

มคอ.3 รายละเอียดของรายวิชา

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ภาษาไทย 0317351 แหล่งเรียนรู้และสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้

ภาษาอังกฤษ 0317351 Learning Resources and Digital Media for Learning

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 3

5.2 จำนวนผู้เรียน - คน

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

มี ระบุ [.....]

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

มี ระบุ [.....]

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ED414

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 31 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2568

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา (Course Goals)

1. มีความรู้ ความเข้าใจ ความหมาย หลักการ ของแหล่งเรียนรู้และสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้
2. สามารถการออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ และออฟไลน์
3. เห็นคุณค่าของการใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีจริยธรรม

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

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นิสิตที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชาสามารถ (CLOs)

1. CLO1 ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา
2. CLO2 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้โดยใช้หลักการออกแบบระบบการเรียนการสอน
3. CLO3 เห็นคุณค่าของการเลือกใช้แหล่งเรียนรู้อย่างมีจริยธรรม

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา (Course Description)

(ภาษาไทย)

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ การออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ บทเรียนคอมพิวเตอร์ออนไลน์และออฟไลน์ โมบายเลิร์นนิ่ง ระบบสอนเสริมอัจฉริยะ การสืบค้นแหล่งเรียนรู้ การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้

(ภาษาอังกฤษ)

Principles; concepts and theories about learning; design and production of digital media for learning; online and offline computer lessons; mobile learning; teaching system for promoting genius; searching for learning; application of computer program in digital media production; practice of designing and producing digital media for learning

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 ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา
2. CLO2 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้โดยใช้หลักการออกแบบระบบการเรียนการสอน
3. CLO3 เห็นคุณค่าของการเลือกแหล่งเรียนรู้อย่างมีจริยธรรม

2. วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้ หรือ ทักษะ ในข้อ 1 และการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของรายวิชา

| CLOs | วิธีสอน/วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ | วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้/เครื่องมือในการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ |
|------|---|---|
| CLO1 | บรรยาย, Activity Based Learning, อภิปรายกลุ่ม 1. บรรยายหลักการทฤษฎี 2. ยกตัวอย่างชิ้นงาน และให้นิสิตร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับลักษณะชิ้นงานที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในการนำไปใช้ในการศึกษา | 1. ประเมินผลด้านทฤษฎี โดยการสอบปลายภาคเรียน/ ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 2. ประเมินการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียน / แบบวัดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน/ การสังเกตพฤติกรรม |

| CLOs | วิธีสอน/วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ | วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้/เครื่องมือในการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ |
|------|--|--|
| | 3. แนะนำเครื่องมือในการออกแบบ และพัฒนาชิ้นงาน | |
| CLO2 | Activity Based Learning 1. ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ รายบุคคล 2. ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้รายกลุ่ม | 1. การสอบภาคปฏิบัติการใช้โปรแกรมเป็นรายบุคคล/ แบบประเมินการปฏิบัติงานโปรแกรม 2. ประเมินชิ้นงาน/ แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics) 3. ประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการทำงานกลุ่ม/ แบบประเมินพฤติกรรมมีส่วนร่วม/ การสังเกตพฤติกรรม |
| CLO3 | ทำงานกลุ่ม, อภิปรายร่วมกัน 1. นำเสนอผลงานกราฟิกและแอนิเมชัน และบอกประโยชน์ คุณค่าของผลการศึกษาที่ผลิตขึ้น 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 และ การวัดประเมินผล - ความหมายของแหล่งเรียนรู้ - วิวัฒนาการของแหล่งเรียนรู้ - บทบาทของแหล่งเรียนรู้ในยุค ดิจิทัล - หลักการและประเภทของ แหล่งเรียนรู้ | 2 | 2 | บรรยาย : PowerPoint - บรรยาย - ระดมสมอง / รายงานกลุ่ม - case based learning | |
| 2 | - แหล่งเรียนรู้ในสถานศึกษา - ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง - หลักการออกแบบแหล่งเรียนรู้ - เทคโนโลยีที่ส่งเสริมการเรียนรู้ | 2 | 2 | บรรยาย : PowerPoint นำเสนอผลการสืบค้นและวิจารณ์ นำเสนอสภาพปัญหาเกี่ยวกับแหล่ง เรียนรู้จากการฝึกประสบการณ์ วิชาชีพครู Lumi for Education | |
| 3 | - การออกแบบ User Interface (UI) และ User Experience (UX) ในการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อ การเรียนรู้ | 2 | 2 | บรรยาย : PowerPoint แนะนำเครื่องมือในการออกแบบ แหล่งเรียนรู้ Canva | |
| 4 | -การสร้างและพัฒนาสื่อดิจิทัล โดยใช้เครื่องมือออนไลน์และ ซอฟต์แวร์เบื้องต้น | 2 | 2 | สร้างสื่อดิจิทัลเบื้องต้น การนำเสนอผลงาน: | |
| 5-6 | การผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ - กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล - เครื่องมือในการผลิตสื่อดิจิทัล - การเลือกและการจัดเรียง เนื้อหา - แนวทางการใช้สื่อดิจิทัลในการ เรียนการสอน | 4 | 4 | บรรยาย : PowerPoint วิเคราะห์กรณีศึกษา : การใช้สื่อดิจิทัล ในสถานการณ์ต่าง ๆ ฝึกปฏิบัติการผลิตสื่อดิจิทัล การใช้ H5P | |
| 7 | การออกแบบและพัฒนาแหล่ง เรียนรู้ในรูปแบบออฟไลน์ | 2 | 2 | บรรยาย : PowerPoint นำเสนอแหล่งเรียนรู้แบบ Offline | |
| 8 | ไมโครเลิร์นนิ่ง | 2 | 2 | บรรยาย : PowerPoint ปฏิบัติการออกแบบเนื้อหา | |

| คาบที่ | บทที่/หัวข้อ/รายละเอียด | จำนวนชั่วโมง | | วิธีการ : สื่อที่ใช้ | ผู้สอน |
|--------|---|--------------|------------|---|--------|
| | | ภาคทฤษฎี | ภาคปฏิบัติ | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> - แนวคิดและความสำคัญไมโครเลิร์นนิ่ง - หลักการของการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์พกพาและวิธีการออกแบบเนื้อหาที่เหมาะสมผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ - การใช้ AI ในการผลิตแหล่งเรียนรู้ | | | ฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาไมโครเลิร์นนิ่ง | |
| 9 | <p>ระบบสอนเสริมอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems - ITS)</p> <ul style="list-style-type: none"> - หลักการของระบบสอนเสริมอัจฉริยะ - ระบบสอนเสริมอัจฉริยะและการเรียนรู้แบบปรับตัว - Learning Management System - การใช้ AI ในการผลิตแหล่งเรียนรู้ | 2 | 2 | <p>บรรยาย : PowerPoint</p> <p>ปฏิบัติการออกแบบเนื้อหา</p> <p>ฝึกปฏิบัติการใช้งานระบบ LMS Moodle</p> <p>Google Classroom</p> <p>Learning Path</p> <p>อภิปรายกลุ่มถึงการนำระบบ ITS มาใช้ในสาขาวิชาต่าง ๆ และระดมความคิดในการปรับใช้</p> | |
| 10 | <ul style="list-style-type: none"> - การผลิตสื่อดิจิทัลขั้นสูง - Virtual Reality - Augmented Reality - การใช้สื่อสังคมออนไลน์และเครื่องมือออนไลน์ในชั้นเรียน | 2 | 2 | <p>บรรยาย : PowerPoint</p> <p>ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อดิจิทัลขั้นสูง</p> | |
| 11 | <ul style="list-style-type: none"> - มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้แบบโต้ตอบ - ประเมินความเป็นไปได้ในการนำแหล่งเรียนรู้ไปใช้ในบริบทของสถานศึกษา | 2 | 2 | <p>บรรยาย : PowerPoint</p> <p>นำเสนอหัวข้อการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล</p> <p>สาธิต และ ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม</p> | |
| 12 | การเขียนโปรแกรมเบื้องต้นสำหรับการผลิตสื่อการศึกษา | 2 | 2 | ฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมเพื่อออกแบบเกมหรือการจำลองที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา | |
| 13-14 | - นำเสนอการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ | 4 | 4 | นำเสนอผลงาน | |

| คาบที่ | บทที่/หัวข้อ/รายละเอียด | จำนวนชั่วโมง | | วิธีการ : สื่อที่ใช้ | ผู้สอน |
|--------|--|--------------|------------|--|--------|
| | | ภาคทฤษฎี | ภาคปฏิบัติ | | |
| 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

| ผลลัพธ์การเรียนรู้ | วิธีการวัดผล | | น้ำหนัก (ร้อยละ) |
|--|---|---|---------------------|
| | วิธีการ | เครื่องมือที่ใช้ | |
| CLO1 ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา | 1. ประเมินผลด้านทฤษฎีโดยการสอบปลายภาคเรียน 2. ประเมินการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียน | 1. ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 2. แบบวัดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 3. การสังเกตพฤติกรรม | 20 |
| CLO2 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้โดยใช้หลักการออกแบบระบบการเรียนการสอน | 1. ประเมินชิ้นงาน 2. การสอบภาคปฏิบัติการใช้โปรแกรมเป็นรายบุคคล | 1. แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics) รายบุคคล 2. แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics) รายกลุ่ม 3. แบบประเมินผลการปฏิบัติการโปรแกรม (Rubrics) | 60 |

| | | | |
|---|--|--|------------|
| CLO3 เห็นคุณค่าของการเลือกใช้แหล่งเรียนรู้อย่างมีจริยธรรม | 1. ประเมินชิ้นงาน 2. ประเมินผลด้านทฤษฎี โดยการสอบปลายภาคเรียน | 2. แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics) รายบุคคล รายกลุ่ม | 20 |
| 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. ชไมพร ดิสถาพรหม, สุมลนิตย์ เกิดหนูวงศ์, กัมปนาท บริบูรณ์, มิ่งขวัญ คงเจริญ, ชนันภรณ์ อารีกุล. (2564). **การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ. ภาควิชาการศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษาตลอดชีวิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
2. กลุ่มส่งเสริมนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู. (-). **การจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

3. ประทีป สุวรรณโร. (2564). **พื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก**. ปัตตานี: ฝ่ายเทคโนโลยีและนวัตกรรมกรรมการเรียนรู้ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
4. ธิญัฐช นันทชนก. (2559). **Infographic Design ฉบับ Quick Start+Easy Workshop+ Make Money**. กรุงเทพฯ: วิตตี้กรุ๊ป.
5. 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) | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------------------|------------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | PLO1 | | PLO3 | | | PLO6 | | | PLO12 | | | | |
| | Sub PLO1A | Sub PLO 2A | Sub PLO3A | Sub PLO3B | Sub PLO3C | Sub PLO 6A | Sub PLO 6B | Sub PLO 6C | Sub PLO 12A | Sub PLO 12B | Sub PLO 12C | Sub PLO 12D | Sub PLO 13E |
| CLO1 ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา | | ✓ | ✓ | | | ✓ | | | | | | | ✓ |
| CLO2 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้โดยใช้หลักการออกแบบระบบการเรียนการสอน | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | | |
| CLO3 เห็นคุณค่าของการเลือกแหล่งเรียนรู้อย่างมีจริยธรรม | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | | | | |

ตารางที่ 2 แสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) ที่รายวิชารับผิดชอบ

(โดยพิจารณาจาก เล่ม มคอ.2 หมวดที่ 2)

| ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตร (PLOs) [สมรรถนะ] | ผลลัพธ์การเรียนรู้ย่อย (Sub PLOs) [รู้และเข้าใจ (know) ทักษะ (skills) เจตคติ (attitude)] |
|---|---|
| <p>PLO 1: แสดงพฤติกรรมกรมการมีจิต วิญญาณความเป็นครูและปฏิบัติตน ตามจรรยาบรรณวิชาชีพครูและงาน เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา</p> <p>Sub PLO 1B ประพฤติตน อยู่ในศีลธรรมอันดีเป็นที่ยอมรับนับถือ โดยบุคคล ชุมชน และสังคม ปฏิบัติตน ตามจรรยาบรรณวิชาชีพด้วยจิต วิญญาณความเป็นครูและงาน เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา</p> | <p>K1 ความหลากหลายและสังคมพหุวัฒนธรรม</p> <p>K3 ความเป็นครู</p> <hr/> <p>S1 ปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพ</p> <p>A1 มีทัศนคติที่ดีต่อผู้เรียนและการปฏิบัติงานวิชาชีพ</p> |
| <p>PLO 3 บูรณาการความรู้เนื้อหาวิชา แนวคิดทฤษฎีวิชาชีพครู หลักสูตร ศาสตร์การสอน วิธีการสอน เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และ เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนได้เต็มตามศักยภาพ</p> <p>Sub PLO 3A วิเคราะห์ความรู้ เนื้อหาวิชาทางเทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา วิเคราะห์ความรู้สมัยใหม่ การจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความ หลากหลายของผู้เรียน โดยบูรณาการ ศาสตร์ทางการศึกษาได้เหมาะสมกับ บริบทการจัดการเรียนรู้ ชุมชน และ สังคมที่มีความหลากหลาย</p> | <p>K1 ศาสตร์ทางการศึกษา</p> <p>K2 วิเคราะห์ความรู้ทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา</p> <p>K3 เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <hr/> <p>S1 ออกแบบหลักสูตร แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อและเทคโนโลยี การ วัดและประเมินผล</p> <hr/> <p>A1 มุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ</p> |
| <p>ปฏิบัติการเรียนรู้และสร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีกับชุมชนเพื่อปรับ กระบวนการทำงานของครูและ งานเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ร่วมกับชุมชน อนุรักษ์ความรู้ เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้ เพื่อเข้าถึง</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>ข้อมูล ความรู้และบริบทของชุมชน บนฐานชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) Sub PLO 6A รู้จักบริบทชุมชน ความคิด ความเชื่อ สภาพเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และภูมิปัญญาชุมชน มีความรู้เกี่ยวกับรูปแบบและ กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทาง วิชาชีพ (PLC)</p> | <p>-</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>A1 ตระหนักถึงการละเมิดลิขสิทธิ์และการลอกเลียนผลงาน</p> <p>K3 สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ K8 การจัดการความรู้และการถอดบทเรียน K9 งานด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาในสถานศึกษา</p> <p>S3 ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียน</p> |