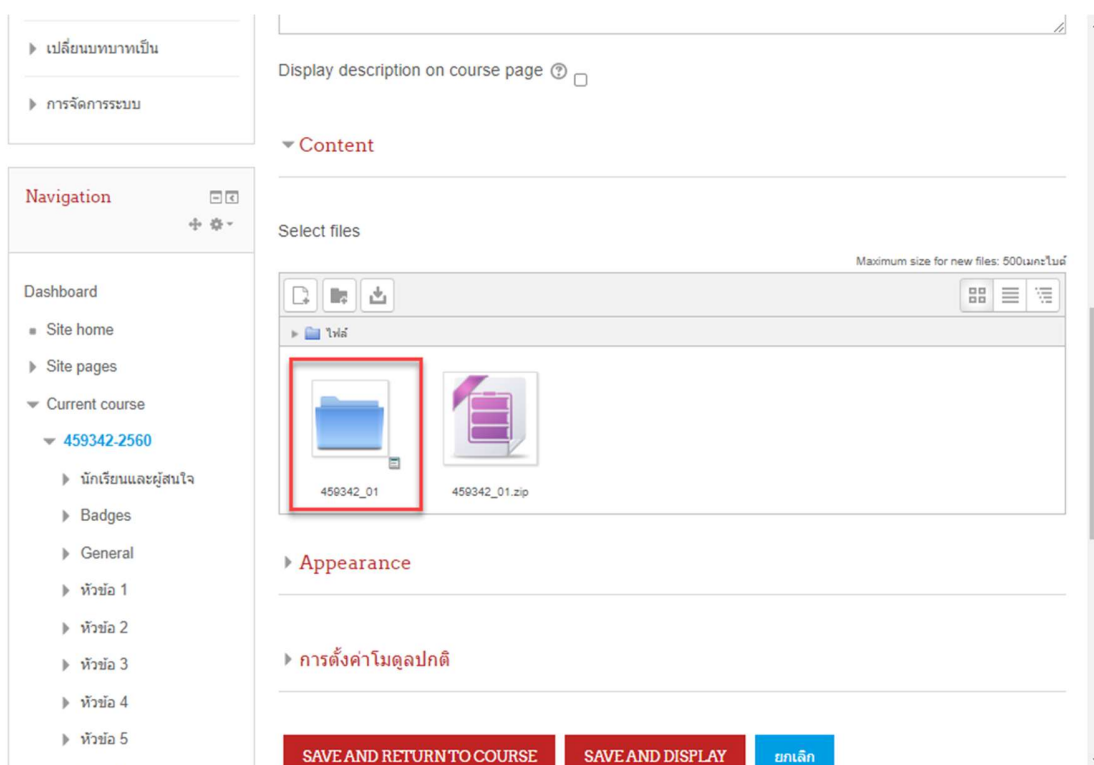
ภาพที่ 4.16 แสดงไฟล์ .zip ที่นำเข้าระบบ

7.8) เมื่อคลิกไฟล์ .zip จะปรากฏกล่องแก้ไขไฟล์ Zip ทำการคลิกปุ่ม UNZIP



ภาพที่ 4.17 แสดงการ Unzip ไฟล์

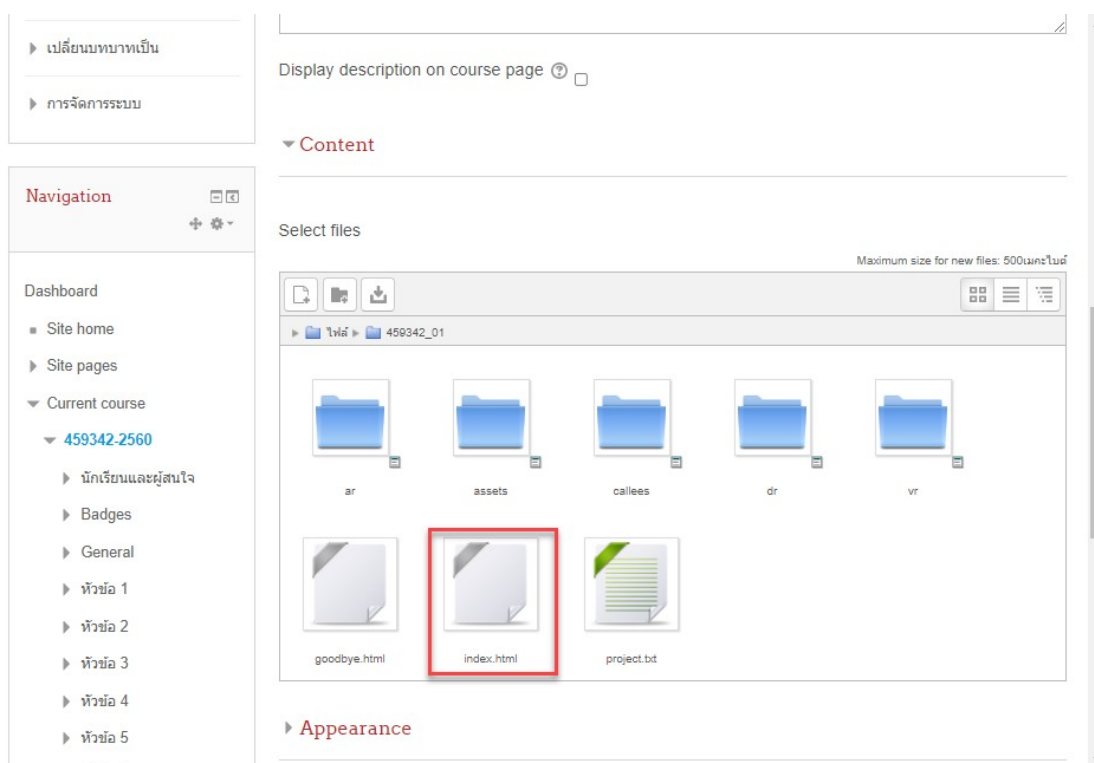
7.9) หลังจากคลิกปุ่ม UNZIP จะปรากฏโฟลเดอร์สีขึ้นมาให้พร้อมใช้งาน
จากนั้นทำการคลิกเข้าไปยังโฟลเดอร์ดังกล่าว



The screenshot displays a course management interface. On the left is a navigation sidebar with a 'Navigation' section containing a 'Dashboard' menu with items like 'Site home', 'Site pages', 'Current course', and '459342-2560'. The main content area shows a 'Content' section with a 'Select files' area. A file manager window is open, showing a folder icon labeled '459342_01' and a zip file icon labeled '459342_01.zip'. The folder icon is highlighted with a red box. Below the file manager are sections for 'Appearance' and 'การตั้งค่าโมดูลปกติ'. At the bottom, there are three buttons: 'SAVE AND RETURN TO COURSE', 'SAVE AND DISPLAY', and 'ยกเลิก'.

ภาพที่ 4.18 แสดงโฟลเดอร์ที่ได้จากการ Unzip

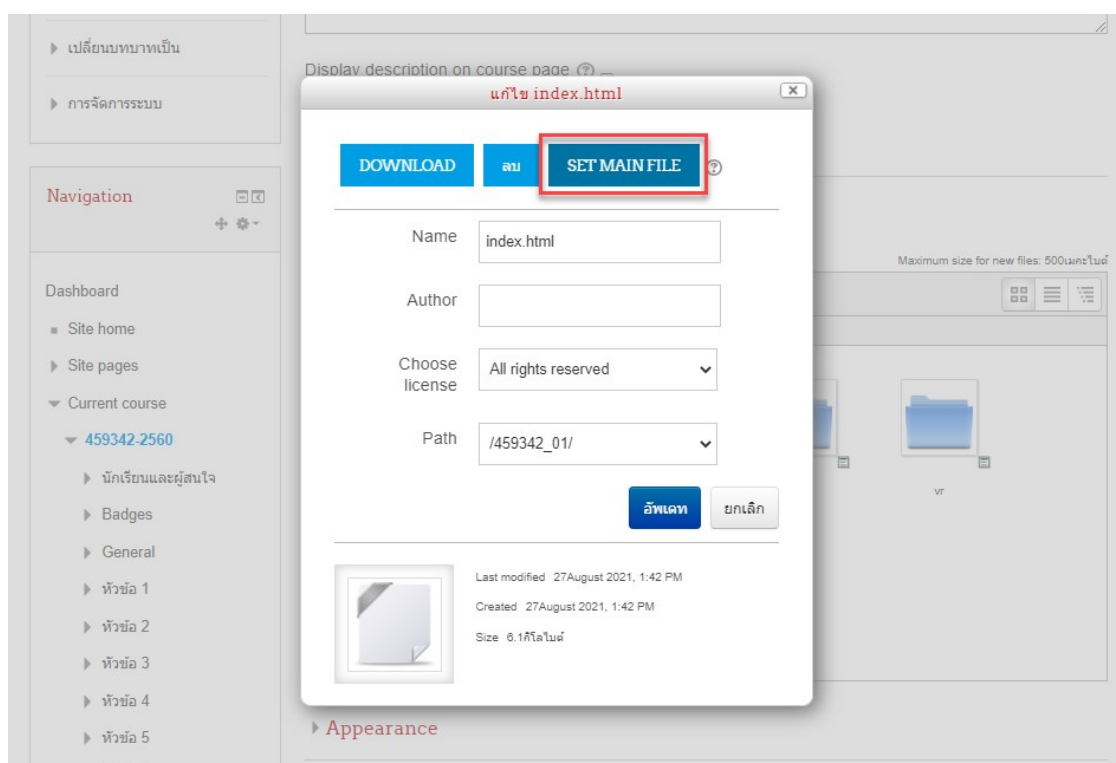
7.10) ระบบจะแสดงรายการข้อมูลต่าง ๆ ที่บรรจุในโฟลเดอร์ ชั้นตอนนี้ให้คลิกเลือกไฟล์ `index.html`



The screenshot displays a course management interface. On the left is a navigation sidebar with a 'Navigation' section containing a 'Dashboard' menu. The main content area shows a 'Content' section with a 'Select files' window. The window title is '459342_01' and it lists several folders (ar, assets, callees, dr, vr) and files (goodbye.html, index.html, project.txt). The 'index.html' file is highlighted with a red rectangular box. Above the file selection window, there is a checkbox for 'Display description on course page' which is currently unchecked. Below the file selection window, there is an 'Appearance' section.

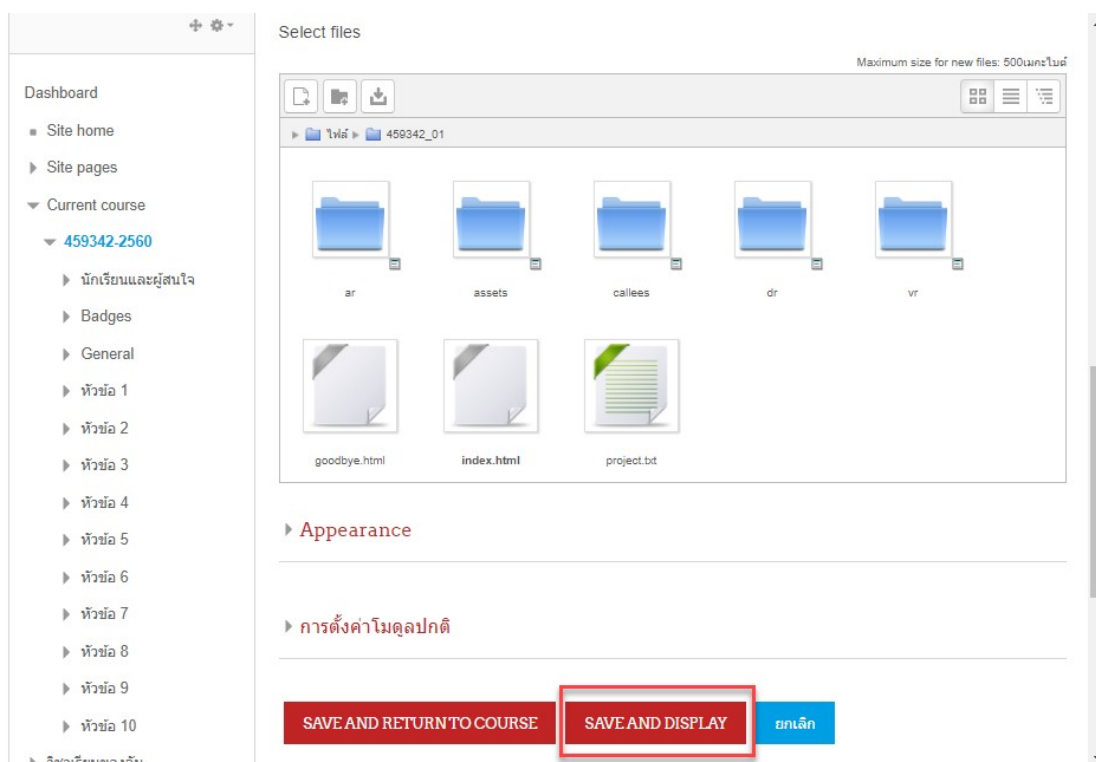
ภาพที่ 4.19 แสดงรายการข้อมูลในโฟลเดอร์

7.11) เมื่อคลิกไฟล์ index.html เข้ามาแล้วจะปรากฏกล่องแก้ไข index.html
ทำการคลิกปุ่ม **SET MAINFILE** เพื่อตั้งค่ากำหนดให้เป็นไฟล์หลักในการแสดงผล



