

มคอ.3 รายละเอียดของรายวิชา

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ภาษาไทย 0317352 การผลิตสื่อดิจิทัลด้วยสมาร์ทโฟน
ภาษาอังกฤษ 0317352 Digital Media Production by Smartphone

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 2 ชั้นปีที่ 1
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 30 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2568

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา (Course Goals)

1. มีความรู้ ความเข้าใจ ความหมาย หลักการ ประเภท ความสำคัญ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัล
2. สามารถออกแบบ ผลิต และเผยแพร่ งานคลิปวิดีโอ คลิปเสียง อินโฟกราฟิก Augmented Reality เว็บไซต์ด้วยสมาร์ทโฟน
3. เห็นคุณค่าของการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการศึกษา และตระหนักถึงการใช้ทรัพยากรการเรียนรู้อย่างเคารพและถูกต้อง

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

- เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นิสิตที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชาสามารถ (CLOs)
1. CLO1 บอกความหมาย หลักการ ประเภท ความสำคัญ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัล
 2. CLO2 ออกแบบ ผลิต และเผยแพร่ งานคลิปวิดีโอ คลิปเสียง อินโฟกราฟิก Augmented Reality ด้วยสมาร์ทโฟนได้อย่างเหมาะสม
 3. CLO3 ใช้เครื่องมือต่างๆ ในการออกแบบ และผลิตสื่อการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย โดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์
 4. CLO4 บอกคุณค่าของการใช้สมาร์ทโฟนในการเรียนรู้ และเคารพสิทธิ์ในการนำทรัพยากรการเรียนรู้มาใช้

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา (Course Description)

(ภาษาไทย)

หลักการ ความสำคัญ และประเภทของสื่อดิจิทัล เครื่องมือในการผลิตสื่อดิจิทัลด้วยสมาร์ทโฟน ขั้นตอนการผลิตสื่อดิจิทัล เทคนิคการผลิตคลิปวิดีโอ คลิปเสียง อินโฟกราฟิกด้วยสมาร์ทโฟน ช่องทางการเผยแพร่สื่อดิจิทัล การถ่ายทอดสดผ่านโซเชียลมีเดีย ฝึกปฏิบัติการผลิตสื่อดิจิทัลด้วยสมาร์ทโฟน

(ภาษาอังกฤษ)

Principles; importance and types of digital media; equipment in producing digital media with Smartphone; steps of producing digital media; techniques of video clip production; sound clip; info graphic with Smartphone; channel of publicizing digital media; live broadcasting through social media; practice of digital media production with Smartphone

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 ความหมาย หลักการ ประเภท ความสำคัญและการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัล
2. CLO2 ออกแบบ ผลิต และเผยแพร่ งานคลิปวิดีโอ คลิปเสียง อินโฟกราฟิก Augmented Reality พัฒนา Application การเรียนรู้ ด้วยสมาร์ทโฟนได้อย่างเหมาะสม
3. CLO3 ใช้เครื่องมือต่างๆ ในการออกแบบ และผลิตสื่อการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย โดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์
4. CLO4 บอกคุณค่าของการใช้สมาร์ทโฟนในการเรียนรู้ และเคารพสิทธิ์ในการนำทรัพยากรการเรียนรู้มาใช้

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. ประเมินชิ้นงาน/ แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics)

CLOs	วิธีสอน/วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้	วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้/เครื่องมือในการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
	1. ออกแบบสตอรี่บอร์ด งานคลิปวิดีโอ คลิปเสียง อินโฟกราฟิก Augmented Reality Application การเรียนรู้ การพัฒนาเว็บไซต์ 2. ฝึกปฏิบัติงานการออกแบบ คลิปวิดีโอ คลิปเสียง อินโฟกราฟิก Augmented Reality Application การเรียนรู้ การพัฒนาเว็บไซต์	
CLO3	สาธิต, Activity Based Learning, งานกลุ่ม 1. ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมในการสร้างงาน คลิปวิดีโอ คลิปเสียง อินโฟกราฟิก Augmented Reality รายบุคคล 2. ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมในการสร้างงาน คลิปวิดีโอ คลิปเสียง อินโฟกราฟิก Augmented Reality รายกลุ่ม	1. การสอบภาคปฏิบัติการใช้โปรแกรมเป็นรายบุคคล/ แบบประเมินการปฏิบัติงานโปรแกรม 2. ประเมินชิ้นงาน/ แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics) 3. ประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการทำงานกลุ่ม/ แบบประเมินพฤติกรรม การมีส่วนร่วม/ การสังเกตพฤติกรรม
CLO4	ทำงานกลุ่ม, อภิปรายร่วมกัน 1. นำเสนอผลงานการออกแบบและพัฒนา สื่อการเรียนรู้ด้วยสมาร์ทโฟน และบอกประโยชน์ คุณค่าของผลการทำงานที่ผลิตขึ้น ในการนำไปใช้เพื่อการศึกษา 2. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายให้ข้อคิดเห็น และประเมินชิ้นงานที่ผลิตขึ้น	1. ประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน/แบบประเมินการมีส่วนร่วม 2. การสอบภาคเรียน/ ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

คาบที่	บทที่/หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการ : สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		ภาคทฤษฎี	ภาคปฏิบัติ		
1	แนะนำรายวิชา -กิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดประเมินผล - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ความหมาย หลักการ ประเภท	2	2	บรรยาย : PowerPoint - แสดงงานตัวอย่าง - แนะนำซอฟต์แวร์	

คาบที่	บทที่/หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการ : สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		ภาคทฤษฎี	ภาคปฏิบัติ		
	ความสำคัญของสื่อดิจิทัลเพื่อ การเรียนรู้ - แนะนำเกี่ยวกับลักษณะงาน และซอฟต์แวร์ในการสร้างสื่อ ดิจิทัลด้วยสมาร์ทโฟน				
2	- การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ ดิจิทัล - ความรู้เกี่ยวกับสื่อดิจิทัล - ความรู้เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ และ ใบอนุญาตลิขสิทธิ์ - สื่อทรัพยากรการเรียนรู้แบบ เปิด	2	2	บรรยาย : PowerPoint รายงานกลุ่ม	
3-4	การใช้เทคโนโลยี AI ในการ ออกแบบและพัฒนาสื่อ เทคโนโลยี AI ในปัจจุบัน ฝึกปฏิบัติการใช้เทคโนโลยี AI	4	4	บรรยาย : PowerPoint ฝึกปฏิบัติการใช้ AI เพื่อการเรียนรู้	
5	- Micro Learning - การออกแบบและผลิต Micro Learning เพื่อการศึกษา	2	2	บรรยาย : PowerPoint ฝึกการออกแบบและผลิต Micro Learning เพื่อการศึกษา	
6	- การออกแบบและพัฒนาสื่อ การเรียนการสอน - แพลตฟอร์มการสอนออนไลน์	2	2	ฝึกออกแบบและผลิต Micro Learning เพื่อการศึกษา	
7	- Social media กับการจัดการ เรียนการสอน - การเผยแพร่สื่อการเรียนการ สอนด้วยโซเชียลมีเดีย	2	2	บรรยาย : PowerPoint ฝึกปฏิบัติการออกแบบและผลิตสื่อ การสอนผ่าน Social Media	
8	- หลักการสร้างคลิปวิดีโอด้วย สมาร์ทโฟน - ฝึกปฏิบัติการตัดต่อวิดีโอด้วย สมาร์ทโฟน	2	2	บรรยาย : PowerPoint	
				วิเคราะห์กรณีศึกษา : ลักษณะงาน วิดีโอ	
				ฝึกปฏิบัติการโปรแกรม	
9-10	- การใช้ AI Agent ในการ ออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อการศึกษา	4	4	บรรยาย : PowerPoint แนะนำและใช้งาน AI Agent	
				สาธิต และ ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม	
11	- ความรู้เกี่ยวกับ Augmented Reality	2	2	บรรยาย : PowerPoint สาธิตและฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม	

คาบที่	บทที่/หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการ : สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		ภาคทฤษฎี	ภาคปฏิบัติ		
	- ฝึกปฏิบัติการสร้าง Augmented Reality				
12-13	- ความรู้เกี่ยวกับ Application เพื่อการเรียนรู้ด้วยสมาร์ทโฟน - การสร้าง Application เพื่อการเรียนรู้ด้วยสมาร์ทโฟน - ฝึกปฏิบัติการการสร้าง Application เพื่อการเรียนรู้ด้วยสมาร์ทโฟน	4	4	บรรยาย : PowerPoint สาธิตและฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม	
14	นำเสนอ พิจารณา ประเมิน ผลงานการออกแบบและ พัฒนาสื่อดิจิทัลด้วยสมาร์ทโฟน	-	4	นำเสนอผลงานการออกแบบและ พัฒนา	
15	ทบทวนหลักการทฤษฎี สะท้อนคิด ผลการปฏิบัติงาน	4		แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนคิด สะท้อนปัญหาอุปสรรคในการ จัดการเรียนการสอน ผู้เรียนซักถาม	
16	สอบปลายภาค				
	รวมชั่วโมง ตลอดภาคการศึกษา	30	30		

2. แผนการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชา CLOs

2.1 การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้

ก. การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Formative Assessment)

- ประเมินโดยการสอบภาคปฏิบัติการใช้โปรแกรมระหว่างเรียน
- ประเมินชิ้นงานระหว่างเรียน
- ประเมินพฤติกรรมรายบุคคล เช่น ความรับผิดชอบ การตรงต่อเวลา การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

ข. การประเมินเพื่อตัดสินผลการเรียนรู้ (Summative Assessment)

- (1) วิธีการ/เครื่องมือและน้ำหนักในการวัดและประเมินผล

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล		น้ำหนัก (ร้อยละ)
	วิธีการ	เครื่องมือที่ใช้	

CLO1 ความหมาย หลักการ ประเภท และความสำคัญของสื่อดิจิทัล	1. ประเมินผลด้านทฤษฎี โดยการสอบปลายภาคเรียน 2. ประเมินการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียน	1. ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 2. แบบวัดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 3. การสังเกตพฤติกรรม	20
CLO2 ออกแบบ ผลิต และเผยแพร่ งานคลิปวิดีโอ คลิปเสียง อินโฟกราฟิก Augmented Reality การสร้าง Application เพื่อการเรียนรู้ด้วย สมาร์ทโฟน ด้วยสมาร์ทโฟนได้อย่างเหมาะสม	1. ประเมินชิ้นงาน	1. / แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics) รายบุคคล	30
CLO3 ใช้เครื่องมือต่างๆ ในการออกแบบ และผลิตสื่อการเรียนรู้อย่างหลากหลาย โดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์	1. การสอบภาคปฏิบัติการใช้โปรแกรมเป็นรายบุคคล 2. ประเมินชิ้นงาน	1. แบบประเมินผลการปฏิบัติการโปรแกรม (Rubrics) 2. แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics) รายบุคคล รายกลุ่ม	40
CLO4 บอกคุณค่าของการใช้ สมาร์ทโฟนในการเรียนรู้ และเคารพ สิทธิในการนำทรัพยากรการเรียนรู้มาใช้	1. ประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 2. การสอบปลายภาคเรียน	1. แบบประเมินการมีส่วนร่วม 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

(3) การสอบแก้ตัว (ถ้ารายวิชากำหนดให้มีการสอบแก้ตัว)

ไม่มี

3. การอุทธรณ์ของนิสิต

นิสิตสามารถยื่นเรื่องอุทธรณ์ผ่านระบบการอุทธรณ์ของคณะศึกษาศาสตร์ หรือสามารถติดต่อโดยตรงที่ผู้สอน

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก (Required Texts)

1. กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (กุมภาพันธ์, 2565). การสร้างจักรวาลอนิเมต Spatial Metaverse <https://www.facebook.com/TouchPoin.../posts/1397063397395800>
2. กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (มิถุนายน, 2565). สร้างสื่อ Augmented Reality (AR) ง่ายๆ ด้วย VIDINOTI. <https://www.facebook.com/TouchPoin.../posts/1475682542867218>
3. จินตวิทย์ คล้ายสังข์. (2560). การผลิตและใช้สื่ออย่างเป็นระบบเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. ทิศนา เขมมณี. (2562). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
5. สมาคม คอวท. (มมป.). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับการศึกษาระบบออนไลน์ (Online active learning). <https://active-learning.thailandpod.org/>

2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ (Suggested Materials)

1. ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
2. ณัฐกร สงคราม. (2554). การออกแบบและพัฒนาโมดูลมีเดียเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
3. ธวัชชัย ศรีสุเทพ. (2554). ชุดสื่อโดนใจ 2. นนทบุรี: เดอะ ครีเอทีฟ ไกด์.

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 และผู้เรียนร่วมอภิปรายเพื่อพัฒนารายวิชาให้มีสาระวิชาและการสอนที่เหมาะสมและน่าสนใจ

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตในรายวิชา

- ประชุมคณะกรรมการผู้รับผิดชอบหลักสูตรเพื่อทวนสอบคะแนนและเกรดของนิสิต
- ให้นิสิตตรวจสอบคะแนนและเกรดก่อนส่งเกรดให้งานทะเบียน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

นำผลที่ได้จากการสอบถามความคิดเห็น คะแนนสอบของนิสิต การประชุม นำมาสรุปผล และพัฒนารายวิชาก่อนการสอบในภาคการศึกษาหน้า

ภาคผนวก
ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับหมวดวิชาเฉพาะของหลักสูตร

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

0317352	PLO2	PLO3			PLO8
	Sub PLO 2A	Sub PLO 3A	Sub PLO 3B	Sub PLO 3C	Sub PLO 8A
CLO1 ความหมาย หลักการ ประเภท และความสำคัญของสื่อดิจิทัล	✓	✓			
CLO2 ออกแบบ ผลิต และเผยแพร่ งานคลิป์วิดีโอ คลิปเสียง อินโฟกราฟิก Augmented Reality ด้วย สมาร์ทโฟนได้อย่างเหมาะสม			✓		
CLO3 ใช้เครื่องมือต่างๆ ในการ ออกแบบ และผลิตสื่อการเรียนรู้ได้ อย่างหลากหลาย โดยไม่ละเมิด ลิขสิทธิ์				✓	
CLO4 บอกคุณค่าของการใช้สมาร์ตโฟนในการเรียนรู้ และเคารพสิทธิ์ในการนำทรัพยากรการเรียนรู้มาใช้	✓				✓

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	K2 งานเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา K4 สถานศึกษาและชุมชน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตร (PLOs) [สมรรถนะ]	ผลลัพธ์การเรียนรู้ย่อย (Sub PLOs) [รู้และเข้าใจ (know) ทักษะ (skills) เจตคติ (attitude)]
<p>Sub PLO 2A แสดงออกถึงความมุ่งมั่น ทุ่มเท มีจิตสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีคุณธรรมจริยธรรมในการฝึกปฏิบัติงานครู ฝึกปฏิบัติการสอน และทำงานร่วมกับชุมชน โดยตระหนักในหน้าที่ความเป็นครู และงานเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา</p>	<p>S1 ปฏิบัติตนและปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบต่อ</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>Sub PLO 3B ออกแบบหลักสูตรแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อและเทคโนโลยี การวัดและประเมินผล และฝึกปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับบริบทวิชาชีพครูและงานเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา</p>	<p>K1 ศาสตร์ทางการศึกษา</p> <p>K2 วิทยาการความรู้ทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา</p> <p>K3 เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>A1 มุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ</p>
<p>Sub PLO 3C บูรณาการแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง องค์กรความรู้</p>	<p>K1 ศาสตร์ทางการศึกษา</p> <p>K2 วิทยาการความรู้ทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตร (PLOs) [สมรรถนะ]	ผลลัพธ์การเรียนรู้ย่อย (Sub PLOs) [รู้และเข้าใจ (know) ทักษะ (skills) เจตคติ (attitude)]
เกี่ยวกับชุมชน และแนวคิดทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เพื่อการจัดการเรียนรู้ในบริบทที่หลากหลาย	K3 เทคโนโลยีดิจิทัล - A1 มุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ
<p>PLO 8 สามารถใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในวิชาชีพ อย่างรู้เท่าทันภาษา ใช้ดุลยพินิจที่ดีและบูรณาการ กับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน</p> <p>Sub PLO 8A ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารกับผู้เรียน บุคคลในสังคมและชุมชน และผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งทางวาจา การเขียน การนำเสนอด้วยรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เหมาะสม สอดคล้องกับบริบทที่หลากหลาย</p>	<p>K2 เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา K3 นวัตกรรมการเรียนรู้ K5 การละเมิดลิขสิทธิ์และการลอกเลียนผลงาน</p> <p>S2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา ค้นคว้า การจัดการเรียนรู้ และการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้</p> <p>A1 ตระหนักถึงการละเมิดลิขสิทธิ์และการลอกเลียนผลงาน A2 มีดุลยพินิจที่ดีในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ</p>