



คู่มือการปฏิบัติงาน (Work Manual)

กระบวนการการจัดทำสื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์

ของ สถาบันเกษตรกรราธิการ

สำนักงานปลัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์

สารบัญ

	หน้า
๑. วัตถุประสงค์ของการจัดทำคู่มือ	๑
๒. ขอบเขต	๑
๓. คำจำกัดความ	๒
๔. หน้าที่ความรับผิดชอบ	๖
๕. Work Flow กระบวนการงาน	๗
๖. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	๘
๗. มาตรฐานคุณภาพงาน	๒๑
๘. ระบบติดตามประเมินผล	๒๑
๙. เอกสารอ้างอิง	๒๑
๑๐. แบบฟอร์มที่ใช้	-

คู่มือการปฏิบัติงาน (Work Manual)

กระบวนการงาน การจัดทำสื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์

๑. วัตถุประสงค์ของการจัดทำคู่มือ

๑.๑ เพื่อให้ส่วนราชการมีคู่มือการปฏิบัติงานที่ชัดเจน อย่างเป็นลายลักษณ์อักษร ที่แสดงถึงรายละเอียดขั้นตอนการปฏิบัติงานการให้บริการของกิจกรรมที่จะดำเนินการ รวมทั้งกระบวนการ วิธีดำเนินงาน ต่าง ๆ ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศมีความทันสมัย ถูกต้อง และเป็นปัจจุบัน

๑.๒ เพื่อเป็นหลักฐานแสดงวิธีการทำงานที่สามารถถ่ายทอดให้กับผู้เข้ามาปฏิบัติงานใหม่ พัฒนาระบบการทำงาน และต่อยอดการจัดการระบบการให้บริการอย่างมืออาชีพ รวมทั้งแสดงหรือเผยแพร่ให้กับบุคคลภายนอก หรือผู้ขอใช้บริการ ให้สามารถเข้าใจและใช้ประโยชน์จากกระบวนการที่มีอยู่ เพื่อขอการรับบริการที่ตรงกับความต้องการของงานได้สะดวก รวดเร็ว ถูกต้อง และเป็นปัจจุบันภายในกรอบระยะเวลา

๒. ขอบเขต

คู่มือการปฏิบัติงานตามกระบวนการนี้ กล่าวคือเป็นการดำเนินการจัดทำสื่อการเรียนรู้ให้มีความทันสมัยเข้าถึงกลุ่มบุคลากรเป้าหมายได้ง่าย มีคอนเทนต์ที่มีคุณภาพ น่าสนใจ และมีความหลากหลาย ง่ายต่อการค้นหา ใช้งานง่าย ประหยัดเวลา โดยไม่มีค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรมและพัฒนาตนเอง เป็นช่องทางสำหรับให้บริการในการพัฒนาความรู้ พัฒนาสมรรถนะ แก่บุคลากรกระทรวงเกษตรและสหกรณ์ ในการเพิ่มทักษะสมรรถนะในการทำงานได้ตามวัตถุประสงค์ของงาน โดยคู่มือนี้ อธิบายภาพรวมเป็นคำบรรยาย หรืออธิบายให้เห็นถึงองค์ประกอบโดยรวม และนำ Function หรือหน้าจอหลักๆ มาอธิบายการทำงานทั้งหมด เพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติงานเป็นมาตรฐานเดียวกัน ผู้ปฏิบัติงานไม่เกิดความสับสนและลดข้อผิดพลาดจากการทำงาน

๓. คำจำกัดความ

สื่อการเรียนรู้ ความหมายของสื่อการเรียนรู้คำว่า "สื่อ" (Media) เป็นคำที่มาจากภาษาละตินว่า "medium" แปลว่า "ระหว่าง" หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุประสงค์ เมื่อมีการนำสื่อมาใช้ในกระบวนการเรียน การสอนก็เรียกสื่อนี้ว่า "สื่อการเรียนการสอน" (Instruction Media) หมายถึง สื่อชนิดใดก็ตามที่บรรจุเนื้อหา หรือสาระการเรียนรู้ซึ่งผู้สอนและผู้เรียนใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้เนื้อหา หรือ สาระนั้น ๆ การเรียนการสอนในภาพลักษณ์เดิม ๆ มักจะเป็นการถ่ายทอดสาระความรู้จากผู้สอนไปยังผู้เรียน โดยใช้สื่อ การเรียนการสอนเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทักษะ และประสบการณ์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้สามารถจำแนกออกตามลักษณะได้เป็น ๓ ประเภท คือ

๑. สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง หนังสือและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่แสดงหรือเรียบเรียงสาระความรู้ต่าง ๆ โดยใช้ตัว หนังสือที่เป็นตัวเขียนหรือตัวพิมพ์เป็นสื่อในการแสดงความหมาย สื่อสิ่งพิมพ์มีหลายชนิด ได้แก่ เอกสาร หนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร บันทึกรายงาน ฯลฯ

๒. สื่อเทคโนโลยี หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นใช้ควบคู่กับเครื่องมือโสตทัศนวัสดุ หรือเครื่องมือที่เป็น เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น แดบบันทึกภาพพร้อมเสียง (วีดิทัศน์) แดบบันทึกเสียง ภาพนิ่ง สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นอกจากนี้สื่อเทคโนโลยี ยังหมายรวมถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม เป็นต้น

๓. สื่ออื่น ๆ นอกเหนือจากสื่อ ๒ ประเภทที่กล่าวไปแล้ว ยังมีสื่ออื่น ๆ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งมี ความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเทคโนโลยี สื่อที่กล่าวนี้ ได้แก่

๓.๑ บุคคล หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ ความเชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ ซึ่งสามารถถ่ายทอด สารความรู้ แนวคิดและประสบการณ์ไปสู่บุคคลอื่น เช่น บุคลากรในท้องถิ่น แพทย์ ตำรวจ นักธุรกิจ เป็นต้น

๓.๒ ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งมีอยู่ตามธรรมชาติและสภาพแวดล้อมตัวผู้เรียน เช่น พืชผักผลไม้ ปรากฏการณ์ ห้างปฏิบัติการ เป็นต้น

๓.๓ กิจกรรม / กระบวนการ หมายถึง กิจกรรม หรือกระบวนการที่ผู้สอนและผู้เรียนกำหนดขึ้นเพื่อสร้างเสริม ประสบการณ์การเรียนรู้ ใช้ในการฝึกทักษะซึ่งต้องใช้กระบวนการคิด การปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้ของผู้เรียน เช่น บทบาทสมมติ การสาธิต การจัดนิทรรศการ การทำโครงการ เกม เพลง เป็นต้น

๓.๔ วัสดุ เครื่องมือและอุปกรณ์ หมายถึง วัสดุที่ประดิษฐ์ขึ้นใช้เพื่อประกอบการเรียนรู้ เช่น หุ่นจำลอง แผนภูมิ แผนที่ ตาราง สถิติ รวมถึงสื่อประเภทเครื่องมือและอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการปฏิบัติงานต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ทดลองวิทยาศาสตร์ เครื่องมือช่าง เป็นต้น

หลักการและแนวคิดของสื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตร

๑. เน้นสื่อเพื่อการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองทั้งของผู้เรียนและผู้สอน

๒. ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำหรือพัฒนาสื่อการเรียนรู้ขึ้นเอง รวมทั้งนำสื่อที่มีอยู่รอบตัวมาใช้ในการเรียนรู้

๓. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้ควรมีความหลากหลาย เพื่อส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวางและต่อเนื่องตลอดเวลา

สื่อกับผู้เรียน

๑. เป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาบทเรียน ที่ยุ่งยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในระยะเวลาอันสั้นและสามารถช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว

๒. สื่อจะช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดความสุขและไม่รู้สึกเบื่อหน่ายการเรียน

๓. การใช้สื่อจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกันและเกิดประสบการณ์ร่วมกันในวิชาที่เรียน

๔. ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้นทำให้เกิดมนุษยสัมพันธ์อันดีในระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และกับผู้สอนด้วย

๕. ช่วยสร้างเสริมลักษณะที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการใช้สื่อเหล่านั้น

๖. ช่วยแก้ปัญหาเรื่องของความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยการจัดให้มีการใช้สื่อในการศึกษารายบุคคล

การเรียนการสอนแบบออนไลน์ เป็นวิธีการถ่ายทอดเนื้อหา รูปภาพ วิดีโอ การใช้สื่อหลาย ๆ ประเภท (Multimedia) ร่วมกับการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และเทคโนโลยี สมัยใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย ทันสมัย สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตามความต้องการ ซึ่งการเรียนการสอนแบบออนไลน์มีความจำเป็นมากในปัจจุบัน เนื่องจากการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ ๒๑ ผู้เรียน จำเป็นต้องมีทักษะทางด้านการสื่อสาร การใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ เพื่อ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานองค์ความรู้ร่วมกับนวัตกรรม การเรียนรู้และเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีรูปแบบการสอนที่หลากหลาย องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอน แบบออนไลน์ สรุปได้ดังนี้

๑. ผู้สอน (Instructor) เป็นผู้ถ่ายทอดเนื้อหา องค์ความรู้ต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจใน เนื้อหาประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญของผู้สอน มีส่วนทำให้การสอนออนไลน์บรรลุเป้าหมาย

๒. ผู้เรียน (Student) เป็นผู้รับเนื้อหาและองค์ความรู้จากผู้สอน ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องมีความพร้อมใน ด้านการใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ (Digital Literacy) สามารถสืบค้น วิเคราะห์ข้อมูล ประเมินเนื้อหาอย่างเป็นระบบ โดยใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจเกี่ยวกับข้อมูลได้อย่างเหมาะสม มีการเตรียม ความพร้อมในการเรียนรู้

๓. เนื้อหา (Content) เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การเรียนการสอนบรรลุตามวัตถุประสงค์ เนื้อหาควรมี การออกแบบโครงสร้างตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา มีการวางแผนผังรายวิชาเพื่อเป็นระบบนำทางเชื่อมโยง ไปสู่เนื้อหาต่าง ๆ ในบทเรียน สำหรับข้อความของเนื้อหาควรมีความชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย มีการปรับปรุง ให้ทันสมัย เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาทำความเข้าใจได้ด้วยตนเองอย่างเหมาะสม

๔. สื่อการเรียนและแหล่งเรียนรู้ (Instructional Media & Resources) ถือว่ามีความสำคัญเป็นอย่าง ยิ่งต่อการจัดการศึกษา สื่อการสอนที่ดีจะเป็นส่วนช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาขณะที่เรียนได้ สื่อที่ใช้ในการสอนควรมีความแปลกใหม่ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและกระตุ้นการเรียนรู้ เช่น วิดีโอ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว สถานการณ์จำลอง บทความวิชาการ เป็นต้น

๕. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (Learning Process) เป็นกระบวนการออกแบบการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ตามหัวข้อ วัตถุประสงค์ เนื้อหา สื่อการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ วิธีการวัดประเมินผล โดยอาศัยเทคโนโลยี สารสนเทศ มาออกแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ภายใต้กระบวนการวิเคราะห์ (Analysis) วางแผนออกแบบ (Planning Design) นำไปใช้ (Implement) พัฒนา (Development) ประเมินผล (Evaluation) หลักสูตร การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สามารถนำ เนื้อหาไปประยุกต์สู่การเรียนรู้ตามสภาพจริง (Authentic Learning)

๖. ระบบการติดต่อสื่อสาร (Communication Systems) มีส่วนสำคัญทำให้การจัดการเรียนการสอน แบบออนไลน์ประสบความสำเร็จได้ ซึ่งการติดต่อสื่อสารแบ่งออกเป็น ๒ ชนิด ได้แก่ ๑) การสื่อสาร ทางเดียว (One-Way Communication) เป็นการถ่ายทอดเนื้อหาผ่านสื่อการสอน เช่น วิดีโอ (Video) PowerPoint ภาพนิ่ง (Slide) สถานการณ์จำลอง (Scenario) กรณีศึกษา (Case Study) โดยไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอน กับผู้เรียน ๒) การสื่อสารสองทาง (Two-Way Communication) เป็นการถ่ายทอดเนื้อหาผ่านสื่อการสอน เช่น

คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction : CAI) ระบบการจัดบทเรียน (Learning Management System: LMS) หรือการเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันการประชุมทางวิดีโอ เช่น Google Hangout Meet, Zoom Meeting, Schoology, Webex, Microsoft Teams เป็นต้น

๗. ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ (Network Systems) เป็นช่องทางในการอำนวยความสะดวกให้การเรียนการสอนมีความราบรื่นได้ ระบบเครือข่ายสารสนเทศ ประกอบด้วย ๑) ระบบเครือข่ายภายในสถาบัน (Intranet) ๒) ระบบเครือข่ายภายนอกสถาบัน (Internet)

๘. การวัดและการประเมินผล (Measurement and Evaluation) จำเป็นต้องมีการวัดและประเมินผล โดยมีการวัดและประเมินผลทั้งระหว่างเรียน (Formative Assessment) เช่น การตั้งคำถาม การสังเกต พฤติกรรมผู้เรียน สะท้อนคิด เป็นต้น และภายหลังจัดการเรียน (Summative Assessment) เช่น การทดสอบ ด้วยแบบทดสอบต่าง ๆ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน ประสิทธิภาพของการเรียน เพื่อสะท้อนความสามารถการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งควรมีความหลากหลาย เพื่อวัดประเมินผลผู้เรียนให้สอดคล้องตามสภาพจริง

E-learning คือ การเรียนรู้ผ่านผ่านตัวกลางที่เป็นสื่อเทคโนโลยีหรือออนไลน์ ที่ช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่เรียน ผู้สอนสามารถนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ได้หลากหลายรูปแบบ และทางผู้เรียนสามารถเลือกเรียนในเรื่องที่ตนเองต้องการ

๓.๑ e-Learning (อีเลิร์นนิง) ย่อมาจาก Electronics Learning โดยศัพท์บัญญัติภาษาไทย ของคำนี้ คือ “การเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์” เป็นการศึกษาทางไกลรูปแบบหนึ่งที่ยุ่เรียนไม่จำเป็นต้องไปเรียนในห้องเรียน แต่เรียนตามความถนัด ความสนใจในช่วงเวลาที่สะดวก โดยอาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สัญญาณดาวเทียม เป็นตัวเชื่อมผู้เรียนและผู้สอนเข้าด้วยกัน เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสอน การเรียนบนเว็บไซต์ (Web-Based Learning) โดยที่ผู้สอนและผู้เรียนยังสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ผ่านทางแชท อีเมล ไปจนถึงโซเชียลมีเดีย ทำให้ e-Learning เป็นวิธีการเรียนที่ครบวงจรเพราะผู้สอนสามารถทดสอบประเมินผลหลังเรียนจบได้

ประโยชน์ของ e-Learning

๓.๑.๑ เข้าถึงง่าย ประโยชน์ที่สำคัญของ e-Learning คือ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย แม้อาศัยอยู่ในที่ห่างไกล เพราะการเรียนด้วย e-Learning มักจะใช้งานผ่านระบบอินเทอร์เน็ตหรือสัญญาณดาวเทียม เพียงมีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่เชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตได้ก็สามารถเรียนได้แล้วจึงสะดวกต่อผู้เรียนที่มีปัญหาเรื่องการเดินทาง ไม่ว่าผู้เรียนจะเป็นใครก็สามารถเลือกช่วงเวลาเรียนได้ด้วยตนเองไม่ว่าจะเรียนที่ไหนหรือเวลาใด เป็นการลดช่องว่างทางการศึกษาไม่ได้จำกัดแค่ในตัวเมืองแต่กระจายไปยังท้องถิ่นได้

๓.๑.๒. เรียนรู้ด้วยสื่อที่หลากหลาย เนื่องจากการเรียนการสอนแบบ e-Learning นั้นเป็นการประยุกต์นำเอาเทคโนโลยีที่หลากหลายมาเป็นตัวเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ข้อความ เสียง ภาพกราฟฟิก ไปจนถึงวิดีโอ ทำให้ผู้เรียนเข้าถึงข้อมูลได้อย่างเป็นอิสระและเป็นตัวช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี

๓.๑.๓ มีความยืดหยุ่นสูง ประโยชน์ที่โดดเด่นอีกข้อหนึ่งคือเรื่องของความยืดหยุ่น ผู้สอนสามารถเข้าไปปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยได้เสมอและยังเข้าไปแก้ไขข้อมูลในเซิร์ฟเวอร์ได้ตลอดไม่ว่าอยู่ที่ใดก็ตาม หากมีข้อมูลใหม่ที่ต้องอัปเดตก็ทำได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ผู้สอนยังใส่เกมหรือแบบทดสอบ

ต่าง ๆ ลงไปในสื่อการสอนได้ด้วย เพื่อเพิ่มความสนุกสนานในการเรียนซึ่งจะช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีให้กับผู้เรียนจนอยากกลับมาเรียนเพิ่มเติมในเนื้อหาใหม่ๆ ต่อไป

๓.๒ Web Application คือแอปที่ถูกเขียนขึ้นมาให้สามารถเปิดใช้ใน Web browser ได้โดยตรง ไม่ต้องโหลด Application แบบเต็มๆ ลงเครื่อง ทำให้โดยรวมแล้วกินทรัพยากรค่อนข้างต่ำ สามารถเปิดใช้งานได้ไวแน่นอนว่าภายในตัว Web Application มักถูก Optimize ให้มีการทำงานรวดเร็วกว่าการเปิด Application แบบปกติ จึงมีหน้าตาที่เป็นมิตรและใช้งานค่อนข้างง่าย ซึ่งในปัจจุบันมี Web Application ที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบใช้งานระดับโลก ระดับมหาวิทยาลัย ไปจนถึงระดับบริษัท ก็มีเว็บแอปเป็นของตัวเองเช่นกัน ความเหมือนที่แตกต่างของ Website และ Web Application ทำไมคนจึงเข้าใจผิดว่า Website และ Web Application นั้นเหมือนกัน สิ่งที่สังเกตได้ง่ายที่สุดคือ ทั้งสองอย่างล้วนเปิดจากที่เดียวกันครับ ซึ่งนั่นก็คือ Web Browser ดังนั้นถ้าคุณเกิดการสับสนในกรณีนี้ก็ไม่แปลกแต่อย่างใด แต่หารู้ไม่ว่า Website ในตอนนี้ล้วนถูกปรับเปลี่ยนให้เป็น Web Application

๓.๓ Youtube คือเว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี โดยนำเทคโนโลยีของ Adobe Flash Playerมาใช้ในการแสดงภาพวิดีโอ โดยผู้ใช้สามารถเข้าดูวิดีโอต่าง ๆ พร้อมทั้งเป็นผู้อัปโหลดวิดีโอ ผ่าน Youtube ได้ฟรี เมื่อสมัครสมาชิกแล้วผู้ใช้จะสามารถใส่ภาพวิดีโอเข้าไป แบ่งปันภาพวิดีโอให้คนอื่นดูด้วย แต่หากไม่ได้สมัครสมาชิกก็สามารถเข้าไปเปิดดูภาพวิดีโอที่ผู้ใช้คนอื่น ๆ ใส่ไว้ใน Youtube ได้ แต่ไม่สามารถเป็นผู้อัปโหลดวิดีโอได้ ในการรับชมวิดีโอต่าง ๆ ผ่านยูทูปนั้นผู้ใช้งานสามารถเลือกชมวิดีโอในโหมดคุณภาพต่าง ๆ กันได้แก่ standard quality (SQ), high quality (HQ) หรือ high definition (HD) ตามความชอบและตามความเหมาะสม ของความเร็วในการดาวน์โหลด โดยการรับชมวิดีโอจากเว็บไซต์เดิมผู้ชมต้องติดตั้ง Adobe Flash Player ลงในเว็บเบราว์เซอร์ จึงจะสามารถดูได้ แต่ในปัจจุบัน ยูทูปได้เปิดให้บริการเว็บ เวอร์ชันใหม่ ให้สามารถชมวิดีโอได้ผ่านเว็บเบราว์เซอร์ใด ๆ ที่รองรับมาตรฐาน HTML5 ซึ่งทำให้ผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องติดตั้ง Flash Player อีกต่อไป

๓.๔ เทคโนโลยีสารสนเทศ คือการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์โทรคมนาคม เพื่อจัดเก็บ ค้นหา ส่งผ่าน และจัดดำเนินการข้อมูล ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับธุรกิจหนึ่งหรือองค์การอื่น ๆ ศัพท์นี้โดยปกติก็ใช้แทนความหมายของเครื่องคอมพิวเตอร์และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และยังรวมไปถึงเทคโนโลยีการกระจายสารสนเทศอย่างอื่นด้วย เช่น โทรศัพท์และโทรศัพท์ อุตสาหกรรมหลายอย่างเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ตัวอย่างเช่น ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ อิเล็กทรอนิกส์ อุปกรณ์กึ่งตัวนำ อินเทอร์เน็ต อุปกรณ์โทรคมนาคม การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และบริการทางคอมพิวเตอร์

๓.๕ เว็บไซต์ (Website) หมายถึง หน้าเว็บเพจที่จัดทำขึ้น เพื่อนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ผ่านทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต โดยจะมีหน้าเว็บเพจหลายๆ หน้า ที่เชื่อมโยงเข้ากับไฮเปอร์ลิงค์ เพื่อให้สามารถเปิดไปยังหน้าเพจต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดายและถูกจัดเก็บไว้ใน www. (เวิลด์ไวด์เว็บ) โดยเว็บไซต์ส่วนใหญ่นั้นก็มีทั้งเว็บไซต์ที่เปิดให้เข้าชมได้ฟรี และเว็บไซต์ที่ต้องสมัครสมาชิกและเสียค่าบริการ จึงจะเข้าใช้งานเว็บได้ ซึ่งข้อมูลในเว็บก็จะมีหลากหลายแบบ ขึ้นอยู่กับความต้องการนำเสนอของเจ้าของเว็บไซต์ การเรียกดูเว็บไซต์จะเรียกดูผ่านทางซอฟต์แวร์ ในลักษณะของเบราว์เซอร์

๓.๖ เว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการท่องเว็บ และมีการจัดเก็บข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ด้วยภาษาเฉพาะ เช่น ภาษา HTML ซึ่งก็เปรียบเสมือนกับเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เรียกว่า www นอกจากนี้ยังสามารถดูเอกสารในเว็บเซิร์ฟเวอร์ได้ ไม่ว่าเว็บเหล่านั้นจะแสดงข้อมูลในลักษณะของภาพ ระบบมัลติมีเดีย รูปภาพหรือข้อความ ในปัจจุบันเว็บเบราว์เซอร์ที่รองรับระบบ HTML ๕ สามารถอ่าน CSS ๓ ได้อย่างสวยงาม และกำลังได้รับความนิยมมากที่สุด ก็มี ๔ ประเภทดังนี้

๑ Internet Explorer

๒ Mozilla Firefox

๓ Google Chrome

๔ Safari แต่ที่นิยมเปิดใช้งานคือ Google Chrome



๓.๗ โฮมเพจ (Home Page) ก็คือหน้าแรกของเว็บไซต์เมื่อเปิดเข้าไปยังเว็บไซต์ใดเว็บไซต์หนึ่ง โดยหน้าแรกนี้จะรวมเมนูและเรื่องราวต่าง ๆ ไว้มากมาย ซึ่งก็มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะหากหน้าแรกมีการออกแบบได้อย่างสวยงามและจัดหน้าอย่างเป็นระเบียบก็จะทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจและอยากเข้าชมเว็บมากขึ้น

๓.๘ Web Service เป็นบริการด้านข้อมูล ที่สามารถดึงข้อมูลของอีกเว็บหนึ่งไปแสดงผลในอีกเว็บหนึ่งได้

๓.๘ อินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นตัวกลางในการเชื่อมต่อให้ผู้คนสามารถท่องเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดาย และช่วยให้กลุ่มองค์กร ธุรกิจหรือบริษัทสามารถนำเสนอข้อมูลของตนลงบนอินเทอร์เน็ต ผ่านทางเว็บไซต์ เป็นการให้ความรู้และแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารต่อกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

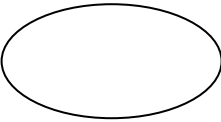
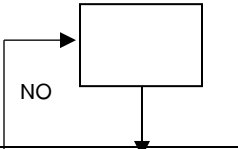
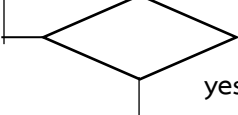
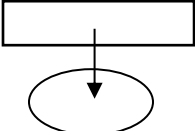
๓.๙ กลุ่มเป้าหมาย (Target) คือกลุ่มคนที่คุณต้องการเข้าถึงโดยใช้ข้อความด้านการตลาดของคุณเนื่องจากคนกลุ่มนี้อาจมีแนวโน้มจะดำเนินการบางอย่างหลังจากได้เห็นข้อความดังกล่าว ในที่นี้ คือบุคลากรกระทรวงเกษตรและสหกรณ์ ที่ปฏิบัติงานหรือได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงาน

๔. หน้าที่ความรับผิดชอบ

๔.๑ วางแผน วิเคราะห์รูปแบบ พัฒนา และรวบรวมข้อมูลเพื่อจัดทำระบบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์

๔.๒ บริหาร จัดการ และดูแล การจัดทำสื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ เพื่อให้มีความทันสมัยเข้าถึงกลุ่มบุคลากรเป้าหมายได้ง่าย มีคอนเทนต์ที่มีคุณภาพ น่าสนใจ และมีความหลากหลาย ง่ายต่อการค้นหา ใช้งานง่าย ประหยัดเวลา และเป็นช่องทางสำหรับให้บริการในการพัฒนาความรู้ พัฒนาสมรรถนะ แก่บุคลากรกระทรวงเกษตรและสหกรณ์ ในการเพิ่มทักษะสมรรถนะในการทำงานได้ตามวัตถุประสงค์ของงาน

๕. Work Flow กระบวนการ

กิจกรรม	ขั้นตอน	ระยะเวลา	หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	จุดควบคุม/ ความเสี่ยง*
๑. วางแผนการดำเนินงาน วิเคราะห์และออกแบบเพื่อศึกษาหาข้อมูล ในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์เพื่อพัฒนาตนเองผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น You Tube , เว็บไซต์ที่สร้างไว้ให้ศึกษาเรียนรู้ในระบบออนไลน์		ปีงบประมาณตาม แผนปฏิบัติงาน/ระหว่าง ปีงบประมาณ	หน่วยงานในสังกัด กษ.	-
๒. สมัครช่อง You Tube สำหรับเก็บสื่อการเรียนรู้จากการจัดฝึกอบรมที่ได้บันทึกและตัดต่อเพื่อไว้ศึกษา และจากการหาข้อมูลจากเว็บไซต์อื่น ๆ เพื่อคัดเลือกหลักสูตรจากสื่อการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่ให้ศึกษาฟรี เช่น ของสำนักงาน กพ., Thai MOOC คัดเลือกหลักสูตรนำมารวบรวมใช้ในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์		ในช่วงเวลา ของกิจกรรม	https://www.youtube.com Kst Channel ๒๐๒๑/ https://kst-register.moac.go.th/e-learning	-
๓. ดำเนินงานลงสื่อการเรียนรู้ที่จัดทำใน You Tube และสร้างลิงค์เพื่อเชื่อมต่อกับหมวดหมู่ จากสื่อ (E-learning) ที่เปิดให้ศึกษาเพื่อง่ายต่อการค้นหาหมวดหมู่ในหลักสูตรวิชาที่ต้องการศึกษาผ่านระบบออนไลน์		ม.ค. – มีค. ๖๗	หน่วยงานในสังกัด กษ.	-
๔. ประมวลผลข้อมูล ตรวจสอบความถูกต้อง และจัดทำระบบสารสนเทศ ทดสอบการใช้งานให้พร้อมก่อนเผยแพร่ประชาสัมพันธ์สื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์		มีค. – พ.ค. ๖๗	หน่วยงานในสังกัด กษ.	-
๕. เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ สื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ ผ่านทางเว็บไซต์ และ facebook หน่วยงาน และตามช่องทางที่กำหนด		ตลอดปีงบประมาณ	หน่วยงานในสังกัด กษ.	-

๖. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

๖.๑ ขั้นเตรียมการ

๑) วางแผนการดำเนินงาน วิเคราะห์และออกแบบเพื่อศึกษาหาข้อมูล ในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์เพื่อพัฒนาตนเองผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น You Tube ,เว็บไซต์ที่สร้างไว้ให้ศึกษาเรียนรู้ในระบบออนไลน์

๖.๒ ขั้นตอนการดำเนินการ

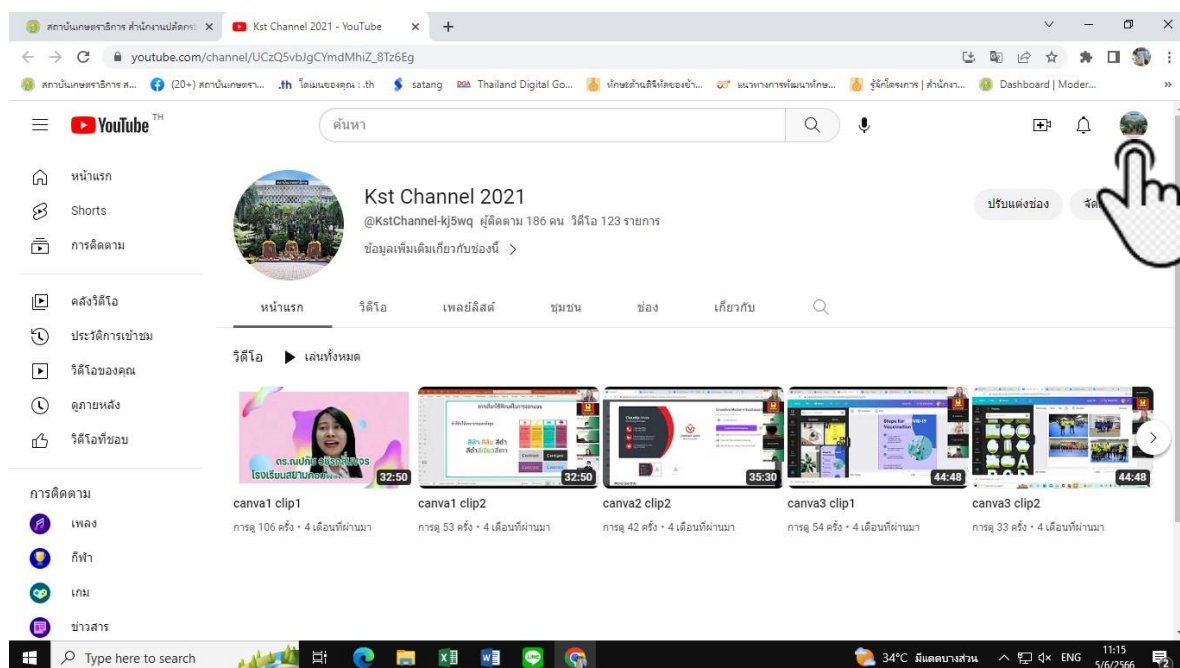
๑) สมัครช่อง You Tube สำหรับเก็บสื่อการเรียนรู้จากการจัดฝึกอบรมที่ได้บันทึกและตัดต่อเพื่อไว้ศึกษา และจากการหาข้อมูลจากเว็บไซต์อื่น ๆ เพื่อคัดเลือกหลักสูตรจากสื่อการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่ให้ศึกษาฟรี เช่น ของสำนักงาน กพ., Thai MOOC คัดเลือกหลักสูตร นำมารวบรวมใช้ในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์

๒) ดำเนินงานลงสื่อการเรียนรู้ที่จัดทำใน You Tube และสร้างลิงค์เพื่อเชื่อมต่อกับหมวดหมู่ จากสื่อ (E-learning) ที่เปิดให้ศึกษาเพื่อง่ายต่อการค้นหาหมวดหมู่ในหลักสูตรวิชาที่ต้องการศึกษาผ่านระบบออนไลน์

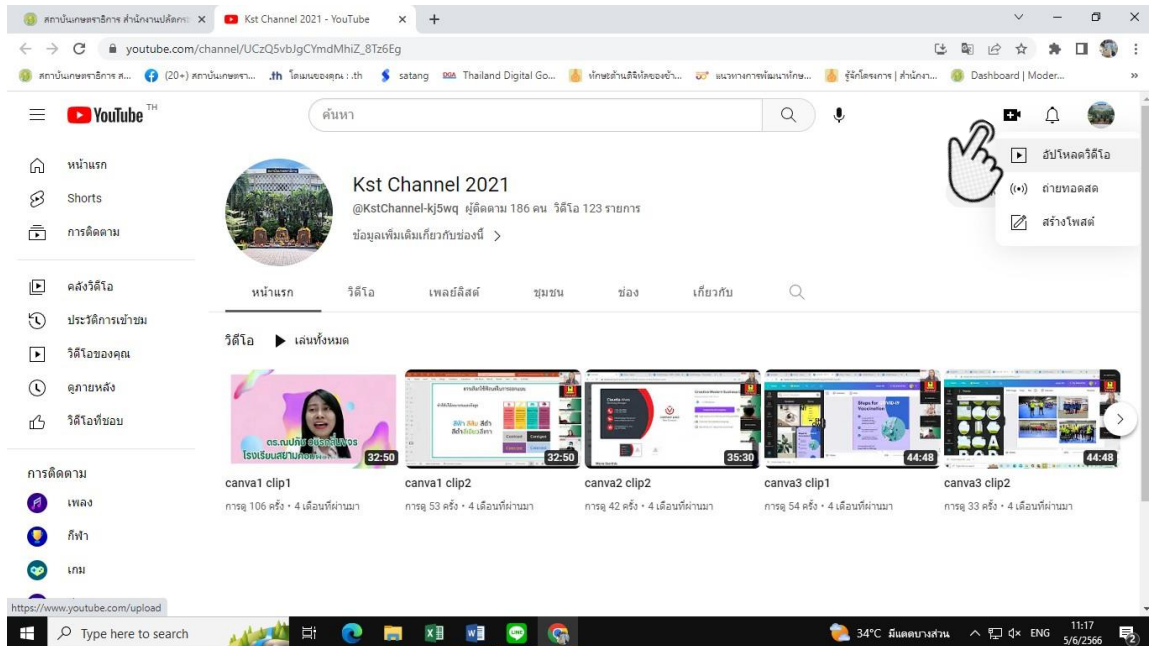
๓) ประมวลผลข้อมูล ตรวจสอบความถูกต้อง และจัดทำระบบสารสนเทศ ทดสอบการใช้งานให้พร้อมก่อนเผยแพร่ประชาสัมพันธ์สื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์

๔) เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ สื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ ผ่านทางเว็บไซต์ และ facebook หน่วยงาน และตามช่องทางที่กำหนด

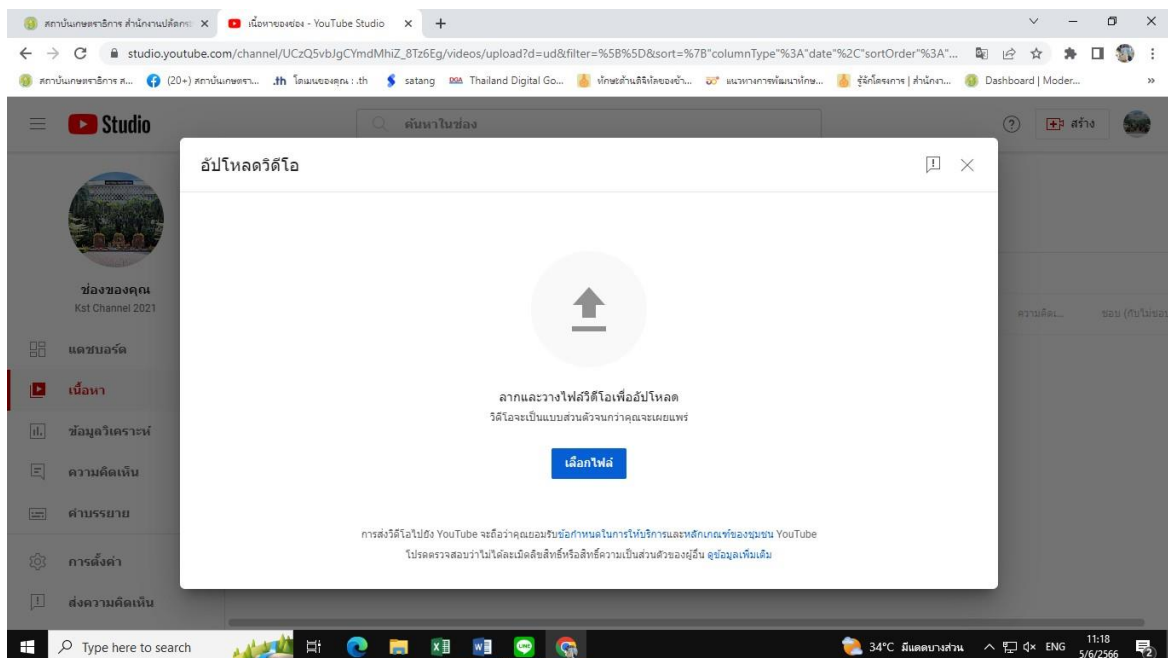
๖.๓ ขั้นตอนการปฏิบัติงานผู้ดูแลระบบ มีรายละเอียดและภาพประกอบ ดังนี้
การลงคอนเทนต์สื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ผ่าน You Tube Kst Channel ๒๐๒๑



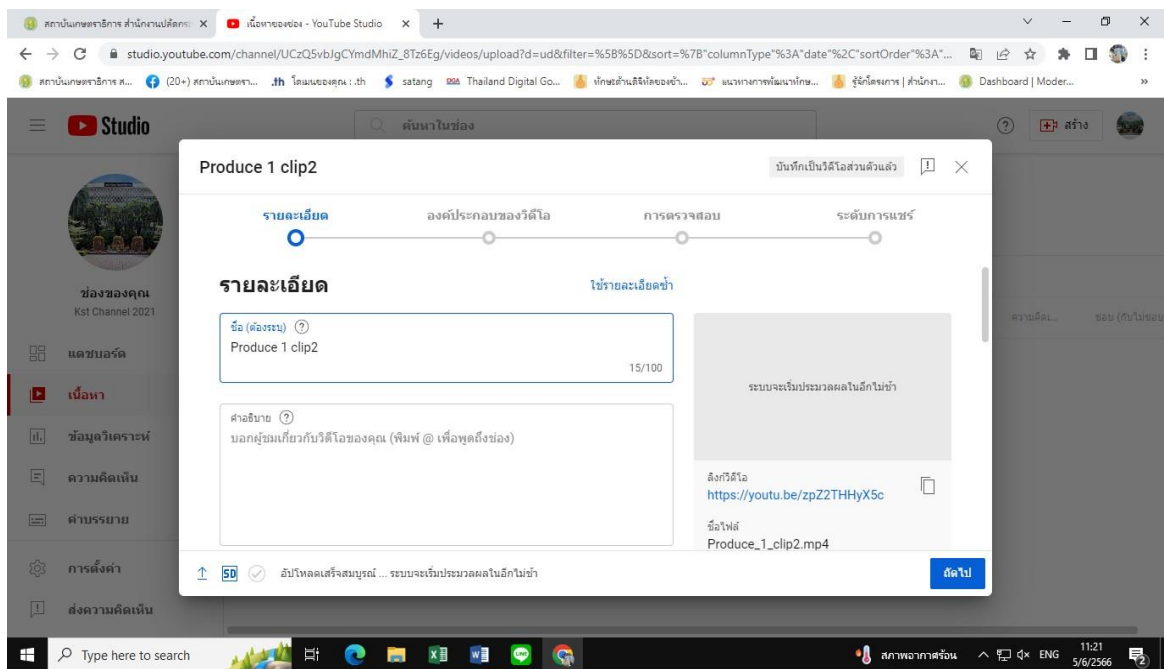
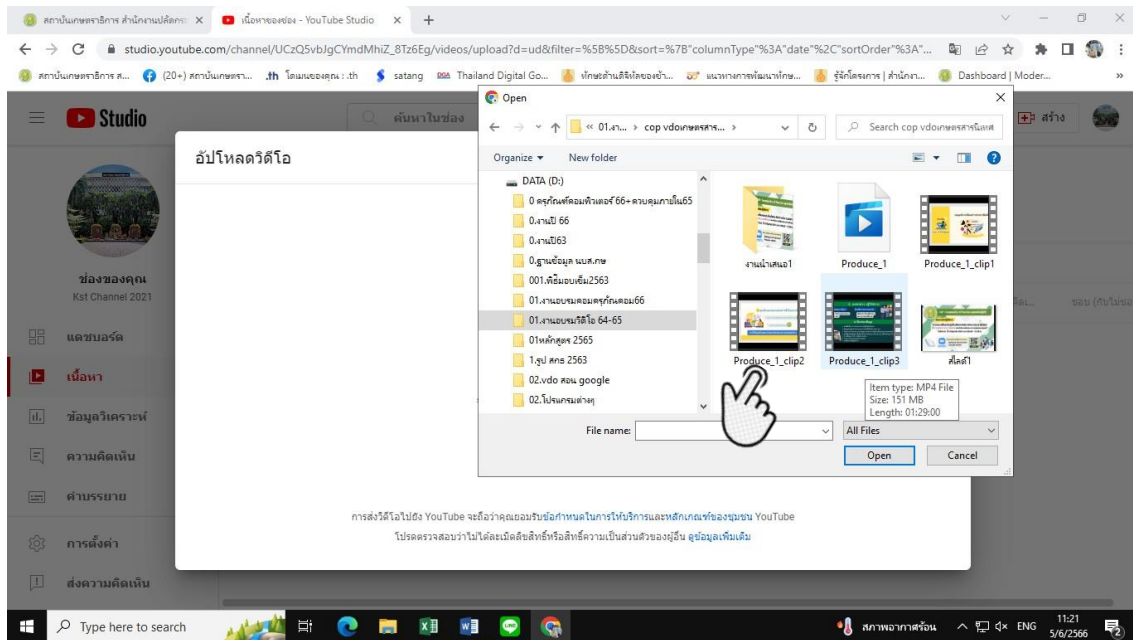
ช่อง You Tube Kst Channel ๒๐๒๑ ที่ได้ดำเนินการสมัครไว้สำหรับเก็บสื่อการเรียนรู้ คอนเทนต์ที่ได้บันทึกและตัดต่อเพื่อไว้ศึกษาเรียนรู้



คลิก สร้างเพื่อเข้าสู่ขั้นตอนการอัปโหลดคอนเทนต์ ลงช่อง You Tube Kst Channel ๒๐๒๑



คลิก เลือกไฟล์ที่ต้องการอัปโหลดวิดีโอคอนเทนต์ลงช่อง You Tube Kst Channel ๒๐๒๑



ใส่รายละเอียดคอนเทนต์วิดีโอให้ครบถ้วน และคลิกถัดไป เพื่อไปสู่ขั้นตอนต่อไป

คลิกเลือกสาธารณะ เพื่อเผยแพร่คอนเทนต์วิดีโอ และคลิกเผยแพร่ เพื่อไปสู่ขั้นตอนต่อไป

เนื้อหาของช่อง

วิดีโอ การถ่ายทอดสด โพสต์ เฟลปส์ โพสต์

ตัวกรอง

วิดีโอ	ระยะเวลา	ชื่อจำกัด	วันที่ ↓	ยอดดู	ความคิดเห็น	ชอบ (กันไม่)
Produce 1 clip2 ทำตั้งประมวลผลที่ความละเอียดสูง...	🕒	รอดำเนินการ	สร้างมาเพื่อเด็ก			
Produce 1 clip2 โครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร การประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มในการออกแบบ และ...	🟢	สาธารณะ	ไม่มี	27 ม.ค. 2023 เผยแพร่แล้ว	106	0
canva1 clip2 โครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร การประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มในการออกแบบ และ...	🟢	สาธารณะ	ไม่มี	26 ม.ค. 2023 เผยแพร่แล้ว	53	0
canva2 clip2 โครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร การประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มในการออกแบบ และ...	🟢	สาธารณะ	ไม่มี	26 ม.ค. 2023 เผยแพร่แล้ว	42	0

คอนเทนต์วิดีโอที่ได้ทำการอัปโหลด จะเข้ามาอยู่ในเนื้อหาของช่อง รออัปโหลดเสร็จ ก่อนพร้อมจะรับชม โดยสามารถใส่รายละเอียดหัวข้อวิชา หรือรายละเอียดอื่น ๆ ได้ (ดูตัวอย่างภาพล่าง)

รายละเอียดของวิดีโอ

ชื่อ (ต้องระบุ) ?
canva1 clip1

คำอธิบาย ?
โครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร การประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มในการออกแบบ และผลิตสื่อดิจิทัล ด้วยสมาร์โฟน ปีงบประมาณ 2566
ระหว่างวันที่ 20 - 23 ธันวาคม 2565

ภาพขนาดย่อ
เลือกหรืออัปโหลดภาพเพื่อแสดงเนื้อหาของวิดีโอ ภาพขนาดย่อที่ดีควรโดดเด่นและดึงดูดความสนใจของผู้ชม ดูข้อมูลเพิ่มเติม

ลิงก์วิดีโอ
<https://youtu.be/oe2a4qJGHfc>

ชื่อไฟล์
canva1_clip1.mp4

คุณภาพวิดีโอ
SD HD

ระดับการแชร์
🟢 สาธารณะ

๖.๓.๑ ขั้นตอนการปฏิบัติงานผู้ดูแลระบบ ผ่าน www.kst.go.th มีรายละเอียดและภาพประกอบ ดังนี้

๑. การใช้งานระบบ

การเข้าสู่ระบบ โดยเข้าเว็บไซต์ <https://kst-register.moac.go.th/kst/> จะปรากฏหน้าจอ ดังนี้



รูป ๑.๑. Login

จากนั้นให้ทำการกรอก Username และ Password

เมื่อลงชื่อเข้าใช้งานสำเร็จ (Login) จะเข้าสู่หน้า Dashboard จะประกอบด้วย

- ☐ มุมบนขวา คือ ส่วนจัดการข้อมูลผู้ใช้และออกจากระบบ
- ☐ ด้านซ้ายมือ คือ เมนูใช้งาน เพื่อไปส่วนจัดการข้อมูลต่าง ๆ
- ☐ Dashboard แสดงประวัติการเข้าใช้งาน ประกอบด้วยวันและIP ของเครือข่ายที่เข้าใช้งาน

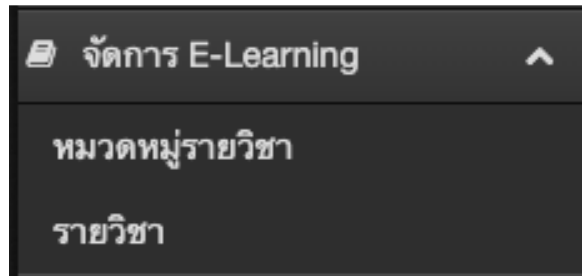


Login History		
admins	2021-05-08 17:15:44	172.68.6.145
admins	2021-05-08 16:22:58	172.68.6.143
Worawit.k	2021-05-03 22:36:36	172.68.6.35
admins	2021-05-02 17:41:44	172.68.6.125
Worawit.k	2021-05-02 17:32:28	172.68.6.35
admins	2021-05-02 17:21:08	172.68.6.145

รูป ๑.๒. Dashboard

๒. ใช้งานระบบ E-learning

เมื่อเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว สามารถใช้งานระบบ E-learning โดยเลือกที่เมนู “จัดการ E-learning” จากนั้นระบบจะแสดงเมนูย่อย ๒ เมนู ดังภาพ



รูป ๒.๑. เมนูจัดการ E-learning

๒.๑. หมวดหมู่รายวิชา

เมนูหมวดหมู่รายวิชา เป็นเมนูสำหรับจัดการข้อมูลเกี่ยวกับประเภทหรือกลุ่มรายวิชา เมื่อเข้ามาใช้งานระบบจะแสดงรายละเอียด ดังภาพ

หมวดหมู่รายวิชา

หน้าหลัก / หมวดหมู่รายวิชา / เพิ่ม/แก้ไข

ฟอร์มเพิ่ม/แก้ไขหมวดหมู่รายวิชา

ปุ่ม: บันทึก, ยกเลิก

ชื่อหมวดหมู่รายวิชา :

ไอคอน : Link : [Icon](#)

สถานะ :

หมวดหมู่ที่เพิ่มเข้าระบบแล้ว

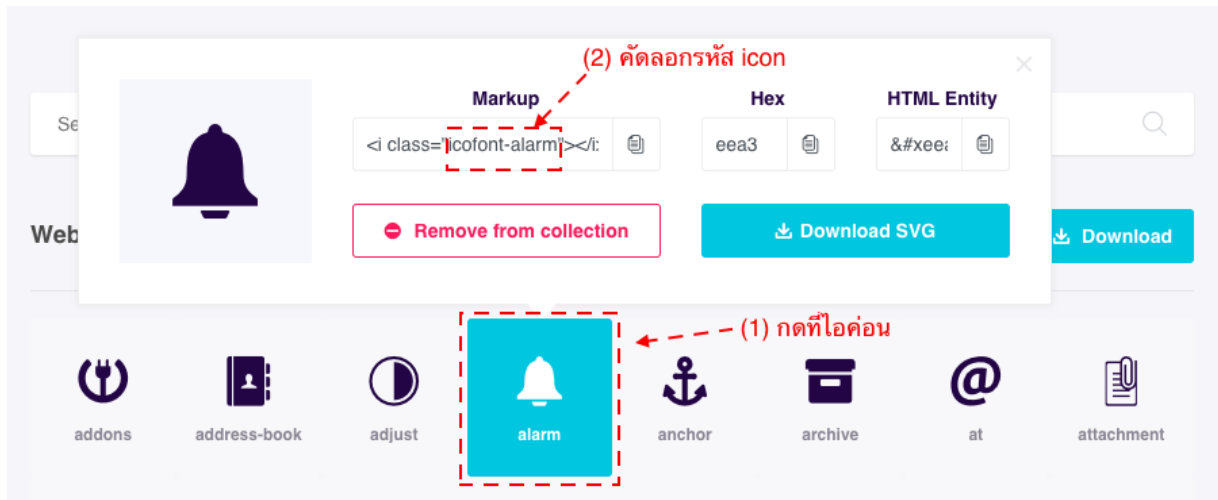
รหัส	ชื่อหมวดหมู่รายวิชา	สถานะ	โดย	เมื่อวันที่	Action
1	การศึกษาและการฝึกอบรม	✓	admins	2022-08-20 16:46:24	แก้ไข ลบ
2	อาหารและโภชนาการ	✓	admins	2022-08-20 16:48:09	แก้ไข ลบ
3	คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์	✓	admins	2022-08-20 16:48:15	แก้ไข ลบ
4	คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี	✓	admins	2022-08-20 16:49:00	แก้ไข ลบ
5	ทักษะชีวิตและการพัฒนาตนเอง	✓	admins	2022-08-20 16:49:05	แก้ไข ลบ

แก้ไข / ลบ

รูป ๒.๒. เมนูจัดการหมวดหมู่รายวิชา

การเพิ่มหมวดหมู่รายวิชาใหม่ จะต้องทำการกรอกข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

- ชื่อหมวดหมู่รายวิชา
- Icon จะเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงในหน้าเว็บที่แสดงข้อมูลรายวิชา โดยทำการกดที่ **Link : [Icon](#)** ระบบจะแสดงรายการ Icon กดที่ Icon ที่ต้องการ ระบบจะแสดง Popup ขึ้นมา จากนั้นให้ทำการคัดลอก (อักษรสีแดง) `<i class="icofont-alarm"></i>` มาใส่ในระบบ ดังภาพ



- สถานะ เป็นการกำหนดว่าจะใช้งานหมวดหมู่วิชานี้หรือไม่ โดยเลือก “ใช้งาน” หรือ “ไม่ใช้งาน”
- จากนั้นทำการกดปุ่ม **บันทึก** เพื่อบันทึกข้อมูล

บันทึก ยกเลิก

ชื่อหมวดหมู่วิชา :

ไอคอน :

Link : [Icon](#)

สถานะ :

รูป ๒.๓ การเพิ่มหมวดหมู่วิชา

การแก้ไขหมวดหมู่วิชา ให้ทำการกดสัญลักษณ์ดินสอ(ดังภาพ) และทำการกรอกข้อมูลเช่นเดียวกับการเพิ่ม

รหัส	ชื่อหมวดหมู่วิชา	สถานะ	โดย	เมื่อวันที่	Action
1	การศึกษาและการฝึกอบรม	✓	admins	2022-08-20 16:46:24	
2	อาหารและโภชนาการ	✓	admins	2022-08-20 16:48:09	
3	คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์	✓	admins	2022-08-20 16:48:15	

รูป ๒.๔ การแก้ไขหมวดหมู่วิชา

๒.๒. รายวิชา

เมนูรายวิชา เป็นเมนูจัดการรายวิชา โดยแต่ละรายวิชาจะต้องกำหนดหมวดหมู่รายวิชา เมื่อใช้งานเมนู ระบบจะแสดงรายละเอียด ดังภาพ

จัดการรายวิชาทั้งหมด

หน้าหลัก / จัดการรายวิชา / เพิ่ม/แก้ไข รายวิชาทั้งหมด

รายวิชาทั้งหมด

การศึกษาและการฝึกอบรม

อาหารและโภชนาการ

คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์

คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี

ทักษะชีวิตและการพัฒนาตนเอง

ธุรกิจและการบริหารจัดการ

ภาษาและการสื่อสาร

วิศวกรรมและสถาปัตยกรรม

ศิลปวัฒนธรรมและศาสนา

สังคม การเมืองการปกครอง

สุขภาพและการแพทย์

เกษตรและสิ่งแวดล้อม

อื่นๆ

หมวดหมู่รายวิชา

บันทึก

ยกเลิก

ภาพประกอบ :

Choose file

Size : 378x225 px. Support file : JPG, PNG, GIF only!!

ชื่อรายวิชา(ภาษาไทย) *

ชื่อรายวิชา(ภาษาอังกฤษ)

ชื่อสถาบันผู้พัฒนาหลักสูตร

ลิงค์หลักสูตร *

หมวดหมู่รายวิชา

สถานะ

ฟอร์มเพิ่ม/แก้ไข รายวิชา

รายวิชาที่เพิ่มในระบบแล้ว

รหัส	ชื่อรายวิชา(TH)	ชื่อรายวิชา(EN)	หมวดหมู่รายวิชา	สถานะ	โดย	เมื่อวันที่	Action
1	ภาวะผู้นำกับความรับผิดชอบต่อหน้าที่	Leadership and Responsibility	การศึกษาและการฝึกอบรม	✓	admins	2022-08-22 16:57:16	✕
2	การเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงที่มีประสิทธิภาพ	Effective Change Agent	การศึกษาและการฝึกอบรม	✓	admins	2022-08-22 17:00:57	✕
3	ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง ในศตวรรษที่ 21	The change of leadership in the 21st century	การศึกษาและการฝึกอบรม	✓	admins	2022-08-22 17:03:20	✕
4	อาหารสำหรับผู้สูงอายุ	Food for Elders	อาหารและโภชนาการ	✓	admins	2022-08-20 18:29:43	✕
5	การบริหารความเสี่ยงดิจิทัล	Digital Risk Management	การศึกษาและการฝึกอบรม	✓	admins	2022-08-22 17:05:53	✕

รูป ๒.๔. เมนูจัดการรายวิชา

สำหรับการเพิ่มข้อมูลรายวิชา จะต้องกรอกข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

- แบนภาพหลักสูตร โดยขนาดภาพ : ๓๗๘x๒๒๕ px. และรองรับไฟล์ : JPG, PNG, GIF เท่านั้น!!
- ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย)
- ชื่อรายวิชา (ภาษาอังกฤษ)
- ชื่อสถาบันผู้พัฒนาหลักสูตร อาจจะเป็นชื่อสถาบัน, มหาวิทยาลัย หรือชื่อผู้พัฒนาหลักสูตร
- ลิงก์หลักสูตร เป็นลิงก์ที่จะให้ผู้สนใจกดเข้าไปเพื่อเรียน

- หมวดหมู่รายวิชา เป็นการกำหนดว่ารายวิชานี้จัดอยู่ในหมวดใด
- สถานะ เป็นการกำหนดว่าจะใช้งานหมวดหมู่วิชาหรือไม่ โดยเลือก “ใช้งาน” หรือ “ไม่ใช้งาน”
- จากนั้นทำการกดปุ่ม  **บันทึก** เพื่อบันทึกข้อมูล




ภาพประกอบ :



รายชื่อ
ภาวะผู้นำกับความรับผิดชอบต่อหน้าที่

ผศ.ดร.ชนันชน บอนนาค

Choose file

Size : 378x225 px. Support file : JPG, PNG, GIF only!!

ชื่อรายวิชา(ภาษาไทย) *

ชื่อรายวิชา(ภาษาอังกฤษ)

ชื่อสถาบันผู้พัฒนาหลักสูตร

ลิงค์หลักสูตร *

หมวดหมู่รายวิชา

สถานะ

ภาวะผู้นำกับความรับผิดชอบต่อหน้าที่

Leadership and Responsibility

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร

<https://ims.thaimooc.org/courses/course-v1:OCSC+OCSC004+2019/about>

การศึกษาและการฝึกอบรม

ใช้งาน

รูป ๒.๕. การเพิ่มรายวิชา

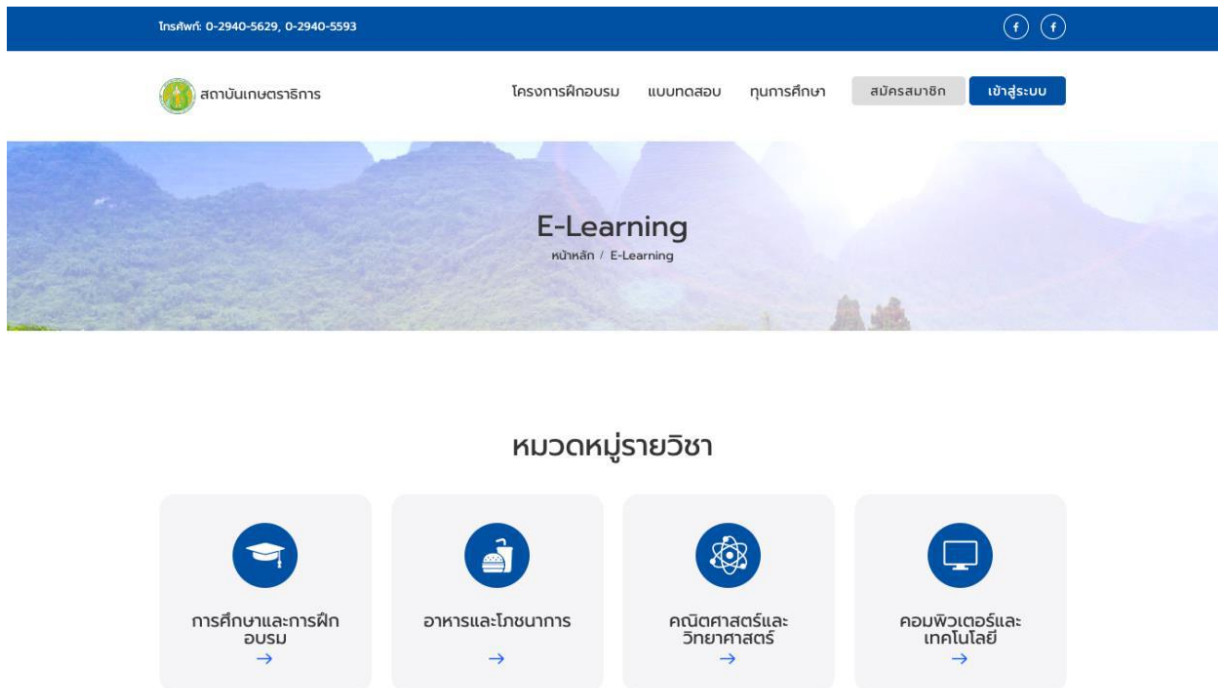
สำหรับการแก้ไขข้อมูลรายวิชา ให้ทำการกดสัญลักษณ์ดินสอ(ดัดภาพ) และทำการกรอกข้อมูลเช่นเดียวกับการเพิ่ม

รหัส	ชื่อรายวิชา(TH)	ชื่อรายวิชา(EN)	หมวดหมู่รายวิชา	สถานะ	โดย	เมื่อวันที่	Action
1	ภาวะผู้นำกับความรับผิดชอบต่อหน้าที่	Leadership and Responsibility	การศึกษาและการฝึกอบรม	✓	admins	2022-08-22 16:57:16	
2	การเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงที่มีประสิทธิภาพ	Effective Change Agent	การศึกษาและการฝึกอบรม	✓	admins	2022-08-22 17:00:57	

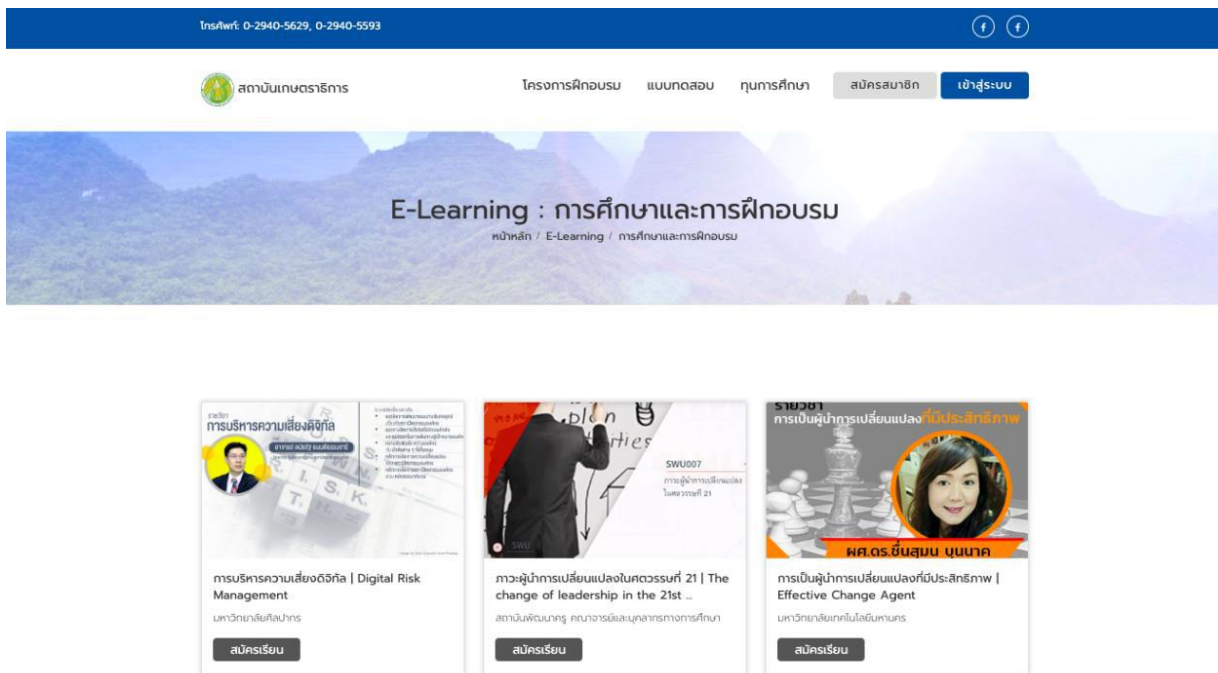
รูป ๒.๖. การแก้ไขรายวิชา

๓. การแสดงข้อมูล E-learning หน้าเว็บไซต์

การแสดงผลข้อมูล E-learning สามารถเข้าใช้ได้ ที่ <https://kst-register.moac.go.th/e-learning> โดยระบบจะแสดงรายการหมวดหมู่รายวิชา เมื่อกดเข้าไปที่หมวดหมู่รายวิชา ระบบก็จะแสดงข้อมูลรายวิชาที่อยู่ในหมวดหมู่นั้น ดังภาพ

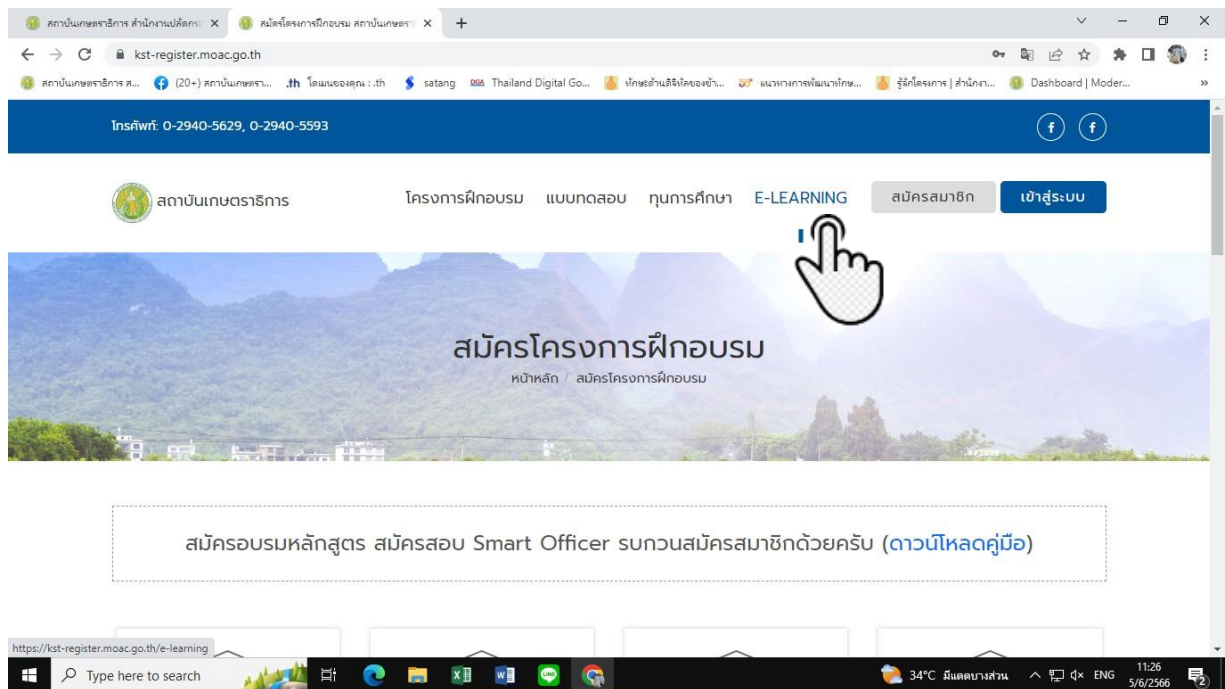


รูป ๓.๑. การแสดงผลหมวดหมู่รายวิชาหน้าเว็บไซต์

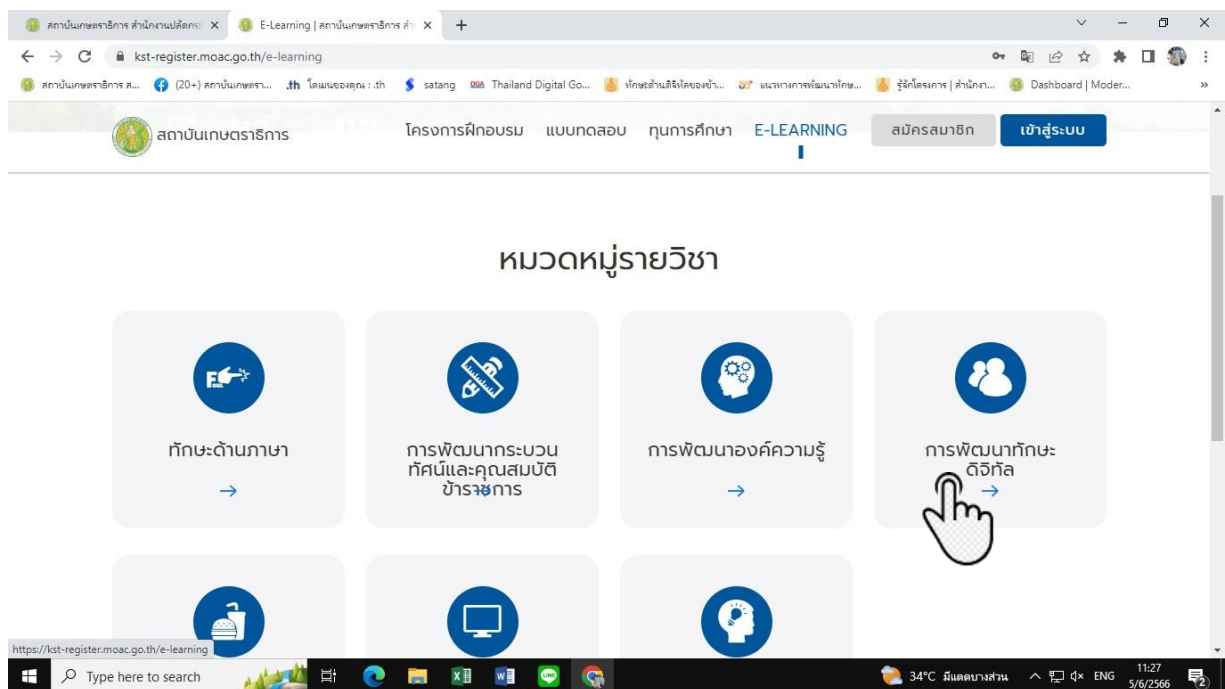


รูป ๓.๒ การแสดงผลรายวิชาหน้าเว็บไซต์

๖.๓.๒ ขั้นตอนการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ จากสื่อ (E-learning)



https://kst-register.moac.go.th/e-learning



เลือกหัวข้อทักษะจากหมวดหมู่รายวิชา เพื่อเข้าสู่รายวิชาจากเว็บไซต์หน่วยงานที่รวบรวมมาให้

kst-register.moac.go.th/e-learning/course-17

สถาบันเทคโนโลยีการสัตวแพทย์

โครงการฝึกอบรม แบบทดสอบ การศึกษา E-LEARNING สมาชิก ออกจากระบบ

E-Learning : การพัฒนาทักษะดิจิทัล

หน้าหลัก / E-Learning / การพัฒนาทักษะดิจิทัล

nggddfd2016 |

แนวทางการปฏิบัติและมารยาทต่าง ๆ ในสังคมดิจิทัล | Digital Code of Merit

ความมั่นคงปลอดภัยทางดิจิทัล | Digital Security

OCSC Learning Space

learningportal.ocsc.go.th/learningspace/courses/1014

ค้นหา

หน้าหลัก เข้าเรียน ช่วยเหลือ เข้าสู่ระบบ

Digital Code of Merit

DS04

ทักษะดิจิทัล

เป้าหมายการเรียนรู้

- เพื่อให้เรียนรู้ความหมายของจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
- เพื่อให้เรียนรู้การเข้าถึงข้อมูล Data Accessibility
- เพื่อให้เรียนรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์
- เพื่อให้เรียนรู้เกี่ยวกับแนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette)

วิธีการประเมินผล

ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้มากกว่า 60%

วิทยากร

- บุคลากรภาครัฐ
- บุคคลทั่วไป



เลือกหัวข้อรายวิชาแล้วระบบจะดำเนินการส่งลิงก์ไปสู่หน่วยงานที่จัดทำหลักสูตร ให้เข้าระบบจากการสมัครเรียนตามขั้นตอนของเว็บไซต์หน่วยงานที่ให้บริการ

๗. มาตรฐานคุณภาพงาน

เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน หรือผู้ที่ได้รับมอบหมายให้ดำเนินการ สามารถจัดทำสื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ ให้มีความทันสมัยเข้าถึงกลุ่มบุคลากรเป้าหมายได้ง่าย มีคอนเทนต์ที่มีคุณภาพ น่าสนใจ และมีความหลากหลาย ง่ายต่อการค้นหา ใช้งานง่าย ประหยัดเวลา โดยไม่มีค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรมพัฒนาตนเอง เพื่อเป็นช่องทางสำหรับให้บริการในการพัฒนาความรู้ พัฒนาสมรรถนะ แก่บุคลากรกระทรวงเกษตรและสหกรณ์ ในการเพิ่มทักษะสมรรถนะในการทำงานได้ตามวัตถุประสงค์ของงาน

๘. ระบบติดตามประเมินผล

ติดตามประเมินผล โดยสอบถามปัญหาอุปสรรค ข้อเสนอแนะ จากผู้ให้บริการในการปรับปรุงพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ ให้เนื้อหาหลักสูตรที่จะใช้พัฒนาให้ได้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด

๙. เอกสารอ้างอิง

- ๙.๑ พระราชบัญญัติเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร พ.ศ. ๒๕๔๐
- ๙.๒ พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ฉบับที่ ๔) พ.ศ. ๒๕๖๒
- ๙.๓ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๐
- ๙.๔ ประกาศกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมเรื่อง หลักเกณฑ์การเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการ พ.ศ. ๒๕๖๔

๙.๕ ประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง แนวนโยบายและแนวปฏิบัติในการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ของหน่วยงานของรัฐ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๖

๙.๖ เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการในการจัดทำหรือแปลงเอกสารและข้อความให้อยู่ในรูปของ ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. ๒๕๕๓

๙.๗ พ.ร.บ. คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒

๙.๘ พ.ร.บ. การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. ๒๕๖๒

๙.๙ พระราชบัญญัติการปฏิบัติราชการทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. ๒๕๖๕

๙.๑๐ <https://www.gotoknow.org/posts/๔๖๘๗๙> สื่อการเรียนรู้

๙.๑๑ he๐๒.tci-thaijo.org การเรียนการสอนแบบออนไลน์

๙.๑๒ <https://๑stcraft.com/website-application-vs-general-website/> Web application คืออะไร? ต่างจากเว็บไซต์ทั่วไปอย่างไร?

๙.๑๓ <https://www.thaibusinesssearch.com/studying/e-learning/> e-Learning คืออะไร? มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนอย่างไร?

๙.๑๔ <https://www.mindphp.com/> Youtube (ยูทูบ) คืออะไร

๙.๑๖ <https://th.wikipedia.org/wiki/เทคโนโลยีสารสนเทศ> คือ

๙.๑๗ <https://www.๑belief.com/article/website/> ความหมายของเว็บไซต์และองค์ประกอบต่าง ๆ

๑๐. แบบฟอร์มที่ใช้

-