ภาพที่ 4.20 แสดงการกำหนดไฟล์หลักในการแสดงผล (SET MAINFILE)

7.12) เมื่อกำหนดไฟล์หลักเรียบร้อยแล้ว ชื่อไฟล์ index.html จะเปลี่ยนเป็น
ตัวหนา จากนั้นคลิกปุ่ม **SAVE AND DISPLAY** เพื่อดูตัวอย่างการแสดงผลของสื่อ (หากไม่ต้องการดู
ตัวอย่าง สามารถคลิกปุ่ม **SAVE AND RETURN TO COURSE** เพื่อกลับไปยังหน้าโครงสร้างรายวิชาได้)



ภาพที่ 4.21 แสดงผลจากการกำหนดไฟล์หลัก

7.13) เมื่อคลิกปุ่ม **SAVE AND DISPLAY** จะปรากฏหน้าจอการแสดงผลของสื่อที่นำเข้าสู่ระบบ หากต้องการกลับไปยังโครงสร้างรายวิชา คลิกเลือก **รหัสวิชา** ที่ปรากฏบนแถบเมนูนำทาง (Navigation menu)

The screenshot shows a web browser window displaying an e-Learning page. The browser's address bar shows the URL: `elearning.su.ac.th/mod/resource/view.php?id=31258`. The page header includes the 'e-Learning' logo and a search bar. Below the header, there is a breadcrumb trail: `Dashboard > คณะศึกษาศาสตร์ > ภาควิชาศึกษาศาสตร์ > 459342-2560 > หัวข้อ 1 > บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโยคะ`. The ID `459342-2560` is highlighted with a red box. On the left, there is a 'การจัดการระบบ' (System Management) menu with options like 'File module administration', 'Permissions', and 'Course administration'. The main content area is titled 'บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโยคะ' (Chapter 1: Basic Knowledge of Yoga) and features a 'Table of Contents' sidebar and a main slide area with the text 'YOGA for HEALTH & INSTRUCTOR' and '459342 โยคะเพื่อสุขภาพและการเป็นผู้สอนโยคะ'. The footer contains the text 'อาจารย์สิมรา จันทร์ Copyright © 2020, IOL-BDT Silpakorn University, All Rights Reserved.'

ภาพที่ 4.22 หน้าจอแสดงผลสื่อที่นำเข้าสู่ระบบ e-Learning

2.3 ขั้นตอนการตรวจสอบสื่อการเรียนการสอน : Check

หัวหน้าฝ่าย/หัวหน้างาน ตรวจสอบความถูกต้องของงาน การออกแบบหน้าจอ การใช้รูปแบบตัวอักษร การใช้สี ตามหลักทฤษฎีการออกแบบ จากนั้นจึงนัดหมายอาจารย์เจ้าของรายวิชาเพื่อส่งมอบงานครั้ง 1 เพื่อขอรับข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการออกแบบสื่อรายวิชา หากอาจารย์ผู้สอนไม่สะดวกสามารถส่งงานทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) หรือนำเข้าระบบ e-Learning เพื่อตรวจสอบสื่อได้

เมื่อได้รับข้อเสนอแนะจากอาจารย์ผู้สอน นำมาปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะ เมื่อปรับแก้ครั้งที่ 1 เสร็จแล้ว ดำเนินการผลิตสื่อในส่วนที่เหลือ จากนั้นนำสื่อที่ผลิตเสร็จแล้วส่งตรวจสอบครั้งที่ 2 โดยหัวหน้าฝ่าย และอาจารย์เจ้าของรายวิชา ก่อนนำขึ้นระบบ e-Learning เพื่อใช้งานต่อไป

แบบฟอร์มตรวจงานผลิตสื่อ e-Learning

ครั้งที่ 1 งวดที่ 1 / 59

วันที่ 12 เดือน พ.ศ. 59

รหัสวิชา ๖๒ ๒๒๕ รายวิชา วิศวกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบสื่อ คณบดีวิชา วิชาเว็บไซต์

ผู้รับผิดชอบ กวีวิภา วัฒนานนท์ ตำแหน่ง วิศวกรคอมพิวเตอร์

สถานภาพ ตรวจสอบ/ผ่าน ตรวจสอบ/ควรแก้ไข ไม่ผ่านการตรวจสอบ/เพราะ.....

1. ด้านการออกแบบสื่อ

Font	Menu	nn	nn	ปกติ
Content	Sarabun	14	14	14
	Sarabun	18 (หนา)		16 (ปกติ)

2. ด้านกราฟิก กรูมอร์ อารบาวซอน

Intro : จิวรี่วิภา Menu : โคนสีเทา -ส้ม สีตัดสีทองเงินพื้นหลัง

Content : สีสันสดใส พื้นหลังไม่ปนเทา

Button : ขาวใส พื้นหลัง

3. ด้านประสิทธิภาพสื่อ

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

Menu : ปรับเมนูให้ใหญ่ขึ้นชัดเจน ปรับสีพื้นหลังให้ดูทันสมัย ปรับสีพื้นหลังให้ดูทันสมัย

Content : ปรับสีพื้นหลังให้ดูทันสมัย ปรับสีพื้นหลังให้ดูทันสมัย

ลงชื่อ ลงชื่อ
 (.....) (.....)
 ผู้รับผิดชอบ / ทีมผู้รับผิดชอบ หัวหน้า/ผู้ตรวจงาน

ภาพที่ 4.23 ตัวอย่างการตรวจงานผลิตสื่อ e-Learning

เมื่อได้สื่อที่ประกอบจากโปรแกรมผลิตสื่อ โดยผ่านการตรวจสอบและเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนแล้ว ให้นำเข้าระบบ e-Learning ที่เว็บไซต์ <https://elearning.su.ac.th> ตามโครงสร้างรายวิชาที่สร้างไว้

The screenshot shows the e-learning system interface for a course titled "SPORTS NUTRITION 459306 โภชนาการกีฬา". The interface includes a navigation menu on the left with options like "Dashboard", "Site home", "Site pages", "Current course", and "Course administration". The main content area features a banner with an illustration of a woman eating fruit and a man cycling, with the text "SPORTS NUTRITION 459306 โภชนาการกีฬา" and "อาจารย์กมลรัตน์ พุ่มศรี". Below the banner is a "กระดานข่าว" (Noticeboard) section with a "แบบประเมินความพึงพอใจระบบ e-Learning" (e-Learning System Satisfaction Survey) button. The "หัวข้อ 1" (Topic 1) section displays a banner for "บทที่ 1 บทนำโภชนาการกีฬา" (Chapter 1: Introduction to Sports Nutrition). The right sidebar contains a "ค้นหาเอกสารงาน" (Search documents) section, a "ข่าวล่าสุด" (Latest news) section, a "กิจกรรมที่กำลังจะเกิดขึ้น" (Upcoming activities) section, and a "กิจกรรมล่าสุด" (Latest activities) section.

The screenshot shows the e-learning system interface for a course titled "Exercise for Elderly and Pregnant Women". The interface includes a navigation menu on the left with options like "Dashboard", "Site home", "Site pages", "Current course", and "Course administration". The main content area features a banner with an illustration of an elderly man, a pregnant woman, and a young girl, with the text "Exercise for Elderly and Pregnant Women" and "ตรวจสอบร่างกายสำหรับผู้สูงอายุและสตรีตั้งครรภ์". Below the banner is a "กระดานข่าว" (Noticeboard) section with a "แบบประเมินความพึงพอใจระบบ e-Learning" (e-Learning System Satisfaction Survey) button. The "หัวข้อ 1" (Topic 1) section displays a banner for "บทที่ 1 การเปลี่ยนแปลงในผู้สูงอายุ" (Chapter 1: Changes in the Elderly). The right sidebar contains a "ค้นหาเอกสารงาน" (Search documents) section, a "ข่าวล่าสุด" (Latest news) section, a "กิจกรรมที่กำลังจะเกิดขึ้น" (Upcoming activities) section, and a "กิจกรรมล่าสุด" (Latest activities) section.

ภาพที่ 4.24 ตัวอย่างการจัดการรายวิชานระบบ e-Learning

2.4 ขั้นตอนการแก้ไขปรับปรุงสื่อการเรียนการสอน : Act

จัดทำแบบประเมินการผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับอาจารย์ (ดังตัวอย่าง ภาคผนวก ข) และแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้งาน e-Learning (ดังตัวอย่าง ภาคผนวก ข)

เมื่อได้รับข้อเสนอแนะของการส่งงานเพื่อตรวจสอบทั้ง 2 ครั้ง นำมาดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อคิดเห็นจากหัวหน้าฝ่ายและจากอาจารย์ผู้สอน ก่อนนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนบนระบบ e-Learning สำหรับให้นักศึกษาได้ศึกษาทบทวนบทเรียนต่อไป ในระหว่างจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ให้นักศึกษาประเมินผลความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนการสอนในรายวิชาที่นำไปใช้งานบนระบบ e-Learning เพื่อนำผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขสื่อในครั้งต่อไป

แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้งาน e-Learning

คณะวิชา
ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ตัวชี้วัดความพึงพอใจ	ระดับ					หมายเหตุ
	ดีมาก 5	ดี 4	ปานกลาง 3	พอใช้ 2	ปรับปรุง 1	
ด้านการใช้งานระบบ						
1. ความสะดวกในการ Login เข้าสู่ระบบ			✓			
2. การเข้าถึงบทเรียน มีความชัดเจน เข้าใจง่าย สามารถเชื่อมโยงไปยังจุดต่างๆ ได้สะดวก		✓				
3. ความสะดวกในการส่งงาน/การบ้าน		✓				
4. ความสะดวกในการทำแบบทดสอบ		✓				
ด้านเนื้อหา						
5. เนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา		✓				
6. เนื้อหามีความถูกต้อง		✓				
7. ระดับความยาก-ง่ายของเนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน		✓				
ด้านการออกแบบกราฟิก						
8. การออกแบบกราฟิก มีความสวยงาม และดึงดูดให้เข้ามาใช้งาน	✓					
9. การใช้สีพื้นหลัง สีตัวอักษร และขนาดของตัวอักษร มีความเหมาะสม	✓					
10. มีการใช้กราฟิก/ภาพ และแอนิเมชันประกอบในบทเรียนอย่างเหมาะสม	✓					
ด้านการออกแบบบทเรียน						
11. การจัดลำดับเนื้อหา มีความเหมาะสม		✓				
12. รูปแบบของมัลติมีเดียที่นำมาใช้ประกอบในบทเรียนเช่น ภาพ, วิดีโอ, เสียง มีความเหมาะสม		✓				
13. กิจกรรมการเรียนรู้ประจำบทเรียน มีความเหมาะสม				✓		
14. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบในบทเรียน มีความเหมาะสม				✓		
ด้านความพึงพอใจในภาพรวม						
15. โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจต่อการเรียนผ่านระบบ e-Learning อยู่ในระดับใด		✓				

ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

รอรชบุณ
คณะผู้จัดทำโครงการผลิตสื่อ e-Learning
IDC ศูนย์คอมพิวเตอร์

ภาพที่ 4.25 ตัวอย่างผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้งาน e-Learning

แบบประเมินการผลิตสื่อการสอน e-Learning สำหรับอาจารย์

ผู้รับผิดชอบ

ชื่ออาจารย์ผู้สอน ศศ. ศษ. จิตต์พร ๓๓๓๓๓๓๓๓

ภาควิชา คณะวิชา ศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์

รหัสวิชา ๓๓๓๓๓๓ รายวิชา ๓๓๓๓๓๓ และ ๓๓๓๓๓๓๓๓ หลักสูตร ศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์

คำชี้แจง
กรุณาทำเครื่องหมาย ในช่องที่ท่านเห็นว่าเหมาะสม

รายละเอียด	ดีมาก 5	ดี 4	ปานกลาง 3	พอใช้ 2	ปรับปรุง 1	หมายเหตุ
1. ด้านการติดต่อประสานงาน						
1.1 มีการชี้แจง ทำความเข้าใจตลอดจนวางแผนการทำงานร่วมกับอาจารย์ผู้สอน	<input checked="" type="checkbox"/>					
1.2 มีการติดต่อประสานงานและทำงานอย่างต่อเนื่องตั้งแต่เริ่มต้นจนแล้วเสร็จ	<input checked="" type="checkbox"/>					
1.3 มีความสุภาพในการติดต่อประสานงาน	<input checked="" type="checkbox"/>					
1.4 มีการติดตามเนื้อหาจากอาจารย์ผู้สอนอย่างสม่ำเสมอ	<input checked="" type="checkbox"/>					
1.5 ส่งงานตรงตามกำหนดเวลาโดยหมาย	<input checked="" type="checkbox"/>					
1.6 โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจกับการติดต่อประสานงานในระดับใด	<input checked="" type="checkbox"/>					
2. สื่อการสอน e-Learning						
2.1 ออกแบบบทเรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่อาจารย์ต้องการ	<input checked="" type="checkbox"/>					
2.2 สื่อการสอนที่ผลิตมีความน่าสนใจ	<input checked="" type="checkbox"/>					
2.3 ออกแบบกราฟิกได้สวยงาม เหมาะสม	<input checked="" type="checkbox"/>					
2.4 ความเหมาะสมของภาพออกแบบมีดังนี้ เช่น วิดีโอ, เสียงบรรยาย	<input checked="" type="checkbox"/>					
2.5 ความเหมาะสมของตัวอย่างสื่อ 2D, 3D, Game	<input checked="" type="checkbox"/>					
2.6 ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปรากฏบนบทเรียน	<input checked="" type="checkbox"/>					
2.7 ความเหมาะสมของแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบ	<input checked="" type="checkbox"/>					

โปรดคลิกด้านล่าง

รายละเอียด	ดีมาก 5	ดี 4	ปานกลาง 3	พอใช้ 2	ปรับปรุง 1	หมายเหตุ
2.7 ความเหมาะสมของสื่อในการนำไปใช้เพื่อการเรียนการสอน	<input checked="" type="checkbox"/>					
2.8 โดยภาพรวมท่านพึงพอใจผลงานการผลิตสื่อ e-Learning ในระดับใด	<input checked="" type="checkbox"/>					

3. ในปีต่อไปหรือโอกาสถัดไป ท่านยินดีเข้าร่วมโครงการผลิตสื่อการสอน e-Learning หรือไม่

ใช่ ไม่ใช่ เพราะ

4. เมื่อท่านนำสื่อการสอนไปใช้งาน ท่านต้องการให้ทีมผลิตสื่อการสอนติดตามและประเมินผลการใช้งานจากนักศึกษาหรือไม่

ต้องการ ไม่ต้องการ เพราะ

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้ตอบแบบประเมิน ศศ. ศษ. จิตต์พร
(..... ศศ. ศษ. จิตต์พร ๓๓๓๓๓๓๓๓.....)
วันที่ 16 / พฤษภาคม / ๒๕๖๒

ขอขอบคุณ
คณะผู้จัดทำและรับผิดชอบโครงการผลิตสื่อ e-Learning
IDC ศูนย์คอมพิวเตอร์

ภาพที่ 4.26 ตัวอย่างผลการประเมินสื่อการสอน e-Learning จากอาจารย์

หมายเหตุ : ปัจจุบันปรับเปลี่ยนรูปแบบการประเมิน โดยใช้วิธีการประเมินแบบออนไลน์แทนการ
แจกกระดาษ

แบบประเมินความพึงพอใจ e-Learning 459342

คำชี้แจง: กรุณาเลือกคำตอบที่ตรงตามความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

รายวิชา 459342 โยคะเพื่อสุขภาพและการเป็นผู้อบรมโยคะ (Yoga for Health and Yoga Instructor) ฉบับบูรณาการ สิบนคร

**Required*

1. ด้านการใ้ไม่มาชมรม *
 ภาาจัดถึงมือเรียน มีความเอื้อเฟื้อ ง่ายใช้งาน สามารถเรียนรู้โดยไม่มีครูอาจาได้สะดวก

1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	มากที่สุด

2. ด้านเนื้อหา *
 เนื้อหาที่น่าสนใจ สอนง่ายมีประโยชน์ต่อการทำงาน เหมาะสมกับประโยชน์ผู้เรียน

1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	มากที่สุด

3. ด้านการออกแบบกราฟิก *
 การออกแบบกราฟิก มีความสวยงาม และดึงดูดใจให้นำไปใช้งาน ภายใ้ใช้ทั้งหลัง สืบวิจัย และขนาดของตัวอักษร มีความเหมาะสม มีการใช้ภาพและเสียงที่มีประโยชน์ในการสื่ออย่างเหมาะสม

1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	มากที่สุด

4. ด้านการออกแบบบทเรียน *
 ภาาจัดสื่อเป็นเนื้อหา/กิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองโดยไม่ต้องอาศัยครู

1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	มากที่สุด

5. ด้านความพึงพอใจในการประมวลผลการเรียนผ่านระบบ e-Learning *

1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	มากที่สุด

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

Your answer

Submit

Never submit passwords through Google Forms.

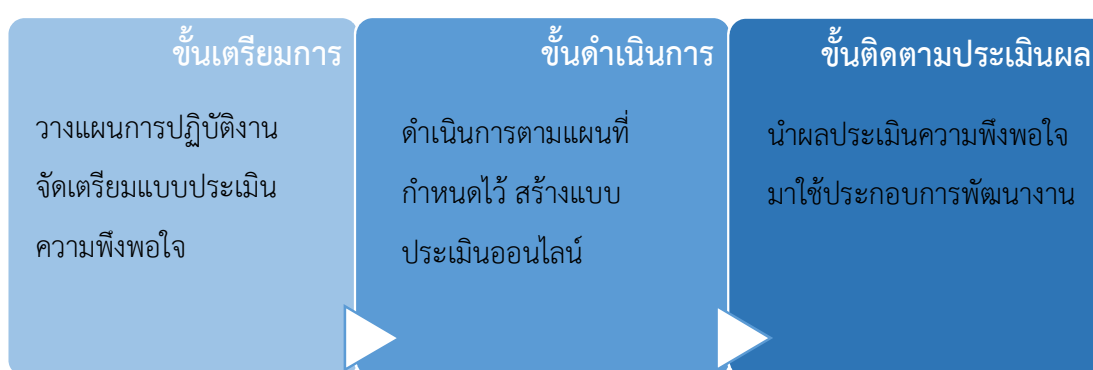
This form was created inside มหาวิทยาลัยสิบนคร. [Report Abuse](#)

Google Forms

ภาพที่ 4.27 ตัวอย่างแบบประเมินสื่อการสอน e-Learning แบบออนไลน์

3. วิธีการติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงาน

การติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงานในด้านผลผลิตสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้งานบนระบบ e-Learning เพื่อสำรวจและติดตามผลความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาที่มีต่อการใช้งานสื่อการเรียนการสอนบนระบบ e-Learning เพื่อนำผลที่ได้มาพัฒนาปรับปรุงงาน โดยมีขั้นตอนเริ่มตั้งแต่ขั้นเตรียมการ ขั้นดำเนินการ และขั้นติดตามประเมินผลการปฏิบัติงาน ดังนี้



ภาพที่ 4.28 กระบวนการติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงาน

3.1 ขั้นเตรียมการ

เป็นการวางแผนการปฏิบัติงาน วิเคราะห์รวบรวมข้อมูลเพื่อดำเนินการจัดเตรียมงานด้านการประเมินผลความพึงพอใจของผู้ใช้งาน โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 1) ทำการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น โปรแกรมที่จะใช้สำหรับประเมิน การสร้างปุ่มสำหรับให้ผู้ใช้งานคลิกทำแบบประเมิน
- 2) กำหนดรูปแบบการประเมินด้วยวิธีการกรอกข้อมูลผ่านระบบออนไลน์เพื่อความสะดวกต่อการให้ข้อมูลของผู้ใช้งาน
- 3) จัดเตรียมและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่จะนำไปใช้ในการจัดทำแบบฟอร์มประเมินความพึงพอใจ เช่น หัวข้อคำถามในด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในการพัฒนาปรับปรุงงาน
- 4) จัดเตรียมเครื่องมือในการช่วยสร้างระบบประเมินออนไลน์ โดยใช้ Google Forms เนื่องจากเป็นระบบที่สามารถจัดการรูปแบบและเนื้อหาข้อมูลของการประเมินได้ง่าย และสามารถดูผลของการตอบกลับจากผู้ประเมินได้ทันที

5) เตรียมการสรุปผลการประเมินในรูปแบบรายงาน โดยนำผลที่ได้จากการตอบกลับของผู้ประเมินผ่านโปรแกรม Google sheets มาทำการวิเคราะห์สรุปผล หรือดาวน์โหลดไฟล์ในรูปแบบโปรแกรม Microsoft Excel และจัดทำรายงานสรุปด้วย Microsoft Word เพื่อจัดเก็บเป็นฐานข้อมูลในการใช้ประโยชน์ต่อพัฒนาปรับปรุงงานต่อไป

3.2 ขั้นตอนดำเนินการ

การดำเนินการตามแผนที่กำหนดไว้ หลังจากมีการเตรียมการเรียบร้อยแล้ว ดำเนินการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานสื่อการเรียนการสอนบนระบบ e-Learning ของแต่ละวิชา โดยใช้รูปแบบการประเมินออนไลน์ด้วย Google Forms ตามที่ได้เตรียมการออกแบบไว้ ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลดังนี้

1) ส่วนหัวของแบบประเมิน ประกอบด้วย ชื่อรายวิชา อาจารย์ผู้สอน คำชี้แจง ภาพแบนเนอร์ของรายวิชา

2) คำถามสำหรับการประเมิน ประกอบด้วย 5 ด้านหลัก ๆ และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อรับข้อมูลที่นอกเหนือจากคำถามที่สร้างไว้ ได้แก่

2.1) ด้านการใช้งานระบบ

การเข้าถึงบทเรียน มีความชัดเจน เข้าใจง่าย สามารถเชื่อมโยงไปยังจุดต่าง ๆ ได้

สะดวก

2.2) ด้านเนื้อหา

เนื้อหามีความถูกต้อง ตรงตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

ผู้เรียน

2.3) ด้านการออกแบบกราฟิก

การออกแบบกราฟิก มีความสวยงาม และดึงดูดให้เข้ามาใช้งาน การใช้สีพื้นหลัง สีตัวอักษร และขนาดของตัวอักษร มีความเหมาะสม มีการใช้ภาพและแอนิเมชันประกอบในบทเรียนอย่างเหมาะสม

2.4) ด้านการออกแบบบทเรียน

การจัดลำดับเนื้อหา/กิจกรรมการเรียนรู้ประจำบทเรียน รวมถึงรูปแบบของมัลติมีเดียที่นำมาใช้ประกอบในบทเรียนมีความเหมาะสม


2.5) ด้านความพึงพอใจในภาพรวมต่อการเรียนผ่านระบบ e-Learning

แบบประเมินความพึงพอใจ e-Learning 459241

คำชี้แจง: กรุณาเลือกคำตอบที่ตรงตามความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

รายวิชา 459241 การเต้นแอโรบิก (Aerobic Dance)
 อ.นภสร นิลไพจิตร

Image title



1. ด้านการใช้งานระบบ *

การเข้าใช้งานมีความชัดเจน เข้าใจง่าย สามารถเชื่อมโยงไปยังจุดต่างๆ ได้สะดวก

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	มากที่สุด

2. ด้านเนื้อหา *

เนื้อหาที่มีความถูกต้อง ตรงตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	มากที่สุด

3. ด้านการออกแบบกราฟิก *

การออกแบบกราฟิก มีความสวยงาม และดึงดูดใจเข้ามาใช้งาน การใช้สีที่ทันสมัย สีสวยมีลักษณะ และขนาดของตัวอักษร มีความเหมาะสม มีการใช้ภาพและสื่ออื่นซึ่งประกอบขึ้นหน้าเว็บอย่างเหมาะสม

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	มากที่สุด

4. ด้านการออกแบบบทเรียน *

การจัดลำดับเนื้อหา/กิจกรรมการเรียนรู้ประจำวัน รวมถึงรูปแบบของสื่อมีเดียที่นำมาใช้ประกอบในบทเรียนมีความเหมาะสม

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	มากที่สุด

5. ด้านความพึงพอใจในภาพรวมต่อการเรียนผ่านระบบ e-Learning *

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	มากที่สุด

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

Long-answer text

ภาพที่ 4.29 ตัวอย่างการสร้างแบบประเมินออนไลน์

3) กำหนดรูปแบบของแบบประเมิน โดยใช้รูปแบบ Linear Scale เพื่อความสะดวกต่อการทำแบบประเมินของผู้ใช้งาน และกำหนดค่าคะแนน โดย 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด และ 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ในส่วน **ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม** กำหนดรูปแบบเป็น Paragraph ดังตัวอย่าง

The image displays two examples of question configurations in an online assessment system. The top example is a 'Linear scale' question titled '1. ด้านการใช้งานระบบ'. It includes a description: 'การเข้าถึงบทเรียน มีความชัดเจน เข้าใจง่าย สามารถเชื่อมโยงไปยังจุดต่างๆ ได้สะดวก'. The scale is set from 1 to 5, with '1' labeled 'น้อยที่สุด' (lowest) and '5' labeled 'มากที่สุด' (highest). The bottom example is a 'Paragraph' question titled 'ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม' (Additional comments), featuring a text input area for 'Long-answer text'.

ภาพที่ 4.30 การกำหนดรูปแบบ และค่าคะแนนของแบบประเมินออนไลน์

4) นำแบบประเมินออนไลน์ไปวางไว้ในรายวิชาบนระบบ e-Learning โดยการสร้างปุ่มสำหรับให้ผู้ใช้งานคลิกเข้าไปทำแบบประเมิน และกำหนด Link ของ Google Forms ลงไปในปุ่มที่สร้าง

The screenshot shows a web browser window displaying an e-learning system interface. The browser address bar shows the URL: `elearning.su.ac.th/course/view.php?id=712`. The page title is "Course: 459241-2560 : การเต้นแอโรบิก". The interface includes a navigation menu on the left with options like "Course administration", "เริ่มการแก้ไขในหน้านี้", "การตั้งค่า", "สมาชิก", "ไฟล์เตอร์", "รายงาน", "คะแนนทั้งหมด", "Badges", "การสำรองข้อมูล", "คู่มือ", "นำเข้า", "Publish", "รีเซ็ต", and "Question bank". The main content area features a banner for "459241 การเต้นแอโรบิก Aerobic Dance" with a cartoon character. Below the banner is a red button labeled "แบบประเมินความพึงพอใจ ระบบ e-Learning" with a smiley face icon. The sidebar on the right contains sections for "ค้นกระดานเสวนา", "ข่าวล่าสุด", "กิจกรรมที่กำลังจะมีขึ้น", and "กิจกรรมล่าสุด".

