



# บันทึกข้อความ

คณะกรรมการ
รับเลขที่ 1469
วันที่ 6 / 11 / 2566
เวลา.....น.

ส่วนราชการ หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

ที่ - ..... วันที่ ๓ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุมัติโครงการและงบประมาณ

เรียน คณบดี คณะครุศาสตร์

ด้วยหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา กำหนดจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา โดยมีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการ ทฤษฎี และการแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ โดยใช้การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาในการนำเสนอข้อมูล และการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว จำนวน ๖๐ คน ซึ่งเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๑-๔ สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา จัดขึ้น ในวันที่ ๒๖ - ๒๗ สิงหาคม ๒๕๖๖ ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น 3 อาคารเรียนอเนกประสงค์และปฏิบัติการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (อาคาร ๔๐) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ทั้งนี้เพื่อให้กิจกรรมดังกล่าวดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย จึงขออนุญาตดำเนินการ ดังนี้

กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา ในครั้งนี้ใช้งบประมาณ ๑๑,๕๐๐ บาท ปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๖ แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดชีวิต ผลผลิต ผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ โครงการผลิตครูเป็นเลิศเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในระบบปิด (โครงการที่ ๙) กิจกรรมที่ ๑๒ พัฒนาทักษะนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา รหัสผลผลิต งบ. ๓๐ - ๐๓๐๙ - ๐๑ ในวงเงิน ๑๑,๕๐๐ บาท (หนึ่งหมื่นหนึ่งพันห้าร้อยบาทถ้วน) ดังรายละเอียดตามโครงการ และกำหนดการที่แนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

เรียน คณบดี

- เพื่อโปรดทราบ / *พิจารณาอนุมัติ*
- เห็นควรมอบ.....

(นายอนุวัฒน์ จันทะ)

ผู้รับผิดชอบโครงการ

(นางสาวจิตรา ขุนไชยการ)  
 นักวิชาการศึกษา ปฏิบัติการ  
 3 ส.ค. 2566

1. อนุมัติ / อนุญาต

2. มอบ .....

3. ให้ดำเนินการตามกฎหมายระเบียบที่เกี่ยวข้องต่อไปโดยด่วน

(รองศาสตราจารย์ ดร.นพรัตน์ ชัยเรือง)  
 คณบดีคณะครุศาสตร์

1. ชื่อโครงการ : โครงการผลิตครูเป็นเลิศเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในระบบปิด (โครงการที่ 9)  
กิจกรรม : พัฒนาทักษะนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา (กิจกรรมที่ 12)  
กิจกรรมย่อย : อบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา

2. สอดคล้องกับแผนปฏิบัติราชการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ของมหาวิทยาลัย

- ประเด็นยุทธศาสตร์ : 2 การผลิตและพัฒนาครู

กลยุทธ์ที่ 1. การพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย ปรับปรุงหลักสูตรการผลิตและพัฒนาครูเดิมให้ทันสมัย สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และมีอาชีพที่ 2 สอดคล้องกับวิชาที่ศึกษาร่วมกับหน่วยงานในพื้นที่ พัฒนาหลักสูตรใหม่รองรับการผลิตและพัฒนาครูให้ครอบคลุมทุกช่วงวัย ส่งเสริม และยกระดับมาตรฐานการผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีสมรรถนะสูง และเป็นความต้องการของประเทศ

- เป้าหมาย (Objective) :

O2.1 ผลิตครูคุณภาพและสนองพระบรมราโชบายในการยกระดับคุณภาพการศึกษา และการพัฒนาท้องถิ่น

O3.2 บัณฑิตมีสมรรถนะและทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่นและการพัฒนาประเทศ

- ผลสัมฤทธิ์ (Key Results) :

KR 2.1.1 มหาวิทยาลัยมีหลักสูตรผลิตบัณฑิตครูที่นำไปสู่การสร้างสมรรถนะตาม 17 สมรรถนะที่ส่วนกลางกำหนด และเพิ่มเติมสมรรถนะที่เป็นอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย (C)

KR 2.1.3 หลักสูตรมีอาชีพทางเลือกอย่างน้อยหลักสูตรละ 1 อาชีพโดยมีการเพิ่มฐานสมรรถนะสำหรับอาชีพนั้นอย่างเพียงพอ (C)

KR 3.2.2 : นักศึกษามีสมรรถนะด้านดิจิทัลตามกรอบมาตรฐาน IC3

3. สอดคล้องกับแผนปฏิบัติราชการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ของหน่วยงาน

- ประเด็นยุทธศาสตร์ : 2 การผลิตและพัฒนาครู

- เป้าหมาย (Objective) :

O2.1 ยกระดับการผลิตครูให้มีคุณภาพและเพิ่มทางเลือกให้บัณฑิตครูมีอาชีพที่ 2 รองรับ บัณฑิตมีจิตสาธารณะ คุณลักษณะ 4 ประการตามพระบรมราโชบายคุณลักษณะครูในศตวรรษที่ 21 และสนองพระบรมราโชบายในการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่น

O3.2 บัณฑิตครูมีสมรรถนะทางวิชาชีพ ทักษะและคุณลักษณะที่สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่นและการพัฒนาประเทศ

- ผลสัมฤทธิ์ (Key Results) :

EDU 2.1.1 คณะครุศาสตร์มีหลักสูตรฐานสมรรถนะที่ทันสมัยตอบสนองความต้องการของท้องถิ่นและเพิ่มเติมสมรรถนะที่เป็นอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย (KR 2.1.1)

EDU 2.1.3 : หลักสูตรมีอาชีพทางเลือกอย่างน้อย 1 อาชีพ โดยมีการเพิ่มฐานสมรรถนะสำหรับ อาชีพนั้นอย่างเพียงพอ (KR 2.1.3)

EDU 3.2.2 : นักศึกษามีสมรรถนะด้านดิจิทัลตามกรอบมาตรฐาน IC3 (KR 3.2.2)

4. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏ ระยะ 20 ปี (สำหรับโครงการที่ได้รับงบประมาณ จากโครงการยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น)

- ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาท้องถิ่น
- ยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตและพัฒนาครู
- ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษา
- ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาระบบบริหารจัดการ

5. ลักษณะโครงการ

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> พัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน | <input checked="" type="checkbox"/> พัฒนาอาจารย์ / บุคลากร |
| <input type="checkbox"/> บริการทางวิชาการ                          | <input type="checkbox"/> ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม             |
| <input type="checkbox"/> ด้านบำเพ็ญประโยชน์และรักษาสีงแวดล้อม      | <input type="checkbox"/> พัฒนานักศึกษา*                    |
| <input type="checkbox"/> ด้านคุณธรรมจริยธรรมและบุคลิกภาพ           | <input type="checkbox"/> พัฒนาท้องถิ่น                     |

6. ระยะเวลาดำเนินโครงการ : จำนวน 2 วัน วันที่ 26 - 27 เดือน สิงหาคม 2566

7. สถานที่ดำเนินโครงการ : ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น 3 อาคารเรียนอเนกประสงค์และปฏิบัติการ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (อาคาร40) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

8. ผู้รับผิดชอบโครงการ : นายอนุวัฒน์ จันทร์สะ และอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

9. หลักการและเหตุผล

การผลิตครูเป็นพันธกิจหลักของคณะครุศาสตร์ เพื่อผลิตครูให้มีความเป็นมืออาชีพ เป็นครูพันธุ์ใหม่ เป็นคนดี ครูเก่งออกสู่สังคม ซึ่งครุศาสตร์มีกระบวนการบ่มเพาะวิชาชีพครู มีการจัดการเรียน การสอน การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และบุคลิกภาพ ความเป็นครู การจัดกิจกรรมส่งเสริมบัณฑิตให้ เป็นบัณฑิตนักคิด นักปฏิบัติ มีจิตสาธารณะ มีคุณภาพและคุณธรรม เพื่อได้นำความรู้ไปใช้ในการเรียน การสอน และประกอบอาชีพได้อย่างมั่นคงต่อไป

ซึ่งในปัจจุบันการจัดการศึกษามีการนำเอาระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในระบบงานต่าง ๆ อย่างกว้างขวางในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์กลายเป็นส่วนหนึ่งของ ชีวิตผู้คน โดยปัจจุบันมีการนำเอาระบบคอมพิวเตอร์ และแอปพลิเคชันมาใช้ในการเรียนการสอนใน สถาบันการศึกษาในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับอนุบาลไปจนถึงระดับอุดมศึกษาเติบโตมาเรื่อยๆจนเห็นได้ชัด

การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา คือการบูรณาการความรู้ในศาสตร์ที่หลากหลายแขนง ทั้งทักษะด้านการออกแบบทางศิลปะ การสื่อสาร ธุรกิจ และทักษะด้านการเป็นผู้ออกแบบ และผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบไปด้วยรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อในหลากหลายรูปแบบผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต อย่างไรก็ตามการเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบของประเทศไทยในปัจจุบัน ส่งผลให้อุปกรณ์สื่อสารและคอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมต่อร่วมเข้ากับอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เปิดโอกาสให้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์เป็นช่องทางหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมความรู้ให้แก่นิสิตนอกห้องเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา และลดช่องว่างและข้อจำกัดของการศึกษาที่จะต้องอยู่ภายในห้องเรียนเท่านั้น

ด้วยเหตุผลดังกล่าว หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จึงจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา กิจกรรมพัฒนาทักษะนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา (กิจกรรมที่ 12) ให้แก่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 -4 สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา อันจะช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง และตลอดเวลาทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน การจัดการเรียนรู้แบบเอกัตภาพ และการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนผ่านบทเรียนต่อไป

## 10. วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าใจหลักการ ทฤษฎีการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาในการนำเสนอข้อมูล และการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. เพื่อให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา เพื่อแก้ไขปัญหาการเรียนรู้อยู่ โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอข้อมูล และการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

## 11. กลุ่มเป้าหมาย และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

### 11.1) กลุ่มเป้าหมาย/จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวนทั้งสิ้น 75 คน ประกอบด้วย

1. นักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 15 คน
2. นักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 15 คน
3. นักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 15 คน
4. นักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน 15 คน



#### 14. งบประมาณดำเนินการ

กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา ในครั้งนี้ใช้งบประมาณ 11,500 บาท ปีงบประมาณ พ.ศ.2566 แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดชีวิต ผลผลิต ผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ โครงการผลิตครูเป็นเลิศเพื่อพัฒนาท้องถิ่นในระบบปิด (โครงการที่ 9) กิจกรรมที่ 12 พัฒนาทักษะนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา รหัสผลผลิต งน. 30 – 0309 – 01 ในวงเงิน 11,500 บาท (หนึ่งหมื่นหนึ่งพันห้าร้อยบาทถ้วน)

##### 14.1) สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมที่เป็นตัวเงิน (In Cash)

กิจกรรม : อบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา

งบประมาณ 11,500 บาท (หนึ่งหมื่นหนึ่งพันห้าร้อยบาทถ้วน)

งบรายจ่าย-รายการ	งบประมาณ	สรุปค่าใช้จ่าย
1. งบดำเนินงาน	11,500 บาท	
1.1 ค่าตอบแทน	6,000 บาท	
1.1.1 ค่าตอบแทนวิทยากร	6,000 บาท	- ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 1 คน วันละ 5 ชั่วโมง จำนวน 2 วัน รวม 10 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 600 บาท รวมเป็นเงิน 6,000 บาท
1.2 ค่าใช้สอย	4,500 บาท	
1.2.1 ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่าง และเครื่องดื่ม	4,500 บาท	- ค่าอาหารกลางวันอาหารว่าง และเครื่องดื่ม จำนวน 60 คน คนละ 75 บาท รวมเป็นเงิน 4,500 บาท
1.3 ค่าวัสดุ	1,000 บาท	- ค่ากระดาษ เอกสาร สมุด ดินสอ ปากกา
รวมทั้งสิ้น	11,500 บาท	

รวม (In Cash) ของโครงการ/กิจกรรม 11,500 บาท (หนึ่งหมื่นหนึ่งพันห้าร้อยบาทถ้วน)

##### 14.2) สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมที่เป็นมูลค่าใช้สอย (In Kind)

กิจกรรม: กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา

งบประมาณ 11,500 บาท (หนึ่งหมื่นหนึ่งพันห้าร้อยบาทถ้วน)

งบรายจ่าย-รายการ	งบประมาณ	สรุปค่าใช้จ่าย
1. งบดำเนินงาน	11,500 บาท	
1.1 ค่าตอบแทน	6,000 บาท	
1.1.1 ค่าตอบแทนวิทยากร	6,000 บาท	- ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 1 คน วันละ 5 ชั่วโมง จำนวน 2 วัน รวม 10 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 600 บาท รวมเป็นเงิน 6,000 บาท
1.2 ค่าใช้สอย	4,500 บาท	

งบรายจ่าย-รายการ	งบประมาณ	สรุปค่าใช้จ่าย
1.2.1 ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่าง และเครื่องดื่ม	4,500 บาท	- ค่าอาหารกลางวันอาหารว่าง และเครื่องดื่ม จำนวน 60 คน คนละ 75 บาท รวมเป็นเงิน 4,500 บาท
1.3 ค่าวัสดุ	1,000 บาท	- ค่ากระดาษ เอกสาร สมุด ดินสอ ปากกา
รวมทั้งสิ้น	11,500 บาท	

รวม (In Cash) ของโครงการ/กิจกรรม 11,500 บาท (หนึ่งหมื่นหนึ่งพันห้าร้อยบาทถ้วน)

หมายเหตุ : ถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ

#### 15. ปัญหา อุปสรรค และข้อจำกัด (ปัจจัยเสี่ยง)

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือโรคโควิด 19 ซึ่งองค์การอนามัยโลก ประกาศให้การระบาดของโรคโควิด 19 เป็นการระบาดใหญ่ และกระทรวงสาธารณสุขได้ประกาศให้โรคโควิด 19 เป็นโรคติดต่ออันตรายตามพระราชบัญญัติโรคติดต่อ พ.ศ. 2558

โดยมีขั้นตอนการควบคุมโอกาสเสี่ยงของบุคคล สถานที่ และกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยยังคงต้องปฏิบัติตามมาตรการป้องกันโรค และคำแนะนำของทางราชการอย่างต่อเนื่อง

#### 16. แนวทางแก้ไข (การบริหารความเสี่ยง) (ระบุแนวทางแก้ไข เช่น แก้ไขกฎหมาย ปรับโครงสร้างหน่วยงาน ปรับกลยุทธ์ ฯลฯ)

กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา ยังคงต้องปฏิบัติตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของโควิด-19 และคำแนะนำของทางราชการอย่างต่อเนื่อง ดังนี้

1. รักษาระยะห่างที่ปลอดภัยจากผู้อื่น (อย่างน้อย 1 เมตร)
2. สวมหน้ากากอนามัยโดยเฉพาะเมื่ออยู่ในพื้นที่ปิด หรือเว้นระยะห่างไม่ได้
3. พยายามอยู่ในพื้นที่เปิดโล่งและอากาศถ่ายเทสะดวก เปิดหน้าต่างเมื่ออยู่ในพื้นที่ปิด
4. ล้างมือบ่อย ๆ โดยใช้สบู่และน้ำ หรือเจลล้างมือที่มีส่วนผสมหลักเป็นแอลกอฮอล์
5. รับผิดชอบต่อครอบครัว

17. ผู้เสนอโครงการ ผู้ให้ความเห็นชอบโครงการ และผู้อนุมัติโครงการ

(17.1) ผู้เสนอโครงการ

ลงชื่อ



(นายอนุวัฒน์ จันทะ)

ตำแหน่ง

อาจารย์

วันเดือนปี

วันที่ 3 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2566

(17.2) ผู้ให้ความเห็นชอบโครงการ

ลงชื่อ



(นายวิวัฒน์ อินทวงศ์)

ตำแหน่ง

รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษาและบริการวิชาการ

วันที่...!...เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2566

(17.3) รองคณบดีฝ่ายวางแผนและวิจัย (ผู้กำกับตัวชีวิต)

ลงชื่อ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิตยารัตน์ คงนาลีก)

ตำแหน่ง

รองคณบดีฝ่ายวางแผนและวิจัย

วันที่...!...เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2566

(17.4) ผู้อนุมัติโครงการ

ลงชื่อ



(รองศาสตราจารย์ ดร.พรรัตน์ ชัยเรือง)

ตำแหน่ง

คณบดีคณะครุศาสตร์

วันที่...!...เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2566





## กำหนดการ

อบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา

วันที่ 26-27 สิงหาคม 2566

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น 3 อาคารเรียนอเนกประสงค์และปฏิบัติการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

(อาคาร40) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

วันเสาร์ ที่ 26 เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2566

เวลา	08.30 – 09.00 น.	ลงทะเบียน และพิธีเปิด โดย รศ.ดร.นพรัตน์ ชัยเรือง คณบดีคณะครุศาสตร์
	09.00 – 10.30 น.	หลักการทางด้านกราฟิก และหลักการทางด้านอินโฟกราฟิก โดย อ.ดร.เพชร รongพล คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
	10.30 – 12.00 น.	Work shop การออกแบบ infographic เพื่อแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ โดย อ.ดร.เพชร รongพล คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
	12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
	13.00 – 14.30 น.	การใช้งาน web application และโปรแกรมสำหรับการออกแบบ graphic โดย อ.ดร.เพชร รongพล คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
	14.30 – 16.30 น.	Work shop การพัฒนา infographic โดยใช้ web application และโปรแกรมสำเร็จรูป โดย อ.ดร.เพชร รongพล คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

วันอาทิตย์ ที่ 27เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2566

เวลา	08.30 – 09.00 น.	ลงทะเบียน
	09.00 – 10.30 น.	การใช้งาน web application ในการจัดทำใบงานกิจกรรม โดย อ.ดร.เพชร รongพล คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
	10.30 – 12.00 น.	การใช้งานโปรแกรมตัดต่อ video โดย อ.ดร.เพชร รongพล คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
	12.00 – 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
	13.00 – 14.30 น.	การใช้งานโปรแกรมพัฒนากำตูน Animation โดย อ.ดร.เพชร รongพล คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
	14.30 – 16.30 น.	Work shop การพัฒนาสื่อประสม ใบงาน และการเผยแพร่ผลงาน พร้อมนำเสนอผลงาน โดย อ.ดร.เพชร รongพล คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
	16.30 – 17.00 น.	สะท้อนผลกิจกรรม และพิธีปิด โดย ผศ.เศมวี ฤกษ์มงคล ประธานหลักสูตรสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

\*\*\* หมายเหตุ : รับประทานอาหารว่าง เวลา 10.00 – 10.15 น. และ 14.30 – 14.45 น.  
กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม