



ปรับปรุง: พ.ศ. 2565

หลักสูตร การศึกษาด้านจิต  
สาขาวิชา การศึกษา  
รหัสวิชา 0317121

ระดับปริญญา  ตรี  ป.บัณฑิต  โท  ป.บัณฑิตชั้นสูง  เอก  
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์  
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

[ 1 ]

รายงานผลดำเนินการของรายวิชา (มคอ.5)  
ประจำภาคเรียนที่ 2 การศึกษา 2568

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

หัวข้อ	รายละเอียดข้อมูล
1. รหัสและชื่อรายวิชา	(ภาษาไทย) 0317121 คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา (ภาษาอังกฤษ) 0317121 Computer Graphic and Animation for Education
2. ประเภทของรายวิชา	<input type="checkbox"/> รายวิชาศึกษาทั่วไป <input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี <input checked="" type="checkbox"/> รายวิชาเฉพาะ ของหลักสูตรการศึกษาด้านจิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา
3. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (ถ้ามี)	ไม่มี
4. ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์เพ็ญภา สุวรรณวงศ์
5. ชื่ออาจารย์ผู้สอน	อาจารย์เพ็ญภา สุวรรณวงศ์
6. ชื่ออาจารย์ผู้สอน (รายกลุ่ม) :	(กรุณาแนบรายชื่ออาจารย์ผู้สอน ในภาคผนวกท้ายรายงาน)
7. ปีการศึกษา/ภาคเรียน ที่เปิดสอน	ปีการศึกษา 2568 /ภาคเรียนที่ 1
8. สถานที่เรียนภายนอกมหาวิทยาลัย	รวม- แห่ง ได้แก่ 1. .... 2. ....



หลักสูตร การศึกษาระดับบัณฑิต  
สาขาวิชา การศึกษา  
รหัสวิชา 0317121

ระดับปริญญา  ตรี  ป.บัณฑิต  โท  ป.บัณฑิตชั้นสูง  เอก  
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์  
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

[ 2 ]

## หมวดที่ 2 การจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

2.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (course learning outcomes: CLO) ที่กำหนดไว้ในรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน ผู้สำเร็จการศึกษาในรายวิชาจะสามารถ

CLO 1	รู้จัก และเข้าใจ ความหมาย หลักการ ทฤษฎีการออกแบบ องค์ประกอบทางศิลปะ และกระบวนการสร้างคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา
CLO 2	ใช้งานสี และนำองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในงานกราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษาได้อย่างเหมาะสม
CLO 3	ใช้เครื่องมือต่างๆ ในการออกแบบ และผลิตกราฟิกและแอนิเมชัน ในรูปแบบภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวเพื่อการศึกษาได้
CLO 4	บอกคุณค่าของงานกราฟิกและแอนิเมชันที่มีต่อการศึกษาได้

(ใส่ผลลัพธ์การเรียนรู้ (CLOs) ทั้งหมด ที่รายวิชากำหนดไว้ใน มคอ.3 ซึ่งใช้ในปีการศึกษาที่รายงานผลการดำเนินการ)

2.2 ประสิทธิภาพของวิธีสอนที่จะทำให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่ระบุไว้ในรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

2.2.1 มีวิธีการสอนเหมาะสมกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนด ดังนี้

วิธีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา*	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs)				ปัญหาของวิธีการสอน		ปัญหาและข้อเสนอแนะในการแก้ไขปัญหา
	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	มี	ไม่มี	
บรรยาย, Activity Based Learning, อภิปรายกลุ่ม 1. บรรยายหลักการทฤษฎี 2. ยกตัวอย่างชิ้นงาน และให้นิสิตร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับลักษณะชิ้นงานที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในการนำไปใช้ในการศึกษา 3. แนะนำเครื่องมือในการออกแบบ และพัฒนาชิ้นงาน	✓			✓			-
Activity Based Learning 1. ยกตัวอย่างชิ้นงาน การใช้สี และการใช้องค์ประกอบศิลป์ 2. ฝึกปฏิบัติการใช้สี และการออกแบบองค์ประกอบทางศิลปะ ในรูปแบบทำมือ และดิจิทัล		✓					-
สาธิต, Activity Based Learning, งานกลุ่ม 1. ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมการออกแบบและผลิตกราฟิกและแอนิเมชัน ใน			✓			✓	-



