**โครงการฝึกอบรม(เชิงปฏิบัติการ)**

**หลักสูตร การผลิตสื่อ “เกมการ์ตูน” เพื่อการศึกษาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างง่าย รุ่น 2**

**ระหว่างวันที่ 15 -16 สิงหาคม 2552**

**ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์**

**มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์**

---

## 1.หลักการและเหตุผล :

ปัจจุบันสื่อการสอนนับว่าเป็นสิ่งที่ผู้ที่มีอาชีพครู วิทยากร ผู้บรรยาย ผู้นำเสนอหรือการถ่ายทอดเทคโนโลยีต่างๆ ให้ความสำคัญเป็นอันมาก ประกอบกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอิเล็คทรอนิกส์ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการของคนในสังคมปัจจุบันได้อย่างแพร่หลาย ในวงการการศึกษา โดยเฉพาะการเรียนการสอนในโรงเรียน สื่อสมัยใหม่จึงมีบทบาทค่อนข้างสูง เช่นสื่อฉายแบบต่างๆ สื่อสิ่งพิมพ์ แต่ผู้ใช้ยังขาดประสบการณ์ที่จะผลิตสื่อเหล่านั้นให้สวยงาม ดึงดูด ความสนใจต่อผู้เรียน ผู้ฟังหรือผู้พบเห็น ด้วยความสามารถของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน จะช่วยผลิตงานกราฟิก ออกแบบ สร้างสรรงานต่างๆได้อย่างสวยงาม โดยผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้ด้านคอมพิวเตอร์เพียงเล็กน้อย ก็สามารถอบรมพัฒนาความสามารถ เป็นผู้ผลิตสื่อที่ดี ถูกหลักการ สวยงาม และน่าสนใจได้

การผลิตสื่อ เกมการ์ตูน จะช่วยให้การเรียนการสอน หรือการนำเสนอ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ฝึกการสังเกตุ สมาธิ และยังใช้เป็นสื่อที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญได้เป็นอย่างดี ดังนั้นการจัดอบรมหลักสูตรนี้จึงมุ่งเน้นเพื่อให้รู้แนวทางและสามารถปฏิบัติในการผลิตและ ใช้สื่อเกมการ์ตูน ในการเรียนการสอน ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างง่าย และยังสามารถพัฒนาเป็นผลงานวิชาการเพื่อขอปรับตำแหน่งเป็นผู้ชำนาญการพิเศษ หรือผู้เชี่ยวชาญได้

## 2.วัตถุประสงค์ในการฝึกอบรม

1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้เข้าใจหลักการและเทคนิคในการผลิตสื่อเกมการ์ตูน เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน การบรรยายหรือการนำเสนอ
2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้ฝึกปฏิบัติการทำการผลิตสื่อกราฟิก “เกมการ์ตูน” เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอน เล่านิทาน การบรรยาย หรือการนำเสนอ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างง่าย
3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้รู้และเข้าใจแนวทางพัฒนาสื่อกราฟิกเพื่อเป็นผลงานวิชาการ

**3.รูปแบบการฝึกอบรม** อบรมเชิงปฏิบัติการ

**4.คุณสมบัติของผู้เข้ารับการฝึกอบรม**

ครู อาจารย์ที่สอนระดับอนุบาล-ประถมศึกษา วิทยากร ผู้บรรยาย หรือ ผู้ผลิตสื่อให้กับหน่วยงานต่างๆ ที่มีพื้นฐานความรู้คอมพิวเตอร์ จำนวน 30 คน

**5. ระยะเวลาในการฝึกอบรม**

รุ่นที่ 1 ระหว่างวันที่ 15 - 16 สิงหาคม 2552 เวลา 9.00 - 16.00 น.

ระยะเวลาในการฝึกอบรม 2 วัน

**6. สถานที่ฝึกอบรม**

ห้องคอมพิวเตอร์ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

**7. หัวข้อการฝึกอบรม**

เนื้อหาในการฝึกอบรม ได้แก่ หลักการออกแบบสื่อกราฟิก การจัดองค์ประกอบศิลป์ เกมและการ์ตูนเกม การวาดภาพการ์ตูน ด้วยคอมพิวเตอร์ การเลือกใช้สี การตกแต่งภาพการ์ตูน การบันทึกภาพหรือข้อมูลลงแผ่นซีดี ดีวีดี การพิมพ์ภาพ โปรแกรมหลักที่ใช้คือ PowerPoint และ Photoshop

**8. วิทยากร**

| | |
|---|---|
| 1.รศ.จงกล แก่นเพิ่ม | วิทยากร |
| 2. ดร.ไพฑูรย์ ศรีฟ้า | ผู้ช่วยวิทยากร |
| 3. รศ. ดร.ณรงค์ สมพงษ์ | ผู้ช่วยวิทยากร |
| 4. รศ.ดร.สาโรช โศภีรักข์ | ผู้ช่วยวิทยากร |
| 5. ผศ.ดร.สัญชัย พัฒนสิทธิ์ | ผู้ช่วยวิทยากร |

**9. การลงทะเบียน**

-ผู้เข้ารับการฝึกอบรม เสียค่าลงทะเบียนในการเข้ารับการฝึกอบรม คนละ 3,000 บาท โดยผู้อบรมสามารถเบิกค่าลงทะเบียนได้ตามระเบียบราชการ

-ผู้ที่สนใจส่งแบบลงทะเบียนไปยัง ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900 โทร.02-5797142 ต่อ 0 แฟกซ์ 02-9428674 ภายในวันที่ 1 กรกฎาคม 2552

## 10. การประเมินผล และ การติดตามผล

- แบบสอบถามประเมินผลเมื่อสิ้นสุดการฝึกอบรม
- การสังเกตระหว่างการฝึกอบรม
- ผู้ผ่านการประเมินฯ จะได้รับวุฒิบัตร จากภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา

## 11. ดัชนีชี้วัดความสำเร็จ

- มีผู้เข้าการฝึกอบรมไม่น้อยกว่า 20 คน และมีเวลาในการฝึกอบรมไม่น้อยกว่าคนละ 80 %
- ผู้เข้าอบรมได้ผลงาน ที่สามารถนำไปใช้ได้จริงไม่น้อยกว่า 2 ชิ้นงาน
- ผู้เข้าอบรมมีความเข้าใจและความรู้ ในระดับดีและมีความพึงพอใจในระดับมาก

## 12. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้เข้ารับการอบรม จำนวน 30 คน มีความรู้ในเรื่อง การผลิตสื่อกราฟิก “เกมการ์ตูน” ในการเรียนการสอน การนำเสนอ กลยุทธ์ต่างๆในการผลิตสื่อกราฟิก เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับงานการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี และพัฒนาเป็นผลงานวิชาการต่อไปได้

**ตารางการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร**

**รุ่นที่ 2 วันที่ 18-19 กรกฎาคม 2552**

**การผลิตสื่อ "เกมการ์ตูน" เพื่อการศึกษาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างง่าย**

**ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์**

| วัน-เวลา | เวลา | กิจกรรม |
|---|---|---|
| 18 ก.ค. 2552 | 8.45 - 9.00 น. | พิธีเปิดการฝึกอบรม |
| | 9.00 -10.15 น. | บรรยายเรื่อง " ออกแบบกราฟิกอย่างไรให้สวยงาม น่าสนใจ " |
| | 10.15-10.30 น. | พักรับประทานอาหารว่าง |
| | 10.30-12.00 น. | บรรยายเรื่อง " เกมและเกมการ์ตูนคืออย่างไร" |
| | 12.00-13.00 น. | พักรับประทานอาหารกลางวัน |
| | 13.00-14.15 น. | ปฏิบัติการผลิตเกมการ์การ์ตูนด้วยคอมพิวเตอร์ |
| | 14.15-14.30 น. | พักรับประทานอาหารว่าง |
| | 14.30-16.00 น. | ปฏิบัติการผลิตเกมการ์การ์ตูนด้วยคอมพิวเตอร์ (ต่อ) |
| 19 ก.ค. 2552 | 9.00 -10.15 น. | ฝึกปฏิบัติการ (ต่อ) |
| | 10.15-10.30 น. | พักรับประทานอาหารว่าง |
| | 10.30-12.00 น. | ฝึกปฏิบัติการ (ต่อ) |
| | 12.00-13.00 น. | พักรับประทานอาหารกลางวัน |
| | 13.00-14.15 น. | ฝึกปฏิบัติการ (ต่อ) |
| | 14.15-14.30 น. | พักรับประทานอาหารว่าง |
| | 14.30-16.00 น. | นำเสนอผลงาน |
| | 16.00-16.15 น. | พิธีมอบวุฒิบัตร-ปิดการฝึกอบรม |

**หมายเหตุ** ตารางอบรมอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม