

หลักสูตร การใช้แอปและทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดเพื่อการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน

ชื่อหลักสูตร	การใช้แอปและทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดเพื่อการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน
ระยะเวลาการอบรม	วันที่ 19-20 และ 26-27 สิงหาคม 2560 (เป็นค่ายพักแรม 4 วัน 4 คืน)
สถานที่	จัดและพักแรมที่เคอูโฮม และกิจกรรมค่ายที่ สำนักบริการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน กรุงเทพฯ 10900
วิธีการอบรม	อบรมพร้อมฝึกปฏิบัติด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์
วัตถุประสงค์หลักสูตร	<p>การอบรมครูในเรื่องการใช้แอป โปรแกรม และทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อการเรียนการสอนนักเรียน โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ที่เข้าอบรมได้เรียนรู้ แนวคิด การสร้างสรรค์ การประยุกต์โปรแกรม แอป สื่อแบบ OER Open Education Resource ให้เกิดประโยชน์ โดยหวังว่าผู้ที่ผ่านการเข้าค่ายทุกคน จะเป็นคนที่สามารถดำเนินประยุกต์ใช้สื่อ OER โปรแกรม แอปบนโมบาย แท็บเล็ต เพื่อใช้ในด้านกรเรียนการสอนในโรงเรียน</p> <p>สำหรับหลักสูตรการอบรมการใช้แอปและทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน ในครั้งนี้เป็นการดำเนินงานภายใต้กรอบความต้องการของ กระทรวงศึกษา ตามแนวคิด หลักการ ที่ต้องการพัฒนาครูให้มีทักษะ มีประสบการณ์ในเรื่องกระบวนการ เพื่อจัดกิจกรรมบูรณาการเรียนการสอน ด้วยการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ใช้แอป บนโมบาย ใช้โปรแกรม สื่อ OER ฯลฯ เพื่อให้ครูที่เข้าอบรมได้มีประสบการณ์สนุกกับกิจกรรมและเสริมสร้างทักษะกระบวนการต่างๆ ทางด้านการเรียนรู้ โดยใช้แอป โปรแกรม สื่อ และใช้เวลาการเรียนรู้แบบหลากหลายมิติ ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมการใช้ความรู้ จะเป็นกลไกสนับสนุนการจัดการศึกษาในโรงเรียน ที่มีเป้าหมายให้เกิดการพัฒนากิจกรรมเพื่อเยาวชนที่ยั่งยืนและต่อเนื่อง</p> <p>จุดมุ่งหมายการจัดกิจกรรมอบรมสำหรับครู โดยใช้ OER Open Education Resource เป็นการนำเสนอวิธีการ หาเครื่องมือสมัยใหม่ทางเทคโนโลยี มาใช้ช่วยในการเรียนการสอน ในห้องเรียน ช่วยการเรียนรู้ของเด็กนักเรียน โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีที่โรงเรียนส่วนใหญ่มีความพร้อมที่จะใช้ได้ เป็นเทคโนโลยีที่ใช้ได้ตั้งแต่ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ในโรงเรียน</p> <p>รูปแบบกิจกรรมเน้นให้ครูได้ทำการทดลองและปฏิบัติ โดยใช้สมาร์ท โฟนของครูเอง ช่วย พร้อมอุปกรณ์ที่จำเป็นจากสำนักบริการคอมพิวเตอร์ การเรียนรู้เน้นการบูรณาการความรู้จากศาสตร์หลายศาสตร์ เพื่อใช้ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อสร้างแนวคิด การประยุกต์ใช้ในห้องเรียน โดยกิจกรรมการเรียนการสอนในการอบรมนี้เน้นการเรียนรู้และบรรยากาศต่างๆ ที่เอื้อต่อการใช้งานเทคโนโลยี เพื่อให้ครูผู้เข้ารับการอบรมได้ ประโยชน์ เห็นความสำคัญของ OER ซึ่งกิจกรรมภาคปฏิบัติการใช้โปรแกรมและสื่อต่างๆ ภายในการอบรมแห่งนี้ เน้นการนำไปใช้ได้จริง กิจกรรมในค่ายประกอบด้วยกิจกรรมทางวิชาการ การทดลอง การปฏิบัติ และกิจกรรมเกมนันทนาการ</p> <p>กิจกรรมวิชาการ เป็นกิจกรรมหลักในค่ายฯ ที่ใช้ห้องปฏิบัติการ ใช้สมาร์ทโฟนของครู ใช้เครือข่ายและเครื่องคอมพิวเตอร์จากสำนักบริการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัย</p>

	<p>เกษตรศาสตร์ และเป็นกิจกรรมที่ใช้ระยะเวลามากที่สุด ประกอบด้วยการใช้กิจกรรมที่หลากหลายในการพัฒนา ตั้งแต่ การเข้าใจพื้นฐาน การแสวงหา โปรแกรม หรือ แอปที่ต้องการใช้บนสมาร์ตโฟน การเรียกใช้ OER การเลือกสื่อ การใช้ให้เกิดประโยชน์ บูรณาการความรู้ มาใช้ให้เกิดประโยชน์</p> <p>กิจกรรมนันทนาการและสันทนาการ เป็นกิจกรรมผ่อนคลายจากการทำกิจกรรมวิชาการที่ต้องใช้ทักษะความคิดอย่างมาก ทางค่ายได้จัดให้มีกิจกรรมนันทนาการและสันทนาการ รวมไปถึงการฝึกทักษะชีวิต การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ อย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบเพื่อเสริมสร้างความคิด และแนวคิดในการต่อยอดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียน ก่อให้เกิดการผ่อนคลายทั้งทางด้านอารมณ์และจิตใจ และสามารถนำไปใช้ในโรงเรียนได้</p>
ดัชนีชี้วัดความสำเร็จ	<p>ครูที่เข้าอบรมสามารถใช้ประยุกต์ใช้โปรแกรมแอป สื่อแบบ OER Open Education Resource ให้เกิดประโยชน์ และจะเป็นคนที่สามารถดำเนินประยุกต์ใช้สื่อ OER โปรแกรมแอปบนโมบาย แท็บเล็ต เพื่อใช้ในด้านการเรียนการสอนในโรงเรียน</p>
กลุ่มเป้าหมายและคุณสมบัติผู้เข้าอบรม	<p>เป็นครูทุกสาขาวิชา ทุกระดับ</p>
ผลลัพธ์ที่จะได้รับ (Output)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เข้าค่ายได้มีประสบการณ์และทักษะที่จำเป็น ในการค้นหา แอป โปรแกรม สื่อ เพื่อการเรียนการสอน เข้าใจหลักการ OER การใช้ OER ในเรื่องการ บูรณาการการเรียนการสอนในห้องเรียน 2. ผู้ร่วมการอบรมทั้งหมดได้แนวคิดทางด้านการเรียนการสอนตามแบบ Cyber Physical model เพื่อให้เห็นรูปแบบการสร้างงานนวัตกรรมออนไลน์ได้ในอนาคต 3. สร้างสรรค์ให้สามารถการเรียนแบบ Online เช่น MOOC, SPOC พร้อมการเรียนแบบออนไลน์ การทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ และสามารถดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข
ผลกระทบ (Outcome)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ได้ตัวอย่างการใช้แอป โปรแกรม สื่อ ที่ใช้ในห้องเรียน เพื่อเป็นตัวอย่างให้มีการเรียนการสอนในบรรยากาศที่ใช้สมาร์ตโฟน การเรียนการสอนแบบใช้ OER โดยเน้นให้เกิดทางเลือกในเรื่องการเรียนการสอน ตัวอย่างการเรียนการสอนออนไลน์โดยใช้เครื่องมือบนคลาวด์ 2. ช่วยกระตุ้นให้เกิดการตื่นตัวในเรื่อง OER การพัฒนาทักษะทางด้านสื่อและโปรแกรมบนสมาร์ตโฟน เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง การจัดกิจกรรมที่ลงมือทำ ได้คิด แก้ปัญหา โดยเป็นต้นแบบในการเรียนการสอนให้กับโรงเรียนและสถาบันต่างๆ
โปรแกรมที่ใช้ในการอบรม	<p>Web Browser</p>

<p>เนื้อหาหลักสูตร (ประเด็น สาระของหลักสูตร)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● หลักการOER การใช้ OER การเลือกสื่อ โปรแกรม ● การทำกิจกรรมโครงการการเรียนรู้ในห้องเรียนโดยใช้เครื่องมือแบบ OER เช่น เครื่องมือช่วยเขียนกราฟ เขียน Mindmap เขียนไดอะแกรมบนคลาวด์ ● การใช้ Infographic ● พื้นฐานการจัดการห้องเรียนดิจิทัล ● การใช้ กูเกิ้ลแอปบนคลาวด์ เพื่อการจัดการเรียนการสอน ● ทำกิจกรรมโครงการ จากการใช้ กูเกิ้ลแอปต่างๆ ● การใช้แอป และโปรแกรมช่วยการเรียนการสอนทางด้านคณิตศาสตร์ ● โปรแกรมช่วยคำนวณทางคณิตศาสตร์ สถิติ ● โปรแกรมทางวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ● โปรแกรมห้องฟ้าจำลอง ● การใช้แอป และโปรแกรม สื่อ ช่วยในเรื่อง การสอนภาษาอังกฤษ ● โปรแกรมพจนานุกรม และดิกชันนารี แบบต่างๆ ● โปรแกรมช่วยฝึกออกเสียง ช่วยการฟังออกแบบกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอนในโรงเรียน ● การออกแบบห้องเรียนดิจิทัล การทำกิจกรรมจากคิวบิกครีเอทีฟ ● การใช้ ห้องเรียนทางไกล การออนไลน์ ● ระบบการเรียน แบบ MOOC Massively Open Online Course ● SPOC Small Private Online Course การใช้สื่อ การสร้าง Courseware ● การสร้างเนื้อหาแบบต่างๆ การสร้างความรู้ ● การทดลองทำกิจกรรมโครงการ ● การนำเสนอโครงการ ● การประเมินผลการอบรม
<p>จำนวนผู้เข้าอบรม</p>	<p>60 คน</p>
<p>ค่าลงทะเบียน</p>	<p>10,000 บาท (รวมค่าอาหาร ที่พัก (เคยูโฮม ม.เกษตรศาสตร์) เอกสารประกอบการอบรม วัสดุอุปกรณ์ การศึกษา)</p>
<p>วิธีการประเมินผล การอบรม</p>	<p>แบบทดสอบ Online และกิจกรรมในแต่ละช่วงเวลา</p>
<p>วิทยากร</p>	<p>รศ.ยีน ภู่วรรณ และคณะวิทยากรจากสำนักบริการคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์</p>

*** ขอสงวนสิทธิ์ในการปิดหลักสูตร หากผู้เข้าอบรมไม่ครบจำนวนตามที่กำหนดไว้ ***