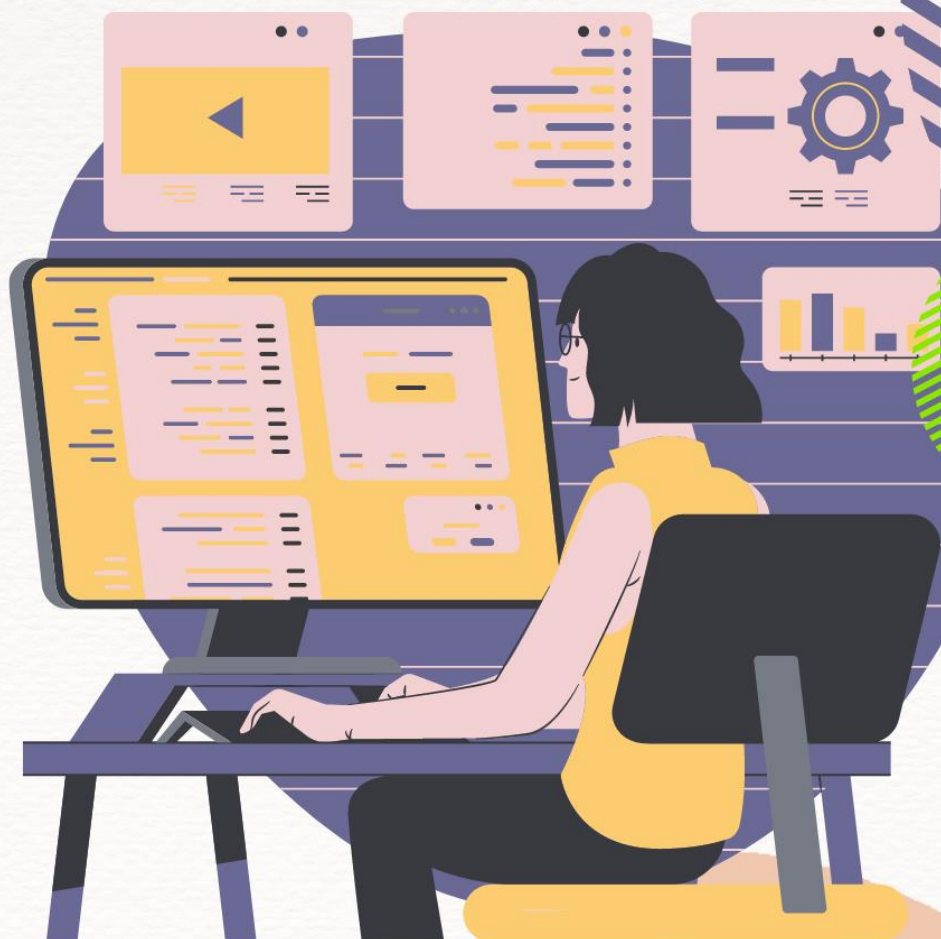




รายงานผลการดำเนินงาน

โครงการพัฒนากิจกรรมดิจิทัลสำหรับนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2565



งานฝึกอบรมและบริการวิชาการ
สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

บทสรุปผู้บริหาร

ประเภทโครงการ	: การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ.....
ชื่อโครงการ	: โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษา.....
วิทยากร	: นายฉัฐระพี โพธิ์ปิติกุล และ นายวีรพล ปุ๋ยกระโทก.....
กลุ่มเป้าหมาย	: นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้ายทุกคณะ.....
วันที่จัดอบรม	: วันที่ 10 มิถุนายน - วันที่ 17 มิถุนายน 2565 เวลา 08.30 - 16.30 น.....
สถานที่จัดอบรม	: อบรมผ่านระบบออนไลน์ ด้วยโปรแกรม ZOOM.....

สรุปผลการประเมินความสำเร็จของโครงการ

ลำดับ	ตัวชี้วัด	วิธีการ	ค่าเป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน	ผลการประเมิน
ผลผลิต (Output)					
1.	เพื่อพัฒนาสื่อออนไลน์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ให้กับนักศึกษา	พัฒนาหลักสูตร	9 หลักสูตร	9 หลักสูตร	บรรลุเป้าหมาย
2.	นักศึกษาชั้นปีสุดท้ายเข้าอบรมพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ	อบรมเชิงปฏิบัติการ	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50	56.03	บรรลุเป้าหมาย
3.	มีระบบสอบที่มีมาตรฐานรองรับความต้องการของผู้ใช้บริการ เพื่อตอบสนองการจัดการศึกษาที่เหมาะสมกับยุคสมัย สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงภายใต้บริบทการเรียนรู้สมัยใหม่	ระบบสอบ	1 ระบบ	1 ระบบ	บรรลุเป้าหมาย
4.	มีระบบกำกับ ติดตามผล การวัดทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ	ระบบออกไปรับรองผล	1 ระบบ	1 ระบบ	บรรลุเป้าหมาย
ตัวชี้วัดผลลัพธ์ (Outcomes)					
1.	นักศึกษาชั้นปีสุดท้ายผ่านเกณฑ์การประเมินทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ	ร้อยละของนักศึกษาผ่านเกณฑ์วัดระดับทักษะด้านดิจิทัล	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50	79.84	บรรลุเป้าหมาย

ตัวชี้วัดกิจกรรม

1.	พัฒนาหลักสูตรอบรมด้านดิจิทัล	พัฒนาหลักสูตรการสอน	9 หลักสูตร	9 หลักสูตร	บรรลุเป้าหมาย
2.	ความพึงพอใจต่อการอบรม	ประเมินความพึงพอใจ	สูงกว่า 3.51	4.79	ระดับดีมากที่สุด
3.	นักศึกษาผ่านเกณฑ์การทดสอบ ตามเกณฑ์ IC3 หรือเทียบเท่า	ร้อยละของนักศึกษาผ่านเกณฑ์วัดระดับทักษะด้านดิจิทัล	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50	79.84	บรรลุเป้าหมาย

คำนำ

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาท และมีความจำเป็นอย่างมากในหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน โดยมีแนวทางการพัฒนาบุคลากรและปฏิรูประบบบริหารจัดการกำลังคนภาครัฐให้มีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นพัฒนาบุคลากรภาครัฐในทุกระดับให้ได้รับความรู้ความสามารถให้สอดคล้องกับการปฏิบัติงานในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อแก้ไขปัญหาที่สั่งสมมานานและเพิ่มโอกาสในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม เฉพาะอย่างยิ่งในสถาบันการศึกษานั้น การสร้างบุคลากรทุกระดับให้มีทักษะใหม่ๆด้านดิจิทัล ให้เชี่ยวชาญไอทีในด้านการสร้างเครื่องมือเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานภาครัฐ การบริหารจัดการข้อมูลสารสนเทศต่างๆ อย่างบูรณาการช่วยให้ผู้บริหารมีข้อมูลประกอบการตัดสินใจได้อย่างแม่นยำและตอบสนองความต้องการของประชาชนและทุกภาคส่วนตั้งนั้น มหาวิทยาลัยซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาที่จำเป็นต้องพัฒนากำลังคนทั้งภายในและภายนอกและมีหน้าที่หลักคือการจัดการศึกษา ตามนโยบายและพันธกิจของประเทศเพื่อพัฒนาคนให้เป็นผู้มีสมรรถนะด้านเทคโนโลยี

สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จึงได้จัด"โครงการพัฒนาสมรรถนะด้านการใช้ดิจิทัลสำหรับอาจารย์ บุคลากรและนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา " ขึ้น เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะด้าน IT ให้อาจารย์ บุคลากร และนักศึกษาให้มีความพร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น และสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนภารกิจของรัฐบาลที่จะก้าวสู่ Thailand 4.0 ให้บรรลุผลสัมฤทธิ์อย่างมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน

สำนักคอมพิวเตอร์

สิงหาคม 2565

สารบัญ

หน้า

บทสรุปผู้บริหาร

คำนำ

บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ชื่อโครงการ.....	1
1.2 งบประมาณ	1
1.3 หน่วยงานที่รับผิดชอบ.....	1
1.4 หลักการและเหตุผล.....	1
1.5 วัตถุประสงค์.....	1
1.6 เป้าหมายโครงการ.....	1
1.7 กลุ่มเป้าหมาย.....	2
1.8 ขั้นตอนในการดำเนินโครงการ.....	2
1.9 ระยะเวลาดำเนินการโครงการ.....	2
บทที่ 2	3
2.1 กิจกรรมที่ดำเนินการ	3
2.2 พัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา.....	4
2.3 กำหนดการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา	6
2.4 ผลการดำเนินงานการจัดอบรม.....	8
2.5 ระบบสอบวัดสมรรถนะทักษะด้านการใช้ดิจิทัล (Digital Literacy).....	10
2.6 สรุปผลการสอบวัดสมรรถนะทักษะด้านการใช้ดิจิทัล (Digital Literacy).....	12
บทที่ 3 สรุปผลการดำเนินงาน	13
3.1 สรุปผลการประเมินความสำเร็จของโครงการ.....	13
3.2 ปัญหาอุปสรรค.....	14
3.3 ข้อเสนอแนะ.....	14
ภาคผนวก ก รูปภาพกิจกรรมการอบรม	

ภาคผนวก ข พัฒนาสื่อการเรียนรู้เพิ่มทักษะด้านดิจิทัล จำนวน 9 หลักสูตร
ภาคผนวก ค คำสั่ง / บันทึก / เอกสารโครงการ

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อโครงการ

โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565
หลักสูตร การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา

1.2 งบประมาณ

จำนวน 150,000 บาท

1.3 หน่วยงานที่รับผิดชอบ

สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

1.4 หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทและมีความจำเป็นอย่างมากในหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ซึ่งทักษะด้านดิจิทัลเป็นทักษะที่นักศึกษาและบัณฑิตจำเป็นต้องมีในยุคการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะสถานการณ์การแพร่ระบาดของ Covid-19 ซึ่งจะช่วยให้สามารถใช้ประโยชน์ทั้งในการดำรงชีวิตประจำวัน การศึกษาเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ และการทำงาน ซึ่งมีการกำหนดตัวชี้วัดการประกันคุณภาพการศึกษา องค์กรประกอบที่ 1 การผลิตบัณฑิต ตัวบ่งชี้ 1.7 การส่งเสริมสมรรถนะและทักษะด้านดิจิทัล มีเกณฑ์กำหนดให้มึนักศึกษาระดับปริญญาตรีปีที่ผ่านเกณฑ์การวัดผล IC3 หรือเทียบเท่า หรือตามที่มหาวิทยาลัย

กำหนดไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายที่เข้าสอบ โดยขณะนี้ผลการประเมินทักษะด้านดิจิทัลของนักศึกษาไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดเป้าหมายไว้ ทางสำนักคอมพิวเตอร์จึงนำเสนอมหาวิทยาลัยให้การสนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล เพื่อให้ นักศึกษามีความเข้าใจ สามารถใช้เทคโนโลยีเบื้องต้น รวมถึงขั้นสูงในบางสาขา ดังนั้นมหาวิทยาลัยซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาที่จำเป็นต้องพัฒนา กำลังคนทั้งภายในและภายนอกและมีหน้าที่หลักคือการจัดการศึกษา ตามนโยบายและพันธกิจของประเทศ เพื่อพัฒนาคนให้เป็นผู้มีสมรรถนะด้านเทคโนโลยี

สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จึงได้จัด"โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา " ขึ้น เพื่อพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของนักศึกษาที่จะสำเร็จการศึกษา ก่อนออกไปทำงาน ด้วยกระบวนการ การเตรียมความพร้อม พัฒนาทักษะและประเมินผลด้วยเกณฑ์ที่มีมาตรฐาน ให้บรรลุผลสัมฤทธิ์และเป็นการผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

1.5 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนาสื่อออนไลน์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ให้กับนักศึกษา จำนวนอย่างน้อย 9 โมดูล
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้นักศึกษาทุกคณะ
- 3) เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้นักศึกษาให้มีความรู้และมีทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่มี

คุณภาพสามารถนำความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไปใช้ในการทำงานในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.6 เป้าหมายโครงการ

- 1) เพื่อพัฒนาสื่อออนไลน์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ให้กับนักศึกษา
- 2) มีระบบสอบที่มีมาตรฐานรองรับความต้องการของผู้ใช้บริการ เพื่อตอบสนองการจัดการศึกษาที่เหมาะสม กับยุคสมัย สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงภายใต้บริบทการเรียนรู้สมัยใหม่
- 3) มีระบบกำกับ ติดตามผลการวัดทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ

1.7 กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้ายทุกคน

1.8 ขั้นตอนในการดำเนินโครงการ

- 1) ประชุมคณะกรรมการและวางแผนการดำเนินโครงการ
- 2) วางแผน มอบหมายหน้าที่ พัฒนาทักษะด้านดิจิทัล (Digital Literacy)
- 3) เตรียมความพร้อมระบบจัดการอบรมออนไลน์ ผ่านระบบ NRRU MOOC
- 4) นำเสนอโครงการร่างหลักสูตร พัฒนาทักษะด้านดิจิทัล (Digital Literacy)
- 5) พัฒนาหลักสูตรออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล ด้วยชุดความรู้ จำนวน 9 โมดูล ผ่านระบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์
- 6) นำเสนอหลักสูตรออนไลน์ด้วยชุดความรู้ จำนวน 9 โมดูล ผ่านระบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์
- 7) แจ้งข่าวและประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มเป้าหมาย เข้าร่วมกิจกรรมจัดกิจกรรมฝึกอบรมออนไลน์
- 8) ประสานผู้เกี่ยวข้อง เตรียมความพร้อมก่อนเริ่มกิจกรรม
- 9) ดำเนินการจัดกิจกรรมการอบรม
- 10) สรุปผลการดำเนินงานและจัดทำสรุปเล่มรายงานนำเสนอมหาวิทยาลัย

1.9 ระยะเวลาดำเนินการโครงการ

วันที่ 1 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2565 – วันที่ 31 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2565

รายละเอียดการดำเนินงาน

2.1 กิจกรรมที่ดำเนินการ

กิจกรรมที่ 1 พัฒนาจ้างทำระบบชุดการเป็นการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล โดยการพัฒนาสื่อออนไลน์ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ด้วยชุดการเรียนรู้ให้กับนักศึกษา จำนวน 9 โมดูล ประกอบด้วยด้วย

DL 1 สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล

DL 2 การเข้าถึงดิจิทัล

DL 3 การสื่อสารยุคดิจิทัล

DL 4 ความปลอดภัยยุคดิจิทัล

DL 5 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

DL 6 แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล

DL 7 สุขภาพดียุคดิจิทัล

DL 8 ดิจิทัลคอมเมอร์ซ

DL 9 กฎหมายดิจิทัล

กิจกรรมที่ 2 อบรมหลักสูตรพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา

ดำเนินการฝึกอบรมตามที่กำหนดปฏิทินการดำเนินกิจกรรมของแต่ละคณะ สาขาวิชา โดยแจ้งอาจารย์ที่ปรึกษาสามารถติดตามผลของนักศึกษาตนเองได้

กิจกรรมที่ 3 ดำเนินการสอบเพื่อประเมินผลโครงการ

วัดทักษะด้วยระบบ Digital Literacy Baseline โดยกำหนดปฏิทินการดำเนินกิจกรรมของแต่ละคณะ สาขาวิชา

2.2 พัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา

4

การพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษา เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้นักศึกษาให้มีความรู้และมีทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีคุณภาพสามารถนำความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไปใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาศักยภาพของตนเองได้

การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา จำนวนทั้งหมด 9 หลักสูตร

- หน้าจอสื่อการเรียนรู้ทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษา 9 หลักสูตร
(<https://mooc.nrru.ac.th/course/index.php?categoryid=2>)

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย

ค้นหาหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย

ค้นหาหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย

- DL 1 สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล
- DL 2 การเข้าถึงดิจิทัล
- DL 3 การสื่อสารยุคดิจิทัล
- DL 4 ความปลอดภัยยุคดิจิทัล
- DL 5 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
- DL 6 แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล
- DL 7 สุขภาพดียุคดิจิทัล
- DL 8 ดิจิทัลคอมเมอร์ซ
- DL 9 กฎหมายดิจิทัล

- ตัวอย่าง หน้าจอเนื้อหาหลักสูตรทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษา

สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล

DL 1 สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 : เข้าใจสิทธิของพลเมืองดิจิทัล

- สิทธิในการเข้าถึงและเลือกใช้อุปกรณ์
- การเป็นพลเมืองดิจิทัล
- การเป็นพลเมืองดิจิทัล 2
- ทักษะพลเมืองดิจิทัล ที่เราควรมี: Digital Citizenship
- จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
- เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและการเข้าถึง
- ลิขสิทธิ์คอมมอนส์ (Creative Commons)
- ใช้การไป Creative Commons
- สิทธิในการชุมชนและการตลาดออนไลน์
- สิทธิในด้านความเป็นส่วนตัวและการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

DL 1 สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล

หน้าหลัก / รายวิชาทั้งหมด / หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย / DL 1 สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล / หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 : เข้าใจสิทธิของพลเมืองดิจิทัล / การเป็นพลเมืองดิจิทัล 2

การเป็นพลเมืองดิจิทัล 2



← การเป็นพลเมืองดิจิทัล ไปยัง... ทักษะพลเมืองดิจิทัล ที่เราต้องมี! Digital Citizenship →

อินเทอร์เน็ตเต็มไปด้วยความเสี่ยง เช่น อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ภัยคุกคามไซเบอร์ การขโมยอัตลักษณ์ออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลจำเป็นต้องเรียนรู้วิธีป้องกันตัวเองจากความเสี่ยงออนไลน์ อาทิเช่น

- ติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสและอัปเดตให้เป็นเวอร์ชันใหม่อย่างสม่ำเสมอ
- ตรวจสอบเวลาเปิดไฟล์แนบทางอีเมล และระมัดระวังก่อนจะกดคลิกลิงก์เชื่อมโยงไปยังส่วนอื่น ๆ
- เปิดใช้การพิสูจน์ตัวตนสองระดับ
- ติดตั้งโซฟต์แวร์แอปพลิเคชันสำหรับติดตามและล็อกโทรศัพท์มือถือระยะไกลในกรณีที่คุณประสบอุบัติเหตุ
- สำรองข้อมูลไว้หลายแห่งเพื่อป้องกันข้อมูลสูญหาย

● แบบทดสอบท้ายบทเรียน

คุณมีเวลา 20 นาที

Grading method: คะแนนสูงสุด

Attempts: 3/41

ทำแบบทดสอบตอนนี้

DL 1 สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล

หน้าหลัก / รายวิชาทั้งหมด / หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย / DL 1 สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล / แบบทดสอบท้ายบท / แบบทดสอบท้ายบท / คู่มือการใช้งาน

คำถาม 1
Not yet answered
Marked out of 1.00
1 ข้อคำถาม

1. เสรีภาพในการแสดงออก มีในทุกคนหรือไม่?

- a. เราสามารถแสดงออกได้ตามที่กฎหมายกำหนดสิทธิให้ และ ไม่รบกวนผู้อื่น
- b. เราสามารถพูดอะไร หรือ ทำอะไรก็ได้ ใน Facebook ของเรา
- c. เราไม่สามารถแสดงออกอะไรได้เลย
- d. เราสามารถพูดอะไร หรือ ทำอะไรก็ได้ ไม่ว่าที่ไหน

เหลือเวลา 0:19:49

นำทางแบบทดสอบ

1 2 3 4 5 6 7 8 9

10

Finish attempt ...

เป็นการแสดงตัวอย่างไหม

กำหนดการอบรมเชิงปฏิบัติการ

หลักสูตร การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา รุ่นที่ 1-6

วันที่ 10 มิถุนายน - วันที่ 17 มิถุนายน 2565 เวลา 08.30 - 16.30 น.

วิทยากรโดย : นายวีรพล ปุ๋ยกระโทก, นายฉัฐระพี โพธิ์ปิติกุล

รุ่นที่ 1 - 6 : วันที่ 10 มิถุนายน - วันที่ 17 มิถุนายน 2565

08.30 – 09.00 น.	ลงทะเบียน
09.00 - 12.00 น. (3 ชม.)	<p>สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 1: เข้าใจสิทธิของพลเมืองดิจิทัล</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 2: เข้าใจความรับผิดชอบในโลกออนไลน์</p> <p>ระบบการเข้าถึงดิจิทัล</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 1: รู้พื้นฐานของข้อมูล และสารสนเทศ</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 2: รู้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 3: การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 4: รู้จักคำอธิบายชุดข้อมูล (Metadata)</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 5: การนำข้อมูล และสารสนเทศไปใช้</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 6: การจัดการข้อมูล และสารสนเทศ</p> <p>ระบบ การสื่อสารยุคดิจิทัล</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 1: เข้าใจพื้นฐานการสื่อสาร</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 2: การสื่อสารยุคดิจิทัล การสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 3: การจัดการปัญหาการสื่อสารยุคดิจิทัล</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 4: เครื่องมือสื่อสารยุคดิจิทัล</p> <p>ระบบ ความปลอดภัยยุคดิจิทัล</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 1: เข้าใจถึงความมั่นคง (Security) และความเป็นส่วนตัว (Privacy) ในยุคดิจิทัล</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 2: เข้าใจภัยคุกคามในระบบสารสนเทศและวิธีการป้องกัน</p> <p>วิทยากรโดย : นายวีรพล ปุ๋ยกระโทก</p>
	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 16.30 น. (3 ชม.)	<p>การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 1: เข้าใจหลักการพื้นฐานของสื่อและผู้เผยแพร่สื่อ</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 2: เข้าใจแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 3: รู้เท่าทันข่าวปลอม (Fake News)</p> <p>ระบบ แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 1: แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 2: การล้อเลียนและการเหยียด (Microaggression)</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ 3: กรอบแนวคิดสากล (Global Mindset)</p>

ระบบ สุขภาพดียุคดิจิทัล

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1: ปัจจัยและพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2: ความผิดปกติทางกายที่เป็นผลจากเทคโนโลยีดิจิทัล

ระบบ ดิจิทัลคอมเมิร์ซ

หน่วยการเรียนรู้ 1: เข้าใจหลักการทั่วไปของดิจิทัลคอมเมิร์ซ

หน่วยการเรียนรู้ 2: เข้าใจกระบวนการและรูปแบบการซื้อ ขายสินค้าในดิจิทัลคอมเมิร์ซ

หน่วยการเรียนรู้ 3: ขั้นตอนการซื้อสินค้าในดิจิทัลคอมเมิร์ซ

ระบบ กฎหมายดิจิทัล

หน่วยการเรียนรู้ 1: กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา

หน่วยการเรียนรู้ 2: กฎหมายดิจิทัลในประเทศไทย

2.4 ผลการดำเนินงานการจัดอบรม



หลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา รุ่นที่ 1-6 จัดอบรมในวันที่ 10 มิถุนายน - วันที่ 17 มิถุนายน 2565 เวลา 08.30 - 16.30 น. วิทยากรโดย : นายฉัฐระพี โพธิ์ปิติกุล และ นายวีรพล ปุ๋ยกระโทก อบรมผ่านระบบออนไลน์ (โปรแกรม ZOOM) อบรมให้แก่ศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีสุดท้ายทุกคณะ สามารถสรุปผลการประเมินความพึงพอใจต่อการอบรม มีรายละเอียดดังนี้

ผลการประเมินความพึงพอใจโครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ใช้มาตราประมาณค่า 5 ระดับ กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- 5 = มากที่สุด
- 4 = มาก
- 3 = ปานกลาง
- 2 = น้อย
- 1 = น้อยที่สุด

การแปลผลแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจ แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยมีเกณฑ์พิจารณาความพึงพอใจจากค่าคะแนนเฉลี่ยในแต่ละระดับชั้น ด้วยการคำนวณอัตราภาคชั้น ดังนี้

$$\begin{aligned}\text{สูตรการคำนวณอัตราภาคชั้น} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5-1}{5} \\ &= \text{ค่าอัตราภาคชั้นที่ได้} = 0.80\end{aligned}$$

จากการคำนวณข้างต้น สามารถกำหนดระดับความพึงพอใจได้ดังนี้

- คะแนน 4.21 - 5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
- คะแนน 3.41 - 4.20 หมายถึง พึงพอใจมาก
- คะแนน 2.61 - 3.40 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
- คะแนน 1.81 - 2.60 หมายถึง พึงพอใจน้อย
- คะแนน 1.00 - 1.80 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

2.4.1 ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการจัดโครงการ

ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเกี่ยวกับการอบรม

จากการประเมินความพึงพอใจเกี่ยวกับการอบรมทั้ง 3 ด้านสรุปได้ดังนี้

ด้านวิทยากร	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1. การถ่ายทอดความรู้ของวิทยากรมีความชัดเจน	4.41	ดีมาก
2. ความสามารถในการอธิบายเนื้อหา	4.36	ดีมาก
3. มีความครบถ้วนของเนื้อหาในการฝึกอบรม	4.64	ดีมาก
4. การใช้เวลาตามที่กำหนดไว้	4.59	ดีมาก
5. การตอบข้อซักถามในการฝึกอบรม	4.55	ดีมาก
รวม	4.51	ดีมาก

ด้านวิทยากร จากตารางพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจด้านวิทยากร อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.51 โดยเมื่อพิจารณา 5 รายการ พบว่ามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด 5 รายการ เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ย คือ มีความครบถ้วนของเนื้อหาในการฝึกอบรม มีค่าเฉลี่ยคือ 4.64 การใช้เวลาตามที่กำหนดไว้ มีค่าเฉลี่ย 4.59 การตอบข้อซักถามในการฝึกอบรม มีค่าเฉลี่ยคือ 4.55 การถ่ายทอดความรู้ของวิทยากรมีความชัดเจน มีค่าเฉลี่ย 4.41 ความสามารถในการอธิบายเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยคือ 4.36 และ อยู่ในระดับมากที่สุด

ด้านความรู้ความเข้าใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1. ความรู้ ความเข้าใจ หลัง การอบรม	4.98	ดีมาก
รวม	4.98	ดีมาก

ด้านความรู้ความเข้าใจ จากตารางพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.98 โดยเมื่อพิจารณา 1 รายการ พบว่ามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ย คือ ความรู้ ความเข้าใจหลังการอบรม มีค่าเฉลี่ยคือ 4.98 อยู่ในระดับมากที่สุด

ด้านการนำความรู้ไปใช้	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้	5.00	ดีมาก
2. สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่/ถ่ายทอดได้	4.80	ดีมาก
รวม	4.90	ดีมาก

ด้านการนำความรู้ไปใช้ จากตารางพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจด้านการนำความรู้ไปใช้ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.90 โดยเมื่อพิจารณา 2 รายการ พบว่า มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ย คือ สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้ มีค่าเฉลี่ยคือ 5.00 และสามารถนำความรู้ไปเผยแพร่/ถ่ายทอดได้ มีค่าเฉลี่ยคือ 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด

3. สรุปการประเมินความพึงพอใจ

ผลการประเมินความพึงพอใจทุกด้านพบว่ามีความพึงพอใจอยู่ใน **ระดับมากที่สุด** โดยมีค่าเฉลี่ย **4.79**

สรุปประโยชน์ที่ท่านได้รับการฝึกอบรม

1. ได้รู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีมากขึ้น
2. สามารถนำความรู้ด้านเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
3. เข้าใจภัยคุกคามในระบบสารสนเทศและวิธีการป้องกัน
4. เข้าใจสิทธิของพลเมืองดิจิทัลมากขึ้น
5. ได้รู้เท่าทันการหลอกลวงซื้อขายออนไลน์
6. ได้รู้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายดิจิทัลในประเทศไทย

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ในการอบรมครั้งนี้

1. วิทยากรตอบคำถามได้ดี
2. เป็นหลักสูตรที่ดี น่าสนใจ และ อยากให้จัดอบรมในห้องปฏิบัติการด้วย

2.5 ระบบสอบวัดสมรรถนะทักษะด้านการใช้ดิจิทัล (Digital Literacy)

ระบบสอบสอบวัดสมรรถนะทักษะด้านการใช้ดิจิทัล (Digital Literacy) ที่มีมาตรฐานรองรับความต้องการของผู้ใช้บริการ เพื่อตอบสนองการจัดการศึกษาที่เหมาะสมกับยุคสมัย สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงภายใต้บริบทการเรียนรู้สมัยใหม่ (<https://balance.nrru.ac.th/enrol/index.php?id=339>)

- หน้าจอระบบสอบวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools)

เครื่องมือประเมินและวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools)

หน้าหลัก / รายวิชาทั้งหมด / ทัวไป / เครื่องมือประเมินและวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools) / สมัครเข้าเป็นนักเรียนในวิชา / Enrolment options

Enrolment options

- เครื่องมือประเมินและวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools)
- Self enrolment (นักเรียน)
 - No enrolment key required.
 - [Enrol me](#)

สำนัคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

เตรียมความพร้อม ที่นี่ !
การสอบวัดทักษะดิจิทัล
ตั้งแต่วันที่ 31 พ.ค. 2565

เกณฑ์การประเมิน
มากกว่า ร้อยละ 60 หรือ 27 คะแนนขึ้นไป
*** หากสอบไม่ผ่านสามารถสอบได้จนถึงวันที่ 31 พฤษภาคม 2565

เครื่องมือประเมินและวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools)

เครื่องมือประเมินและวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools)

เครื่องมือประเมินและวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools)

พิมพ์ใบรับรอง

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

เครื่องมือประเมินและวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools)

หน้าหลัก / วิชาเรียนของฉัน / เครื่องมือประเมินและวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools) / เครื่องมือประเมินและวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools) / เครื่องมือประเมินและวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools)

คำถาม 1
Not yet answered
Marked out of 1.00
๙ ติงส่าฮ่าน

เพื่อพบเห็นการค้าเด็ก หรือ ค่าประเมินเด็ก เราควรทำอย่างไร?

Select one:

- a. ไม่ค่อยสนใจ เพราะไม่ได้เกี่ยวข้องกับเรา
- b. แจ้งผู้รับผิดชอบ เพื่อเข้าจัดการ หรือ ขอร้องเตือน
- c. พยายามคิดสงสัย หรือ ผู้ที่เป็นขายหน้า เพื่ออับอาย หรือ ปับรันทดลล
- d. แะไม่เพื่อทราบ เพื่อไม่ล้นสใจขอคละงไม่บริการ

คำถาม 2
Not yet answered
Marked out of 1.00
๙ ติงส่าฮ่าน

ถ้าพบการกระทำผิดทางกฎหมายออนไลน์ เราควรทำอย่างไร?

Select one:

- a. ไม่ค่อยสนใจ เนื่องจากไม่เกี่ยวข้องกับเรา
- b. ขอร้องมาช่วยด้วย
- c. เรียกร้องจากผู้ที่รับผิดชอบ ถ้าไม่ได้รับช่วยจะแจ้งตำรวจ
- d. แจ้งผู้รับผิดชอบไว้ข้อนี้ให้ดำเนินการ

คำถาม 3
Not yet answered
Marked out of 1.00
๙ ติงส่าฮ่าน

อะไรคือข้อมูลส่วนตัวของเรา?

Select one:

- a. ไม่มีคือที่เราเป็นผู้แต่ง
- b. คือชื่อของเรา
- c. คำนำภาษาที่ไปไว้กับหนังสือพิมพ์
- d. บทความวิชาการ

นำทางแบบทดสอบ

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45

Finish attempt ...

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

- เมื่อนักศึกษาสอบผ่านระบบจะพิมพ์ใบรับรองผลการสอบวัดทักษะด้านดิจิทัลให้กับนักศึกษา
- ตัวอย่างหน้าจอพิมพ์ใบรับรองการสอบวัดทักษะด้านดิจิทัล

หน้าหลัก / รายวิชาทั้งหมด / ทวีป / เครื่องมือประเมินและวัดผลความรู้ความเข้าใจดิจิทัล (Testing tools) / พิมพ์ใบรับรอง / พิมพ์ใบรับรอง

พิมพ์ใบรับรอง

สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ขอมอบวุฒิบัตรฉบับนี้ไว้เพื่อแสดงว่า

ผู้ดูแลระบบ สมชาย

ได้ผ่านการทำแบบทดสอบวัดทักษะ DIGITAL LITERACY
ขอให้ความสุข ความเจริญ และประสบความสำเร็จในหน้าที่สืบไป

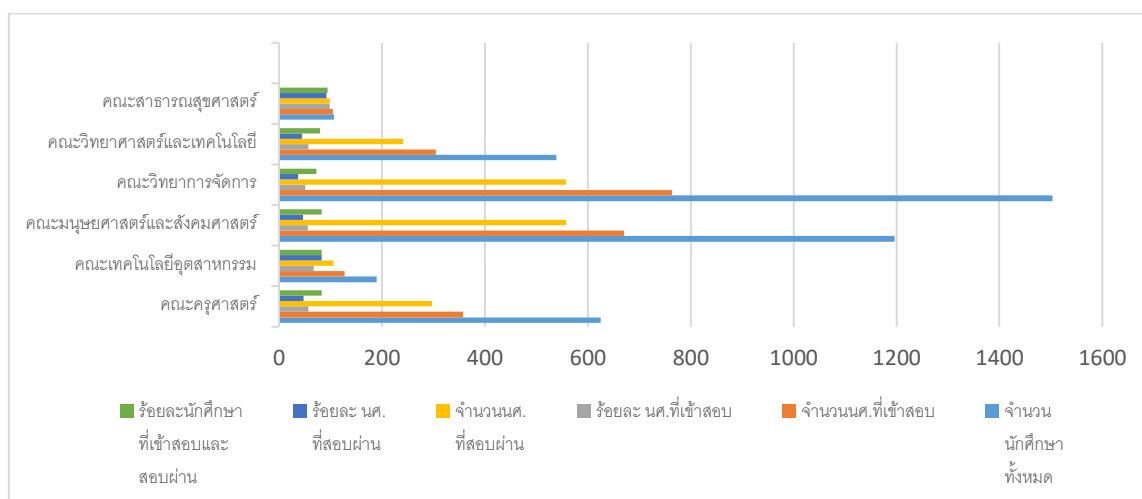
นายเอก มหาสมุทร
ผู้อำนวยการสำนักคอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อติสร เนาวนนท์
อธิการบดี
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

2.6 สรุปผลการสอบวัดสมรรถนะทักษะด้านการใช้ดิจิทัล (Digital Literacy)

ข้อมูล ณ วันที่ 31 พฤษภาคม 2565

คณะ/สาขาวิชา	จำนวนนักศึกษาทั้งหมด	นศ.ที่เข้าสอบ		นศ.ที่สอบผ่าน		ร้อยละนศ.ที่เข้าสอบและสอบผ่าน
		จำนวนนศ.ที่เข้าสอบ	ร้อยละ นศ.ที่เข้าสอบ	จำนวนนศ.ที่สอบผ่าน	ร้อยละ นศ.ที่สอบผ่าน	
คณะครุศาสตร์	625	358	57.28	298	47.68	83.24
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม	190	128	67.37	106	82.81	82.81
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	1196	671	56.1	558	46.66	83.16
คณะวิทยาการจัดการ	1503	764	50.83	558	37.13	73.04
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	539	305	56.59	242	44.9	79.34
คณะสาธารณสุขศาสตร์	107	105	98.13	99	92.52	94.29
ผลรวมทั้งหมด	4,160	2,331	56.03	1,861	44.74	79.84



จากตารางพบว่าผลการสอบวัดสมรรถนะทักษะด้านการใช้ดิจิทัล คณะที่สอบผ่านมากที่สุดเมื่อเทียบกับจำนวนนักศึกษาที่เข้าสอบอยู่สังกัดคณะสาธารณสุขศาสตร์ จำนวนนักศึกษาที่เข้าสอบ 105 คน ร้อยละนักศึกษาที่เข้าสอบและสอบผ่านคิดเป็น 94.29% คณะสาธารณสุขศาสตร์ จำนวนนักศึกษาที่เข้าสอบ 105 คน ร้อยละนักศึกษาที่เข้าสอบและสอบผ่านคิดเป็น 94.29% คณะครุศาสตร์ จำนวนนักศึกษาที่เข้าสอบ 358 คน ร้อยละนักศึกษาที่เข้าสอบและสอบผ่านคิดเป็น 83.24% คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวนนักศึกษาที่เข้าสอบ 671 คน ร้อยละนักศึกษาที่เข้าสอบและสอบผ่านคิดเป็น 83.16% คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จำนวนนักศึกษาที่เข้าสอบ 128 คน ร้อยละนักศึกษาที่เข้าสอบและสอบผ่านคิดเป็น 82.81% คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวนนักศึกษาที่เข้าสอบ 305 คน ร้อยละนักศึกษาที่เข้าสอบและสอบผ่านคิดเป็น 79.34% และคณะวิทยาการจัดการ จำนวนนักศึกษาที่เข้าสอบ 764 คน ร้อยละนักศึกษาที่เข้าสอบและสอบผ่านคิดเป็น 73.04% ตามลำดับ

บทที่ 3

สรุปผลการดำเนินงาน

3.1 สรุปผลการประเมินความสำเร็จของโครงการ

ในการประเมินความสำเร็จของโครงการการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา ประจำปี 2565 ได้มีการประเมินความสำเร็จของโครงการตามตัวชี้วัดรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3.1 สรุปผลการประเมินความสำเร็จของโครงการ

ลำดับ	ตัวชี้วัด	วิธีการ	ค่าเป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน	ผลการประเมิน
ผลผลิต (Output)					
1.	เพื่อพัฒนาสื่อออนไลน์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ให้กับนักศึกษา	พัฒนาหลักสูตร	9 หลักสูตร	9 หลักสูตร	บรรลุเป้าหมาย
2.	นักศึกษาชั้นปีสุดท้ายเข้าอบรมพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ	อบรมเชิงปฏิบัติการ	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50	56.03	บรรลุเป้าหมาย
3.	มีระบบสอบที่มีมาตรฐานรองรับความต้องการของผู้ใช้บริการ เพื่อตอบสนองการจัดการศึกษาที่เหมาะสมกับยุคสมัย สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงภายใต้บริบทการเรียนรู้สมัยใหม่	ระบบสอบ	1 ระบบ	1 ระบบ	บรรลุเป้าหมาย
4.	มีระบบกำกับ ติดตามผลการวัดทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ	ระบบออกใบรับรองผล	1 ระบบ	1 ระบบ	บรรลุเป้าหมาย
ตัวชี้วัดผลลัพธ์ (Outcomes)					
1.	นักศึกษาชั้นปีสุดท้ายผ่านเกณฑ์การประเมินทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ	ร้อยละของนักศึกษาผ่านเกณฑ์วัดระดับทักษะด้านดิจิทัล	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50	79.84	บรรลุเป้าหมาย

ตัวชี้วัดกิจกรรม					
1.	พัฒนาหลักสูตรอบรมด้านดิจิทัล	พัฒนาหลักสูตรการสอน	9 หลักสูตร	9 หลักสูตร	บรรลุเป้าหมาย
2.	ความพึงพอใจต่อการอบรม	ประเมินความพึงพอใจ	สูงกว่า 3.51	4.79	ระดับดีมากที่สุด
3.	นักศึกษาผ่านเกณฑ์การทดสอบ ตามเกณฑ์ IC3 หรือเทียบเท่า	ร้อยละของนักศึกษาผ่านเกณฑ์วัดระดับทักษะด้านดิจิทัล	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50	79.84	บรรลุเป้าหมาย

3.2 ปัญหาอุปสรรค

เนื่องจากการดำเนินการจัดกิจกรรมมีการปรับรูปแบบให้เหมาะสมการสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส โควิด-19 ต้องมีการเตรียมความพร้อม โดยการประสานงานกับคณะกรรมการทุกคณะเพื่อทำการเตรียมความพร้อมสำหรับการอบรมและขั้นตอนการทดสอบทักษะด้านดิจิทัล

3.3 ข้อเสนอแนะ

การจัดการทดสอบวัดทักษะด้านดิจิทัลให้กับนักศึกษาทุกคณะ ควรมีช่องทางสำหรับการรายงานข่าวสาร สถานะ ปฏิทินการดำเนินงาน เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมสามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ภาคผนวก ก

รูปภาพกิจกรรมการอบรม

หลักสูตร การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา รุ่นที่ 1

วันที่ 10 มิถุนายน 65 เวลา 09.00 – 16.30 น.

วิทยากรโดย : นายวีรพล ปุ๋ยกระโทก เวลา 09.00 – 12.00 น.

DL 3 การสื่อสารยุคดิจิทัล

นักเรียนและผู้สนใจ

Badges

Competencies

คะแนนทั้งหมด

บทนำ

เข้าใจพื้นฐานการสื่อสาร

การสื่อสารยุคดิจิทัล การสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์

การจัดการปัญหาการสื่อสารยุคดิจิทัล

เครื่องมือสื่อสารยุคดิจิทัล

บทนำ

การสื่อสาร ยุคดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้

- หลังจากผู้เรียนได้รับเรียนรู้อย่างไรที่จะสามารถ:
- สามารถสร้างสารและแสดงออกอย่างสร้างสรรค์
- สามารถสื่อสาร ความรู้ อย่างมีประสิทธิภาพและจริยธรรม
- สามารถมีส่วนร่วมใน กิจกรรมสังคมสาธารณะ
- สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีของสื่อและสารสนเทศ รวมถึงกระแสสังคม

วิทยากรโดย : นายวีรพล ปุ๋ยกระโทก

วิทยากรโดย : นายฉัฐระพี โพธิ์ปัดกุล เวลา 13.00 – 16.30 น.

DL 2 หน่วยงานเรียนรู้ที่ 1 วิชาพื้นฐานของข้อมูล และสารสนเทศ.pdf

8 / 11 | 63%

6

7

8

9

10

3. แหล่งสารสนเทศที่เป็นสถานที่ ได้แก่ อนุสาวรีย์ โบราณสถาน อุทยานแห่งชาติ สถานที่จำลองด้วย เช่น อนุสาวรีย์ ปราสาทหินพิมาย เป็นต้น แหล่งสารสนเทศเหล่านี้ มีประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า และเป็นแหล่งที่เข้าถึงได้ไม่ยาก

4. แหล่งสารสนเทศสื่อมวลชน เป็นแหล่งสารสนเทศที่เผยแพร่สารสนเทศ ข่าวสาร เหตุการณ์ต่อมวลชนส่วนใหญ่ เน้นความทันสมัย/ทันต่อเหตุการณ์ ใช้การถ่ายทอดสารสนเทศในรูปแบบของการกระจายเสียง ภาพและตัวอักษรโดยผ่านสื่อประเภท โทรทัศน์ วิทยุและหนังสือพิมพ์

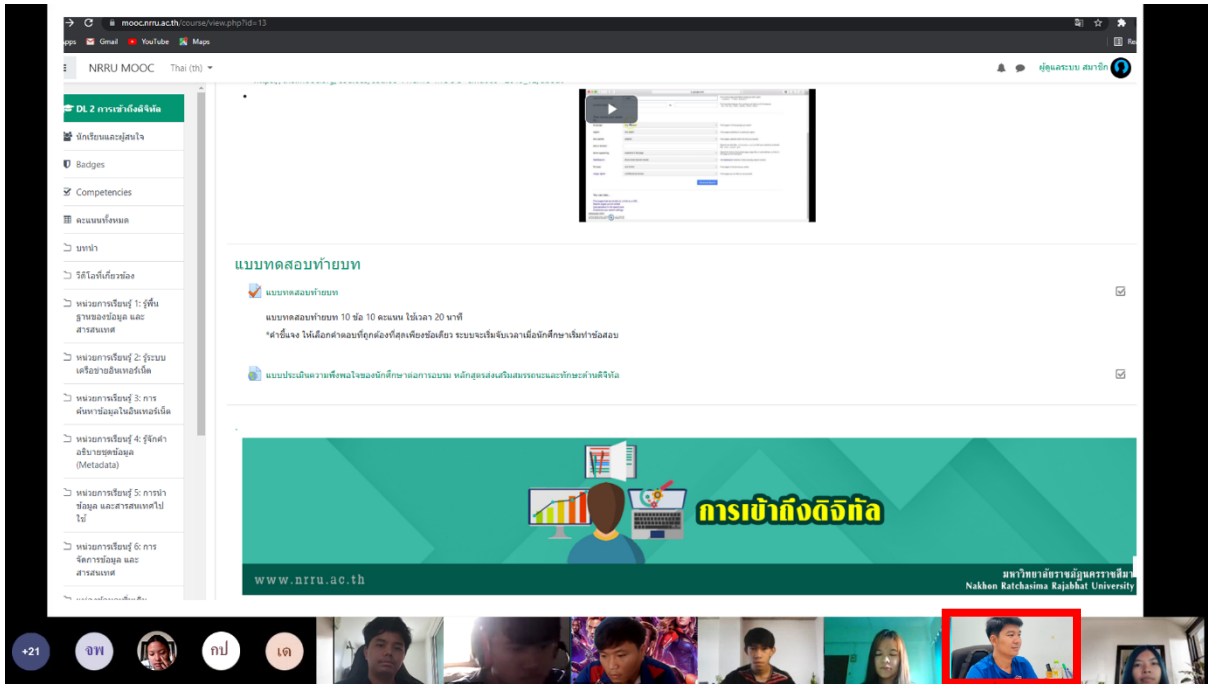
5. แหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ครอบคลุมทั่วโลก เชื่อมโยงฐานข้อมูลจำนวนมากเข้าด้วยกันทำให้อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งสารสนเทศผ่านเครือข่ายที่ไม่มีพรมแดนมีประโยชน์ต่อการสื่อสารการค้าและการแลกเปลี่ยนข้อมูล

วิทยากรโดย : นายฉัฐระพี โพธิ์ปัดกุล

หลักสูตร การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา รุ่นที่ 2

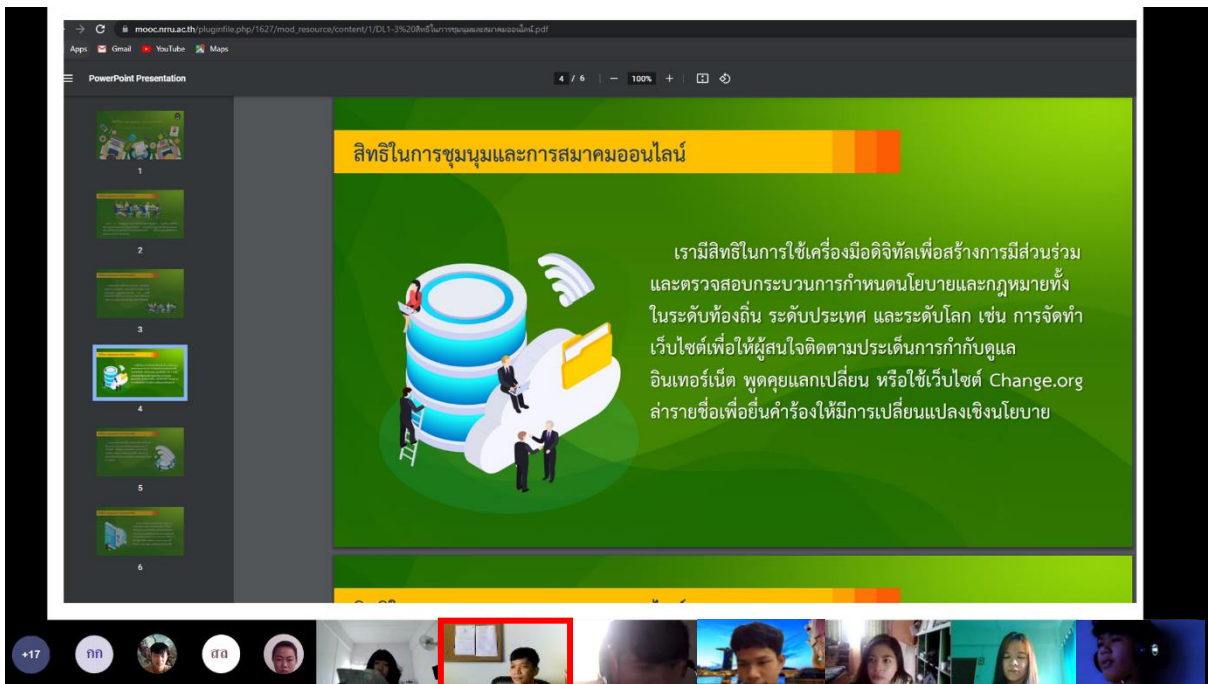
วันที่ 13 มิถุนายน 65 เวลา 09.00 – 16.30 น.

วิทยากรโดย : นายวีรพล ปุ๋ยกระโทก เวลา 09.00 – 12.00 น.



วิทยากรโดย : นายวีรพล ปุ๋ยกระโทก

วิทยากรโดย : นายฉัฐระพี โพธิ์ปัดกุล เวลา 13.00 – 16.30 น.

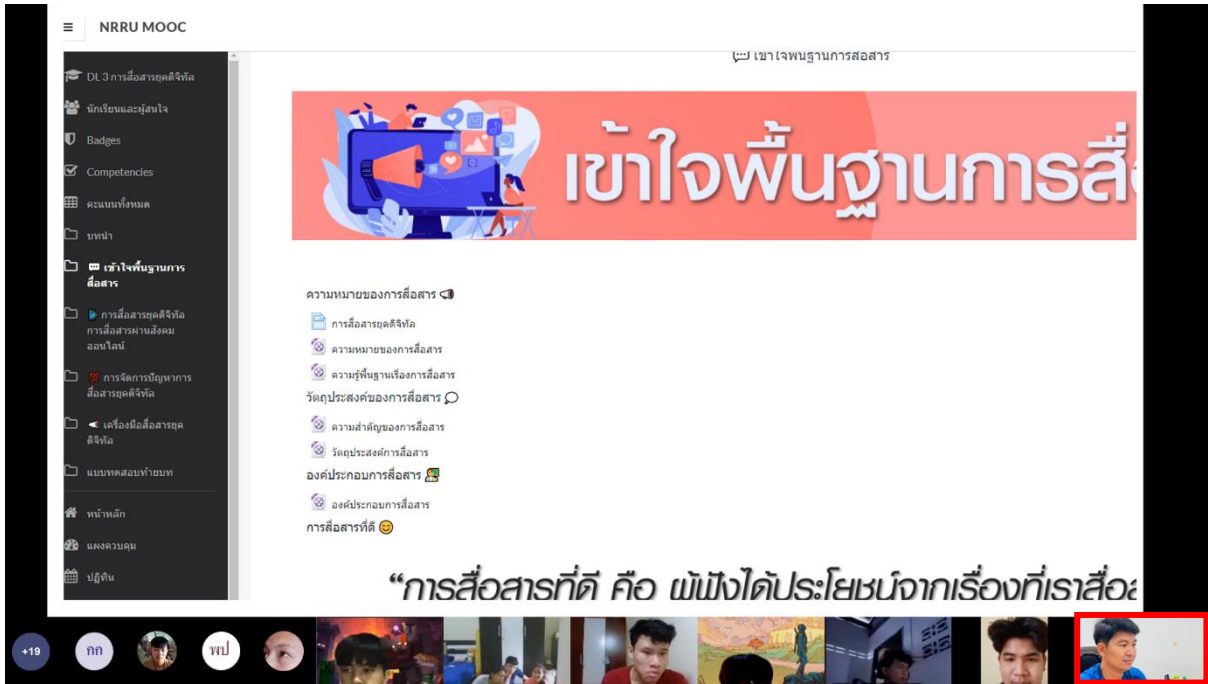


วิทยากรโดย : นายฉัฐระพี โพธิ์ปัด

หลักสูตร การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา รุ่นที่ 3

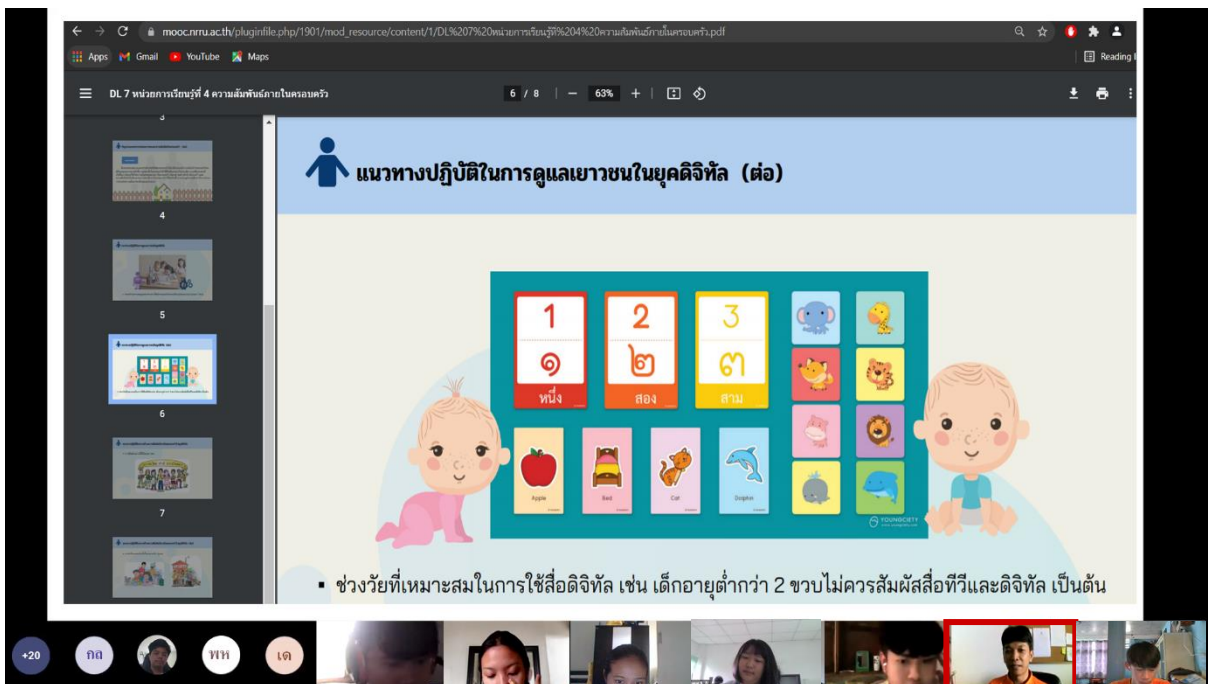
วันที่ 14 มิถุนายน 65 เวลา 09.00 – 16.30 น.

วิทยากรโดย : นายวีรพล ปุ๋ยกระโทก เวลา 09.00 – 12.00 น.



วิทยากรโดย : นายวีรพล ปุ๋ยกระโทก

วิทยากรโดย : นายฉัฐระพี โพธิ์ปติกุล เวลา 13.00 – 16.30 น.



วิทยากรโดย : นายฉัฐระพี โพธิ์ปติกุล

หลักสูตร การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา รุ่นที่ 4

วันที่ 15 มิถุนายน 65 เวลา 09.00 – 16.30 น.

วิทยากรโดย : นายวีรพล ปุ๋ยกระโทก เวลา 09.00 – 12.00 น.

DL 1
สิทธิและความรับผิดชอบ
ยุคดิจิทัล

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
Rajabhat Nakhon Ratchasima Rajabhat University

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 : เข้าใจสิทธิของพลเมืองดิจิทัล

- สิทธิในการเข้าถึงและเลือกเลือกผู้ติดต่อ
- การเป็นพลเมืองดิจิทัล
- การเป็นพลเมืองดิจิทัล 2
- ทักษะพลเมืองดิจิทัล ที่เราต้องมี Digital Citizenship
- จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
- เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและการเข้าถึง
- สิทธิ์ที่คอมมอนส์ (Creative Commons)
- ใช้หรือไม่ Creative Commons

วิทยากรโดย : นายวีรพล ปุ๋ยกระโทก

วิทยากรโดย : นายฉัฐระพี โพธิ์ปัดกุล เวลา 13.00 – 16.30 น.

รอยเท้าดิจิทัลในภาคธุรกิจ
(Digital Footprint in Business Sector)

รอยเท้าดิจิทัลที่สามารถบ่งบอกพฤติกรรมและรสนิยมของผู้ใช้
นี่เองทำให้มันกลายเป็นขุมทรัพย์ที่ว่ากันว่ามีความยิ่งกว่าน้ำมัน เมื่อนำ
ข้อมูลที่รวบรวมจากหลายแหล่ง ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลโซเชียลมีเดีย, ฟัน
ทิป และเว็บต่าง ๆ นานาที่สามารถเข้าถึงได้ เอามาพัฒนาเป็นโมเดล
ข้อมูลเชิงลึกเพื่อเป็นโปรไฟล์ลูกค้าหลายมิติ มันจะกลายเป็นขุมทรัพย์ข้อมูล
ขนาดใหญ่ (Big Data) เป็นช่องทางใหม่ให้แบรนด์ต่าง ๆ ได้เล็งพ
โฆษณาไปถึงหน้าจอกลุ่มลูกค้าได้อย่างไม่จบไม่สิ้น สร้างกำไรมหาศาล
ให้เอเจนซีโฆษณา (และเจ้าของข้อมูลตัวจริงอย่างกูเกิลและเฟซบุ๊ก)

วิทยากรโดย : นายฉัฐระพี โพธิ์ปัดกุล

หลักสูตร การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา รุ่นที่ 5

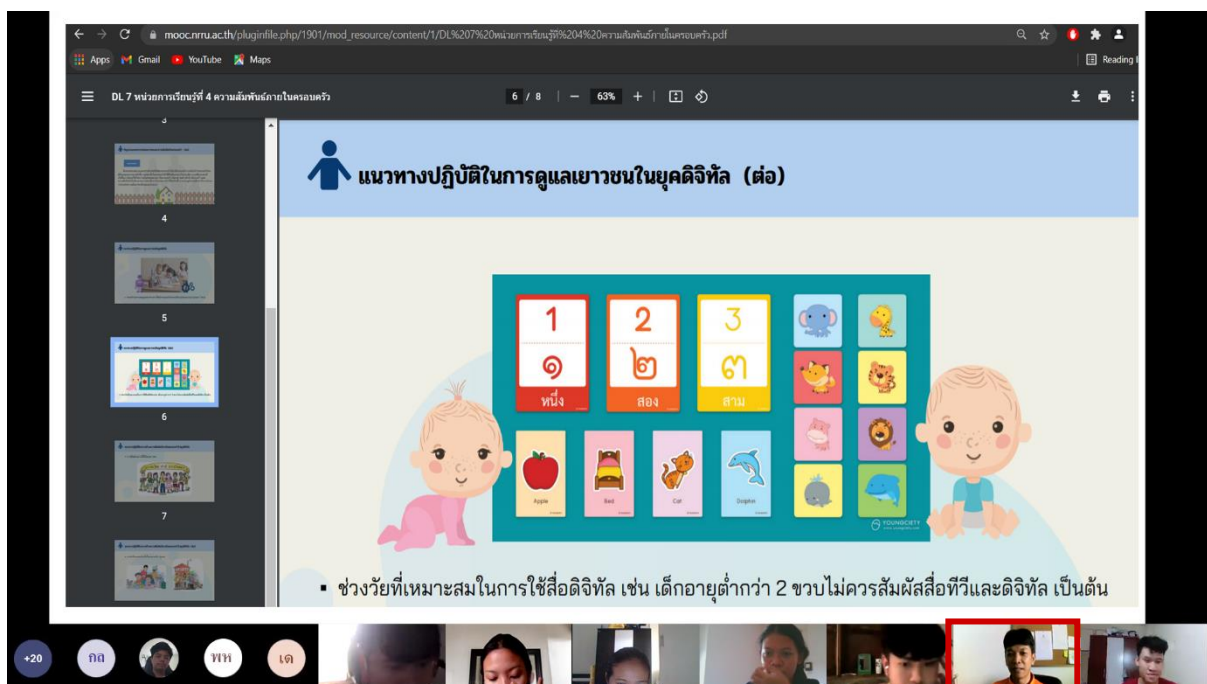
วันที่ 16 มิถุนายน 65 เวลา 09.00 – 16.30 น.

วิทยากรโดย : นายวีรพล ปุ๋ยกระโทก เวลา 09.00 – 12.00 น.



วิทยากรโดย : นายวีรพล ปุ๋ยกระโทก

วิทยากรโดย : นายฉัฐระพี โพธิ์ปติกุล เวลา 13.00 – 16.30 น.

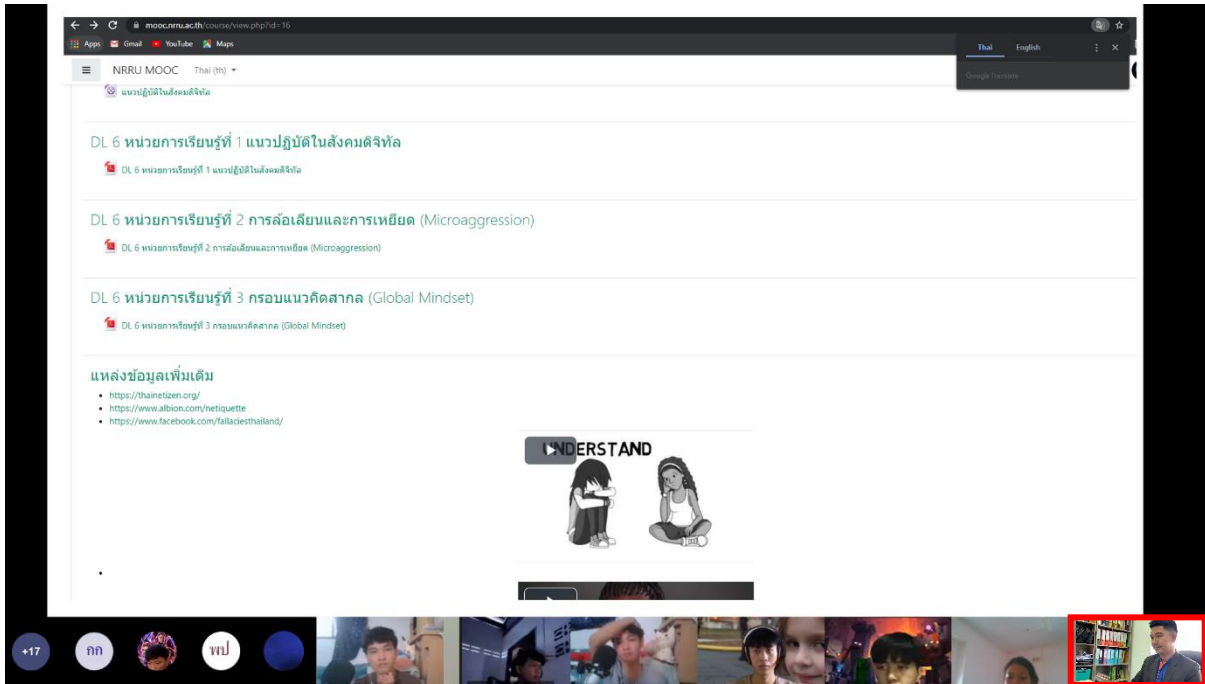


วิทยากรโดย : นายฉัฐระพี โพธิ์ปติกุล

หลักสูตร การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษา รุ่นที่ 6

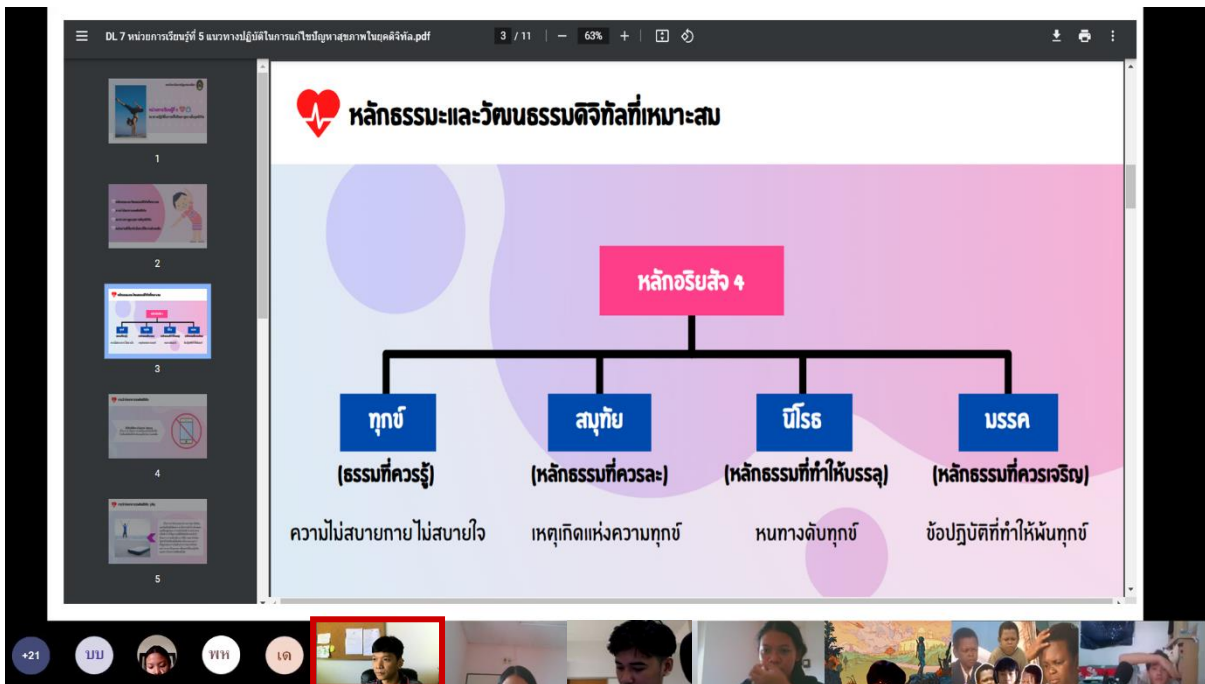
วันที่ 17 มิถุนายน 65 เวลา 09.00 – 16.30 น.

วิทยากรโดย : นายวีรพล ปู่กระโทก เวลา 09.00 – 12.00 น.



วิทยากรโดย : นายวีรพล ปู่กระโทก

วิทยากรโดย : นายฉัฐระพี โพธิ์ปติกุล เวลา 13.00 – 16.30 น.



วิทยากรโดย : นายฉัฐระพี โพธิ์ปติกุล

ภาคผนวก ข

พัฒนาสื่อการเรียนเพิ่มทักษะด้านดิจิทัล จำนวน 9 หลักสูตร

ภาคผนวก ค

คำสั่ง / บันทึก / เอกสารโครงการ