Label text

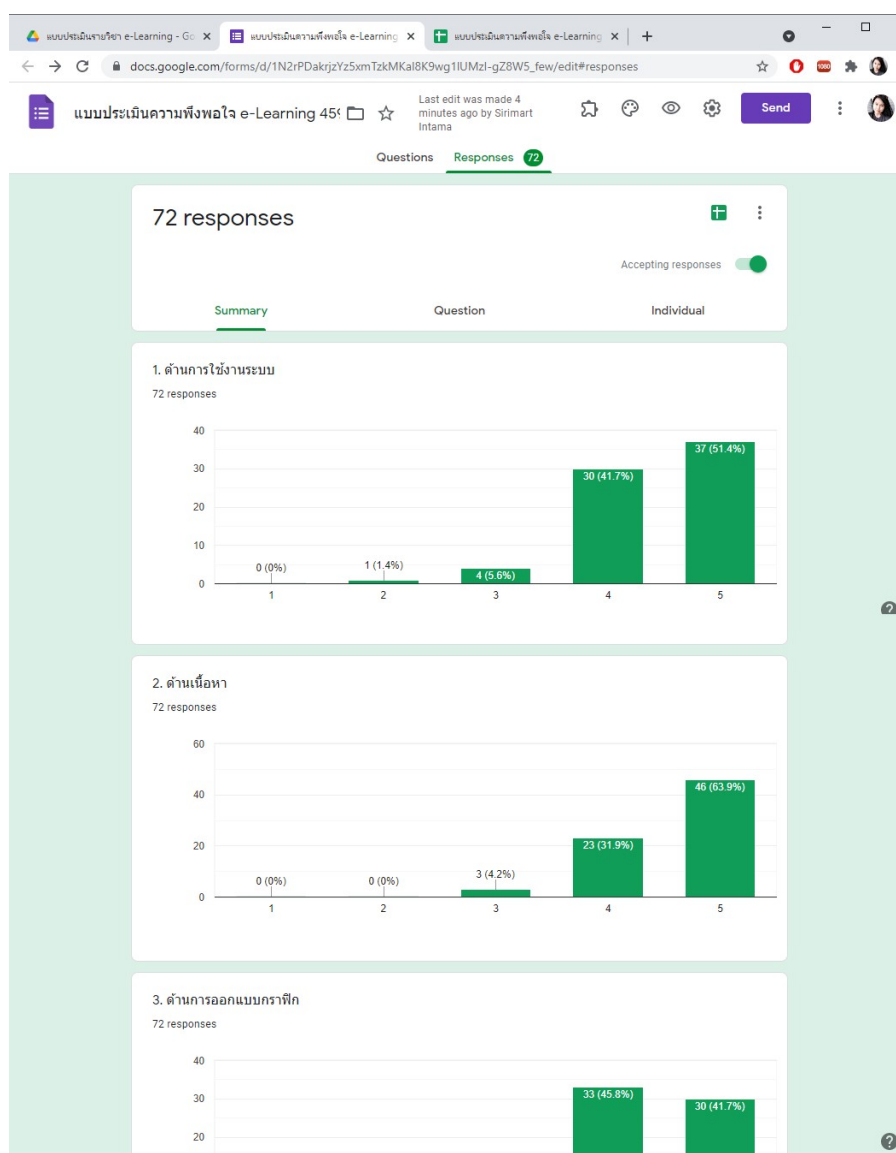
The screenshot shows a rich text editor interface. The toolbar includes options for text color, bold, italic, list, link, unlink, image, table, and other formatting tools. The text area contains the following HTML code:

```
<p><a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf0aTKgvLix8Hi6KbN8DIKKulXqrHDb6ODAM9f_e38ZLiRpiA/viewform?usp=sf_link" target="_blank"></a><br></p>
```

ภาพที่ 4.31 ตัวอย่างนำแบบประเมินออนไลน์ไปใช้งานในรายวิชาบนระบบ e-Learning

3.3 ชั้นติดตามประเมินผลการปฏิบัติงาน

การติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงานเป็นขั้นตอนในการตรวจสอบผลการปฏิบัติงานจริง เป็นข้อมูลผลการประเมินและสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้งาน ที่มาในรูปแบบของการตอบกลับใน Google Forms โดยแสดงผลสรุปเป็นกราฟ พร้อมคะแนนแยกตามหัวข้อที่ได้สร้างไว้



ภาพที่ 4.32 แสดงผลการประเมินจาก Google Forms ในรูปแบบกราฟ

ระบบ Google Forms มีการแปลผลออกมาในรูปแบบของ Google Sheets สามารถทำการคำนวณค่าเฉลี่ย หรือร้อยละของผลการประเมิน เพื่อนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนบนระบบ e-Learning ไปวางแผนในการพัฒนาปรับปรุงแก้ไขงานต่อไป และควรดำเนินการจัดทำรายงานสรุปผลการประเมิน เพื่อเป็นข้อมูลในการรายงานต่อผู้บังคับบัญชา

Timestamp	1. ด้านการใช้งานระบบ	2. ด้านเนื้อหา	3. ด้านการออกแบบกราฟิก	4. ด้านการออกแบบบทเรียน	5. ด้านความพึงพอใจในภาพรวม
19/03/2020 21:33:47	4	5	5	5	5
19/03/2020 21:34:47	4	4	4	4	4
19/03/2020 21:42:28	5	5	4	4	3
19/03/2020 21:45:38	5	4	4	4	3
19/03/2020 21:47:30	4	5	4	5	5
19/03/2020 21:48:37	5	5	5	5	5
19/03/2020 21:49:54	5	4	4	5	4
19/03/2020 21:54:01	4	5	4	4	3
19/03/2020 21:56:00	4	4	3	3	3
19/03/2020 21:59:08	5	5	5	5	5
19/03/2020 22:00:23	4	5	3	4	4
19/03/2020 22:00:37	4	5	3	4	4
19/03/2020 22:01:13	4	5	4	4	4
19/03/2020 22:07:24	3	3	3	3	1
19/03/2020 22:09:45	4	4	4	4	4
19/03/2020 22:13:53	4	4	4	4	4
19/03/2020 22:14:06	5	5	5	5	4
19/03/2020 22:16:00	5	5	5	5	5
19/03/2020 22:17:16	5	5	4	5	4

ภาพที่ 4.33 แสดงผลคะแนนจากผู้ประเมินในรูปแบบ Google Sheets

รายงานสรุปผลการประเมินความพึงพอใจการให้บริการสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี

งานด้านการผลิตสื่อ e-Learning (สำหรับนักศึกษา)

ฝ่ายนวัตกรรมและวิชาการ.....

สำนักดิจิทัลเทคโนโลยีมีการให้บริการงานต่าง ๆ แก่ผู้ใช้บริการเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนและการบริหารจัดการ สำหรับการประเมินผลความพึงพอใจของผู้ใช้บริการของสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี (สำหรับนักศึกษา) โดยสรุปได้ดังนี้

1. ผลการประเมินผู้ใช้บริการสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี

1.1 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ลงทะเบียนเรียน รายวิชา 459241 การเต้นแอโรบิก (Aerobic Dance) ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน72... คน

1.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บริการงานด้านการผลิตสื่อ e-Learning

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
1. ด้านการใช้งานระบบ	37	30	4	1	
2. ด้านเนื้อหา	46	23	3		
3. ด้านการออกแบบกราฟิก	30	33	7	2	
4. ด้านการออกแบบบทเรียน	40	28	4		
5. ด้านความพึงพอใจในภาพรวม	32	30	10		

2. สรุปผล

จากการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บริการงาน...ผลิตสื่อ e-Learning...ฝ่ายนวัตกรรมและวิชาการ สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี สรุปได้ว่า ผลการประเมินผู้ใช้บริการมีคะแนนความพึงพอใจเฉลี่ย.....4.60.....คะแนน คิดเป็นร้อยละ.....92%.....

3. สรุปข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบประเมิน

- เนื้อหาในแต่ละบทมีความเข้าใจง่ายและนำมาใช้ได้จริงทั้งการออกกำลังกายแบบแอโรบิกและรูปแบบอื่นๆ
- ขอบเข้าไม่ได้บ่อยครั้ง ไม่เสถียร
- มันมากสนุกที่สุดไม่เคยเรียนวิชาไหนเท่านี้มาก่อนจนมาเจอวิชานี้เลยทำให้ผมมีความสุขมากๆเลยครับ
- ขอบที่มีเรียนการสอนแบบนี้
- เข้าระบบยาก บางครั้งพอกดเข้าสู่ระบบ แล้วจะขึ้นหน้า Error ขึ้นมาครับ
- เป็นวิชาที่สนุกมากครับ
- หางานใน e-learning ไม่เจอมันคงใช้งานยากสำหรับหนู

ภาพที่ 4.34 รายงานสรุปผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียน e-Learning

4. คุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในการปฏิบัติงาน

4.1 คุณธรรมและจริยธรรมในการปฏิบัติงาน

สุดาลักษณ์ ไกรทอง (2563) ได้อธิบายคุณธรรมและจริยธรรมในการปฏิบัติงานว่าเป็นการทำงานอย่างมีจิตสำนึก ถูกวิธี เป็นขั้นตอน มีประสิทธิภาพ และเป็นที่ยอมรับของผู้อื่นในสังคม ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1) มีความซื่อสัตย์ ในการทำงานเราจะต้องมีความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่และงานที่เราได้รับมอบหมาย ปฏิบัติงานด้วยความจริงใจ และไม่คดโกงหรือหลอกลวงผู้อื่น เราจึงจะได้รับความไว้วางใจจากผู้ร่วมงาน

2) มีความเสียสละ ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เราจะต้องเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว ไม่เห็นแก่ตัว รู้จักการให้และการแบ่งปัน ช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่หวังผลตอบแทน เสียสละความสุขส่วนตัวเพื่อประโยชน์ส่วนรวม อุทิศตนเพื่อการทำงาน จึงจะได้รับความรักและความนับถือจากผู้ร่วมงาน

3) มีความยุติธรรม ในการทำงานต้องไม่ลำเอียงหรือยึดถือสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามที่เราเชื่อ ต้องมีความเป็นกลาง ยึดถือความถูกต้องเป็นหลัก ไม่มีอคติกับเรื่องต่าง ๆ ที่ได้ยินหรือได้รับฟัง จึงจะเป็นที่น่าเชื่อถือของผู้ร่วมงาน

4) มีความประหยัด ในการทำงานเราต้องคำนึงถึงความคุ้มค่าในการใช้ทรัพยากร โดยการนำสิ่งที่เหลือใช้หรือสามารถดัดแปลง ซ่อมแซม แก้ไข อุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อใช้ในการทำงาน ซึ่งเป็นการช่วยลดภาระค่าใช้จ่ายให้หน่วยงาน

5) มีความขยันและอดทน ในการทำงานเราจะต้องมีความมุ่งมั่นต่องานที่เราได้รับมอบหมาย เพื่อให้งานนั้นบรรลุเป้าหมายตามที่ได้ตั้งไว้ เมื่อพบปัญหาหรืออุปสรรคในการทำงานให้นำปัญหาหรืออุปสรรคนั้นมาปรับปรุงและแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งปัญหาหรืออุปสรรคเหล่านั้นจะเป็นบทเรียนที่ทำให้เราแข็งแกร่งและพร้อมที่จะก้าวสู่งานต่อไปได้อย่างมั่นคง

6) มีความรับผิดชอบ ในการทำงานต้องมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ผู้ร่วมงาน ผู้รับบริการ และสถานที่ เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วงด้วยดีตามเป้าหมายที่กำหนด รวมทั้งให้ความสำคัญต่อสถานที่ที่เราใช้ทำงานด้วย

7) มีความตรงต่อเวลา เป็นวินัยพื้นฐานในการทำงาน มีความตรงต่อเวลา ไม่มาทำงานสายและต้องส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามกำหนด เพราะถ้าเราไม่ส่งงานตามกำหนดจะทำให้ผู้ที่ทำงานต่อจากเราได้รับผลกระทบ และจะทำให้งานนั้นไม่เสร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งสร้างความเสียหายต่อองค์กร

4.2 จรรยาบรรณในการปฏิบัติงาน

มหาวิทยาลัยศิลปากรมีความมุ่งมั่นที่จะเป็นมหาวิทยาลัยแห่งการสร้างสรรค์ (Silpakorn is a Leading Creative University) มีวัตถุประสงค์ให้การศึกษา ส่งเสริมวิชาการและวิชาชีพชั้นสูง ทำการสอน ทำการวิจัย ให้บริการทางวิชาการแก่สังคมและทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยที่มหาวิทยาลัยศิลปากรได้กำหนดยุทธศาสตร์ให้มีการบริหารจัดการองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อการเป็นมหาวิทยาลัยแห่งการสร้างสรรค์ กำหนดให้บุคลากรมีทักษะและขีดความสามารถในการปฏิบัติงาน โดยมีจรรยาบรรณของบุคลากรเป็นตัวชี้วัดหนึ่งในการส่งเสริมและกำกับดูแลให้บุคลากรปฏิบัติให้เป็นไปตามประมวลจริยธรรม

ผู้ปฏิบัติงานต้องยึดหลักการคุณธรรมและจริยธรรมในการปฏิบัติงาน ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยจรรยาบรรณของบุคลากรในมหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2552 เพื่อเป็นแนวปฏิบัติตนของบุคลากรในมหาวิทยาลัยที่เป็นข้าราชการพลเรือนในสถาบันอุดมศึกษา พนักงานในสถาบันอุดมศึกษา ลูกจ้างที่จ้างจากงบประมาณแผ่นดิน งบประมาณเงินรายได้ของมหาวิทยาลัยและงบประมาณเงินรายได้ของหน่วยงานในสังกัดมหาวิทยาลัยศิลปากร ให้ประพฤติดี สำนึกในหน้าที่ สามารถประสานงานกับทุกฝ่าย ตลอดจนปฏิบัติหน้าที่ราชการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น รวมทั้งรักษาไว้ซึ่งศักดิ์ศรีและส่งเสริมชื่อเสียง เกียรติคุณ เกียรติฐานะของบุคลากรมหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งจะส่งผลให้ผู้ประพฤติเป็นที่เลื่อมใส ศรัทธาและยกย่องของบุคคลอื่น ๆ ด้วย ดังนี้

ก. จรรยาบรรณของบุคลากรในมหาวิทยาลัยศิลปากร

1) จรรยาบรรณต่อตนเอง

ข้อ 1 บุคลากรพึงเป็นผู้มีศีลธรรม อันดีและประพฤติตนให้เหมาะสมกับการเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐ

ข้อ 2 บุคลากรพึงมีทัศนคติที่ดีและพัฒนาตนเองให้มีคุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเพิ่มพูนความรู้ความสามารถ และทักษะในการทำงานเพื่อให้การปฏิบัติหน้าที่ราชการมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล ยิ่งขึ้น

ข้อ 3 บุคลากรพึงใช้วิชาชีพในการปฏิบัติหน้าที่ด้วยความซื่อสัตย์ และไม่แสวงหาประโยชน์โดยมิชอบ

2) จรรยาบรรณต่อการปฏิบัติงานและต่อหน่วยงาน

ข้อ 4 บุคลากรพึงปฏิบัติหน้าที่ราชการ ด้วยความซื่อสัตย์สุจริต เทียงธรรม ขยันหมั่นเพียร และดูแลเอาใจใส่ รักษาประโยชน์ของทางราชการ

ข้อ 5 บุคลากรพึงปฏิบัติหน้าที่ ราชการอย่างเต็มกำลังความสามารถ รอบคอบ รวดเร็ว ขยันหมั่นเพียร ถูกต้องสมเหตุสมผล โดยคำนึงถึงประโยชน์ของทางราชการและประชาชนเป็นสำคัญ

ข้อ 6 บุคลากรพึงละเว้นจากการนำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน และต้องไม่คัดลอกหรือลอกเลียนผลงานของผู้อื่นโดยมิชอบ หรือจ้างวานใช้ผู้อื่นให้ทำผลงานให้ หรือนำผลงานของผู้อื่นเพื่อนำไปใช้ในการขอกำหนดตำแหน่งหรือเลื่อนตำแหน่ง ให้สูงขึ้น หรือให้ได้รับเงินเดือนหรือค่าตอบแทนที่สูงขึ้น หรือเพื่อการอันมิชอบด้วยประการใด

ข้อ 7 บุคลากรพึงประพฤติตนเป็นผู้ตรงต่อเวลา และใช้เวลาราชการให้เป็นประโยชน์ต่อทางราชการอย่างเต็มที่

ข้อ 8 บุคลากรพึงดูแลรักษาและใช้ทรัพย์สินของทางราชการอย่างประหยัด คุ่มค่า โดยระมัดระวังมิให้เสียหายหรือสิ้นเปลืองเยี่ยงวิญญูชนจะพึงปฏิบัติต่อทรัพย์สินของตนเอง

ข้อ 9 บุคลากรต้องไม่กระทำการอันมิชอบด้วยกฎหมายให้มหาวิทยาลัยได้รับความเสื่อมเสียหรือเสียหาย ไม่ว่าในทางชื่อเสียง เกียรติภูมิ หรือด้วยประการใด ๆ

3) จรรยาบรรณต่อผู้บังคับบัญชา ผู้ใต้บังคับบัญชา และผู้ร่วมงาน

จรรยาบรรณต่อผู้บังคับบัญชา

ข้อ 10 ผู้บังคับบัญชา พึงดูแลเอาใจใส่ผู้อยู่ใต้บังคับบัญชาทั้งในด้านการปฏิบัติงาน ขวัญ กำลังใจ สวัสดิการ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อยู่ใต้บังคับบัญชา ตลอดจน ปกครองผู้อยู่ใต้บังคับบัญชาด้วย หลักธรรมาภิบาล และถูกต้องตามทำนองคลองธรรม

จรรยาบรรณต่อผู้ใต้บังคับบัญชา

ข้อ 11 ผู้ใต้บังคับบัญชา พึงมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน การให้ความร่วมมือช่วยเหลือ ปฏิบัติงาน ทั้งในด้านการให้ความคิดเห็น การช่วยทำงาน และการแก้ปัญหาาร่วมกัน รวมทั้งการเสนอแนะในสิ่งที่เห็นว่าจะมีประโยชน์ต่อการพัฒนางานในความรับผิดชอบด้วย

จรรยาบรรณต่อผู้ร่วมงาน

ข้อ 12 บุคลากรพึงปฏิบัติต่อผู้ร่วมงานตลอดจนผู้เกี่ยวข้องด้วยความสุภาพ มีน้ำใจไมตรี เอื้ออาทร และมนุษยสัมพันธ์อันดี

ข้อ 13 บุคลากรพึงช่วยเหลือเกื้อกูลกันในทางที่ชอบ รวมทั้งส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดความสามัคคี ร่วมแรงร่วมใจในบรรดาผู้ร่วมงานในการปฏิบัติหน้าที่เพื่อประโยชน์

4) จรรยาบรรณต่อนักเรียน นักศึกษา ผู้รับบริการ ประชาชนและสังคม

ข้อ 14 บุคลากรพึงประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียน นักศึกษา และเป็นที่เชื่อถือของบุคคลทั่วไป

ข้อ 15 บุคลากรพึงให้บริการแก่ นักเรียน นักศึกษา ผู้รับบริการ ประชาชนอย่างเต็มกำลังความสามารถ ด้วยความเป็นธรรม เสมอภาค โปร่งใส เอื้อเฟื้อ มีน้ำใจ และใช้กิริยาวาจา สุภาพอ่อนโยน เมื่อเห็นว่าเรื่องใดไม่สามารถปฏิบัติได้ หรือไม่อยู่ในอำนาจหน้าที่ของตนจะต้องปฏิบัติ ควรชี้แจงเหตุผลหรือแนะนำให้ติดต่อยังหน่วยงานหรือบุคคล ซึ่งตนทราบว่าม้อำนาจหน้าที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้น ๆ ต่อไป

ข้อ 16 บุคลากรพึงมีความเมตตา เอาใจใส่ และช่วยเหลือในการศึกษา เล่าเรียนของนักเรียนและนักศึกษา

ข้อ 17 บุคลากรต้องไม่เปิดเผยความลับของนักเรียน นักศึกษา ผู้รับบริการ ประชาชน ซึ่งตนเองได้มาจากการปฏิบัติหน้าที่หรือจากความไว้วางใจของบุคคลดังกล่าว

ข้อ 18 บุคลากรต้องไม่เอารบมสิ่งสอนหรือสนับสนุนให้นักเรียนและนักศึกษากระทำการที่ผิดกฎหมาย หรือฝ่าฝืนศีลธรรมอันดีของประชาชน

ข้อ 19 บุคลากรพึงละเว้นการรับทรัพย์สินหรือประโยชน์อื่นใด ซึ่งมีมูลค่าเกินปกติวิสัยที่วิญญูชนจะให้แก่กันโดยเสน่หาจากนักเรียน นักศึกษา ผู้รับบริการ ประชาชนหรือผู้ซึ่งอาจได้รับประโยชน์จากการปฏิบัติหน้าที่ราชการนั้น เพื่อกระทำการ หรือไม่กระทำการใดตามหน้าที่ หากได้รับไว้แล้วและทราบภายหลังว่าทรัพย์สินหรือประโยชน์อื่นใดที่รับไว้ มีมูลค่าเกินปกติวิสัย ให้รายงานผู้บังคับบัญชาทราบโดยเร็วเพื่อดำเนินการตามสมควรแก่กรณี

5) จรรยาบรรณต่อหน้าที่และวิชาชีพ

ข้อ 20 บุคลากรพึงใช้วิชาชีพในการปฏิบัติหน้าที่ราชการด้วยความซื่อสัตย์ และไม่แสวงหาประโยชน์โดยมิชอบ ในกรณีที่วิชาชีพใดมีจรรยาวิชาชีพกำหนดไว้ ก็พึงปฏิบัติตามจรรยาวิชานั้นด้วย

บทที่ 5

ปัญหาอุปสรรค แนวทางแก้ไขปัญหา และข้อเสนอแนะ

ผู้ปฏิบัติงานในตำแหน่งนักเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับปฏิบัติการ งานนวัตกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร ในบทบาทหน้าที่ของผู้ปฏิบัติงานผลิตสื่อการเรียนการสอนเพื่อใช้งานบนระบบ e-Learning ซึ่งขั้นตอนการผลิตสื่อการเรียนการสอนมีหลายขั้นตอน และมีการนำโปรแกรมการผลิตสื่อมาใช้ประกอบการจัดทำ พร้อมทั้งต้องมีความเข้าใจและเรียนรู้ระบบบริหารจัดการ (Moodle LMS) เป็นอย่างดี เพื่อสามารถให้คำปรึกษาแก่อาจารย์และนักศึกษา ตลอดจนเพื่อนร่วมงาน นอกจากนี้ผู้ปฏิบัติงานในตำแหน่งนี้จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในลักษณะงาน วิธีการปฏิบัติงาน การวางแผนงาน การประสานงาน การให้บริการ ได้เป็นอย่างดี เพื่อให้ผู้รับบริการมีความพึงพอใจมากยิ่งขึ้น จากการปฏิบัติงานที่ผ่านมาถึงปัจจุบัน ถึงแม้ว่าการให้บริการที่ต่ออย่างไร แต่ในภาพรวมยังพบปัญหาอุปสรรค ผู้จัดทำได้รวบรวมปัญหาอุปสรรคและแนวทางแก้ไขปัญหา ซึ่งสามารถสรุปเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

1. ปัญหาอุปสรรคและแนวทางแก้ไขปัญหา
2. ข้อเสนอแนะ

1. ปัญหาอุปสรรค แนวทางแก้ไขปัญหาในการปฏิบัติงาน และการพัฒนางาน ดังนี้

ตารางที่ 5.1 ปัญหาอุปสรรค แนวทางแก้ไขปัญหา และการพัฒนางาน

การปฏิบัติงาน	ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางแก้ไขปัญหา
1. การปฏิบัติงานประจำ ได้แก่ 1) งานด้านการบริหาร	1) ขาดทักษะในการปฏิบัติงาน ด้านการบริหารจัดการควบคุมงาน	1) กำหนดแนวทางการทำงานที่เหมาะสมกับสถานการณ์ ตลอดจนกำกับ ตรวจสอบผู้ปฏิบัติงานเพื่อให้งานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามวัตถุประสงค์

การปฏิบัติงาน	ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางแก้ไขปัญหา
2) งานด้านการผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ e-Learning	2) การประสานงานอาจารย์ บางครั้งค่อนข้างยาก ไม่ได้รับเนื้อหาตามกำหนดนัดหมายที่แจ้งไว้	2) การประสานงานกับอาจารย์ กำหนดนัดหมายที่ชัดเจน และควรแจ้งล่วงหน้า เพื่อให้อาจารย์ได้เตรียมเนื้อหาให้ครบถ้วนก่อนส่งมอบเนื้อหา
3) งานแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้งานระบบ e-Learning	3) เนื้อหาที่มีความซับซ้อน ยากต่อการเข้าใจ เช่น เนื้อหาที่เป็นสูตร สมการ หรือโครงสร้างโมเลกุล	3) มีผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านให้คำปรึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาที่ซับซ้อน
4) งานด้านการบริการ การใช้งานระบบ SU e-Learning	4) การใช้เวลาในการผลิตสื่อการเรียนการสอนเกินกำหนดที่ระบุไว้	4) นำระบบการสื่อสารออนไลน์มาใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อประสานงาน เช่น ใช้ Google Calendar ในการจัดการนัดหมาย วันส่งมอบงาน ควรมีการใช้ Google Drive สำหรับจัดการข้อมูลและใช้ข้อมูลร่วมกัน เพื่อลดขั้นตอนการจัดการข้อมูลที่ซ้ำซ้อน
5) งานด้านการฝึกอบรม	5) ขาดความชำนาญการใช้ภาษาต่างประเทศ ภาษาถิ่น รวมถึงการใช้ภาษาไทยโดยเฉพาะภาษาราชการ	5) ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาถิ่น เช่น ภาษาถิ่นภาคเหนือ ภาคอีสาน ภาคใต้ และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาฝรั่งเศส ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเขมร เป็นต้น ร่างบทพูด (Script) ตลอดจนบันทึกเสียงเพื่อใช้ในการเรียนการสอนบนระบบ e-Learning

