

มคอ.3 รายละเอียดของรายวิชา

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ภาษาไทย 0317121 คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

ภาษาอังกฤษ 0317121 Computer Graphic and Animation for Education

2. จำนวนหน่วยกิต 3 (2-2-5)

(ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม. ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชม. /สัปดาห์)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร

ระดับปริญญาตรี ระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต

ระดับปริญญาโท ระดับปริญญาเอก

3.2 ประเภทของรายวิชา

วิชาพื้นฐาน วิชาบังคับ วิชาเลือก

วิชาเลือกเสรี อื่น ๆ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

| ลำดับ | ชื่อ - สกุล | คณะ/ สาขาวิชา | โทรศัพท์ | E-mail | หมายเหตุ |
|-------|-----------------------------|---|-----------------|--------------------|----------|
| 1. | อาจารย์เพ็ญภา สุวรรณวงศ์ | สาขาวิชา เทคโนโลยี และสื่อสาร การศึกษา | 089- 2940458 | phennapa@tsu.ac.th | |

4.2 อาจารย์ผู้สอน

| ลำดับ | ชื่อ - สกุล | คณะ/ สาขาวิชา | โทรศัพท์ | E-mail | หมายเหตุ |
|-------|-----------------------------|---|-----------------|--------------------|----------|
| 1. | อาจารย์เพ็ญภา สุวรรณวงศ์ | สาขาวิชา เทคโนโลยีและ สื่อสาร การศึกษา | 089- 2940458 | phennapa@tsu.ac.th | |

5. ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา ชั้นปีที่เรียน

5.1 ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 1 (Section A)

5.2 จำนวนผู้เรียน - คน

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

มี ระบุ [.....]

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

มี ระบุ [.....]

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ C104 อาคารสำนักคอมพิวเตอร์

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 31 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2568

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา (Course Goals)

1. มีความรู้ ความเข้าใจ ความหมาย หลักการ ทฤษฎีทางการออกแบบ องค์ประกอบทางศิลปะ และกระบวนการสร้างคอมพิวเตอร์กราฟิก และแอนิเมชัน
2. มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับการใช้สี ระบบสีในงานกราฟิกและแอนิเมชัน
3. สามารถออกแบบ และผลิตงานกราฟิกและแอนิเมชัน ในรูปแบบภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวเพื่อการศึกษาได้
4. เห็นคุณค่าของการใช้งานกราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course-level Learning Outcomes: CLOs)

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นิสิตที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชาสามารถ (CLOs)

1. CLO1 รู้จัก และเข้าใจ ความหมาย หลักการ ทฤษฎีการออกแบบ องค์ประกอบทางศิลปะ และกระบวนการสร้างคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา
2. CLO2 ใช้งานสี และนำองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในงานกราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษาได้อย่างเหมาะสม
3. CLO3 ใช้เครื่องมือต่างๆ ในการออกแบบ และผลิตกราฟิกและแอนิเมชัน ในรูปแบบภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวเพื่อการศึกษาได้
4. CLO4 บอกคุณค่าของงานกราฟิกและแอนิเมชันที่มีต่อการศึกษาได้

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา (Course Description)

(ภาษาไทย)

หลักการ ทฤษฎีทางการออกแบบและองค์ประกอบทางศิลปะ กระบวนการสร้างคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน ระบบสีทางคอมพิวเตอร์ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และ 3 มิติ การใช้งานอุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปสำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน ฝึกปฏิบัติการสร้างงานกราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

(ภาษาอังกฤษ)

Principles; theories for design and art components; processes of creating computer graphics and animation; computer color systems; slides, 2- and 3-dimension moving pictures; uses of equipment and computer package program for computer graphics and animation; practice of creating graphics and animation for education

จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

| ภาคทฤษฎี (ชั่วโมง) | ภาคปฏิบัติ (ชั่วโมง) | การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง) |
|-----------------------|-------------------------|--------------------------------|
| 2 | 2 | 5 |

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นิสิตเป็นรายกลุ่มหรือรายบุคคล
4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ในการนัดพบเป็นรายบุคคล/รายกลุ่ม และนิสิตสามารถขอคำแนะนำ และคำปรึกษาผ่านระบบออนไลน์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชาของนิสิต

1. ความรู้ หรือทักษะที่รายวิชามุ่งหวังที่จะพัฒนานิสิต (CLOs)
เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นิสิตที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชานี้จะสามารถ
1. CLO1 รู้จัก และเข้าใจ ความหมาย หลักการ ทฤษฎีการออกแบบ องค์ประกอบทางศิลปะ และกระบวนการสร้างคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา
 2. CLO2 ใช้งานสี และนำองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในงานกราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษาได้อย่างเหมาะสม
 3. CLO3 ใช้เครื่องมือต่างๆ ในการออกแบบ และผลิตกราฟิกและแอนิเมชัน ในรูปแบบภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวเพื่อการศึกษาได้
 4. CLO4 บอกคุณค่าของงานกราฟิกและแอนิเมชันที่มีต่อการศึกษาได้
2. วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้ หรือ ทักษะ ในข้อ 1 และการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของรายวิชา

| CLOs | วิธีสอน/วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ | วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้/เครื่องมือในการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ |
|------|--|---|
| CLO1 | บรรยาย, Activity Based Learning, อภิปรายกลุ่ม 1. บรรยายหลักการทฤษฎี 2. ยกตัวอย่างชิ้นงาน และให้นิสิตร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับลักษณะชิ้นงานที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในการนำไปใช้ในการศึกษา 3. แนะนำเครื่องมือในการออกแบบ และพัฒนาชิ้นงาน | 1. ประเมินผลด้านทฤษฎี โดยการสอบปลายภาคเรียน/ ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 2. ประเมินการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียน / แบบวัดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน/ การสังเกตพฤติกรรม |
| CLO2 | Activity Based Learning 1. ยกตัวอย่างชิ้นงาน การใช้สี และการใช้องค์ประกอบศิลป์ | 1. ประเมินชิ้นงาน/ แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics) |

| CLOs | วิธีสอน/วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ | วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้/เครื่องมือในการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ |
|------|---|---|
| | 2. ฝึกปฏิบัติการใช้สี และการออกแบบองค์ประกอบทางศิลปะ ในรูปแบบทำมือ และดิจิทัล | |
| CLO3 | <p>สาธิต, Activity Based Learning, งานกลุ่ม</p> <p>1. ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมการออกแบบและผลิต กราฟิกและแอนิเมชัน ในรูปแบบภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว รายบุคคล</p> <p>2. ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมการออกแบบและผลิต กราฟิกและแอนิเมชัน ในรูปแบบภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว รายกลุ่ม</p> | <p>1. การสอบภาคปฏิบัติการใช้โปรแกรมเป็นรายบุคคล/ แบบประเมินการปฏิบัติงานโปรแกรม</p> <p>2. ประเมินชิ้นงาน/ แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics)</p> <p>3. ประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการทำงานกลุ่ม/ แบบประเมินพฤติกรรมมีส่วนร่วม/ การสังเกตพฤติกรรม</p> |
| CLO4 | <p>ทำงานกลุ่ม, อภิปรายร่วมกัน</p> <p>1. นำเสนอผลงานกราฟิกและแอนิเมชัน และบอกประโยชน์ คุณค่าของผลผลิตที่ผลิตขึ้น ในการนำไปใช้เพื่อการศึกษา</p> <p>2. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายให้ข้อคิดเห็น และประเมินชิ้นงานที่ผลิตขึ้น</p> | <p>1. ประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน/แบบประเมินการมีส่วนร่วม</p> <p>2. การสอบภาคเรียน/ ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์</p> |

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

| คาบที่ | บทที่/หัวข้อ/รายละเอียด | จำนวนชั่วโมง | | วิธีการ : สื่อที่ใช้ | ผู้สอน |
|--------|---|--------------|------------|---|--------|
| | | ภาคทฤษฎี | ภาคปฏิบัติ | | |
| 1 | <p>แนะนำรายวิชา</p> <p>-กิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดประเมินผล</p> <p>- ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ กราฟิก</p> <p>- แนะนำเกี่ยวกับลักษณะงานและซอฟต์แวร์ เบื้องต้นสำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิก 2 มิติ</p> | 2 | 2 | <p>บรรยาย : PowerPoint</p> <p>- แสดงงานตัวอย่าง</p> <p>- แนะนำซอฟต์แวร์</p> | |

| คาบที่ | บทที่/หัวข้อ/รายละเอียด | จำนวนชั่วโมง | | วิธีการ : สื่อที่ใช้ | ผู้สอน |
|--------|---|--------------|------------|---|--------|
| | | ภาคทฤษฎี | ภาคปฏิบัติ | | |
| 2 | - ความรู้เบื้องต้น องค์ประกอบศิลป์ สี และจิตวิทยาในงานศิลปะ - ฝึกปฏิบัติงานองค์ประกอบศิลป์ และงานสี | 2 | 2 | บรรยาย : PowerPoint รายงานกลุ่ม ฝึกปฏิบัติ การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ และการใช้สี | |
| 3 | - ความรู้เบื้องต้น องค์ประกอบศิลป์ สี และจิตวิทยาในงานศิลปะ - ฝึกปฏิบัติงานองค์ประกอบศิลป์ และงานสี | 2 | 2 | บรรยาย : PowerPoint รายงานกลุ่ม องค์ประกอบศิลป์ และการใช้สี | |
| 4 | หลักการออกแบบขององค์ประกอบศิลป์ คอมพิวเตอร์กราฟิก - Infographic - Motion Graphics | 2 | 2 | บรรยาย : PowerPoint วิเคราะห์กรณีศึกษา : ลักษณะงาน Infographic | |
| 5 | - ประเภทของภาพกราฟิก - หลักการออกแบบ UI/UX เบื้องต้นสำหรับสื่อการสอน | 2 | 2 | บรรยาย : PowerPoint วิเคราะห์กรณีศึกษา : ลักษณะงาน UX/UI | |
| 6-7 | - ทฤษฎีและหลักการเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก - กระบวนการเตรียมงานอาร์ตเวิร์คสำหรับการออกแบบผลงานกราฟิก และแอนิเมชัน - ฝึกปฏิบัติการออกแบบและสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์กราฟิก | 4 | 4 | บรรยาย : PowerPoint สาธิต และ ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม | |
| 8 | การสร้างกราฟิกด้วย AI (AI-Powered Content Generation) | 2 | 2 | บรรยาย : PowerPoint ฝึกปฏิบัติการการสร้างกราฟิกด้วย AI (AI-Powered Content Generation) | |
| 9 | - หลักการเขียน Story Board - ฝึกปฏิบัติ การเขียน StoryBoard | 2 | 2 | บรรยาย : PowerPoint สาธิต และ ฝึกปฏิบัติ การเขียน StoryBoard | |
| 10 | - พื้นฐานทฤษฎีแอนิเมชัน และการเล่าเรื่องด้วยภาพ | 4 | 4 | บรรยาย : PowerPoint สาธิตและฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม | |

| คาบที่ | บทที่/หัวข้อ/รายละเอียด | จำนวนชั่วโมง | | วิธีการ : สื่อที่ใช้ | ผู้สอน |
|--------|--|--------------|------------|--|--------|
| | | ภาคทฤษฎี | ภาคปฏิบัติ | | |
| | - ฝึกปฏิบัติการออกแบบและ สร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์ กราฟิกและแอนิเมชัน | | | | |
| 11 | แอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ด้วย AI | 2 | 2 | บรรยาย : PowerPoint ฝึกปฏิบัติการการสร้าง แอนิเมชัน ด้วย AI | |
| 12 | AI ในการสร้างและปรับปรุง สื่อมัลติมีเดียขั้นสูงสำหรับครู | 2 | 2 | บรรยาย : PowerPoint ฝึกปฏิบัติการสร้างเสียงประกอบและ ตัดต่อ | |
| 13-14 | การสร้างสื่อแอนิเมชันแบบมี ปฏิสัมพันธ์ | 2 | 6 | บรรยาย : PowerPoint ฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อแอนิเมชันแบบมี ปฏิสัมพันธ์ | |
| 15 | นำเสนอ พิจารณา ประเมิน ผลงานการออกแบบและ พัฒนากราฟิกและแอนิเมชัน ทบทวนหลักการทฤษฎี สะท้อนคิด ผลการปฏิบัติงาน | 4 | | แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนคิด สะท้อนปัญหาอุปสรรคในการ จัดการเรียนการสอน ผู้เรียนซักถาม | |
| 16 | สอบปลายภาค | | | | |
| | รวมชั่วโมง ตลอดภาคการศึกษา | 28 | 32 | | |

2. แผนการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชา CLOs

2.1 การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้

ก. การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Formative Assessment)

1. ประเมินโดยการสอบภาคปฏิบัติการใช้โปรแกรมระหว่างเรียน
2. ประเมินชิ้นงานระหว่างเรียน
3. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคล เช่น ความรับผิดชอบ การตรงต่อเวลา การมีส่วนร่วมใน
ชั้นเรียน และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

ข. การประเมินเพื่อตัดสินผลการเรียนรู้ (Summative Assessment)

- (1) วิธีการ/เครื่องมือและน้ำหนักในการวัดและประเมินผล

| ผลลัพธ์การเรียนรู้ | วิธีการวัดผล | | น้ำหนัก (ร้อยละ) |
|--|--|---|---------------------|
| | วิธีการ | เครื่องมือที่ใช้ | |
| CLO1 รู้จัก และเข้าใจ ความหมาย หลักการ ทฤษฎี การออกแบบ องค์ประกอบทางศิลปะ และกระบวนการ | 1. ประเมินผลด้านทฤษฎี โดยการสอบปลายภาค เรียน | 1. ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 2. แบบวัดการมีส่วนร่วมใน ชั้นเรียน 3. การสังเกตพฤติกรรม | 20 |

| | | | |
|--|---|---|------------|
| สร้างคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน เพื่อการศึกษา | 2. ประเมินการมีส่วนร่วม ของผู้เรียนในชั้นเรียน | | |
| CLO2 ใช้งานสี และนำองค์ประกอบทาง ศิลปะมาใช้ในงานกราฟิกและแอนิเมชัน เพื่อการศึกษาได้อย่างเหมาะสม | 1. ประเมินชิ้นงาน | 1. แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics) รายบุคคล | 30 |
| CLO3 ใช้เครื่องมือต่างๆ ในการ ออกแบบ และผลิตกราฟิกและ แอนิเมชัน ในรูปแบบภาพนิ่ง และ ภาพเคลื่อนไหวเพื่อการศึกษาได้ | 1. การสอบภาคปฏิบัติการใช้ โปรแกรมเป็นรายบุคคล 2. ประเมินชิ้นงาน | 1. แบบประเมินผลการ ปฏิบัติการโปรแกรม (Rubrics) 2. แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics) รายบุคคล ราย กลุ่ม | 40 |
| CLO4 บอกคุณค่าของงานกราฟิกและ แอนิเมชันที่มีต่อการศึกษาได้ | 1. ประเมินการมีส่วนร่วมใน ชั้นเรียน 2. การสอบภาคเรียน | 1. แบบประเมินการมีส่วน ร่วม 2. ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ | 10 |
| รวม | | | 100 |

(2) ระบบการประเมินผลการเรียนรายวิชา

นิสิตจะต้องมีเวลาเรียนในรายวิชาหนึ่ง ๆ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมดของรายวิชานั้น จึงจะได้รับผลการเรียนในรายวิชานั้น ระบบการประเมินผลการเรียนของแต่ละรายวิชาเป็นแบบระดับชั้น โดยเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยทักษิณ ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559 หมวดที่ 5

| | |
|----------------|---------|
| คะแนน 80 - 100 | เกรด A |
| คะแนน 75 - 79 | เกรด B+ |
| คะแนน 70 - 74 | เกรด B |
| คะแนน 65 - 69 | เกรด C+ |
| คะแนน 60 - 64 | เกรด C |
| คะแนน 55 - 59 | เกรด D+ |
| คะแนน 50 - 54 | เกรด D |
| คะแนน 0 - 49 | เกรด F |

รายละเอียดคะแนน

| | |
|--|----------|
| สีและองค์ประกอบศิลป์ | 10 คะแนน |
| งานกราฟิกภาพนิ่ง รวมสอบปฏิบัติ | 25 คะแนน |
| งานกราฟิกภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ รวมสอบปฏิบัติ | 25 คะแนน |
| งาน 3 มิติ | 10 คะแนน |
| สอบปลายภาค | 20 คะแนน |
| การเข้าชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน | 10 คะแนน |

(3) การสอบแก้ตัว (ถ้ารายวิชากำหนดให้มีการสอบแก้ตัว)

ไม่มี

3. การอุทธรณ์ของนิสิต

นิสิตสามารถยื่นเรื่องอุทธรณ์ผ่านระบบการอุทธรณ์ของคณะศึกษาศาสตร์ หรือสามารถติดต่อโดยตรงที่ผู้สอน

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก (Required Texts)

1. Andrew Selby. (2013). **Animation**. London. Laurence King Publishing.
2. Ellen Lupton. (2560). **Graphic Design The New Basic**. นนทบุรี: ไอซีดี
3. Jun Sakarada. (2558). **Basic Infographic**. นนทบุรี: ไอซีดี.
4. ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2559). **องค์ประกอบศิลปะ**. กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒนา.
5. ประทีป สุวรรณโร. (2564). **พื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก**. ปัตตานี: ฝ่ายเทคโนโลยีและนวัตกรรมการเรียนรู้ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
5. ัญญ์ช นันทชนก. (2559). **Infographic Design ฉบับ Quick Start+Easy Workshop+ Make Money**. กรุงเทพฯ: วิตตี้กรุ๊ป.
6. ทิศนา เขมมณี. (2562). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ (Suggested Materials)

1. ธวัชชัย ศรีสุเทพ. (2554). ชุดสื่อโดนใจ 2. นนทบุรี: เดอะ ครีเอทีฟ ไกด์.
2. ญัฐกร สงคราม. (2554). การออกแบบและพัฒนาโมดูลมีเดียเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
3. อิศเรศ ภาชนะกาญจน์. (2562). เล่าเรื่องให้ง่ายด้วย Infographic. นนทบุรี: ไอซีดี.

3. ทรัพยากรอื่น ๆ (ถ้ามี)

www.youtube.com

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนิสิต

- ประเมินผลการสอนโดยใช้ระบบออนไลน์
- สอบถามความคิดเห็นจากนิสิตในสัปดาห์สุดท้าย
- ให้นิสิตเขียนแสดงความคิดเห็นการสอนในสัปดาห์สุดท้าย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

แบบประเมินผลการสอน ซึ่งเป็นแบบประเมินผลการสอนของมหาวิทยาลัย ที่กำหนดให้มีการประเมินการสอนของอาจารย์ผู้สอน โดยนิสิต ทุกภาคการศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

- นำผลการประเมินมาใช้ในการปรับปรุงการสอน
- ค้นคว้าข้อมูลความรู้ใหม่ ๆ นำมาใช้ในการสอน
- ผู้สอน และผู้เรียนร่วมมือปรายเพื่อพัฒนารายวิชาให้มีสาระวิชาและการสอนให้เหมาะสมและน่าสนใจ

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตในรายวิชา

- ประชุมคณะกรรมการผู้รับผิดชอบรายวิชาเพื่อทวนสอบคะแนนและเกรดของนิสิต
- ให้นิสิตตรวจสอบคะแนนและเกรดก่อนส่งเกรดให้งานทะเบียน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

นำผลที่ได้จากการสอบถามความคิดเห็น คะแนนสอบของนิสิต การประชุม นำมาสรุปผล และพัฒนารายวิชาก่อนการสอบในภาคการศึกษาหน้า

ภาคผนวก
ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับหมวดวิชาเฉพาะของหลักสูตร

ตารางที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง CLOs ระดับรายวิชา และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) (หมายเลขในตาราง = Sub LOs)

| 0317121 | ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) | | | | |
|---|---------------------------|------------|------------|------------|-------------|
| | PLO2 | PLO3 | | PLO8 | PLO12 |
| | Sub PLO 2A | Sub PLO 3A | Sub PLO 3C | Sub PLO 8A | Sub PLO 12E |
| CLO1 รู้จัก และเข้าใจ ความหมาย หลักการ ทฤษฎี การออกแบบ องค์ประกอบทางศิลปะ และกระบวนการสร้างคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา | | ✓ | | | |
| CLO2 ใช้งานสี และนำองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการกราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษาได้อย่างเหมาะสม | | | ✓ | | ✓ |
| CLO3 ใช้เครื่องมือต่างๆ ในการออกแบบ และผลิตกราฟิกและแอนิเมชัน ในรูปแบบภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวเพื่อการศึกษาได้ | | | ✓ | | ✓ |
| CLO4 บอกคุณค่าของงานกราฟิกและแอนิเมชันที่มีต่อการศึกษาได้ | ✓ | | | ✓ | |

ตารางที่ 2 แสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) ที่รายวิชารับผิดชอบ (โดยพิจารณาจาก เล่ม มคอ.2 หมวดที่ 2)

| ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) [สมรรถนะ] | ผลลัพธ์การเรียนรู้ย่อย (Sub PLOs) [รู้และเข้าใจ (know) ทักษะ (skills) เจตคติ (attitude)] |
|--|--|
| PLO 2: ปฏิบัติตน และปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม มีจิตสาธารณะ ตระหนักในหน้าที่ความเป็นครูและงานเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา Sub PLO 2A แสดงออกถึงความมุ่งมั่น ทุ่มเท | K1 บทบาทหน้าที่ความเป็นครู K2 งานเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา |

| ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตร (PLOs) [สมรรถนะ] | ผลลัพธ์การเรียนรู้ย่อย (Sub PLOs) [รู้และเข้าใจ (know) ทักษะ (skills) เจตคติ (attitude)] |
|---|--|
| <p>มีจิตสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีคุณธรรมจริยธรรมในการฝึกปฏิบัติงานครู ฝึกปฏิบัติการสอน และทำงานร่วมกับชุมชน โดยตระหนักในหน้าที่ความเป็นครู และงานเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา</p> | <p>S1 ปฏิบัติตนและปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ</p> <p>A2 ตระหนักในความเป็นครูและผู้ปฏิบัติงานเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา</p> |
| <p>PLO 3 บูรณาการความรู้เนื้อหาวิชาแนวคิดทฤษฎีวิชาชีพครู หลักสูตรศาสตร์การสอน วิธีการสอนเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนได้เต็มตามศักยภาพ</p> <p>Sub PLO 3A วิเคราะห์ความรู้เนื้อหาวิชาทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา วิทยาการความรู้สมัยใหม่ การจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความหลากหลายของผู้เรียน โดยบูรณาการศาสตร์ทางการศึกษาได้เหมาะสมกับบริบทการจัดการเรียนรู้ ชุมชน และสังคมที่มีความหลากหลาย</p> | <p>K1 ศาสตร์ทางการศึกษา</p> <p>K2 วิทยาการความรู้ทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา</p> <p>K3 เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>-</p> <p>A1 มุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ</p> |
| <p><u>Sub PLO 3C</u>: Sub PLO 3C บูรณาการแนวคิด ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงองค์ความรู้เกี่ยวกับชุมชน และแนวคิดทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เพื่อการจัดการเรียนรู้ในบริบทที่หลากหลาย</p> | <p>K1 ศาสตร์ทางการศึกษา</p> <p>K2 วิทยาการความรู้ทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา</p> <p>K3 เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>-</p> <p>A1 มุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ</p> |
| <p>PLO 8 สามารถใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในวิชาชีพ อย่างรู้เท่าทันภาษา ใช้ดุลย</p> | <p>K2 เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา</p> <p>K3 นวัตกรรมการเรียนรู้</p> <p>K5 การละเมิดลิขสิทธิ์และการลอกเลียนผลงาน</p> |

| <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตร (PLOs) [สมรรถนะ]</p> | <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้ย่อย (Sub PLOs) [รู้และเข้าใจ (know) ทักษะ (skills) เจตคติ (attitude)]</p> |
|---|---|
| <p>พินิจที่ดีและ บูรณาการ กับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ การศึกษา เกิดประโยชน์ต่อการ เรียนรู้ของผู้เรียน Sub PLO 8A ใช้ภาษาเพื่อการ สื่อสารกับผู้เรียน บุคคลในสังคมและ ชุมชน และผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้อย่างมี ประสิทธิภาพทั้งทางวาจา การเขียน การนำเสนอด้วยรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้ เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เหมาะสม สอดคล้องกับบริบทที่หลากหลาย</p> | <p>S1 ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารกับผู้เรียน บุคคลในสังคมและชุมชน และผู้ ที่เกี่ยวข้อง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>A1 ตระหนักถึงการละเมิดลิขสิทธิ์และการลอกเลียนผลงาน</p> <p>A2 มีคุณยพินิจที่ดีในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ</p> |
| <p>PLO 12 แสดงสมรรถนะการ ปฏิบัติงานในหน้าที่ครู งาน เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สร้างนวัตกรรม วิจัยพัฒนาผู้เรียน และเผยแพร่ Sub PLO 12E ปฏิบัติงานด้าน เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาใน สถานศึกษา ครอบคลุม 5 ด้าน คือ การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การใช้ (Utilization) การจัดการ (Management) และการประเมิน (Evaluation)</p> | <p>K2 ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21</p> <p>K3 สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้</p> <p>K9 งานด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาในสถานศึกษา</p> <p>S2 ใช้ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในการจัดการเรียนรู้</p> <p>S3 ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียน</p> <p>A1 มีจรรยาบรรณและมีทัศนคติที่ดีต่อการปฏิบัติงานครูและงานด้าน เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาในสถานศึกษา</p> |