

หลักสูตรเพื่อใช้ในการฝึกอบรม

ภายใต้โครงการยกระดับศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชนสู่ศูนย์ดิจิทัลชุมชน



1. หลักสูตรพื้นฐานการเข้าใจดิจิทัล
(DIGITAL LITERACY)
2. หลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล
(DIGITAL SKILLS)
3. หลักสูตรดิจิทัลเทรนด์เพื่อชีวิตน่าสมัย
(DIGITAL TRENDS)
4. หลักสูตรการตลาดและพาณิชย์ดิจิทัล
(DIGITAL MARKETING & COMMERCE)
5. หลักสูตรดิจิทัลเพื่อทักษะการใช้ชีวิตอัจฉริยะ
(DIGITAL FOR SMART LIVING)

บทนำ

ตามนโยบายรัฐบาล ที่มีประเด็นเกี่ยวกับการพัฒนาสร้างความเข้มแข็งจากฐานราก และการเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะทำให้ภาคสังคมและภาคเศรษฐกิจก้าวไปข้างหน้าได้ทันโลกและสามารถแข่งขันในโลกสมัยใหม่ได้ อีกทั้งรัฐบาลได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล จึงได้กำหนดนโยบายด้านเศรษฐกิจดิจิทัลเพื่อผลักดันให้เกิดการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างจริงจังที่ผ่านมา หน่วยงานในหลายภาคส่วน จึงได้ริเริ่มดำเนินการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมไปสู่ไทยแลนด์ 4.0 ผ่านนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) เพื่อการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งการเข้าถึงบริการจะสามารถทำได้ทุกที่ ทุกเวลา อย่างมีคุณภาพด้วยอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่รองรับความต้องการ

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาศักยภาพบุคลากรจึงได้มีการพัฒนาหลักสูตรและจัดฝึกอบรมถือเป็นบริการอย่างหนึ่งที่จะส่งเสริมให้ประชาชนใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อรองรับการเป็นดิจิทัลไทยแลนด์ เป็นการยกระดับเศรษฐกิจและสังคมของประเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อพัฒนาศักยภาพและสมรรถนะทางด้านดิจิทัลของผู้ดูแลศูนย์ดิจิทัลชุมชนให้มีความรู้และทักษะการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล พร้อมทั้งพัฒนาศักยภาพและสมรรถนะทางด้านดิจิทัลของประชาชนทุกกลุ่มในระดับพื้นที่ให้สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ พัฒนาตนเอง และยกระดับคุณภาพชีวิตของตนเองและชุมชน

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

สารบัญ

	หน้า
แนวความคิดการออกแบบหลักสูตรการฝึกอบรม.....	1
หลักสูตรที่ 1 พื้นฐานการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy)	3
หลักการและเหตุผล	3
วัตถุประสงค์	3
คำอธิบายรายวิชา	3
จำนวนชั่วโมงต่อหลักสูตร	5
วิธีการสอนที่พัฒนาการเรียนรู้.....	5
วิธีการประเมินผล	5
แผนการสอน.....	5
หลักสูตรที่ 2 การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skills)	9
หลักการและเหตุผล	9
วัตถุประสงค์	9
คำอธิบายรายวิชา	10
จำนวนชั่วโมงต่อหลักสูตร	10
วิธีการสอนที่พัฒนาการเรียนรู้.....	10
วิธีการประเมินผล	11
แผนการสอน.....	11
หลักสูตรที่ 3 ดิจิทัลเทรนด์เพื่อชีวิตน่าสมัย.....	14
หลักการและเหตุผล	14
วัตถุประสงค์	14
คำอธิบายรายวิชา	14
จำนวนชั่วโมงต่อหลักสูตร	14
วิธีการสอนที่พัฒนาการเรียนรู้.....	15
วิธีการประเมินผล	15
แผนการสอน.....	15
หลักสูตรที่ 4 การตลาดและพาณิชย์ดิจิทัล.....	17
หลักการและเหตุผล	17
วัตถุประสงค์	17
คำอธิบายรายวิชา	17

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
จำนวนชั่วโมงต่อหลักสูตร	18
วิธีการสอนที่พัฒนาการเรียนรู้.....	18
วิธีการประเมินผล	18
แผนการสอน.....	18
หลักสูตรที่ 5 ดิจิทัลเพื่อทักษะการใช้ชีวิตอัจฉริยะ	21
หลักการและเหตุผล	21
วัตถุประสงค์	21
คำอธิบายรายวิชา	21
จำนวนชั่วโมงต่อหลักสูตร	22
วิธีการสอนที่พัฒนาการเรียนรู้.....	22
วิธีการประเมินผล	22
แผนการสอน.....	22
วิธีการฝึกอบรม	24
แบบที่ 1 การอบรมด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ณ สถานที่	24
แบบที่ 2 การอบรมแบบ Online	24

แนวคิดการออกแบบหลักสูตรการฝึกอบรม

ผู้รับจ้างได้พิจารณาจัดทำหลักสูตรเพื่อใช้ในการฝึกอบรมภายใต้กิจกรรมพัฒนาศักยภาพบุคลากร ภายใต้โครงการยกระดับศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชนสู่ศูนย์ดิจิทัล โดยมีแนวคิดการออกแบบหลักสูตรอบรมจากการสำรวจความต้องการของผู้ดูแลศูนย์ดิจิทัลชุมชนและประชาชนทั่วไป และนำผลการสำรวจมารวมกับการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน แนวโน้มของเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อออกแบบหลักสูตรในครั้งนี้

กระบวนการในการออกแบบหลักสูตรประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ดังนี้

1) การสำรวจความต้องการและความสนใจเนื้อหาในการฝึกอบรม

โดยการจัดเก็บข้อมูลความต้องการด้านหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจนคือ กลุ่มผู้ดูแลศูนย์ดิจิทัลชุมชน และประชาชนทั่วไป เพื่อให้สามารถออกแบบหลักสูตรที่สัมพันธ์กันกับความต้องการของผู้เรียนมากที่สุด จึงมีการเก็บแบบสอบถามออนไลน์จำนวนทั้งหมด 203 คน จากผู้ดูแลศูนย์ดิจิทัลชุมชน และผู้ที่เข้าร่วมการฝึกอบรมจากการขยายผลของศูนย์ดิจิทัลชุมชน จากการสำรวจได้ความต้องการและความสนใจเนื้อหาในการฝึกอบรม 4 อันดับสูงสุดดังนี้

- (1) หลักการถ่ายภาพลงสื่อดิจิทัล
- (2) พื้นฐานด้านความมั่นคงปลอดภัยดิจิทัล
- (3) หลักการดูแลอุปกรณ์ศูนย์ดิจิทัลชุมชน
- (4) การตัดต่อวิดีโอด้วยแอปพลิเคชัน

ผลการสำรวจความต้องการและความสนใจเนื้อหาในการฝึกอบรมแต่ละหลักสูตรดังนี้

รายชื่อหลักสูตร	ผลคะแนนการสำรวจ
หลักสูตรที่ 1 เทคนิคการใช้เครื่องมือค้นหาข้อมูล (Google Search Engine Technique)	4.21
หลักสูตรที่ 2 การเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy)	4.38
หลักสูตรที่ 3 การใช้บริการด้านแผนที่ดิจิทัลและการขนส่ง (Google Map and Delivery Service)	4.35
หลักสูตรที่ 4 จัดการคลังข้อมูลออนไลน์ด้วย Cloud Service (Data Management with Cloud Storage)	4.35
หลักสูตรที่ 5 เทคนิคการแชร์หน้าจอสมาร์ตโฟนด้วย Anydesk	4.33
หลักสูตรที่ 6 หลักการดูแลอุปกรณ์ศูนย์ดิจิทัลชุมชน เช่น Printer Computer เป็นต้น (Digital Helpdesk)	4.47
หลักสูตรที่ 7 หลักการถ่ายภาพลงสื่อดิจิทัล	4.6
หลักสูตรที่ 8 การปรับแต่งไฟล์เอกสาร (PDF Editor)	4.45
หลักสูตรที่ 9 การแฝงลายน้ำดิจิทัล (Digital Watermark)	4.27
หลักสูตรที่ 10 พื้นฐานด้านความมั่นคงปลอดภัยดิจิทัล (Basic Digital Security and Thread)	4.5
หลักสูตรที่ 11 Line Official Account	4.34
หลักสูตรที่ 12 การสร้างกระเป๋าเงินดิจิทัล (Digital Wallet)	4.4
หลักสูตรที่ 13 ตัดต่อวิดีโอ ด้วย Capcut Video Editor	4.49

รายชื่อหลักสูตร	ผลคะแนน การสำรวจ
หลักสูตรที่ 14 Social Listening Tools	4.23
หลักสูตรที่ 15 Business Intelligent	4.21
หลักสูตรที่ 16 Cryptocurrency	4.29
หลักสูตรที่ 17 NFT	4.19
หลักสูตรที่ 18 การบริหารจัดการตัวกิจกรรมออนไลน์ผ่าน Eventbrite	4.06

2) กำหนดหลักสูตรการฝึกอบรม

ผู้รับจ้างได้ทำการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน แนวโน้มของเทคโนโลยีดิจิทัล พร้อมทั้งคำนึงถึงสถานการณ์ของเศรษฐกิจและสังคม รวมทั้งศึกษาและวิเคราะห์ทฤษฎีแนวทางในการจัดฝึกอบรม

และจากการสำรวจและการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมในปัจจุบันของประเทศไทย พบว่า ท่ามกลางการแพร่ระบาดของโควิด-19 ในประเทศไทย ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของประชาชนส่วนใหญ่ให้นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันอย่างก้าวกระโดด พร้อมมีการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลต่อวันเพิ่มขึ้น โดยประชาชนได้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการทำงานที่ต้องปรับเปลี่ยนตาม Digital Disruption ส่งผลให้การทำงานได้ในทุกสถานที่ หรือจากที่ใดก็ได้และแพร่หลายในสถานประกอบการเป็นจำนวนมาก รวมถึงการลดความใกล้ชิดระหว่างกัน เทคโนโลยีดิจิทัลก็ช่วยสนับสนุนให้เกิดการติดต่อสื่อสารกันอย่างตลอดเวลาเสมือนใกล้ชิดกันระหว่างผู้สนทนา

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากผลกระทบจากการใช้ชีวิตประจำวันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลนั้นทำให้เกิดกลุ่มและสังคมออนไลน์ที่มีการปิดและเปิดเผยตัวตน รวมถึงการขาดวิจารณญาณในการใช้งานสื่อและสังคมออนไลน์ จนทำให้เกิดเป็นการกระทำความผิด การหลอกลวง ทางโลกไซเบอร์มากขึ้นตามลำดับ ดังนั้น ประชาชนทั่วไปจำเป็นต้องมีการตระหนักรู้และเข้าใจในบริบทของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล พร้อมทั้งการป้องกันตนเองและอัปเดตเทคโนโลยีดิจิทัลให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันอย่างมีประสิทธิภาพ

ซึ่งคณะผู้รับจ้างได้วิเคราะห์เนื้อหาข้างต้น มาประกอบกับผลสำรวจความต้องการในการฝึกอบรมของศูนย์ดิจิทัลชุมชน จึงได้ออกแบบหลักสูตร ดังนี้

- (1) พื้นฐานการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy)
- (2) การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skills)
- (3) ดิจิทัลเทรนด์เพื่อชีวิตนวัตกรรม (Digital Trends)
- (4) การตลาดและพาณิชย์ดิจิทัล (Digital Marketing & Commerce)
- (5) ดิจิทัลเพื่อทักษะการใช้ชีวิตอัจฉริยะ (Digital for Smart Living)

หลักสูตรที่ 1 พื้นฐานการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy)

หลักการและเหตุผล

มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีสมรรถนะในการเข้าถึง ค้นหา คัดกรอง วิเคราะห์ สังเคราะห์ จัดการ ประยุกต์ใช้ สื่อสาร สร้าง แบ่งปัน ติดตามข้อมูล (Data) และสารสนเทศ (Information) ได้อย่างเหมาะสม ไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น มีความรับผิดชอบ ปลอดภัย มีมารยาท ไม่ละเมิดกฎหมาย ด้วยเครื่องมือและเทคโนโลยีที่เหมาะสมและหลากหลาย

วัตถุประสงค์

- สามารถเข้าถึงข้อมูล สารสนเทศที่มีคุณภาพได้อย่างมีแบบแผน และสามารถสืบค้นย้อนกลับข้อมูล สารสนเทศเพื่อเชื่อมโยงเหตุการณ์ ความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนได้
- สามารถวิเคราะห์และประเมินสารสนเทศหรือเนื้อหาสื่อที่ได้รับเพื่อหาความรู้แฝง ความจริงเสมือน เป้าหมายทางธุรกิจ ค่านิยมอุดมคติ วาระซ่อนเร้นได้ มีภูมิคุ้มกันต่อโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) และยุทธการทางข้อมูลข่าวสาร (Information Operation)
- สามารถสร้างสารสนเทศหรือเนื้อหาสื่อไปยังผู้อื่นที่สร้างสรรค์ ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ รวมถึง สามารถควบคุมและกำกับเนื้อหาสื่อที่เราผลิตได้ไปในทิศทางที่เหมาะสม

คำอธิบายรายวิชา

- สิทธิความรับผิดชอบยุคดิจิทัล (Digital Right)

เรียนรู้สิทธิของพลเมืองดิจิทัลและเข้าใจความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ในยุคศตวรรษที่ 21 ได้แก่ สิทธิในการเข้าถึงและไม่ถูกเลือกปฏิบัติ สิทธิในการชุมนุมและการสมาคมออนไลน์ สิทธิในความเป็นส่วนตัว และในการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและการเข้าถึงข้อมูล จริยธรรม คอมพิวเตอร์ ความรับผิดชอบในการสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลอย่างมีมารยาท ความรับผิดชอบในการใช้ และอ้างอิงผลงานของผู้อื่น ความรับผิดชอบในการปฏิบัติตามกฎหมาย ความรับผิดชอบในการรักษาความปลอดภัยออนไลน์ ความรับผิดชอบต่อสุขภาพของตนเอง และความรับผิดชอบในการใช้พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

- การเข้าถึงดิจิทัล (Digital Access)

เรียนรู้พื้นฐานหลักการของข้อมูล และสารสนเทศ รู้ระบบอินเทอร์เน็ต สามารถใช้เครื่องมือเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต สามารถค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตได้ สามารถใช้โปรแกรมค้นหา (Search Engine) ในการค้นหาข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว แม่นยำและตรงตามความต้องการ สามารถนำข้อมูลและสารสนเทศไปใช้ได้อย่างถูกต้องตามจริยธรรม สามารถบันทึก จัดเก็บและค้นคืนข้อมูลและสารสนเทศได้

- การสื่อสารยุคดิจิทัล (Digital Communication)

เรียนรู้หลักการสำคัญของการสื่อสาร การสื่อสารยุคดิจิทัลหรือการสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ เพื่อสามารถแยกแยะพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ ใช้วิจารณ์การสื่อสารยุคดิจิทัล รวมถึงเรียนรู้การรับมือปัญหา การสื่อสารยุคดิจิทัล ได้แก่ การจัดการสารที่ผิดกฎหมายและผิดจริยธรรมในยุคดิจิทัล การพูดคุยกับคนแปลกหน้า บนโลกออนไลน์ การรับมือกับเหตุการณ์ที่มีความอคติทางโลกออนไลน์ ผู้ประทุษวาจา และผู้ใช้ตราบะกิบติ

- ความปลอดภัยยุคดิจิทัล (Digital Safety)

เรียนรู้ความรู้พื้นฐานทั่วไปของความปลอดภัยที่มาจากผู้ไม่ประสงค์ดีในโลกอินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย เพื่อการหลีกเลี่ยงภัยคุกคาม และรับมือกับภัยอันตรายในโลกดิจิทัล

- การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy)

เรียนรู้หลักการพื้นฐานของสื่อและผู้ให้บริการสื่อ แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ การวิเคราะห์ วิพากษ์ ตีความหมาย ประเมินผล สรุปผล แยกข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น ประเมินคุณค่าของสื่อและสารสนเทศ การรู้เท่าทันข่าวปลอม (Fake News) และรู้เท่าทันโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) รวมถึงการจัดการสื่อและสารสนเทศเบื้องต้น ได้แก่ เอกสาร เสียงบันทึก ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวได้

- แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette)

เรียนรู้มารยาทการใช้อินเทอร์เน็ต มารยาทการใช้โทรศัพท์ในที่สาธารณะ และการเอาใจใส่ผู้อื่น เพื่อสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมตามกาลเทศะ รวมถึงเข้าใจอารมณ์ ความอ่อนไหวของบุคคลหรือสังคมบนโลกออนไลน์ได้

- สุขภาพดียุคดิจิทัล (Digital Health)

เรียนรู้อันตรายและผลกระทบด้านสุขภาพในแง่มุมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านสุขภาพกาย สุขภาพจิต โรคที่เกิดขึ้น รวมถึงความสัมพันธ์และผลกระทบต่อเยาวชน การใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัล เพื่อป้องกัน หลีกเลี่ยง ลดผลกระทบ จนถึงวิธีการรักษาเบื้องต้น ทั้งต่อตนเอง และคนใกล้ตัว เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในยุคดิจิทัลได้

- ดิจิทัลคอมเมิร์ซ (Digital Commerce)

เรียนรู้ความรู้พื้นฐานทั่วไปของดิจิทัลคอมเมิร์ซ ได้แก่ นิยามความหมาย องค์ประกอบ ความสำคัญ ลักษณะ กระบวนการ และรูปแบบการซื้อ ขายสินค้าในดิจิทัลคอมเมิร์ซ สามารถซื้อขายสินค้าในดิจิทัลคอมเมิร์ซได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย จัดการแก้ปัญหาจากการซื้อขายสินค้าได้ และสามารถสร้างร้านค้าขายสินค้า และขายสินค้าในดิจิทัลคอมเมิร์ซได้เบื้องต้น รวมถึงเข้าใจกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลคอมเมิร์ซเบื้องต้น

- กฎหมายดิจิทัล (Digital Law)

เรียนรู้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อให้ระบุได้ว่าการกระทำใดเป็นความผิดที่เกี่ยวกับกฎหมายดิจิทัล ทราบถึงโทษของการกระทำความผิด มีแนวทางป้องกันการกระทำความผิดที่เกี่ยวกับกฎหมายดิจิทัล

จำนวนชั่วโมงต่อหลักสูตร

จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง (5 วัน)

*หมายเหตุ 1 วัน สอนเฉลี่ยวันละ 6 ชั่วโมง

วิธีการสอนที่พัฒนาการเรียนรู้

- บรรยาย
- กรณีศึกษา
- การทำแบบทดสอบ

วิธีการประเมินผล

- ความรู้ความเข้าใจดิจิทัลครอบคลุมเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความเข้าใจดิจิทัลจากผลทดสอบก่อนเรียน ผลการทดสอบหลังเรียน การตอบคำถามในกระบวนการเรียนรู้ และการสัมภาษณ์
- การทำแบบทดสอบ

แผนการสอน

รายวิชา/หัวข้อการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง	
อธิบายรายวิชาและวัตถุประสงค์หลักสูตร	30	0	10	บรรยาย
ประเมินผลความรู้การเข้าใจดิจิทัล (ก่อนเรียน)	120	0	10	แบบทดสอบประเมินผล
1. สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล <ul style="list-style-type: none">● หน่วยการเรียนรู้ 1: ใช้สิทธิและเสรีภาพของตนเองได้เหมาะสม● หน่วยการเรียนรู้ 2: ใช้สิทธิและเสรีภาพต่อสังคม● หน่วยการเรียนรู้ 3: แยกแยะพื้นที่ส่วนรวม (Public) และพื้นที่ส่วนตัว (Private)● หน่วยการเรียนรู้ 4: รับผิดชอบต่อหน้าที่พลเมืองที่ดีต่อสังคมดิจิทัล	120	0	20	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา
2. การเข้าถึงดิจิทัล <ul style="list-style-type: none">● หน่วยการเรียนรู้ 1: สื่อดิจิทัลชนิดต่าง ๆ● หน่วยการเรียนรู้ 2: การสืบค้นข้อมูล	120	60	10	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยี

รายวิชา/หัวข้อการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง	
<ul style="list-style-type: none"> ○ การค้นหาทางอินเทอร์เน็ต ○ ประเภทของการค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต ○ เทคนิคค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต 				สารสนเทศ และกรณีศึกษา
3. การสื่อสารยุคดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: ลักษณะการสื่อสารยุคดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> ○ ความหมายของการสื่อสารยุคดิจิทัล ○ วิธีการรูปแบบใหม่ของการสื่อสารดิจิทัลที่น่าสนใจ ● หน่วยการเรียนรู้ 2: แนวทางการสื่อสารยุคดิจิทัลเพื่อสื่อสารให้ได้ความหมายและสร้างคุณค่า ● หน่วยการเรียนรู้ 3: การสื่อสารยุคดิจิทัลให้ปลอดภัย ● หน่วยการเรียนรู้ 4: การจัดการปัญหาการสื่อสารยุคดิจิทัล 	120	0	15	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา
4. ความปลอดภัยยุคดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: ความมั่นคง (Security) กับ ความเป็นส่วนตัว (Privacy) ● หน่วยการเรียนรู้ 2: รอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint) คืออะไร และความสำคัญ <ul style="list-style-type: none"> ○ Digital Footprint ส่งผลต่อผู้ใช้งานอย่างไร ● หน่วยการเรียนรู้ 3: การตั้งค่าการเข้าถึงบนบัญชีออนไลน์และอุปกรณ์ดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> ○ ความสำคัญของความเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์ ○ การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวขั้นพื้นฐาน ○ การแบ่งปันและความเป็นส่วนตัว 	120	30	20	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา
5. การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ ● หน่วยการเรียนรู้ 2: การรื้อสร้าง ● หน่วยการเรียนรู้ 3: การตั้งคำถามกับสื่อที่ได้รับ ● หน่วยการเรียนรู้ 4: การคิดวิเคราะห์ ● หน่วยการเรียนรู้ 5: การคิดสังเคราะห์ 	120	30	15	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา
6. แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> ○ มารยาทเน็ต (Netiquette) ○ มารยาทการใช้อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ในที่สาธารณะ ● หน่วยการเรียนรู้ 2: การกลั่นแกล้งในโลกดิจิทัล 	120	30	10	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา

รายวิชา/หัวข้อการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง	
<ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 3 พฤติกรรมสร้างความรำคาญ 				
7. สุขภาพดียุคดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ที่ 1: ปัจจัยและพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ <ul style="list-style-type: none"> ○ หลักการพิจารณาเลือกบริโภคข้อมูลด้านสุขภาพที่เหมาะสม ● หน่วยการเรียนรู้ที่ 2: ความผิดปกติทางกายที่เป็นผลจากเทคโนโลยีดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> ○ ความผิดปกติของกล้ามเนื้อ กระดูกและข้อ ○ ความผิดปกติทางสายตาและการมองเห็น ○ ความผิดปกติทางการได้ยิน ○ ความผิดปกติของระบบทางเดินอาหารและทางเดินปัสสาวะ ○ ความผิดปกติทางสมองและระบบประสาท ○ แนวทางการป้องกันและการแก้ไขปัญหาเบื้องต้น ● หน่วยการเรียนรู้ที่ 3: ความผิดปกติทางจิตใจที่เป็นผลจากเทคโนโลยีดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> ○ ความผิดปกติทางจิตใจและอารมณ์ ○ ภาวะเสพติดดิจิทัลและเกมออนไลน์ 	120	30	20	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา
8. ดิจิทัลคอมเมิร์ซ (Digital Commerce) <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: ขั้นตอนการซื้อสินค้าในดิจิทัลคอมเมิร์ซ <ul style="list-style-type: none"> ○ แนวทางขั้นตอนการเลือกซื้อสินค้า ● หน่วยการเรียนรู้ 2: การสร้างร้านค้าในดิจิทัลคอมเมิร์ซ <ul style="list-style-type: none"> ○ ประเภทของช่องทางการขาย ○ แนวทางการสร้างร้านค้า ○ แนวทางการทำตลาดดิจิทัล ○ แนวทางการดูแลลูกค้า ● หน่วยการเรียนรู้ 3: กฎระเบียบและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น <ul style="list-style-type: none"> ○ การจดทะเบียนพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 	120		10	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา
9. กฎหมายดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: กฎหมายดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> ○ ความหมายของกฎหมายดิจิทัล 	120	0	60	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยี

รายวิชา/หัวข้อการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง	
<ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 2: พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 <ul style="list-style-type: none"> ○ แนวทางป้องกันและโทษที่เกี่ยวกับการกระทำความผิดต่อเศรษฐกิจดิจิทัล ● หน่วยการเรียนรู้ 3: พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562 ● หน่วยการเรียนรู้ 4: ราชอาณาจักรคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ● หน่วยการเรียนรู้ 5: พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2565 <ul style="list-style-type: none"> ○ ความรู้เบื้องต้นของทรัพย์สินทางปัญญา ○ ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา 				สารสนเทศ และกรณีศึกษา
สรุปเนื้อหาการเรียนรู้	90	0	25	แบบทดสอบประเมินผล
ประเมินผลความรู้การเข้าใจดิจิทัล (หลังเรียน)	0	60	15	บรรยายสรุป
รวมจำนวนชั่วโมงตลอดหลักสูตร (นาที)	1,320	240	240	1,800 (30 ชั่วโมง) (5 วัน)

หลักสูตรที่ 2 การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skills)

หลักการและเหตุผล

มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุง พัฒนา และบูรณาการเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ อิเล็กทรอนิกส์ และดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ เพื่อชุมชนและสังคม รวมถึงโปรแกรมประมวลผลคำเพื่อสร้างเอกสารขนาดใหญ่ ซ้ำซ้อน และได้มาตรฐาน ได้แก่ กำหนดสไตล์ขั้นสูง (Advanced Style) สร้างกราฟิกได้อย่างสวยงามและหลากหลาย ใช้การอ้างอิงเอกสาร (References) ใช้การตรวจสอบเอกสาร (Review) แทรกสื่อมัลติมีเดีย จัดการและสร้างชุดคำสั่งอัตโนมัติ (Macros) ได้ และคิดเชิงคำนวณ การคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาเป็นขั้นตอนและเป็นระบบประยุกต์ใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พร้อมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลได้ทั้งอัตโนมัติหรืออัตโนมัติ และใช้งานร่วมกับโปรแกรมจัดการฐานข้อมูลอื่นได้

วัตถุประสงค์

- สามารถปรับปรุง พัฒนา และบูรณาการเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ อิเล็กทรอนิกส์ และดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ เพื่อชุมชนและสังคม
- สามารถวางแผนและพัฒนานโยบายและกลยุทธ์ วิเคราะห์และประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลและเทคโนโลยีในการสร้างพื้นที่ทำงานดิจิทัลร่วมกัน (Digital Workplace) เพื่อองค์กร ชุมชน และสังคม
- สามารถใช้งานโปรแกรมประมวลผลคำเพื่อสร้างเอกสารขนาดใหญ่ ซ้ำซ้อน และได้มาตรฐานได้ ได้แก่ กำหนดสไตล์ขั้นสูง (Advanced Style)
- สร้างกราฟิกได้อย่างสวยงามและหลากหลาย ใช้การอ้างอิงเอกสาร (References) ใช้การตรวจสอบเอกสาร (Review) แทรกสื่อมัลติมีเดีย จัดการและสร้างชุดคำสั่งอัตโนมัติ (Macros) ได้
- สามารถใช้งานโปรแกรมตารางคำนวณเพื่อจัดการข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ และวิเคราะห์ข้อมูลได้ทั้งอัตโนมัติหรืออัตโนมัติ ได้แก่ ใช้สูตรฟังก์ชันขั้นสูงและซับซ้อน (VLOOKUP, IF) ใช้งานตารางวิเคราะห์ (Pivot Tables) จัดการและสร้างชุดคำสั่งอัตโนมัติ (Macros) และใช้งานร่วมกับโปรแกรมจัดการฐานข้อมูลอื่นได้
- สามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำอธิบายรายวิชา

- การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ

ใช้งานโปรแกรมประมวลผลคำ ในการจัดการงานเอกสาร การจัดรูปแบบข้อความ การจัดการกับย่อหน้าในเอกสาร การแทรกวัตถุลงบนงานเอกสาร การจัดรูปแบบเอกสาร การพิมพ์เอกสาร รวมถึงการตรวจทานงานเอกสาร

- การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ

ใช้งานโปรแกรมโปรแกรมตารางคำนวณ ในการจัดการตารางคำนวณ ปรับแต่งข้อมูลในแผ่นงาน จัดรูปแบบข้อมูลในแผ่นงาน พิมพ์แผ่นงาน ใช้สูตรฟังก์ชันเพื่อการคำนวณ และวิเคราะห์ข้อมูลได้แก้อัตโนมัติหรืออัตโนมัติ

- การใช้โปรแกรมนำเสนอ

ใช้งานโปรแกรมงานนำเสนอ ในการจัดการงานนำเสนอ ใช้งานข้อความบนสไลด์ แทรกวัตถุลงบนงานนำเสนอ กำหนดการเคลื่อนไหว รวมถึงการตั้งค่างานนำเสนอ

- การโค้ดดิ้งเบื้องต้น

การคิดเชิงคำนวณ การคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพการป้อนคำสั่งด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ

- การสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ใช้งานโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันเพื่อใช้ในการตกแต่งรูปภาพและวิดีโอ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน และสามารถนำผลงานสื่อไปใช้ในการทำประโยชน์ด้านการตลาดและพาณิชย์ดิจิทัล

จำนวนชั่วโมงต่อหลักสูตร

จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง (5 วัน)

*หมายเหตุ 1 วัน สอนเฉลี่ยวันละ 6 ชั่วโมง

วิธีการสอนที่พัฒนาการเรียนรู้

- บรรยาย
- กรณีศึกษา
- การฝึกปฏิบัติ
- การทำแบบทดสอบ

วิธีการประเมินผล

- ความรู้ความเข้าใจดิจิทัลครอบคลุมเนื้อหาสาระเกี่ยวกับทักษะดิจิทัล จากผลทดสอบก่อนเรียน ผลการทดสอบหลังเรียน การตอบคำถามในกระบวนการเรียนรู้ และการสัมภาษณ์
- การฝึกปฏิบัติจริง
- การทำแบบทดสอบ

แผนการสอน

รายวิชา/หัวข้อการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และสื่อที่ใช้
	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษด้วยตนเอง	
อธิบายรายวิชาและวัตถุประสงค์หลักสูตร	30	0	20	บรรยาย
ประเมินผลความรู้การเข้าใจดิจิทัล (ก่อนเรียน)	120	0	30	แบบทดสอบ ประเมินผล
1. การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: การใช้งาน Word Online ● หน่วยการเรียนรู้ 2: จัดรูปแบบข้อความ <ul style="list-style-type: none"> ○ การปรับแต่งหรือสไตล์ใหม่ทั้งเอกสาร ○ เทคนิคการใช้งานสไตล์ ○ การปรับแต่งหรือสไตล์ใหม่ ● หน่วยการเรียนรู้ 3: จัดการกับย่อหน้าในเอกสาร <ul style="list-style-type: none"> ○ การปรับเค้าโครงหน้ากระดาษ ○ การตั้งค่าหน้ากระดาษให้เป็นแนวตั้งและแนวนอน ○ การตั้งค่าส่วนหัวหรือส่วนท้ายกระดาษ 	60	120	60	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ ทัศนศึกษา และการฝึกปฏิบัติ
2 การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: การใช้งาน Excel Online ● หน่วยการเรียนรู้ 2: เทคนิคปรับแต่งข้อมูลในแผนงานอย่างรวดเร็ว <ul style="list-style-type: none"> ○ การใส่วันที่หรือเวลาในเซลล์ ○ ย้ายหรือคัดลอกเซลล์โดยการตัดและวาง ○ เรียงลำดับและการกรอง ○ การกด F4 เพื่อทำ Action ล้ำสุดซ้ำ ○ การข้ามจากข้อมูลในแถวท้ายสุด ○ การดับเบิลคลิกเพื่อคัดลอก ● หน่วยการเรียนรู้ 3: ใช้สูตรฟังก์ชันเพื่อการประมวลผล <ul style="list-style-type: none"> ○ Pivot Table 	60	180	60	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ ทัศนศึกษา และการฝึกปฏิบัติ

รายวิชา/หัวข้อการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง	
3 การใช้โปรแกรมนำเสนอ <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: การใช้งาน PowerPoint Online ● หน่วยการเรียนรู้ 2: จัดการงานนำเสนอ ● หน่วยการเรียนรู้ 3: การใช้งานข้อความบนสไลด์ ● หน่วยการเรียนรู้ 4: การสร้างรูปภาพ (Picture) ● หน่วยการเรียนรู้ 5: โหมดการวาดเขียน (Draw) ● หน่วยการเรียนรู้ 6 การกำหนดการเคลื่อนไหวในขณะที่เปลี่ยนหน้าสไลด์ (Slide Transitions) 	60	180	60	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ การศึกษา และการฝึกปฏิบัติ
4 การโค้ดดิ้งเบื้องต้น <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: รู้จักโปรแกรม Scratch <ul style="list-style-type: none"> ○ แนวทางการรู้จักโปรแกรม ● หน่วยการเรียนรู้ 2: แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับหลักการเขียนโปรแกรม <ul style="list-style-type: none"> ○ การทำงานแบบเรียงลำดับ ○ การควบคุมลำดับการทำงาน ○ การประมวลผล ○ การทำงานแบบคู่ขนาน ● หน่วยการเรียนรู้ที่ 3: การสื่อสารภายในและภายนอกของโปรแกรม <ul style="list-style-type: none"> ○ การติดต่อและให้ข้อมูลจากผู้ใช้ ○ การส่งสารระหว่างตัวละครและเวที ○ การเกิดเหตุการณ์ ○ การตอบสนองต่อเหตุการณ์ ○ การประสานงาน ● หน่วยการเรียนรู้ 4: การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น <ul style="list-style-type: none"> ○ แนวทางการเขียนโปรแกรม 	60	180	90	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ การศึกษา และการฝึกปฏิบัติ
5 การสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: แอปพลิเคชันการตัดต่อวิดีโอ CapCut ● หน่วยการเรียนรู้ 2: แอปพลิเคชันการตัดต่อรูปภาพ SketchAR 	60	180	60	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ การศึกษา และการฝึกปฏิบัติ

รายวิชา/หัวข้อการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง	
สรุปเนื้อหาการเรียนรู้	90	0	20	แบบทดสอบประเมินผล
ประเมินผลความรู้การเข้าใจดิจิทัล (หลังเรียน)	0	120	20	บรรยายสรุป
รวมจำนวนชั่วโมงตลอดหลักสูตร (นาที)	540	840	420	1,800 (30 ชั่วโมง) (5 วัน)

หลักสูตรที่ 3 ดิจิทัลเทรนด์เพื่อชีวิตนำสมัย

หลักการและเหตุผล

มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวเพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลง (Adapt to Change) ยืดหยุ่นในการทำงาน (Be Flexible) เคารพความแตกต่างทางวัฒนธรรม และสามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพกับผู้อื่นที่มีความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรม ยอมรับในความแตกต่างของแนวคิดและคุณค่าทางสังคมและวัฒนธรรม ผลักดันความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรมให้เกิดแนวคิดใหม่และเพิ่มทั้งนวัตกรรมและคุณภาพในการทำงาน รวมถึงการเฝ้าระวังการโจมตีและภัยคุกคามที่ส่งผลกระทบต่อผู้ใช้งานระบบในปัจจุบัน พร้อมการปรับตัวตามเทคโนโลยีให้เท่าทันกับยุคสมัยในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

- สามารถปรับตัวเพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลง (Adapt to Change)
- มีความสามารถในการยืดหยุ่นในการทำงาน (Be Flexible)
- มีประสิทธิผลเชิงปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น (Interact Effectively with Others)
- สามารถป้องกัน ลดความเสี่ยง และสามารถแก้ไขการถูกคุกคามทางไซเบอร์ในรูปแบบต่าง ๆ

คำอธิบายรายวิชา

- ความยืดหยุ่นและปรับตัว

ความสามารถในการปรับตัวตามบทบาทงาน ความรับผิดชอบ และสภาพแวดล้อม สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพในสภาวะงานที่คลุมเครือหรือไม่ชัดเจน สามารถจัดลำดับความสำคัญจากการเปลี่ยนแปลงของงานได้ และสามารถให้ข้อเสนอแนะอย่างมีประสิทธิภาพด้วยทัศนคติเชิงบวก

- ภัยคุกคามและการหลอกลวงออนไลน์

รู้เท่าทันภัยอันตราย รวมถึงสามารถป้องกัน ลดความเสี่ยง และสามารถแก้ไขการถูกคุกคามทางไซเบอร์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การโจรกรรมข้อมูลส่วนบุคคล การโจมตีจากมัลแวร์ เป็นต้น

- แนวโน้มเทคโนโลยี (Trends)

ประเมินผลความต้องการ และระบุ ประเมินคุณค่า เลือกลง และใช้เครื่องมือดิจิทัล และผลกระทบทางเทคโนโลยีที่เป็นไปได้เพื่อแก้ปัญหา รวมถึงปรับปรุงและปรับแต่งสภาพแวดล้อมดิจิทัลให้ตรงตามความต้องการส่วนบุคคลได้

จำนวนชั่วโมงต่อหลักสูตร

จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง (5 วัน)

*หมายเหตุ 1 วัน สอนเฉลี่ยวันละ 6 ชั่วโมง

วิธีการสอนที่พัฒนาการเรียนรู้

- บรรยาย
- กรณีศึกษา
- การทำแบบทดสอบ

วิธีการประเมินผล

- ความรู้ความเข้าใจดิจิทัลครอบคลุมเนื้อหาสาระเกี่ยวกับแนวโน้มเทคโนโลยีดิจิทัล จากผลทดสอบก่อนเรียน ผลการทดสอบหลังเรียน การตอบคำถามในกระบวนการเรียนรู้ และการสัมภาษณ์
- การฝึกปฏิบัติจริง
- การทำแบบทดสอบ

แผนการสอน

รายวิชา/หัวข้อการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง	
อธิบายรายวิชาและวัตถุประสงค์หลักสูตร	30	0	30	บรรยาย
ประเมินผลความรู้การเข้าใจดิจิทัล (ก่อนเรียน)	60	60	60	แบบทดสอบประเมินผล
1. การทำงานแบบยืดหยุ่น <ul style="list-style-type: none">● หน่วยการเรียนรู้ 1: New Normal กับการปรับตัวสำหรับการเปลี่ยนแปลงในยุคการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล● หน่วยการเรียนรู้ 2: ทักษะที่สำคัญในการปรับตัวสำหรับการทำงานยุคดิจิทัล<ul style="list-style-type: none">○ มีความคิดแบบประยุกต์ ปรับตัวได้ทุกสถานการณ์○ การปรับตัวตอบรับปรากฏการณ์○ เรียนรู้และเข้าใจศาสตร์ที่หลากหลาย○ การออกแบบความคิดเชิงเหตุผลและอารมณ์○ ศักยภาพในการต่อรองเพื่อรับมือกับปัญหาต่าง ๆ● หน่วยการเรียนรู้ 3: การทำงานแบบยืดหยุ่น (Flexible working) คืออะไร<ul style="list-style-type: none">○ ข้อดีและข้อควรระวังของการทำงานแบบยืดหยุ่น	180	0	160	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา

<p>2 เข้าใจภัยคุกคามในระบบสารสนเทศและวิธีการป้องกัน</p> <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: ประเภทการโจมตีโดยทั่วไปในระบบสารสนเทศ <ul style="list-style-type: none"> ○ ประเภทการโจมตีโดยทั่วไปในระบบสารสนเทศ ● หน่วยการเรียนรู้ 2: การหลอกลวงออนไลน์ หรือกลลวงจากผู้ไม่ประสงค์ดี <ul style="list-style-type: none"> ○ Scam ● หน่วยการเรียนรู้ 3: การป้องกันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต ● หน่วยการเรียนรู้ 4: หน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ <ul style="list-style-type: none"> ○ การตรวจสอบหัวอีเมล (ถ้าส่งผ่านอีเมล) ○ การยืนยันหน่วยงาน/เจ้าหน้าที่ ○ การดำเนินการหากถูกละเมิด 	240	0	160	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา
<p>3 แนวโน้มเทคโนโลยี</p> <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: แนวโน้มของเทคโนโลยีสารสนเทศในอนาคต <ul style="list-style-type: none"> ○ Web 3.0 ○ สินทรัพย์ดิจิทัล (NFT) ○ กระเป๋าเงินดิจิทัล (Digital Wallet) ● หน่วยการเรียนรู้ 2: ข้อควรทราบเกี่ยวกับเทรนด์ของสินทรัพย์ดิจิทัลและคริปโตเคอร์เรนซี <ul style="list-style-type: none"> ○ NFT ต่างกับ Cryptocurrency อย่างไรข้อควรรู้เรื่องลิขสิทธิ์ของสินทรัพย์ดิจิทัล ○ ข้อควรรู้เรื่องลิขสิทธิ์ของสินทรัพย์ดิจิทัล (NFT) ○ ข้อดีและข้อเสียของสินทรัพย์ดิจิทัลและคริปโตเคอร์เรนซี 	180	180	160	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ กรณีศึกษา และการฝึกปฏิบัติ
สรุปเนื้อหาการเรียนรู้	60	0	60	แบบทดสอบประเมินผล
ประเมินผลความรู้การเข้าใจดิจิทัล (หลังเรียน)	60	60	60	บรรยายสรุป
รวมจำนวนชั่วโมงตลอดหลักสูตร (นาที)	810	300	690	1,800 (30 ชั่วโมง) (5 วัน)

หลักสูตรที่ 4 การตลาดและพาณิชย์ดิจิทัล

หลักการและเหตุผล

เรียนรู้ความรู้พื้นฐานทั่วไปของเทคนิคทางด้านการตลาดดิจิทัล พัฒนาเป็นองค์ความรู้ และเสริมสร้างทักษะทางด้านการตลาด และสามารถนำไปวางแผนออกแบบการพัฒนาต่อยอดธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนำเสนอเนื้อหาในการทำการตลาดดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่มีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งกระบวนการยกระดับให้เกิดผลกระทบต่อธุรกิจได้ รวมทั้งการวิเคราะห์กลุ่มลูกค้า การจำลองสถานการณ์ลูกค้า การทำการค้นหามีประสิทธิภาพ เทคนิคทางด้านการตลาดที่ก่อให้เกิดโอกาส และการดึงดูดคนทั้งช่องทางเว็บไซต์ อีเมล และสื่อสังคมออนไลน์

วัตถุประสงค์

- สามารถเข้าใจกระบวนการทำการตลาดดิจิทัล
- สามารถประยุกต์ใช้การตลาดดิจิทัลกับอุตสาหกรรม/ธุรกิจของตนเองได้
- สามารถเข้าใจสถานภาพและสถานการณ์การใช้จ่ายเงินของสังคมอายุยืนยุคดิจิทัลได้
- สามารถประเมินสถานภาพทางการเงินของตนเองในปัจจุบันและอนาคตได้
- สามารถเข้าใจการออมเงิน การจัดการหนี้ และการลงทุน
- สามารถเลือกแนวทางการลงทุนที่เหมาะสมกับตนเองได้
- สามารถสร้างการรับรู้ผ่านช่องทางดิจิทัลของเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ได้

คำอธิบายรายวิชา

- กลยุทธ์การตลาดพันโลก

มุ่งให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้กลยุทธ์ทางด้านการตลาด เคล็ดลับ ข้อสำคัญของการทำการตลาดออนไลน์ รวมถึง กระแสเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการตลาดดิจิทัล ที่สามารถปรับเปลี่ยนหรือพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนและประชาชนทุกกลุ่มให้มีคุณภาพชีวิตที่ดียิ่งขึ้น

- ปฏิบัติการด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เข้าใจบริบทโดยรวมของการทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ภายในประเทศและระดับนานาชาติ เพื่อเรียนรู้ช่องทางการเริ่มต้นการทำธุรกิจบนแพลตฟอร์มออนไลน์ หรือ พัฒนาธุรกิจที่มีอยู่ด้วยเครื่องมือ ช่องทาง แพลตฟอร์มออนไลน์ และสามารถดำเนินกิจการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ด้วยตนเองได้ โดยครอบคลุมถึงกฎหมาย จริยธรรม และจรรยาบรรณการค้า

- แนวโน้มการตลาดพร้อมแนวทางการปรับตัวสำหรับธุรกิจ

ประเมินผลความต้องการ และระบุ ประเมินคุณค่า เลือก และใช้แนวโน้มทางการตลาดมาปรับตัวกับธุรกิจ และแก้ปัญหา รวมถึงปรับปรุงให้ตรงตามความต้องการส่วนบุคคลได้

จำนวนชั่วโมงต่อหลักสูตร

จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง (5 วัน)

*หมายเหตุ 1 วัน สอนเฉลี่ยวันละ 6 ชั่วโมง

วิธีการสอนที่พัฒนาการเรียนรู้

- บรรยาย
- กรณีศึกษา
- การฝึกปฏิบัติ
- การทำแบบทดสอบ

วิธีการประเมินผล

- ความรู้ความเข้าใจดิจิทัลครอบคลุมเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการตลาดและพาณิชย์ดิจิทัล จากผลทดสอบก่อนเรียน ผลการทดสอบหลังเรียน การตอบคำถามในกระบวนการเรียนรู้ และการสัมภาษณ์
- การฝึกปฏิบัติจริง
- การทำแบบทดสอบ

แผนการสอน

รายวิชา/หัวข้อการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)			กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้
	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษด้วยตนเอง	
อธิบายรายวิชาและวัตถุประสงค์หลักสูตร	30	0	30	บรรยาย
ประเมินผลความรู้การเข้าใจดิจิทัล (ก่อนเรียน)	60	0	45	แบบทดสอบประเมินผล
1. กลยุทธ์การตลาดทันโลก <ul style="list-style-type: none">● หน่วยการเรียนรู้ 1: ความสำคัญของการตลาดดิจิทัล<ul style="list-style-type: none">○ ความสำคัญของกลยุทธ์การตลาด● หน่วยการเรียนรู้ 2: การวางกลยุทธ์การตลาดเบื้องต้น<ul style="list-style-type: none">○ กลยุทธ์ผลิตภัณฑ์(Product Strategy)○ กลยุทธ์ราคา (Price Strategy)○ กลยุทธ์การส่งเสริมการตลาด (Promotion Strategy)	180	150	120	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ กรณีศึกษา และการฝึกปฏิบัติ

รายวิชา/หัวข้อการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง	
<ul style="list-style-type: none"> ○ กลยุทธ์การบรรจุภัณฑ์(Packaging Strategy) ○ กลยุทธ์การใช้พนักงานขาย (Personal Strategy) ○ กลยุทธ์ การให้ข่าวสาร (Public Relation Strategy) 				
<p>2. ปฏิบัติการด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์</p> <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: เริ่มต้นทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ● หน่วยการเรียนรู้ 2: การจัดการช่องทางการขายออนไลน์ <ul style="list-style-type: none"> ○ เข้าใจสินค้า Physical Product และ Digital Product ○ ช่องทางการทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์ ○ การเปิดเว็บไซต์สำหรับการทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Retail/Brand.com) ● หน่วยการเรียนรู้ 3: การจัดการช่องทางการชำระเงิน <ul style="list-style-type: none"> ○ การชำระเงินในพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ● หน่วยการเรียนรู้ 4: การจัดการช่องทางจัดส่งสินค้า <ul style="list-style-type: none"> ○ ต้นทุน ขั้นตอน และข้อตกลงการให้บริการจัดส่งสินค้า ○ การเลือกรูปแบบการขนส่งสินค้า ● หน่วยการเรียนรู้ 5: การจัดการบริการหลังการขาย <ul style="list-style-type: none"> ○ กลยุทธ์การบริการหลังการขายในการทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ○ การบริการหลังการขาย ○ ปัญหาที่เกิดขึ้นหลังการติดตามผลการขาย ● หน่วยการเรียนรู้ 6: การจัดการ Logistic และ Supply chain <ul style="list-style-type: none"> ○ การจัดการสินค้าคงคลัง ○ สินค้าคงคลัง ○ บทบาทของสินค้าคงคลังในซัพพลายเชน ○ การจัดการสินค้าคงคลัง ○ สินค้าตกค้างคงคลัง (Dead Stock) 	180	150	120	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ กรณีศึกษา และการฝึกปฏิบัติ
<p>3. แนวโน้มการตลาดพร้อมแนวทางการปรับตัวสำหรับธุรกิจ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: การนำโมเดลของไฮบริดมาใช้ ● หน่วยการเรียนรู้ 2: การลงโฆษณาบนมือถือ และปรับปรุงสื่อสังคมออนไลน์ 	180	150	120	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และกรณีศึกษา

รายวิชา/หัวข้อการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	
<ul style="list-style-type: none"> • หน่วยการเรียนรู้ 3: การปรับปรุงช่องทางเพื่อเข้าถึงผู้บริโภคอย่างมีประสิทธิภาพ (Optimizing touchpoints) • หน่วยการเรียนรู้ 4: การกำหนดเป้าหมายของช่วงวัยที่เหมาะสม 				
สรุปเนื้อหาการเรียนรู้	90	0	90	แบบทดสอบประเมินผล
ประเมินผลความรู้การเข้าใจดิจิทัล (หลังเรียน)	0	60	45	บรรยายสรุป
รวมจำนวนชั่วโมงตลอดหลักสูตร (นาที)	720	510	570	1,800 (30 ชั่วโมง) (5 วัน)

หลักสูตรที่ 5 ดิจิทัลเพื่อทักษะการใช้ชีวิตอัจฉริยะ

หลักการและเหตุผล

เรียนรู้ความรู้พื้นฐานทั่วไปของใช้งานฮาร์ดแวร์ ใช้งานระบบปฏิบัติการ จัดการข้อมูล สำรองข้อมูล ใช้งานอุปกรณ์เคลื่อนที่ และใช้งานการประมวลผลคลาวด์ ในการสื่อสารและระบุเทคนิคในการใช้งานอุปกรณ์ และทรัพยากรดิจิทัล และแก้ปัญหาได้ รวมถึงประเมินผลความต้องการ และระบุ ประเมินคุณค่า เลือก และใช้ เครื่องมือดิจิทัล และผลกระทบทางเทคโนโลยีที่เป็นไปได้เพื่อแก้ปัญหา รวมถึงปรับปรุงและปรับแต่ง สภาพแวดล้อมดิจิทัลให้ตรงตามความต้องการส่วนบุคคลได้

วัตถุประสงค์

- สามารถประยุกต์และแก้ไขเบื้องต้นในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้ อย่างเหมาะสม
- สามารถเลือกใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ แอปพลิเคชัน ซอฟต์แวร์ หรือบริการเพื่อแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม เกิดคุณค่าสูงสุด
- สามารถเรียนรู้เทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้นใหม่สม่ำเสมอ และรู้วิธีการนำไปใช้งานได้อย่างรวดเร็ว สามารถปรับปรุงทักษะดิจิทัลตลอดเวลาสามารถเข้าใจการออมเงิน การจัดการหนี้ และการลงทุน

คำอธิบายรายวิชา

- เข้าใจในเทคโนโลยีเบื้องต้น
มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานทั่วไปของใช้งานฮาร์ดแวร์ ใช้งานระบบปฏิบัติการ จัดการข้อมูล สำรองข้อมูล ใช้งานอุปกรณ์เคลื่อนที่ และใช้งานการประมวลผลคลาวด์
- การจัดการสิ่งแวดล้อมดิจิทัล
ประเมินผลความต้องการ และระบุ ประเมินคุณค่า เลือก และใช้เครื่องมือดิจิทัล และผลกระทบทางเทคโนโลยีที่เป็นไปได้เพื่อแก้ปัญหา รวมถึงปรับปรุงและปรับแต่งสภาพแวดล้อมดิจิทัลให้ตรงตามความต้องการส่วนบุคคลได้
- การแก้ปัญหาทางเทคนิคของการใช้งานเทคโนโลยี
ระบุปัญหาทางเทคนิคในการใช้งานอุปกรณ์ และทรัพยากรดิจิทัล และแก้ปัญหาได้
- การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์
ใช้เครื่องมือดิจิทัลและเทคโนโลยีเพื่อสร้างความรู้ และริเริ่มสร้างสรรค์กระบวนการและสิ่งใหม่ได้ รวมถึงมีส่วนร่วมแบบส่วนตัวหรือแบบกลุ่มในการใช้กระบวนการทางปัญญา (Cognitive Processing) เพื่อ เข้าใจและแก้ไขปัญหาทางความคิด และสถานการณ์ปัญหาในสภาพแวดล้อมดิจิทัล

จำนวนชั่วโมงต่อหลักสูตร

จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง (5 วัน)

*หมายเหตุ 1 วัน สอนเฉลี่ยวันละ 6 ชั่วโมง

วิธีการสอนที่พัฒนาการเรียนรู้

- บรรยาย
- กรณีศึกษา
- การฝึกปฏิบัติ
- การทำแบบทดสอบ

วิธีการประเมินผล

- ความรู้ความเข้าใจดิจิทัลครอบคลุมเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการใช้ชีวิตอัจฉริยะ จากผลทดสอบก่อนเรียน ผลการทดสอบหลังเรียน การตอบคำถามในกระบวนการเรียนรู้ และการสัมภาษณ์
- การฝึกปฏิบัติจริง
- การทำแบบทดสอบ

แผนการสอน

รายวิชา/หัวข้อการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)			กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง	
อธิบายรายวิชาและวัตถุประสงค์หลักสูตร	30	0	30	บรรยาย
ประเมินผลความรู้การเข้าใจดิจิทัล (ก่อนเรียน)	60	0	45	แบบทดสอบประเมินผล
1. เข้าใจในเทคโนโลยีเบื้องต้น <ul style="list-style-type: none">● หน่วยการเรียนรู้ 1: โครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ● หน่วยการเรียนรู้ 2: ข้อมูลสารสนเทศ (Information)● หน่วยการเรียนรู้ 3: การใช้งานการประมวลผลคลาวด์	180	75	75	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ กรณีศึกษา และการฝึกปฏิบัติ
2 การจัดการสิ่งแวดล้อมดิจิทัล <ul style="list-style-type: none">● หน่วยการเรียนรู้ 1: การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ	120	75	75	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยี

รายวิชา/หัวข้อการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)			กิจกรรมการเรียนรู้การสอนและสื่อที่ใช้
	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง	
<ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 2: ตัวอย่างการแก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อตอบสนองความต้องการได้อย่างเหมาะสม <ul style="list-style-type: none"> ○ การสมัครและใช้งานบริการจาก Google G-mail ○ Google Calendar ○ Google Translate 				สารสนเทศ และกรณีศึกษา
3 การแก้ปัญหาทางเทคนิคของการใช้งานเทคโนโลยี <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: การแก้ปัญหาทางเทคนิคของคอมพิวเตอร์ <ul style="list-style-type: none"> ○ ระบุประเด็นปัญหาได้ ○ แก้ปัญหาได้ ● หน่วยการเรียนรู้ 2: การแก้ปัญหาทางเทคนิคของปรี้นเตอร์ <ul style="list-style-type: none"> ○ ระบุประเด็นปัญหาได้ ○ แก้ปัญหาได้ ● หน่วยการเรียนรู้ 3: การแก้ปัญหาทางเทคนิคของโปรเจคเตอร์ <ul style="list-style-type: none"> ○ ระบุประเด็นปัญหาได้ ○ แก้ปัญหาได้ ● หน่วยการเรียนรู้ 4: การแก้ปัญหาทางเทคนิคของเราเตอร์ <ul style="list-style-type: none"> ○ ระบุประเด็นปัญหาได้ ○ แก้ปัญหาได้ 	180	180	75	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ กรณีศึกษา และการฝึกปฏิบัติ
4 การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ <ul style="list-style-type: none"> ● หน่วยการเรียนรู้ 1: ตัวอย่างเครื่องมือทางดิจิทัลในการใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน <ul style="list-style-type: none"> ○ ระบบแผนที่เกษตรเพื่อการบริหารจัดการเชิงรุกออนไลน์(Agri-Map-Online) ○ Grab 	180	90	75	บรรยาย การสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ กรณีศึกษา และการฝึกปฏิบัติ
สรุปเนื้อหาการเรียนรู้	90	0	45	แบบทดสอบประเมินผล
ประเมินผลความรู้การเข้าใจดิจิทัล (หลังเรียน)	0	60	60	บรรยายสรุป
รวมจำนวนชั่วโมงตลอดหลักสูตร (นาที)	840	480	480	1,800 (30 ชั่วโมง) (5 วัน)

วิธีการฝึกอบรม

การอบรมแบ่งรูปแบบการฝึกอบรมเป็น 2 แบบ ดังนี้

- แบบที่ 1 การอบรมด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ณ สถานที่อบรม
- แบบที่ 2 การอบรมแบบ Online

แบบที่ 1 การอบรมด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ณ สถานที่อบรม

คำอธิบาย

เป็นการอบรมโดยจัดอบรมแบบ Offline โดยผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้เรียนรู้กับวิทยากรแบบพบหน้า โดยการฝึกอบรมทั้ง 5 หลักสูตรนั้น วิทยากรจะใช้กระบวนการ บรรยาย การพูดคุยแสดงความคิดเห็น การลงมือปฏิบัติ และการประยุกต์ใช้ ซึ่งกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning นั้น จะเน้นให้ผู้เรียน เรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตัวเอง จากการประสานงานร่วมกันระหว่างผู้เรียน โดยมีผู้สอนคอยชี้แนะและให้คำแนะนำการฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ในทุกหลักสูตรจะให้การฝึกปฏิบัติแบบเสมือนจริง โดยเน้นการปฏิบัติที่สร้างกิจกรรมร่วมกันได้ระหว่างบุคคลเป็นหลัก

แบบที่ 2 การอบรมแบบ Online

คำอธิบาย

เป็นการจัดฝึกอบรมแบบ Online โดยผู้เข้ารับการฝึกอบรม จะได้เรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบการประชุมทางไกล โดยมีวิทยากรถ่ายทอดองค์ความรู้ตามเนื้อหาหลักสูตร พร้อมทั้งจัดหาระบบการวัดและประเมินผลการฝึกอบรมดังกล่าว

โดยจัดกิจกรรมฝึกอบรมรูปแบบออนไลน์ (Online) โดยใช้โปรแกรม Zoom ที่สามารถเชื่อมโยงกันอย่างมีศักยภาพ โดยดำเนินการจัดอบรมจำนวน 5 ครั้ง แบ่งออกเป็น 5 หลักสูตร และมีการวัดผลประเมินผลหลักการอบรม เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับผู้เข้ารับการฝึกอบรม