หลักสูตร การศึกษาระดับบัณฑิต  
สาขาวิชา การศึกษา  
รหัสวิชา 0317121

ระดับปริญญา  ตรี  ป.บัณฑิต  โท  ป.บัณฑิตชั้นสูง  เอก  
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์  
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

[ 3 ]

วิธีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา*	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs)				ปัญหาของวิธีการสอน		ปัญหาและข้อเสนอแนะในการแก้ไขปัญหา
	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	มี	ไม่มี	
รูปแบบภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว รายบุคคล 2. ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมการออกแบบและผลิตรกราฟิกและแอนิเมชัน ในรูปแบบภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว รายกลุ่ม							
ทำงานกลุ่ม, อภิปรายร่วมกัน 1. นำเสนอผลงานกราฟิกและแอนิเมชัน และบอกประโยชน์คุณค่าของผลการผลิตชิ้นในการนำไปใช้เพื่อการศึกษา 2. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปราย ให้ข้อคิดเห็น และประเมินชิ้นงานที่ผลิตขึ้น	✓			✓		✓	-
ผู้สอนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมพื้นฐานให้แก่บัณฑิตในเรื่องของวินัย ความใฝ่รู้ ความซื่อสัตย์ และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างความรับผิดชอบ ความมีน้ำใจ รวมถึงการปฏิบัติตนของอาจารย์ผู้สอนให้เป็นแบบอย่างที่ดีแก่บัณฑิต				✓		✓	

\*ระบุวิธีการจัดการเรียนรู้แก่นิสิต และทำเครื่องหมาย (✓) ตรงกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาที่คาดหวังให้เกิดจากวิธีการจัดการเรียนรู้นั้น ๆ

### 2.2.2 จัดสิ่งสนับสนุนเพื่อประสิทธิผลในการเรียนรู้ของนิสิต

สิ่งสนับสนุน	ผลการดำเนินการ		
	มีการดำเนินการ	ไม่ได้ดำเนินการ	แผนการปรับปรุง
1. คู่มือนิสิตที่เป็นปัจจุบัน	คู่มือนิสิต ประจำปีการศึกษา 2565		
2. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	1. รายวิชาได้มีการใช้ระบบ TSU MOOC เป็นช่องทางในการเผยแพร่ข่าวสาร กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อทบทวนเนื้อหา และการส่งงาน 2. ใช้ระบบการฝากไฟล์บนระบบ One drive 365 ที่ให้บริการโดยมหาวิทยาลัยทักษิณ		
3. ระบบในการรับทราบปัญหา	1. มีการแจ้งเวลากาพบอาจารย์ประจำวิชาในรูปแบบเผชิญหน้าใน มคอ.3 2. ใช้ Application line เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับนิสิตในกลุ่ม และแบบส่วนตัว		



หลักสูตร การศึกษابันชาติ  
สาขาวิชา การศึกษา  
รหัสวิชา 0317121

ระดับปริญญา  ตรี  ป.บัณฑิต  โท  ป.บัณฑิตชั้นสูง  เอก  
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์  
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

[ 4 ]

4. ระบบช่วยเหลือนิสิตที่มีปัญหา	1. มีช่องทางออนไลน์ให้นิสิตปรึกษาปัญหาส่วนตัว 2. เรียกพบนิสิตเพื่อหาวิธีการแก้ปัญหา 3. ประสานงานอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการของนิสิต ในกรณีที่มีปัญหานั้นอยู่นอกเหนือการดูแลของอาจารย์ประจำวิชา 4. ติดตามผลกับนิสิต และอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการเป็นระยะ		
5. อื่น ๆ ระบุ .....			



หลักสูตร การศึกษาระดับมัธยมศึกษา  
สาขาวิชา การศึกษา  
รหัสวิชา 0317121

ระดับปริญญา  ตรี  ป.บัณฑิต  โท  ป.บัณฑิตชั้นสูง  เอก  
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์  
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

[ 5 ]