การปฏิบัติงาน	ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางแก้ไขปัญหา
	<p>6) เครื่องมืออุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์สำหรับถ่ายทำนอกสถานที่ มีไม่เพียงพอ</p> <p>7) ไม่มีคู่มือและขั้นตอนการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อการเรียนการสอนอย่างชัดเจน</p> <p>8) ไม่มีการพัฒนาและใช้เทคโนโลยีในการพัฒนางานเพื่อลดขั้นตอนในการปฏิบัติงาน</p>	<p>6) ขอจัดตั้งงบประมาณประจำปี จัดซื้ออุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการถ่ายทำนอกสถานที่ เพื่องานผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์</p> <p>7) จัดทำคู่มือการปฏิบัติงานทุกกระบวนการของงานผลิตสื่อการเรียนการสอน</p> <p>8) จัดทำรวบรวมองค์ความรู้จากปัญหาที่พบและวิธีแก้ไขปัญหา เผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์ เช่น เว็บไซต์หน่วยงาน เพื่อถ่ายทอดการเข้าถึง และลดขั้นตอนในการถามตอบข้อมูล</p>
2. การพัฒนางาน	<p>1) การสื่อสารที่ดีทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ</p> <p>2) การจัดการทรัพยากรและเทคโนโลยีในการปฏิบัติงานให้เหมาะสมเพียงพอ</p> <p>3) การมอบหมายงาน การสร้างความเชื่อมั่น การสร้างทีมงานที่เข้มแข็ง การยอมรับความร่วมมือจากเพื่อนร่วมงาน เพื่อให้ผู้รับบริการ อาจารย์ นักศึกษา และบุคลากร มี</p>	<p>1) เข้าร่วมโครงการสัมมนาวิชาการ ด้านเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีในการปฏิบัติงาน รวมถึงทักษะการเขียนผลงานเชิงวิชาการ งานวิจัยต่าง ๆ</p> <p>2) เข้าร่วมเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการปฏิบัติงานที่นอกเหนือจากงานผลิตสื่อ e-Learning เช่น MOOC</p> <p>3) จัดทำโครงการปฏิบัติงานและพัฒนางานโดยใช้หลัก PDCA</p>

การปฏิบัติงาน	ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางแก้ไขปัญหา
	<p>ความไว้วางใจในการรับบริการ และการยอมรับความร่วมมือซึ่งกันและกัน</p> <p>4) การกำกับติดต่อ ประสานงาน การบริการ ประเมินผลงานที่ผ่านมา เป็นอย่างไร เพื่อประกอบการ ทบทวนปรับปรุงพัฒนางาน</p> <p>5) การปฏิบัติงานทดแทนกัน</p> <p>6) การก้าวทันเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา</p>	<p>4) สสำรวจความพึงพอใจของ ผู้รับบริการเพื่อรับทราบความ คาดหวังจากผู้รับบริการ พร้อมทั้ง นำข้อเสนอแนะไปพัฒนางาน ลด ขั้นตอนและการปรับเปลี่ยนวิธีการ ในการปฏิบัติงาน ส่งผลต่อการ ปฏิบัติงานที่ดี</p> <p>5) การฝึกอบรมบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ให้ปฏิบัติงานแทนกันได้</p> <p>6) โครงการศึกษาดูงานสถาบัน อุดมศึกษาอื่น เพื่อได้แนวทางการ พัฒนางาน ตนเองและหน่วยงาน</p>

2. ข้อเสนอแนะ

1) กำหนดแนวทางการทำงานที่เหมาะสมกับสถานการณ์ ตลอดจนกำกับ ตรวจสอบผู้ปฏิบัติงาน เพื่อให้งานที่รับผิดชอบสำเร็จตามวัตถุประสงค์

2) มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการปฏิบัติงานที่นอกเหนือจากงานผลิตสื่อ e-Learning เช่น MOOC เพราะมีได้จำกัดการเข้าใช้งานเพียงแค่บุคลากรในมหาวิทยาลัยเท่านั้น แต่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ ทุกที่ ทุกเวลา ทุกบทเรียนที่สนใจเรียนรู้

3) ควรใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์ที่เหมาะสมสำหรับนำมาใช้ในการพัฒนางานผลิตสื่อการเรียน การสอนออนไลน์

4) ควรมีคู่มือการปฏิบัติงานของงานผลิตสื่อการเรียนการสอน ให้ครอบคลุมทุกระบวนงาน ดังนี้

4.1) การผลิตสื่อการเรียนการสอนด้วยโปรแกรมผลิตสื่อ

- 4.2) การใช้งานระบบบริหารจัดการ Moodle LMS
- 4.3) การสร้างสรรค์งานกราฟิกสำหรับประกอบสื่อการเรียนการสอน
- 4.4) การตัดต่อวิดีโอสำหรับประกอบสื่อการเรียนการสอน
- 4.5) การใช้งานโปรแกรมสำหรับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เช่น Google Apps for Education
- 5) ควรมีโครงการฝึกอบรมการปฏิบัติงานและพัฒนางานโดยใช้หลัก PDCA
- 6) ควรมีการประเมินกระบวนการที่มีแนวทางที่เป็นระบบ มีการถ่ายทอดเพื่อนำไปปฏิบัติ มีการเรียนรู้มีการบูรณาการที่ดี
- 7) ควรมีการสำรวจความพึงพอใจของผู้รับบริการเพื่อรับทราบความคาดหวังจากผู้รับบริการ พร้อมทั้งนำข้อเสนอแนะไปพัฒนางาน ลดขั้นตอนและการปรับเปลี่ยนวิธีการในการปฏิบัติงาน ส่งผลต่อการปฏิบัติงานที่ดี
- 8) ควรมีโครงการฝึกอบรมด้านการพัฒนาบุคลากรให้สามารถปฏิบัติงานแทนกันได้
- 9) ควรมีโครงการสัมมนา ทบทวนผลการปฏิบัติงาน และกำหนดเป้าหมาย ตัวชี้วัดรายบุคคล
- 10) ควรมีเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้การปฏิบัติงานและการพัฒนางานเพื่อความก้าวหน้าในการปฏิบัติงานที่สูงขึ้น

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2544). **ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา**. บรรณาธิการ กรุงเทพฯ: ศูนย์พัฒนาหนังสือกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2548). **เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2547). **การออกแบบการเรียนการสอนบนเว็บในระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์**. กรุงเทพฯ: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัทมา นพรัตน์. (2548). “E-Learning ทางเลือกใหม่ของการศึกษา.” **วารสารกรมวิทยาศาสตร์บริการ** ปีที่ 53, ฉบับที่ 167 (มกราคม): 15.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2555). **พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- ศิริมาตย์ อินทร์ตามา. (2556). “ผลการจัดการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบกรณีศึกษา ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการออกแบบสื่อการศึกษา ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี”. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมจิต จันทรฉาย. (2557). **การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน**. นครปฐม: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- สามมิติ สุขบรรจง. (2554). “การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ”. โครงการวิจัยจากงบประมาณแผ่นดิน สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุดาลักษณ์ ไกรทอง. (2563). **คุณธรรมและจริยธรรมในการทำงาน**. เข้าถึงเมื่อ 9 ธันวาคม. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/a/saschool.ac.th/sudaluk/kha-xthibay-raywicha/hnwy-thi/reuxng-thi/khunthrrm-ni-kar-tha>

สุดิเทพ ศิริพิพัฒนกุล. (2563) **จริยธรรมของนักสารสนเทศและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศ.**

เข้าถึงเมื่อ 9 ธันวาคม. เข้าถึงได้จาก <http://elearning.psu.ac.th/courses/70/document2/จริยธรรมทางสารสนเทศ4.pdf>

อนุชา สะเลียม. (2560). “การประยุกต์ใช้ E-Learning ในกระบวนการเรียนการสอน ของวิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจมีนบุรี กรุงเทพฯ.” สารนิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหา นคร.

Chinien, C. and Hlynka, D. (1993). “Formative evaluation of prototypical products: from expert to connoisseur.” ETTI Educational & training technology international, 30(1), 60-61.

Praphaporn Laopidet. (2020). **หลักการออกแบบสื่อการเรียนการสอน.** เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/xxkbaebsuxkarreiynkarsxn/home/our-memebers>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

โครงการรับสมัครอาจารย์เข้าร่วมผลิตสื่อการสอน

โครงการผลิตสื่อการเรียนการสอน เพื่อใช้บนระบบบริหารจัดการ (LMS)

1. ชื่อโครงการ

โครงการประชุมสัมมนา การสร้าง Courseware และระบบบริหารจัดการ (LMS) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

2. ผู้รับผิดชอบโครงการ

สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร

3. หลักการและเหตุผล

สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากรได้ให้บริการทั้งด้านระบบบริหารจัดการ e-Learning และการผลิตสื่อ e-Learning หรือ Courseware ตั้งแต่ปีการศึกษา 2545 เป็นต้นมา และได้ผลิต Courseware ร่วมกับอาจารย์ผู้สอนอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน เป็นจำนวนมากกว่า 600 รายวิชา นั้น

ในปีนี้สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มีเป้าหมายในการผลิตสื่อ e-Learning หรือ Courseware จำนวน 30 รายวิชา ดังนั้นทางศูนย์ฯ มีความประสงค์จัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อรับสมัครอาจารย์อาสาเข้าร่วมโครงการผลิต Courseware สำหรับใช้ในระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งในกระบวนการผลิตนั้นเกิดจากความร่วมมือระหว่างศูนย์การศึกษาทางไกลทางอินเทอร์เน็ต (IDC) ภายใต้การกำกับของศูนย์คอมพิวเตอร์ เป็นผู้รับผิดชอบในการผลิตสื่อฯ โดยมีอาจารย์ประจำวิชาเป็นผู้เชี่ยวชาญและที่ปรึกษาในด้านเนื้อหา ซึ่งอาจารย์ผู้สอนจะมีหน้าที่จัดเตรียมเนื้อหา รายวิชา ภาพประกอบบทเรียน แบบฝึกหัด แบบทดสอบหรือกิจกรรมอื่น ๆ ที่ต้องการให้ใช้ในบทเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ประโยชน์ที่ผู้สอนได้รับจากการผลิต Courseware นั้น อาจารย์ผู้สอนสามารถใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบของ สื่อหลักหรือสื่อเสริม ซึ่งนักศึกษาสามารถศึกษาบทเรียนเพิ่มเติมหรือทบทวนบทเรียนได้ในแบบ Anywhere Anytime อีกทั้งอาจารย์ผู้สอนยังสามารถ Update เนื้อหา ให้การบ้าน และสร้างกิจกรรมต่างๆ ตลอดจนถึงติดตามพฤติกรรมของผู้เรียนได้ด้วยตนเอง

4. วัตถุประสงค์

- 4.1 เพื่อประชาสัมพันธ์ให้ทราบถึงการจัดทำสื่อ Courseware
- 4.2 เพื่อให้คณาจารย์มหาวิทยาลัยศิลปากรทราบถึงขั้นตอนการดำเนินการผลิตสื่อแบบ MOOC
- 4.3 เพื่อให้คณาจารย์มหาวิทยาลัยศิลปากรที่สนใจสามารถสมัครเข้าร่วมโครงการผลิตสื่อ e-Learning

5. กลุ่มเป้าหมาย

คณาจารย์มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 40 คน

6. ระยะเวลาและสถานที่ในการดำเนินงาน

วันพุธที่ 1 ธันวาคม 2562 เวลา 9.00-16.30 น.

ณ ห้องเรียนทางไกล 2304 ชั้น 3 อาคารหม่อมหลวงปิ่น มาลากุล สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

7. ตัวชี้วัดผลสำเร็จจากการดำเนินงาน :

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ 40 คน

8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำระบบ e-Learning มาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน

9. คณะทำงาน

1. นางศิริมาตย์ อินทร์ตามา
2. นางสาวปรีชญา นัทธี
3. นายสุรพงษ์ ชูระชวสวน
4. นางสาวธรรณูธร บุญเลิศ
5. นายเปรมพันธ์ ชันทองดี
6. นายชัยสิทธิ์ สงเคราะห์สุข
7. นายณัฐพล สีนธูมา
8. นายจิรวัดน์ ไร่เหนือ

กำหนดการโครงการประชุมสัมมนา การสร้าง Courseware และระบบบริหารจัดการ (LMS)

มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

วันที่ 1 ธันวาคม 2562	
8.30-9.00 น.	ลงทะเบียน
9.00-10.30 น.	MOOC คืออะไร โดย ผศ.ดร.อนิรุทธ์ สติมัน : ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายวิชาการ
10.30-10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
10.45-12.00 น.	การผลิตสื่อการเรียนการสอนแบบ MOOC โดย ผศ.ดร.อนิรุทธ์ สติมัน ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายวิชาการ - ประสบการณ์ตรงจากอาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการผลิตสื่อ
12.00-13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00-14.30 น.	การสร้าง Courseware และระบบบริหารจัดการ (LMS) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน - ขั้นตอนการดำเนินการผลิตสื่อ e-Learning - ขั้นตอนการจัดเตรียมเนื้อหารายวิชา ภาพประกอบบทเรียน แบบฝึกหัดแบบทดสอบ หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่ต้องการใช้ในบทเรียน (สำหรับอาจารย์) - สานิตสื่อการเรียนการสอน e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร โดย คุณศิริมาตย์ อินทร์ตามา : รักษาการหัวหน้าศูนย์การศึกษาทางไกลทางอินเทอร์เน็ต
14.30-16.00 น.	การใช้งานระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร - การเข้าสู่ระบบ Moodle และส่วนต่างๆ ของ Moodle, การแก้ไขประวัติส่วนตัว - การตั้งค่ารายวิชา (บทคัดย่อ, รูปแบบ, จำนวนหัวข้อ, ระบบกลุ่ม, การแสดงคะแนน, รายงานกิจกรรม ฯลฯ) โดย คุณปรีชญา นัทธี : ผู้ดูแลระบบ e-Learning มหาวิทยาลัยศิลปากร
16.00-16.30 น.	- รับสมัครอาจารย์เข้าร่วมการผลิตสื่อ Courseware โดยมีเจ้าหน้าที่อำนวยความสะดวก

หมายเหตุ กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ภาคผนวก ข

ใบสมัครเข้าร่วมโครงการผลิตสื่อ e-Learning

(สำหรับอาจารย์)

ใบสมัครเข้าร่วมโครงการผลิตสื่อ e-Learning (รุ่นที่ 17 / 2563)

รายการ	รายละเอียด
1. รหัสวิชา	
2. ชื่อวิชา	(ไทย)
	(English)
3. อาจารย์ผู้สอน	
4. อาจารย์ผู้สอนร่วม (ถ้ามี)	
5. ภาควิชา	
6. คณะ	
7. เบอร์โทรศัพท์	
8. e-mail	
9. ใช้สอนในภาคการศึกษา	<input type="checkbox"/> ต้น <input type="checkbox"/> ปลาย
10. รูปแบบการผลิต	<input type="checkbox"/> ทั้งรายวิชา <input type="checkbox"/> บางส่วนของรายวิชา (กรณีอาจารย์ผู้สอนหลายท่าน)

ข้อมูลเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้สมัคร.....

(.....)

หมายเหตุ : เมื่อเจ้าหน้าที่ได้รับเอกสารใบสมัคร จะทำการติดต่อกลับมายังท่าน เพื่อขอรับเนื้อหาเบื้องต้นอย่างน้อย 1 บทหรือหัวข้อ (ขึ้นอยู่กับรูปแบบของรายวิชา)

(สำหรับสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี) เจ้าหน้าที่ผู้ประสานงาน
โทรศัพท์
e-mail

(สำหรับเจ้าหน้าที่)

แบบแสดงรายละเอียดการรับข้อมูลเพื่อการผลิตสื่อ e-Learning (รุ่นที่ 17 / 2563)

รายการ	รายละเอียด
1. รหัสวิชา	
2. ชื่อวิชา	(ไทย)
	(English)
3. อาจารย์ผู้สอน	
4. อาจารย์ผู้สอนร่วม (ถ้ามี)	
5. ภาควิชา	
6. คณะ	
7. เบอร์โทรศัพท์	
8. e-mail	
9. ใช้สอนในภาคการศึกษา	<input type="checkbox"/> ต้น <input type="checkbox"/> ปลาย
10. รูปแบบการผลิต	<input type="checkbox"/> ทั้งรายวิชา <input type="checkbox"/> บางส่วนของรายวิชา (กรณีอาจารย์ผู้สอนหลายท่าน)

ข้อมูลสำหรับผลิตสื่อ

รายการ	ชื่อไฟล์ / ชื่อเอกสาร	จำนวน
คำอธิบายรายวิชา		
วัตถุประสงค์		
เนื้อหา/ หัวข้อ		
แบบฝึกหัด		
เฉลยแบบฝึกหัด		
รูปภาพประกอบ/ เสียง/ วิดีโอ/ อื่น ๆ		

กำหนดส่งมอบงาน งวดที่ 1 (พฤษภาคม) งวดที่ 2 (กันยายน)

ผู้ประสานงานรายวิชา

รายละเอียดและขั้นตอนในการผลิตสื่อ e-Learning

คำชี้แจง

1. ในปีงบประมาณ 2563 นี้ สามารถให้บริการผลิตสื่อ e-Learning ได้ทั้งสิ้น 20 รายวิชา (รวม 4 วิทยาเขต)
2. เป็นการผลิตสื่อเพื่อเตรียมไว้ใช้สำหรับการเรียนการสอนในปีถัดไป
3. สื่อที่ผลิตขึ้นเหมาะสำหรับการใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต
4. การผลิตสื่อ จะเป็นรูปแบบสมบูรณ์ครบถ้วนทั้งรายวิชา พร้อมแบบฝึกหัดทบทวนและเฉลย
5. แต่ละวิชาใช้ระยะเวลาในการผลิต 4-6 เดือน แล้วแต่ความยากง่ายของรายวิชา
6. ลำดับในการผลิต ขึ้นอยู่กับความพร้อมและความครบถ้วนของข้อมูลที่ได้รับจากอาจารย์ผู้สอน (ข้อมูลที่ไม่ครบถ้วน ส่งผลให้กระบวนการผลิตล่าช้า)

ระยะเวลาการผลิตสื่อ e-Learning

งวดการผลิต จำนวน 20 รายวิชา แบ่งออกเป็น 2 งวด ๆ ละ 10 รายวิชา โดยกำหนดส่งมอบงานเพื่อนำขึ้นระบบ e-Learning (LMS) สำหรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

- งวดที่ 1 พฤษภาคม** (ระยะเวลาการผลิต มกราคม – พฤษภาคม)
- งวดที่ 2 กันยายน** (ระยะเวลาการผลิต มิถุนายน – กันยายน)

หมายเหตุ การส่งมอบงานในรายวิชาที่มีปริมาณเนื้อหาและความยากในการผลิต อาจมีการขยายเวลาออกไปเพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อหา

ข้อมูลที่อาจารย์ผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมสำหรับการผลิตสื่อ e-Learning

1. รหัสวิชา
2. ชื่อวิชา (ไทยและอังกฤษ)
3. อาจารย์ผู้สอน
4. อาจารย์ผู้สอนร่วม (ถ้ามี)
5. ภาควิชา
6. คณะ
7. เบอร์โทรศัพท์ติดต่อ
8. อีเมล
9. คำอธิบายรายวิชา
10. วัตถุประสงค์
11. เนื้อหา / หัวข้อ
12. แบบฝึกหัด / เฉลยแบบฝึกหัด
13. รูปภาพประกอบ / เสียง / วิดีโอ (ถ้ามี)
14. ระบุว่าใช้สอนในภาคการศึกษาต้น / ปลาย
15. ระบุรูปแบบการผลิต แบบทั้งรายวิชา หรือบางส่วนของรายวิชา (กรณีอาจารย์ผู้สอนหลายท่าน)

ขั้นตอนในการผลิตสื่อ e-Learning

1. เจ้าหน้าที่ติดต่ออาจารย์ผู้สอนประจำวิชา เพื่อพูดคุยรายละเอียดเบื้องต้น
2. เจ้าหน้าที่รับข้อมูลรายละเอียดของรายวิชาจากอาจารย์
3. อาจารย์มอบเนื้อหารายวิชา และภาพประกอบ / เสียง / วิดีโอ (ถ้ามี) ให้เจ้าหน้าที่
4. เจ้าหน้าที่วิเคราะห์และออกแบบสื่อ ดังนี้
 - ❖ วิเคราะห์ลักษณะของเนื้อหา
 - ❖ ออกแบบสื่อ
 - เทคนิคการนำเสนอ
 - รูปแบบการจัดหน้าจอ
 - รูปแบบการใช้สี
 - รูปแบบการสื่อความหมายของเนื้อหา
 - รูปแบบการนำเสนอและการควบคุมบทเรียน
 - ❖ การปฏิสัมพันธ์และการโต้ตอบกับผู้เรียน
5. เจ้าหน้าที่ผลิตสื่อตามที่วิเคราะห์และออกแบบ บนระบบ e-Learning (LMS) ของมหาวิทยาลัย
6. ส่งอาจารย์ ตรวจสอบครั้งที่ 1 เพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไข
7. เจ้าหน้าที่ทำการปรับปรุงแก้ไขงาน ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้สอน
8. ส่งอาจารย์ ตรวจสอบครั้งที่ 2 เพื่อความสมบูรณ์ของรายวิชา
9. เปิดการใช้งานสื่อบนระบบ e-Learning (LMS) ของมหาวิทยาลัย <http://www.elearning.su.ac.th>
10. อาจารย์ ใช้ระบบ e-Learning ในการจัดเรียนการสอน

พบปัญหาการใช้งาน หรือให้คำแนะนำ ได้ที่...

งานนวัตกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ ฝ่ายนวัตกรรมและวิชาการ <http://www.elearning.su.ac.th>

สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี : วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ 0-3425-5813 ต่อ 636-638

(เบอร์ภายใน 21281-5 ต่อ 636-638)

สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี : วังท่าพระ 0-2228-2052 (เบอร์ภายใน 1106)

สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี : วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี 0-3259-4119 (เบอร์ภายใน 41532)

e-mail ผู้ดูแลระบบ : su-cc-etm@silpakorn.edu

ภาคผนวก ค

บันทึกข้อความเวียนคณะวิชาเพื่อประชาสัมพันธ์โครงการผลิตสื่อ



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร โทร. 24711 ต่อ 637-8

ที่ อว 8622/

วันที่ 15 พฤศจิกายน 2562

เรื่อง ขออนุญาตประชาสัมพันธ์การรับสมัครอาจารย์เข้าร่วมผลิตสื่อ e-Learning

เรียน คณะวิชา

ด้วยงานนวัตกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ ฝ่ายนวัตกรรมและวิชาการ ภายใต้การกำกับของสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร ให้บริการทางด้านระบบบริหารจัดการเรียนการสอน LMS (Learning Management System) การผลิตสื่อ e-Learning หรือ Courseware ตั้งแต่ปีการศึกษา 2545 เป็นต้นมา ปัจจุบันได้ทำการพัฒนาสื่อ Courseware ร่วมกับอาจารย์ผู้สอนอย่างต่อเนื่อง เป็นจำนวนมากกว่า 600 รายวิชา

ในปีงบประมาณ 2563 นี้ สำนักดิจิทัลเทคโนโลยีมีเป้าหมายในการผลิตสื่อ e-Learning หรือ Courseware เพื่อใช้ในการเรียนการสอน จำนวน 20 รายวิชา ดังนั้นสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ทางคณะวิชาประชาสัมพันธ์ การรับสมัครอาจารย์เข้าร่วมผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้บนระบบ SU e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี ขอเรียนเชิญท่านและคณาจารย์ในสังกัดของท่านเข้าร่วมโครงการผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ดังกล่าว โดยได้แนบใบสมัครมาพร้อมนี้ หรือติดต่อสอบถามเพิ่มเติมได้ที่ คุณศิริมาตย์ อินทร์ตามา โทร. 034-255813 ต่อ 637 เบอร์ภายใน 24711 ต่อ 637 e-mail: intama_s@su.ac.th **โปรดส่งใบสมัครกลับมายังสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ภายในวันที่ 23 ธันวาคม 2562** ด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฉัตรชัย เผ่าทองจีน)

ผู้อำนวยการสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี

เลขที่	เรียน
	คณบดีคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์
	คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
	คณบดีคณะโบราณคดี
	คณบดีคณะมัณฑนศิลป์
	คณบดีคณะอักษรศาสตร์
	คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
	คณบดีคณะวิทยาศาสตร์
	คณบดีคณะเภสัชศาสตร์
	คณบดีคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
	คณบดีคณะดุริยางคศาสตร์
	คณบดีคณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร
	คณบดีคณะวิทยาการจัดการ
	คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
	ผู้อำนวยการวิทยาลัยนานาชาติ

ภาคผนวก ง

บันทึกข้อความเวียนคณะวิชาเพื่อแจ้งรายวิชาที่เข้าร่วมโครงการผลิตสื่อ



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร โทร. 24711-8 ต่อ 636-8

ที่ อว 8622/

วันที่ 3 มกราคม 2563

เรื่อง แจ้งรายวิชาที่เข้าร่วมผลิตสื่อการสอน e-Learning รุ่นที่ 17/2563

เรียน คณะวิชา

ตามที่สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี ได้ดำเนินการรับสมัครอาจารย์เข้าร่วมโครงการผลิตสื่อการสอน e-Learning รุ่นที่ 17 จำนวน 20 รายวิชานั้น

บัดนี้ ได้มีอาจารย์ในคณะวิชาต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สมัครเข้าร่วมโครงการผลิตสื่อการสอนจำนวน 20 รายวิชา ซึ่งเป็นสื่อการเรียนการสอนที่นำมาใช้ในระบบ e-Learning ของมหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อเสริมการจัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 1/2563 และภาคเรียนที่ 2/2563 ต่อไป โดยมีระยะเวลาที่ใช้ในการผลิตสื่อการสอน ตั้งแต่เดือนมกราคม – กันยายน 2563 ดังรายนามอาจารย์และรายชื่อวิชาที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฉัตรชัย เผ่าทองจีน)

ผู้อำนวยการสำนักดิจิทัลเทคโนโลยี

เลขที่	เรียน
	คณบดีคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์
	คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
	คณบดีคณะโบราณคดี
	คณบดีคณะมัณฑนศิลป์
	คณบดีคณะอักษรศาสตร์
	คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
	คณบดีคณะวิทยาศาสตร์
	คณบดีคณะเภสัชศาสตร์
	คณบดีคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
	คณบดีคณะดุริยางคศาสตร์
	คณบดีคณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร
	คณบดีคณะวิทยาการจัดการ
	คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
	ผู้อำนวยการวิทยาลัยนานาชาติ

20 รายวิชาที่เข้าร่วมโครงการผลิตสื่อการสอนบนระบบ e-Learning ปี 2563

ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ภาควิชา/ สาขาวิชา	คณะวิชา	อาจารย์ผู้สอน	**งวด การผลิต
1	416 262	ภูมิศาสตร์อุตสาหกรรมและการจัดการ Industrial Geography and Management	ภูมิศาสตร์	อักษรศาสตร์	อ.ดร.สุรภัทร จรุงธนะกิจ	1
2	442 101	ภาษาญี่ปุ่น 1 Basic Japanese I	ภาษาปัจจุบัน ตะวันออก	อักษรศาสตร์	ผศ.ดร.กนก รุ่งเกียรติกุล	1
3	468 304	จริยธรรมและจรรยาบรรณนักเทคโนโลยีการศึกษา Moral and Ethics for Educational Technologists	เทคโนโลยีการศึกษา	ศึกษาศาสตร์	รศ.ดร.เอกนถุน บางท่าไม้	2
4	459 233	โยคะเพื่อสุขภาพ Yoga for Health	พื้นฐานทางการศึกษา	ศึกษาศาสตร์	อ.นรินทร์รา จันทร์	2
5	459 306	โภชนาการกีฬา Sports Nutrition	พื้นฐานทางการศึกษา	ศึกษาศาสตร์	อ.กมลรัตน์ หนูสวี่	1
6	459 347	การออกกำลังกายสำหรับผู้สูงอายุและสตรีมีครรภ์ Exercise for Elderly and Pregnant Women	พื้นฐานทางการศึกษา	ศึกษาศาสตร์	อ.นภสร นีละไพจิตร	1
7	SU 411	การเพาะเห็ดและการต่อยอดทางธุรกิจ Mushroom Farming and Business Expansion	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	วิทยาศาสตร์	ผศ.ดร.เอกพันธ์ บางยี่ขัน	2
8	517 121	ทักษะการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 Computer Programming Skill I	คอมพิวเตอร์	วิทยาศาสตร์	ผศ.ดร.ทัศนวรรณ ศูนย์กลาง	1
9	520 213	โครงสร้างข้อมูลพื้นฐานและการประยุกต์ Fundamentals of Data Structures and Applications	คอมพิวเตอร์	วิทยาศาสตร์	อ.ดร.กฤษณะ สีพนมวัน	1
10	512 234	ปฏิบัติการสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง Invertebrate Zoology Laboratory	ชีววิทยา	วิทยาศาสตร์	อ.ดร.วิวิษชุดา เดชรักษา	2

ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ภาควิชา/ สาขาวิชา	คณะวิชา	อาจารย์ผู้สอน	**งวด การผลิต
11	567 301	เทคโนโลยีเภสัชกรรม 4 Pharmaceutical Technology 4	เทคโนโลยี เภสัชกรรม	เภสัชศาสตร์	รศ.ดร.ประเสริฐ อัครมงคลพร	2
12	566 302	เภสัชเวท 1 Pharmacognosy I	เภสัชเวท	เภสัชศาสตร์	รศ.ดร.เพ็ญพรรณ เวชวิทยาขลัง	1
13	567 302	เภสัชวิเคราะห์ 1 Pharmaceutical Analysis I	เภสัชเคมี	เภสัชศาสตร์	รศ.ดร.ลาวัลย์ ศรีพงษ์	2
14	564 304	เภสัชวิเคราะห์ 2 Pharmaceutical Analysis II	เภสัชเคมี	เภสัชศาสตร์	รศ.ดร.ชุติมา ลิ้มมัทวาภิรัตน์	1
15	616 212	อุณหพลศาสตร์ทางวิศวกรรม เคมี Chemical Engineering Thermodynamics	วิศวกรรมเคมี	วิศวกรรมศาสตร์และ เทคโนโลยี อุตสาหกรรม	อ.ดร.ณัชพล โชติงไกร	2
16	614 241	เศรษฐศาสตร์วิศวกรรม Engineering Economy	วิศวกรรมอุต สาหกรรมการ จัดการ	วิศวกรรมศาสตร์และ เทคโนโลยี อุตสาหกรรม	ผศ.ดร.ศรีรัช ศรีทองชัย	2
17	710 201	กฎหมายและจรรยาบรรณ เกี่ยวกับสัตว์ Animal Laws and Ethics	สัตวศาสตร์	สัตวศาสตร์และ เทคโนโลยีการเกษตร	ผศ.ดร.สุวัฒน์ ชลอสันตีสกุล	1
18	710 372	เทคโนโลยีโรงฟักไข่และการ จัดการฟักไข่ Hatchery Technology and Incubation Management	สัตวศาสตร์ และ เทคโนโลยีการ เกษตร	สัตวศาสตร์และ เทคโนโลยีการเกษตร	ผศ.มนัสนันท์ นพรัตน์เมตรี	2
19	710 371	การผลิตและการจัดการคุณภาพ น้ำนม Milk Production and Quality Management	สัตวศาสตร์ และ เทคโนโลยีการ เกษตร	สัตวศาสตร์และ เทคโนโลยีการเกษตร	อ.ศิริชัย เอี่ยมมุสิก	2
20	761 411	การศึกษาความเป็นไปได้ของ โครงการ Project Feasibility Study	การจัดการ นวัตกรรมทาง ธุรกิจ	วิทยาการจัดการ	อ.อริสสา สะอาดนิก	1

หมายเหตุ : * รายวิชาที่มีการปรับปรุง เพิ่มเติมเนื้อหาจากอาจารย์ผู้สอนเพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อหาและให้สอดคล้องกับหลักสูตรปัจจุบัน

** งวดการผลิต แบ่งออกเป็น 2 งวด งวดละ 10 รายวิชา โดยกำหนดส่งมอบงาน งวดที่ 1 พฤษภาคม และงวดที่ 2 กันยายน

ภาคผนวก จ

แบบฟอร์มบันทึกการตรวจงานการผลิตสื่อ

แบบฟอร์มตรวจงานผลิตสื่อ e-Learning

ครั้งที่ งวดที่/.....

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

รหัสวิชา..... รายวิชา..... คณะวิชา

ผู้รับผิดชอบ ตำแหน่ง

สถานะภาพ ตรวจสอบ/ผ่าน ตรวจสอบ/ควรแก้ไข ไม่ผ่านการตรวจสอบ/เพราะ.....

1. ด้านการออกแบบสื่อ

.....

.....

.....

2. ด้านกราฟิก

.....

.....

.....

3. ด้านประสิทธิภาพสื่อ

.....

.....

.....

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

ผู้รับผิดชอบ / ทีมผู้รับผิดชอบ

ลงชื่อ

(.....)

หัวหน้า/ผู้ตรวจงาน

ภาคผนวก ฉ

แบบฟอร์มสตอรี่บอร์ด (Story board)

เอกสารการออกแบบสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์		
ชื่อวิชา :	หน่วยที่ :	ผู้ออกแบบ :
File :	หัวข้อ :	รูปแบบการนำเสนอ:
การแสดงผลหน้าจอ		
เสียงบรรยาย	เทคนิคการนำเสนอ	
ผลการตรวจ : วันที่..... <input type="checkbox"/> ถูกต้อง <input type="checkbox"/> ปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม		

นำเสนอวันที่

ผู้จัดทำ

ผู้ควบคุมการผลิต

ลงชื่อผู้ตรวจ

(.....)

วันที่

ภาคผนวก ช

แบบประเมินการผลิตสื่อการสอน e-Learning สำหรับอาจารย์

แบบประเมินการผลิตสื่อการสอน e-Learning สำหรับอาจารย์

ปีการศึกษา

ผู้รับผิดชอบ

ชื่ออาจารย์ผู้สอน

รหัสวิชา รายวิชา..... หลักสูตร.....

ภาควิชา คณะวิชา

คำชี้แจง

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเห็นว่าเหมาะสม

รายละเอียด	ดีมาก 5	ดี 4	ปานกลาง 3	พอใช้ 2	ปรับปรุง 1
1. ด้านการติดต่อประสานงาน					
1.1 มีการชี้แจง ทำความเข้าใจตลอดจนวางแผนการทำงานร่วมกับอาจารย์ผู้สอน					
1.2 มีการติดต่อประสานงานและทำงานอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่เริ่มต้นจนแล้วเสร็จ					
1.3 มีความสุภาพในการติดต่อประสานงาน					
1.4 มีการติดตามเนื้อหาจากอาจารย์ผู้สอนอย่างสม่ำเสมอ					
1.5 ส่งงานตรงตามกำหนดเวลานัดหมาย					
1.6 โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจกับการติดต่อประสานงานในระดับใด					
2. สื่อการสอน e-Learning					
2.1 ออกแบบบทเรียนได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่อาจารย์ต้องการ					
2.2 สื่อการสอนที่ผลิตมีความน่าสนใจ					
2.3 ออกแบบกราฟิกได้สวยงาม เหมาะสม					
2.4 ความเหมาะสมของการออกแบบมีมิติมีเดีย เช่น วิดีโอ, เสียงบรรยาย					
2.5 ความเหมาะสมของตัวอย่างสื่อ 2D, 3D, Game					
2.6 ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ประจำบทเรียน					
2.6 ความเหมาะสมของแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบ					

2.7 ความเหมาะสมของสื่อในการนำไปใช้เพื่อการเรียนการสอน					
2.8 โดยภาพรวมท่านพึงพอใจผลงานการผลิตสื่อ e-Learning ในระดับใด					

3. ในปีต่อไปหรือโอกาสถัดไป ท่านยินดีเข้าร่วมโครงการผลิตสื่อการสอน e- Learning หรือไม่

ยินดี

ไม่ยินดี เพราะ

4. เมื่อท่านนำสื่อการสอนไปใช้งาน ท่านต้องการให้ทีมผลิตสื่อการสอนติดตามและประเมินผลการใช้งานจากนักศึกษาหรือไม่

ต้องการ

ไม่ต้องการ เพราะ

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้ตอบแบบประเมิน

(.....)

วันที่/...../.....

ขอขอบคุณ

คณะผู้จัดทำและรับผิดชอบโครงการผลิตสื่อ e-Learning

สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี

ภาคผนวก ซ

แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้งาน e-Learning

แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการใช้งาน e-Learning

รหัสวิชา รายวิชา คณะวิชา

ภาคเรียนที่ ปีการศึกษา

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ตัวชี้วัดความพึงพอใจ	ระดับ				
	ดีมาก 5	ดี 4	ปานกลาง 3	พอใช้ 2	ปรับปรุง 1
ด้านการใช้งานระบบ					
1. ความสะดวกในการ Login เข้าสู่ระบบ					
2. การเข้าถึงบทเรียน มีความชัดเจน เข้าใจง่าย สามารถเชื่อมโยงไปยังจุดต่างๆ ได้สะดวก					
3. ความสะดวกในการส่งงาน/การบ้าน					
4. ความสะดวกในการทำแบบทดสอบ					
ด้านเนื้อหา					
5. เนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา					
6. เนื้อหามีความถูกต้อง					
7. ระดับความยาก-ง่ายของเนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน					
ด้านการออกแบบกราฟิก					
8. การออกแบบกราฟิก มีความสวยงาม และดึงดูดให้เข้ามาใช้งาน					
9. การใช้สีพื้นหลัง สีตัวอักษร และขนาดของตัวอักษร มีความเหมาะสม					
10. มีการใช้กราฟิก/ภาพ และแอนิเมชันประกอบในบทเรียนอย่างเหมาะสม					
ด้านการออกแบบบทเรียน					
11. การจัดลำดับเนื้อหา มีความเหมาะสม					
12. รูปแบบของมัลติมีเดียที่นำมาใช้ประกอบในบทเรียนเช่น ภาพ, วิดีโอ, เสียง มีความเหมาะสม					
13. กิจกรรมการเรียนรู้ประจำบทเรียน มีความเหมาะสม					
14. แบบฝึกหัด/แบบทดสอบในบทเรียน มีความเหมาะสม					
ด้านความพึงพอใจในภาพรวม					
15. โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจต่อการเรียนผ่านระบบ e-Learning อยู่ในระดับใด					

ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณ
คณะผู้จัดทำโครงการผลิตสื่อ e-Learning
สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี