

ณ สมาคมอีเลิร์นดิ้งแห่งประเทศไทย

วันที่ 1 มิถุนายน 2560

เรื่อง “โครงการฝึกอบรม หลักสูตรผู้พัฒนาเนื้อหา (Courseware Developer) / ผู้เขียนตำราทางวิชาการ”

เรียน ท่านผู้บริหารฯ

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการจำนวน 1 ชุด

เนื่องด้วยการขาดแคลนเนื้อหา (Content) อย่างรุนแรงของระบบการศึกษาของไทย ซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญ การที่ ครู อาจารย์ วิทยากร หรือบุคลากรทางการศึกษา จะบรรลุวัตถุประสงค์การสอนหรือการฝึกอบรม ปัญหาที่คือการเขียนเนื้อหาด้านวิชาการ ยังไม่ชำนาญ ทางด้านนี้ ทำให้การเรียนการสอน ยังไม่ประสบความสำเร็จ เพราะขาด การวิเคราะห์ออกแบบเนื้อหา ไม่รู้วิธีการการนำจิตวิทยากร เรียนรู้มาบรรจุในการเขียนเนื้อหาได้อย่างไร การสร้างเนื้อหาไม่สอดคล้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงการใช้ระบบบริหารจัดการ เรียนรู้ (LMS, e-Learning on Cloud, e-learning on Mobile) ดังนั้นปัญหานี้ต้องปรับปรุงแก้ไขมาเป็นอันดับต้นๆ ของบุคลากรทางการศึกษา

ดังนั้นทาง สมาคมอีเลิร์นดิ้งแห่งประเทศไทย ได้เห็นความสำคัญในการแก้ปัญหา จึงได้จัดฝึกอบรมโครงการฝึกอบรมหลักสูตร “ผู้พัฒนาเนื้อหา (Courseware Developer) / ผู้เขียนตำราทางวิชาการ” เป้าหมายการอบรมเป็น อาจารย์ผู้ต้องการเขียนตำราเพื่อขอตำแหน่ง วิชาการ ฝึกการเขียนตำรา การเขียนเอกสารประกอบคำสอน วิทยากรฝึกอบรม ฝึกการเขียนเอกสารประกอบการสอน และ เป้าหมายครู ระดับชำนาญการ เป็นการเขียนผลงานวิชาการ การวิจัย ผู้บริหารทางด้าน e-Learning ที่ต้องการ นักพัฒนาเนื้อหา (Courseware Developer) และ นักพัฒนาคอร์สแวร์ (Courseware Developer) และ ผู้สนใจ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและขอความร่วมมือท่าน กรุณาประชาสัมพันธ์คิดประกาศตามรายละเอียดที่ส่งมาด้วยพร้อมกับ จดหมายฉบับนี้ หวังว่าท่านคงเล็งเห็นความสำคัญของโครงการนี้เพื่อพัฒนาบุคลากรตามนโยบายส่งเสริม ประเทศไทย 4.0 และ DIGITAL ECONOMY ในส่วนที่เป็นดิจิทัลเพื่อสังคมและทรัพยากรความรู้ (Digital Society) และเพื่อตอบสนองการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) สามารถขอรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ นายมนัญชัย ประทุมมาส มือถือ : 085-1411-446 Email : mananchai.pra@gmail.com

ขอขอบคุณในความร่วมมือเป็นอย่างดีมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(นายมนัญชัย ประทุมมาส)

1. โครงการ ฝึกอบรม หลักสูตร “ผู้พัฒนาเนื้อหา (Courseware Developer) / ผู้เขียนตำราทางวิชาการ”

2. หลักการและเหตุผล

จากคำกล่าวที่ว่า การศึกษาสร้างคน คนสร้างชาติ ดังนั้นจึงถือว่าเป็นพื้นฐานสำคัญที่คนในประเทศจะต้องมีเพื่อที่จะทำให้สามารถปรับตัวต่อสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป แต่จากการเฝ้าติดตามดูการศึกษาของไทยกลับพบว่า ระบบการศึกษาที่เป็นอยู่ในปัจจุบันไม่สามารถที่จะพัฒนาคนให้สนองต่อสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงของโลกที่เป็นไปอย่างรวดเร็วได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของระบบการบริหารการศึกษาที่ ไม่มีประสิทธิภาพ ระบบการเรียนรู้ของผู้เรียน ครู อาจารย์ ที่ยังเป็นการเรียนการสอนแบบท่องจำ ระบบการจัดสรรงบประมาณที่ไม่เพียงพอและงบประมาณที่ได้ไม่ถึงตัวผู้เรียน ความเหลื่อมล้ำในโอกาสทางการศึกษาและปัญหาอื่น ๆ อีกมาก จากปัญหาเหล่านี้ทำให้เด็กไทยในปัจจุบันมีปัญหาในเรื่องของการเรียนรู้ ไม่สามารถก้าวทันโลกต่อสังคมโลกที่เข้าสู่ศตวรรษที่ 21 คือสังคมแห่งการเรียนรู้และนวัตกรรมใหม่ โดยปัญหาดังกล่าวสะท้อนออกมาจากผลการจัดลำดับคุณภาพผู้เรียนทั้งในระดับภูมิภาคและระดับโลก ที่ลำดับคุณภาพการศึกษาไทยจัดอยู่ในระดับต่ำ ผู้เรียนจบมาแล้วไม่มีงานทำ เด็กและผู้ด้อยโอกาสไม่สามารถเข้าถึงระบบการศึกษาได้และออกจากระบบการศึกษากลางคันเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงเรื่องของการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ของไทย ยังมีน้อยไม่สามารถที่จะแข่งขันได้ (คณะกรรมการฯ ขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษ สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ, 2559)

การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคม ในการสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพและการพัฒนาคลังทรัพยากรสารสนเทศของประเทศ (Digital Society & Knowledge Resource) หรือการสร้างสังคมดิจิทัลที่ทั่วถึงเท่าเทียมกัน เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูล และบริการของรัฐได้ทุกที่ ทุกเวลา อย่างทั่วถึง เท่าเทียมกันผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้ง มีพลเมืองดิจิทัลที่ฉลาด รู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารและมีความรับผิดชอบต่อสังคม และจากนโยบายดังกล่าวได้มีการกำหนด การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ในการเรียนรู้ตลอดชีวิตตั้งแต่เกิดจนตายโดยคนทุกกลุ่มในสังคม เพื่อให้เกิดการพัฒนาตนเองไม่ว่าจะเป็นเด็กก่อนวัยเรียน เด็กและเยาวชนวัยเรียนที่อยู่ทั้งในและนอกระบบการศึกษาสามัญ ผู้ใหญ่ในวัยทำงาน ผู้สูงอายุและผู้ด้อยโอกาสทุกประเภท การเรียนรู้ตลอดชีวิตก็เป็นหนทางหนึ่งที่จะแก้ปัญหาข้างต้น จะ ได้มีการนำระบบ e-Learning มาใช้งานเพื่อกระจายองค์ความรู้ไปสู่ผู้เรียน โดยผ่าน สื่อออนไลน์ ระบบบริหารจัดการ

LMS : Learning Management System) / Mobile Learning / e-Learning on Cloud เป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สอน ผู้เรียน ผู้ดูแลระบบ มีไว้ให้ ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหา กิจกรรมต่างๆ ได้โดยผ่านระบบดังกล่าว

เนื่องด้วยการขาดแคลนเนื้อหา (Content) อย่างรุนแรงของระบบการศึกษาของไทย ซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญ การที่ ครู อาจารย์ วิทยากร หรือบุคลากรทางการศึกษา จะบรรลุวัตถุประสงค์การสอนหรือการฝึกอบรม ปัญหาที่คือการเขียนเนื้อหาด้านวิชาการ ยังไม่ชำนาญทางด้านนี้ ทำให้การเรียนการสอน ยังไม่ประสบความสำเร็จ เพราะขาด การวิเคราะห์ออกแบบเนื้อหา ไม่รู้วิธีการการนำจิตวิทยากรเรียนรู้อบรมมาบรรจุในการเขียนเนื้อหาได้อย่างไร การสร้างเนื้อหาไม่สอดคล้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงการใช้ระบบบริหารจัดการเรียนรู้ (LMS, e-Learning on Cloud, e-learning on Mobile) ดังนั้นปัญหานี้ต้องปรับปรุงแก้ไขมาเป็นอันดับต้นๆ ของบุคลากรทางการศึกษา

ดังนั้นทาง สมาคมอีเลิร์นดิ้งแห่งประเทศไทย ได้เห็นความสำคัญในการแก้ปัญหา จึงได้จัดฝึกอบรมโครงการฝึกอบรมหลักสูตร “ผู้พัฒนาเนื้อหา (Courseware Developer) / ผู้เขียนตำราทางวิชาการ” เป้าหมายการอบรมเป็น อาจารย์ผู้ต้องการเขียนตำราเพื่อขอตำแหน่งวิชาการ ฝึกการเขียนตำรา การเขียนเอกสารประกอบคำสอน วิทยากรฝึกอบรม ฝึกการเขียนเอกสารประกอบการสอน และ เป้าหมายครูระดับชำนาญการ เป็นการเขียนผลงานวิชาการ การวิจัย ผู้บริหารทางด้าน e-Learning ที่ต้องการ นักพัฒนาเนื้อหา (Courseware Developer) และ นักพัฒนาคอร์สแวร์ (Courseware Developer) และ ผู้สนใจ

โดยวิทยากรเป็นผู้มีประสบการณ์จริงมี 2 กลุ่มคือด้านการเขียนตำรา และด้าน e-Learning มีผลงานจริง และเน้นคุณภาพในการถ่ายทอด มีผู้ช่วยวิทยากรคอยให้ความช่วยเหลือตลอดเวลา เพื่อให้ผู้เข้าฝึกอบรมสามารถปฏิบัติและนำไปทำงานได้จริง เป็นการเปิดอบรมสำหรับ In-House Training โดยมีประสบการณ์การสอนอย่างน้อย 15 รุ่น จากการประเมินผลให้การยอมรับในเนื้อหาหลักสูตรนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงด้วยตนเอง และนำไปถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้อีกด้วย

3. ขอบเขตการดำเนินงานและระยะเวลา

การจัดการฝึกอบรมจะต้องมีการเตรียมความพร้อม ต่าง ๆ โดยขอบเขตงานมีรายละเอียดดังนี้

- 1) จัดทำแผนการดำเนินการฝึกอบรมร่วมกัน โดยมีการวางแผนการอบรมเชิงปฏิบัติการภาคทฤษฎี (ไม่น้อยกว่า 28 ชั่วโมง) และภาคปฏิบัติ (ไม่น้อยกว่า 12 ชั่วโมง) และทำงานตามมอบหมายนอกเวลา (ภาคปฏิบัติไม่น้อยกว่า 32 ชั่วโมง) รวมแล้วไม่น้อยกว่า 60 -72 ชั่วโมง ประมาณ 12 วัน โดยแบ่งเวลาออกเป็นช่วงๆ ของการฝึกอบรม
- 2) สมาคม อีเลิร์นดิแห่งประเทศไทยโดยวิทยากรเป็นผู้มีประสบการณ์จริงมี 2 กลุ่มคือด้านการเขียนตำรา และด้าน e-Learning มีผลงานจริงและเน้นคุณภาพในการถ่ายทอด มีผู้ช่วยวิทยากรคอยให้ความช่วยเหลือตลอดเวลา เพื่อให้ผู้เข้าฝึกอบรมสามารถปฏิบัติและนำไปทำงานได้จริง
- 3) ผู้เข้าฝึกอบรม จะต้องมียุติความรู้ในเรื่องที่จะทำ และหรือ มีเนื้อหาอยู่แล้วบางส่วน อย่างน้อยจำนวน 20 หน้า กระดาษ A4 หรือ หรือ 2 บทเรียน รวมรูปภาพบางส่วน และเตรียมเอกสารอ้างอิงเป็นต้น ให้จัดเตรียมไว้แล้วก่อนการอบรม
- 4) หน่วยงานจัดหาสถานที่ ห้องอบรมตามปกติ จำนวน 10 วัน อุปกรณ์ และห้องคอมพิวเตอร์ จำนวน 2 วัน และ สิ่งอำนวยความสะดวกในการฝึกอบรม
- 5) ดำเนินการฝึกอบรมตามแผนการฝึกอบรมเป็นระยะๆ มี การตรวจสอบผลงาน เป็นระยะๆ ตามที่วิทยากรมอบหมาย จะผลงานวิชาการที่เป็นมาตรฐาน
- 6) จำนวนผู้เข้าฝึกอบรมอบรม รุ่นละไม่เกิน 30 คน

4. วัตถุประสงค์ของโครงการเพื่อให้ผู้เข้าฝึกอบรมสามารถ

- 1) อธิบายวิธีการถ่ายทอดองค์ความรู้จาก Tacit Knowledge เป็น Explicit Knowledge ได้
- 2) นำจิตวิทยาการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้กับการเขียนเนื้อหาหรือการเขียนตำราวิชาการได้
- 3) นำทักษะ และเทคนิคการพัฒนาเนื้อหา มาประยุกต์งานใช้จริงได้
- 4) อธิบายวิธีการออกแบบการเรียนการสอน (Intermediate of Instructional Design: ID) ได้
- 5) รองรับการสอบรับ ประกาศนียบัตรจาก สถาบัน คุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) TPQI ได้

5. กลุ่มเป้าหมายของโครงการ

- ครู วิทยากรฝึกอบรม อาจารย์ผู้ต้องการเขียนตำราเพื่อขอตำแหน่งวิชาการ ครู ระดับชำนาญการ
หรือบุคลากรด้านการศึกษา นักพัฒนาเนื้อหา นักพัฒนาคอร์สแวร์ และผู้สนใจทั่วไป

6. รายละเอียดหลักสูตรการฝึกอบรม

เนื้อหาหลักสูตร (Course Outline)

❖ ภาคทฤษฎี

1) Principles of Knowledge Management & e-Learning

- (1) การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) คืออะไร
- (2) ภาพรวมพื้นฐานการจัดการความรู้
- (3) ความรู้ คือ อะไร (What is Knowledge)
- (4) วิธีการจัดเก็บการจัดการความรู้
- (5) การบริหารทรัพยากรบุคคลเชิงกลยุทธ์
- (6) องค์ประกอบที่สำคัญ ๆ อีเลิร์นดิ้งครบวงจร ฯลฯ

2) Principles of Instructional Design: ID

- (1) ขั้นตอนที่ 1 การเลือกเนื้อหา (Content Selection)
- (2) ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
- (3) ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบการเรียนการสอน (Instructional Design)
- (4) ขั้นตอนที่ 4 ผลิตบทเรียน เนื้อหาวิชาที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ (Implantation/ Production)
- (5) ขั้นตอนที่ 5 นำบทเรียนเข้าสู่ระบบ LMS
- (6) ขั้นตอนที่ 6 ประเมินประสิทธิภาพ
- (7) ขั้นตอนที่ 7 การนำบทเรียนไปใช้ ฯลฯ

3) Principles of Content analysis

- (1) การเตรียมเขียนเอกสารหรือรายงานทางวิชาการ
- (2) หลักการพัฒนาเนื้อหา วิธีการเขียนแนวคิด
- (3) การเสนอเนื้อหา ส่วนประกอบของงานเขียนวิชาการ

- (4) การจัดลำดับการเขียนงานวิชาการ ลักษณะของผลงานวิชาการที่ดี
- (5) การใช้คำและศัพท์ทางวิชาการ วิธีการใช้ภาพประกอบ
- (6) หลักการ 6 C
- (7) วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
- (8) ความหมายของรูปแบบ (Model) ฯลฯ

4) Principles of Design

- (1) ออกแบบการเรียนการสอน (Instructional Design)
- (2) ความสำคัญและความหมายของการออกแบบ
- (3) ศิลปะคืออะไร ลักษณะทางทัศนธาตุ
- (4) องค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ อิทธิพลต่อรูปลักษณะการออกแบบ
- (5) เทคนิคการสร้างความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาในการออกแบบ ฯลฯ

5) Principles of Research and Development for Education & e-Learning

- (1) วิธีการเลือกหัวข้อการวิจัย
- (2) วิธีการเขียน บทคัดย่อ
- (3) วิธีการนำ ตาราง รูปภาพ มาใช้ โดยไม่ผิดกฎหมาย
- (4) วิธีการเขียน บทที่ 1 บทนำ
- (5) วิธีการเขียน บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- (6) วิธีการเขียน บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย
- (7) วิธีการเขียน บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล
- (8) วิธีการเขียน บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

❖ ภาคปฏิบัติ

6) Principles of User's Template & e-Learning Online

- (1) ฝึกการทดลองใช้ ระบบการบริหารจัดการบน e-Learning on LMS
- (2) ฝึกการทดลองใช้ ระบบการบริหารจัดการบน บน e-Learning on Cloud
- (3) ฝึกการทดลองใช้ ระบบการบริหารจัดการบน บน e-Learning on Mobile

7) Implementation

- (1) ฝึกปฏิบัติ การเขียนเอกสารตำราวิชาการ/ ตำรา e-Learning
- (2) ฝึกการสอนผ่าน Online
- (3) ฝึกการScript and Story Broad และถ่ายทำในรูปแบบ Digital Video เป็นสื่อการสอน

7. วิทยากรผู้ช่วยวิทยากร

• วิทยากรหลัก

- | | |
|------------------------------------|---|
| (1) ผศ.พิภักษ์ ดวงคำสวัสดิ์ | ผู้เชี่ยวชาญด้านเขียนตำราวิชาการ/ e-Learning |
| (2) ผศ.ดร.กันยารัตน์ ศรีวิสุทธิกุล | ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยการศึกษา |
| (3) อ. อนันต์ ราชเดช | ผู้เชี่ยวชาญด้าน e- Learning by Digital Video |

• ผู้ช่วยวิทยากร

- | | |
|-------------------------------|---|
| (1) ดร.นวรรตน์ แซ่โก้ว | ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนการสอน |
| (2) อ. สิริรัตน์ มัชมาคิลก | ผู้เชี่ยวชาญด้าน e-Learning on Cloud |
| (3) อ. นัจนันท์ ถิมพรชัยเจริญ | ผู้เชี่ยวชาญด้าน e-Learning Mobile on Cloud |
| (4) อ. พิชัย โชติชัยพร | ผู้เชี่ยวชาญบริหาร โครงการ |
| (5) อ. มนต์ชัย ประทุมมาส | ผู้เชี่ยวชาญบรรณาธิการ |

8. ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

A. เป็นอาชีพ ผู้พัฒนาเนื้อหาบทเรียนหรือผู้เขียนตำรา

- (1) ได้ ค้นแบบการเขียนตำรา เอกสารประกอบการสอน นำไปใช้ได้จริง
- (2) รู้วิธีการการวิเคราะห์เนื้อหา (Contents Analysis) ตามหลักมาตรฐานวิชาการ
- (3) รู้วิธีการการวิเคราะห์เนื้อหาในความเป็นไปได้ทางเทคนิค
- (4) รู้วิธีการการวิเคราะห์จัดวิทยากรเรียนรู้(e-Learning Model) มาใช้กับเนื้อหาที่เหมาะสม
- (5) รู้วิธีการการออกแบบการเรียนการสอน (Instructional Design ; ID)
- (6) รู้วิธีการการออกแบบสำหรับระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน (LMS Design)
- (7) รู้วิธีการใช้ ระบบการบริหารจัดการบน LMS, Cloud และ Mobile



- (8) การเขียนตำราวิชาการตำรา e-Learning เอกสารประกอบการสอน และเอกสารประกอบ
คำสอน
- (9) ขั้นตอนการจัดทำ Script และ Storyboard การถ่ายทำ VDO ประกอบ เนื้อหา รูปภาพ เสียง
กราฟิก ฯลฯ
- (10) วิธีการวิจัยเกี่ยวกับ e-Learning การสร้างเครื่องมือวัดและการประเมินผล
- (11) พัฒนาสร้างรายได้ ต่อยอดเป็น
 1. อาชีพนักพัฒนาเนื้อหา (Content Developer)
 2. อาชีพนักพัฒนาคอร์สแวร์ (Courseware Developer)
 3. อาชีพนักพัฒนาพัฒนาระบบระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ (LMS)

B. สิทธิประโยชน์

- (1) รับใบประกาศนียบัตรจาก สมาคมอีเลิร์นดิ้งแห่งประเทศไทย
- (2) สมัครเป็นสมาชิก สมาคมสมาคมอีเลิร์นดิ้งแห่งประเทศไทย โดยไม่มีค่าใช้จ่าย
- (3) สามารถเรียนต่อหลักสูตรทางด้านเทคนิคเพื่อพัฒนา e-Learning ในราคาพิเศษ ดังนี้
 1. หลักสูตร Multimedia for E-learning Courseware by Digital video
 2. หลักสูตร Learning Management System by Moodle
 3. หลักสูตร e-Learning on Cloud
 4. หลักสูตร ระบบการบริหารจัดการบน e-Learning Mobile on Cloud
- (4) เข้าร่วมสัมมนากับสมาคมฯ ในหัวข้อ สำคัญเกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมา
ประยุกต์ใช้การสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพและการพัฒนาคลังทรัพยากรสารสนเทศของ
ประเทศ (Digital Society & Knowledge Resource) โดยไม่มีค่าใช้จ่าย