

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

หลักสูตร “การผลิตสื่อการเรียนรู้อัลติมีเดียด้วยโปรแกรม LectureMAKER”

สำหรับครู-อาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา

1. ชื่อโครงการ

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร “การผลิตสื่อการเรียนรู้อัลติมีเดียด้วยโปรแกรม LectureMAKER”
สำหรับครู-อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความเข้าใจเกี่ยวกับผลิตสื่อการเรียนรู้อัลติมีเดียด้วยโปรแกรม LectureMAKER
- 2.2 เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการอบรมเชิงปฏิบัติการไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่ออัลติมีเดียด้วยโปรแกรม LectureMAKER
- 2.3 เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถสร้างสื่ออัลติมีเดียด้วยโปรแกรม LectureMAKER ได้
- 2.4 เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมมีทัศนคติที่ดีในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้อัลติมีเดียที่ทันสมัยสู่การพัฒนาผู้เรียนอย่างแท้จริง

3. คุณสมบัติของผู้เข้ารับการฝึกอบรม

เป็นครู-อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา จากหน่วยงานทางด้านการศึกษาของภาครัฐ หรือภาคเอกชนในทุกระดับการศึกษา

4. หลักสูตรฝึกอบรม

- 4.1 แนะนำโปรแกรม LectureMAKER
- 4.2 พื้นฐานการใช้งานโปรแกรม
- 4.3 การใช้งานโปรแกรมเพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้อัลติมีเดีย
- 4.4 สไลด์ วัตถุบนสไลด์ และการสร้างวัตถุพื้นฐาน
- 4.5 นำเข้าข้อมูลอัลติมีเดีย (วิดีโอ เสียง และแอนิเมชัน)
- 4.6 นำเข้าข้อมูลไฟล์เอกสารต่างๆ (ไฟล์นำเสนอ เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ และเว็บเพจ)
- 4.7 สร้างและแก้ไขข้อมูลอัลติมีเดียประเภทวิดีโอและเสียงด้วยตนเอง
- 4.8 สร้างสื่อปฏิสัมพันธ์
- 4.9 การสร้างแบบทดสอบ
- 4.10 สื่อการเรียนรู้อัลติมีเดียวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์
- 4.11 สื่อการเรียนรู้อัลติมีเดียจากไฟล์ข้อมูล (กระดานอิเล็กทรอนิกส์ และการชิงโครโนเซชัน)
- 4.12 การบันทึกไฟล์งานในรูปแบบต่างๆ

5. ระยะเวลาฝึกอบรม

หลักสูตร : การผลิตสื่อการเรียนรู้อัลติมีเดียด้วยโปรแกรม LectureMAKER
สำหรับครู-อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ระยะเวลา 2 วัน

6. สถานที่ฝึกอบรม

ศูนย์เทคโนโลยีและเครือข่ายเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

7. วิทยากร

วิทยากร และวิทยากรผู้ช่วยจากบริษัท ซอร์ส เติมนิ่ง ซิสเต็ม (ประเทศไทย) จำกัด โดยจะมี
ผู้ทำหน้าที่วิทยากรจำนวน 1 คน และวิทยากรผู้ช่วย จำนวน 2 คน ต่อ 1 ห้อง (30 คน: 1 ห้อง)

8. วิธีการฝึกอบรม

ใช้การสาธิต การบรรยาย การยกตัวอย่าง การอภิปราย และการฝึกสร้างชิ้นงานหรือสื่อแบบมัลติมีเดีย
LectureMAKER

9. การประเมินผล

9.1 ผู้เข้ารับการอบรมกรอกแบบประเมินโครงการอบรมหลังจากสิ้นสุดการอบรม

9.2 วิทยากร และผู้ช่วยวิทยากรใช้วิธีการสังเกตผู้เข้าร่วมอบรมขณะฝึกอบรม เพื่อประเมิน
การเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมการอบรม

10. การผ่านการฝึกอบรม

ผู้เข้าร่วมการอบรมที่มีระยะเวลาเข้าอบรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 และได้ส่งผลงานการฝึกปฏิบัติ
(Assignment) ตามที่วิทยากรกำหนด จึงจะได้รับการรับรองการผ่านการฝึกอบรม

11. ค่าใช้จ่ายและสิทธิประโยชน์ที่ได้รับ

11.1 ค่าใช้จ่าย

- เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ (ไม่ขอรับโปรแกรมลิขสิทธิ์ License) 2,800.00 บาท / คน
- เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ (ขอรับโปรแกรมลิขสิทธิ์ License ใช้งาน 1 ปี) 5,900.00 บาท / คน
- เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ (ขอรับโปรแกรมลิขสิทธิ์ License) 9,900.00 บาท / คน

11.2 สิทธิประโยชน์ที่ได้รับ

- โปรแกรมลิขสิทธิ์ License 1 License
- ชุดคู่มือการใช้งาน และซีดีรอม 1 ชุด
- ประกาศนียบัตรผ่านการอบรม 1 ใบ
- เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ 2 วัน
- อาหารว่างและเครื่องดื่ม 2 มื้อ / วัน
- อาหารกลางวัน 1 มื้อ / วัน
- บริการหลังการขาย Free! (ติดต่อสอบถามหรือรับคำแนะนำการใช้งานโปรแกรม)

หมายเหตุ รายละเอียดค่าใช้จ่ายดังกล่าว เป็นค่าจัดอบรมสำหรับ 30 คน: 1 ห้อง: 1 หลักสูตร

12. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 ผู้เข้ารับการอบรมได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการผลิตสื่อการเรียนรู้อัลติมีเดียด้วยโปรแกรม
LectureMAKER รวมทั้งการใช้โปรแกรม และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการผลิตได้ด้วยตนเอง

12.2 ผู้เข้ารับการอบรมได้เพิ่มทักษะความชำนาญเกี่ยวกับการผลิตสื่อการเรียนรู้อัลติมีเดียด้วย
โปรแกรม LectureMAKER ได้อย่างมีประสิทธิภาพ