

โมดูลการเรียนรู้

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ รหัสวิชา 30001-1003

ผู้จัดทำ

นางนันทารัตน์ ทองธวัช

วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์สาขาวิชา

เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

รหัสวิชา...30001-1003.....ชื่อวิชา...เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลในอาชีพ.....

ทฤษฎี...2....ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ...2....ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม ...4.... ชั่วโมง จำนวน.....3.....หน่วยกิต

อ้างอิงมาตรฐาน

มาตรฐานสนับสนุนการทำงานด้านการใช้ดิจิทัล ระดับ 3

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์ สร้างสื่อดิจิทัล ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในงานอาชีพ และมีความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

เพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล
2. มีทักษะการใช้โปรแกรมทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์
3. มีคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ และตระหนักถึงการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล
4. มีความสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนในอาชีพ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลตามหลักการ
2. ใช้โปรแกรมทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์
3. วิเคราะห์กรณีศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลเชื่อมโยงอาชีพ
4. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลตามสถานการณ์ในอาชีพ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้งาน คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีดิจิทัล อินเทอร์เน็ต โปรแกรมประมวลผลคำ โปรแกรมตารางคำนวณ โปรแกรมนำเสนอ โปรแกรมทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบ คลาวด์ โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล เทคโนโลยีเก็บข้อมูล (Block Chain) โปรแกรม ระบบอัตโนมัติ สำหรับ การวิเคราะห์ข้อมูล การทำธุรกรรมการเงินดิจิทัล สกุลเงินดิจิทัลหรือคริปโทเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่องานอาชีพ การใช้งานดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย และ การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล

โมดูลการเรียนรู้

รหัสวิชา 30001-1003 ชื่อวิชา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ

ทฤษฎี 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม ...4.... ชั่วโมง จำนวน 3 หน่วยกิต

ที่	ชื่อโมดูล	เวลาเรียน (ชม.)			หมายเหตุ
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม	
1	พื้นฐานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในยุคดิจิทัล	2	2	4	
2	โปรแกรมสำนักงานและการทำงานร่วมกันบนคลาวด์	4	6	10	
3	การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอ	4	4	8	
4	เทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain) และการวิเคราะห์ข้อมูล	6	4	10	
5	การเงินดิจิทัล (Digital Finance & Cryptocurrency)	4	4	8	
6	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในงานอาชีพ	4	4	8	
7	ความมั่นคงปลอดภัยและการเป็นพลเมืองดิจิทัล	4	4	8	
	ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้	2	2	4	
รวม		30	30	60	

โมดูลการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอ

เวลาเรียน 8 ชั่วโมง (ทฤษฎี 4 ชั่วโมง, ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง)

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ความรู้+ทักษะ+จิตพิสัย=การประยุกต์ใช้)

ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลและ AI ในการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อนำเสนอ เช่น Pitch Deck หรือ อินโฟกราฟิก ที่มีความสวยงามตามหลักศิลปะ สื่อสารเนื้อหาได้ตรงจุดประสงค์ ถูกต้องตามกฎหมายลิขสิทธิ์ และสามารถนำผลงานนั้นไปใช้ประกอบการนำเสนอเพื่อต่อยอดในสายอาชีพได้อย่างเป็นมืออาชีพ

2. อ้างอิงมาตรฐาน (ถ้ามี)

มาตรฐานสนับสนุนการทำงานด้านการใช้ดิจิทัล ระดับ 3

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์บนระบบคลาวด์ สร้างสื่อดิจิทัล ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในงานอาชีพ และมีความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล

3. สมรรถนะประจำโมดูล

- สามารถวิเคราะห์ข้อมูล ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI ในการระดมสมอง และวางโครงเรื่อง (Storyboarding) เพื่อแปลงข้อมูลที่ซับซ้อนให้กลายเป็นลำดับการนำเสนอที่เข้าใจง่าย มีตรรกะ และน่าติดตาม
- สามารถเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัล (เช่น Canva) ในการออกแบบสไลด์หรืออินโฟกราฟิก โดยประยุกต์ใช้หลักการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ (C.R.A.P) การใช้สี และฟอนต์ได้อย่างสวยงาม ดึงดูดความสนใจ และเคร่งครัดต่อการใช้ทรัพยากรที่ถูกต้องตามหลักลิขสิทธิ์ (Creative Commons)
- สามารถบูรณาการสื่อดิจิทัลที่สร้างขึ้นเข้ากับทักษะการพูดนำเสนอ (Pitching) หน้าชั้นเรียนหรือในที่ประชุมได้อย่างมั่นใจ ควบคุมเวลาได้เหมาะสม และเปิดรับข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาตนเอง

4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.1 พุทธิพิสัย

- อธิบายหลักการออกแบบสื่อทัศนศิลป์พื้นฐาน (C.R.A.P, ทฤษฎีสี, การใช้ฟอนต์) ได้อย่างถูกต้อง
- สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storytelling) สำหรับการนำเสนอที่น่าติดตามและตรงประเด็น
- ระบุข้อจำกัดทางลิขสิทธิ์ดิจิทัลและหลักเกณฑ์การใช้งานทรัพยากรแบบ Creative Commons (CC) ได้

4.2 ทักษะพิสัย

- ใช้งานเทคโนโลยี AI (เช่น Prompt เบื้องต้น) เพื่อช่วยระดมสมองและร่างโครงเรื่อง (Storyboarding) ได้อย่างรวดเร็ว
- ใช้งานเครื่องมือสร้างสื่อดิจิทัล (เช่น Canva) ในการออกแบบ จัดวางภาพ กราฟิก และข้อความ ได้ตามหลักการออกแบบ
- นำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน (Pitching) โดยควบคุมเวลาและใช้สื่อประกอบจังหวะการพูดได้อย่างเหมาะสม

4.3 จิตพิสัย

- เคารพทรัพย์สินทางปัญญา โดยเลือกใช้เฉพาะรูปภาพและทรัพยากรที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์เท่านั้น
- เปิดใจรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback) จากเพื่อนและผู้สอน เพื่อนำมาพัฒนาผลงานของตนเอง
- มีความมั่นใจและกล้าแสดงออกในการสื่อสารแนวคิดของตนเองผ่านสื่อดิจิทัล

4.4 การประยุกต์ใช้

- ใช้งานฟีเจอร์ต่างๆ ของโปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล (เช่น Canva) ในการแทรกภาพ พิมพ์ข้อความ หรือปรับแต่งเทมเพลต
- ออกแบบและผลิต ชิ้นงานสื่อดิจิทัล (อินโฟกราฟิก หรือ วิดีโอสั้น) รูปแบบใหม่ของตนเองเพื่อใช้ในการนำเสนองานอาชีพ

5. สารการเรียนรู้

- หลักการออกแบบสื่อดิจิทัลเบื้องต้น (การเลือกสี, ฟอนต์, การจัดวาง Layout)
- การใช้แพลตฟอร์มออกแบบกราฟิกออนไลน์ (เช่น Canva) สำหรับทำสไลด์นำเสนอ, อินโฟกราฟิก, หรือโปสเตอร์
- การตัดต่อวิดีโอสำหรับการนำเสนอหรือการตลาดดิจิทัลเบื้องต้น (เช่น CapCut, Canva Video)
- ลิขสิทธิ์ดิจิทัลเบื้องต้น (Creative Commons) และการนำรูปภาพ/ฟอนต์ไปใช้อย่างถูกต้อง

6. รายละเอียดการเรียนรู้ประจำโมดูล

6.1 ทฤษฎี

1. หลักการออกแบบ C.R.A.P: ความต่าง (Contrast), การทำซ้ำ (Repetition), การจัดแนว (Alignment), และการจัดกลุ่ม (Proximity)
2. จริยธรรมดิจิทัล: กฎหมายลิขสิทธิ์เบื้องต้น, ความหมายของสัญญาอนุญาต Creative Commons (CC) และข้อควรระวังในการนำภาพจากอินเทอร์เน็ตมาใช้
3. I Prompting: เทคนิคการเขียนคำสั่ง (Prompt) เบื้องต้น เพื่อให้ AI (เช่น Gemini, ChatGPT) ช่วยคิดหัวข้อหรือร่างโครงร่างเนื้อหา
4. Storytelling: โครงสร้างการนำเสนอให้น่าติดตาม (เกริ่นนำดึงดูดใจ, เนื้อหากระชับ, สรุปให้จดจำ)
5. Digital Tools: แนะนำแถบเครื่องมือหลักในโปรแกรมสร้างสื่อ (เช่น Canva หรือแพลตฟอร์มอื่นที่กำหนด)

6.2 ปฏิบัติ

1. กิจกรรม "Storyboard (ร่างแผนความคิด)": ผู้เรียนรับโจทย์การนำเสนอ (เช่น สินค้า OTOP หรือแผนธุรกิจ) ใช้ AI ช่วยร่างเนื้อหา จากนั้นลงมือวาดโครงร่างสไลด์ (Storyboard) ลงบนกระดาษ ว่าแต่ละหน้าจะใส่ข้อความและรูปภาพอะไรบ้าง
2. Polishing: การใส่ลูกเล่นการเปลี่ยนหน้า (Transition) และการเคลื่อนไหว (Animation) อย่างพอดี ไม่รบกวนสายตา
3. Exporting: วิธีการบันทึกไฟล์ (Export) เป็นรูปแบบต่างๆ (.PDF, .MP4, .JPG) ให้เหมาะสมกับอุปกรณ์ที่จะใช้นำเสนอ

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

ด้านความรู้ (ทฤษฎี) เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

1. สื่อและแหล่งการเรียนรู้ ด้านความรู้ (ทฤษฎี)

- 1.1 สื่อนำเสนอของผู้สอน (Instructor's Deck):
 - สไลด์สรุปเนื้อหาทฤษฎีการออกแบบ (C.R.A.P), จิตวิทยาการใช้สี, การเลือกใช้ฟอนต์
- 1.2 เว็บไซต์อ้างอิงและคู่มือการเรียนรู้ (Reference Websites):
 - เว็บไซต์ Creative Commons (creativecommons.org) สำหรับศึกษาเงื่อนไขการใช้งานลิขสิทธิ์ประเภทต่างๆ
 - เว็บไซต์ Adobe Color (color.adobe.com) สำหรับศึกษาทฤษฎีการจับคู่สีเบื้องต้น
- 1.3 สื่อวิดีโอตัวอย่าง (Video Examples):
 - คลิปวิดีโอตัวอย่างการนำเสนอที่ทรงพลัง (เช่น คลิปจากรายการ TED Talks หรือการ Pitching แผนธุรกิจ) เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storytelling) และบุคลิกภาพในการนำเสนอ

2. สื่อและแหล่งการเรียนรู้ ด้านทักษะและการประยุกต์ใช้ (ปฏิบัติ)

- 2.1 เครื่องมือสำหรับวางแผนโครงร่าง (Storyboarding & Ideation Tools):
 - สื่อออฟไลน์: ใบงาน Storyboard (กระดาษ Grid แบ่งช่อง), กระดาษ Post-it และปากกา สำหรับการระดมสมองและวาดโครงร่างหน้าสไลด์
 - สื่อปัญญาประดิษฐ์ (AI): แพลตฟอร์ม Google Gemini หรือ ChatGPT สำหรับให้ผู้เรียนฝึกป้อนคำสั่ง (Prompt) เพื่อช่วยร่างหัวข้อย่อยและโครงเรื่อง
- 2.2 แพลตฟอร์มสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (Digital Creation Platforms):
 - Canva (แนะนำเป็นหลัก): แพลตฟอร์มออนไลน์ที่มีเทมเพลตและเครื่องมือครบวงจร
 - โปรแกรมสำนักงาน: Google Slides, Microsoft PowerPoint หรือ Apple Keynote

ด้านทักษะและการประยุกต์ใช้ (ปฏิบัติ) เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

1. สามารถออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสนับสนุนการนำเสนอโครงการหรือการสื่อสารในงานอาชีพได้อย่างเป็นมืออาชีพ ตรงตามวัตถุประสงค์ และถูกต้องตามหลักจริยธรรมดิจิทัล
2. สร้างวิดีโอแนะนำเสนอแผนธุรกิจ (Pitching) ที่ใช้ภาพประกอบถูกต้องตามลิขสิทธิ์ หรือการทำอินโฟกราฟิกสรุปรายงานที่คนทั่วไปเข้าใจได้ทันที

8. การวัดและประเมินผลประจำโมดูล

ภาคทฤษฎี (30 คะแนน)

คะแนนแบบทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน (20 คะแนน)

คะแนนความตั้งใจและการทำแบบฝึกหัดระหว่างคาบเรียนทฤษฎี (10 คะแนน)

ภาคปฏิบัติ (70 คะแนน)

คะแนนแบบประเมินทักษะการทำงานขณะออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ (40 คะแนน)

คะแนนการประเมินชิ้นงานสร้างวิดีโอนำเสนอแผนธุรกิจ (Pitching) ที่ใช้ภาพประกอบถูกต้องตามลิขสิทธิ์ (30 คะแนน)