### 2.2.3 การจัดการเรียนการสอน เทียบกับ แผนการสอน ตามที่ระบุไว้ในรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

#### ก. ผลการดำเนินการ

ชั่วโมงการเรียนการสอน		หัวข้อการเรียนรู้	
1. จำนวนชั่วโมงตามแผนการสอน (นับรวมภาคทฤษฎีและปฏิบัติ)	60 ชม.	1. จำนวนหัวข้อการเรียนรู้ตามแผนการสอน	15 หัวข้อ
2. จำนวนชั่วโมงที่สอนได้จริง	60 ชม.	2. จำนวนหัวข้อการเรียนรู้ที่สอนได้จริง	15 หัวข้อ
3. ร้อยละของจำนวนชั่วโมงที่สอนได้จริงเทียบกับแผน	ร้อยละ 100	3. ร้อยละของจำนวนหัวข้อการเรียนรู้ที่สอนได้จริงเทียบกับแผน	ร้อยละ 100

ข. ระบุเหตุผล ถ้า จำนวนชั่วโมงที่สอนได้จริง ต่างจากแผนมากกว่าร้อยละ 25

ค. ระบุรายละเอียด หัวข้อสอน ที่ไม่ครอบคลุมตามแผนที่กำหนดไว้ (ถ้ามี)

หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน	นัยสำคัญ			แนวทางทางการสอนชัดเจน/ การป้องกันปัญหาในอนาคต
	มาก	ปานกลาง	น้อย	
1. ไม่มี				
2. ไม่มี				
3. ไม่มี				

### 2.3 ระบบการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

#### 2.3.1 การประเมินผลแบบ formative evaluation :

มีการประเมิน (กรุณาให้ข้อมูลในตารางเพิ่มเติม)  ไม่มีการประเมิน

วิธีการประเมินผลแบบ formative evaluation	แผนที่กำหนดไว้		แนวทางการปรับปรุงพัฒนา
	มี	ไม่มี	
ก. กำหนดระยะเวลา/ช่วงเวลาประเมินไว้อย่างชัดเจน ประเมินส่วนร่วมในชั้นเรียน ทุกสัปดาห์ ภาคปฏิบัติ และการนำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย ประเมินในสัปดาห์ที่สิ้นสุดหัวข้อที่กำหนดไว้ใน มคอ.3	✓		
ข. กำหนดเครื่องมือที่ใช้ (ถ้ามีการกำหนด ให้ระบุเครื่องมือที่ใช้ประกอบ) (1) แบบประเมินรายงาน และการนำเสนอ (Rubrics score) (2) แบบประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (3) แบบประเมินการสอบภาคปฏิบัติ (Rubrics score)	✓		
ค. มีการให้ข้อมูลป้อนกลับแก่นิสิตรายบุคคล (ถ้ามี) ระบุวิธีการที่ใช้ การคอมเมนต์ชิ้นงานเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม	✓		
ง. นำผลประเมินมาวางแผนช่วยเหลือนิสิต วิธีการที่ใช้ ให้นิสิตปรับแก้ผลงานหากผลงานไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน	✓		



หลักสูตร การศึกษาระดับบัณฑิต  
สาขาวิชา การศึกษา  
รหัสวิชา 0317121

ระดับปริญญา  ตรี  ป.บัณฑิต  โท  ป.บัณฑิตชั้นสูง  เอก  
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์  
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

[ 6 ]

### 2.3.2 การประเมินผลแบบ summative evaluation

ก. ใช้เครื่องมือการวัดผลที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการประเมิน

วิธีการวัดผลการเรียนรู้*	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs)						ปัญหาในการวัดผลฯ		ปัญหาและข้อเสนอแนะในการแก้ไข้ปัญหา
	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	CLO5	CLO6	มี	ไม่มี	
1. แบบประเมินสื่อ (Rubrics score)		✓	✓					✓	
2. สอบปลายภาค	✓	✓		✓				✓	
3. ....									
4. ....									
5. ....									
.....									

\*ระบุวิธีการวัดผลการเรียนรู้ของนิสิต และทำเครื่องหมาย (✓) ตรงกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

ข. มาตรฐานและการประกันคุณภาพระบบการวัดและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิต

กระบวนการวัดและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้	การดำเนินการ		แนวทางการพัฒนาคุณภาพ
	มี	ไม่มี	
1. ใช้การวัดผลด้วยการสอบ	✓		
1.1 กำหนด table of specification	✓		
1.2 ทบทวนข้อสอบก่อนนำไปใช้	✓		
1.3 วิเคราะห์ข้อสอบ	✓		
1.4 จัดทำคลังข้อสอบ		✓	นำระบบคลังข้อสอบของระบบ TSU MOOC มาใช้ และหาค่าความยากง่ายของข้อสอบ
2. จัดทำ Rubrics เป็นเครื่องมือในการวัดผล	✓		
3. กำหนดเกณฑ์ตัดสินผลการประเมินไว้ชัดเจน	✓		
4. ใช้ระบบการตัดสินผล/การตัดเกรดที่เป็นไปตามมาตรฐาน	✓		
<input checked="" type="checkbox"/> อิงเกณฑ์ <input type="checkbox"/> อิงกลุ่ม <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ.....			
5. จัดการทวนสอบการวัดและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้	✓		



หลักสูตร การศึกษาระดับบัณฑิต  
สาขาวิชา การศึกษา  
รหัสวิชา 0317121

ระดับปริญญา  ตรี  ป.บัณฑิต  โท  ป.บัณฑิตชั้นสูง  เอก  
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์  
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

[ 7 ]

### หมวดที่ 3 การสรุปผล การจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

#### 3.1 จำนวนนิสิต

จำนวนนิสิต	จำนวน		หมายเหตุ
	คน	ร้อยละ*	
1. นิสิตที่ลงทะเบียนเรียน (ณ วันหมดกำหนดวันเพิ่ม/ถอนรายวิชา)	29	100	
2. นิสิตที่ถอนรายวิชา (W)	-	-	
3. นิสิตที่คงอยู่เมื่อสิ้นสุดรายวิชา	29	100	
4. นิสิตที่สอบซ่อม หรือสอบแก้ตัว	-	-	
5. นิสิตที่ลงทะเบียนซ้ำ (ผู้ที่สอบไม่ผ่าน)	-	-	

\* ร้อยละ เมื่อคิดเทียบกับจำนวนนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนในข้อ 1

#### 3.2 การกระจายของระดับคะแนน (เกรด) หลังซ่อม\* เลือกตอบข้อมูลในข้อ ก. หรือ ข.

##### ก. ตัดสินผลเป็นเกรดที่มีแต้มประจำ (A - F)

ข้อมูล	ระดับคะแนน/เกรด (น้ำหนักคะแนนของเกรด) หลังซ่อมแล้ว										รวม
	A	B+	B	C+	C	D+	D	F	W	I	
	(4.0)	(3.5)	(3.0)	(2.5)	(2.0)	(1.5)	(1.0)	(0)	-	-	
1. จำนวนนิสิตที่ได้แต่ละเกรด (คน)	16	4	3	5	1	-	-	-	-	-	29
2. นิสิตที่ได้แต่ละเกรด คิดเป็นร้อยละของนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนทั้งหมด	55.17	13.79	10.34	17.24	3.45	-	-	-	-	-	100
3. จำนวนนิสิตที่ได้เกรด A - F	16	4	3	5	1	-	-	-	-	-	29
4. น้ำหนักคะแนนของเกรดคุณ จำนวนนิสิตที่ได้เกรดนั้น ๆ	64	14	9	12.5	2	-	-	0	-	-	111
5. ค่าเฉลี่ยรวมของเกรดนิสิตทั้งชั้นปี	วิธีคำนวณ = ผลรวมในข้อ 4 / ผลรวมในข้อ 3										3.50
หมายเหตุ: รายวิชากำหนดเกณฑ์ตัดสินการผ่านการประเมินผลที่ เกรด = .....											

##### ข. ตัดสินผลเป็น VG, G, S, U ซึ่งไม่มีแต้มประจำ

ข้อมูล	ระดับการตัดสินผล					รวม
	VG	G	S	U	I	
1. จำนวนนิสิตที่ได้แต่ละระดับ (คน)						
2. นิสิตที่ได้แต่ละระดับ คิดเป็นร้อยละของนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนทั้งหมด						
3. จำนวนนิสิตที่ได้ผลการเรียนเป็น U คิดเป็นร้อยละของนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนทั้งหมด						



หลักสูตร การศึกษาระดับบัณฑิต  
สาขาวิชา การศึกษา  
รหัสวิชา 0317121

ระดับปริญญา  ตรี  ป.บัณฑิต  โท  ป.บัณฑิตชั้นสูง  เอก  
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์  
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

[ 8 ]

3.3 ระดับคะแนนเฉลี่ยทั้งชั้นปี (เกรด) จากการตัดสินผล จากข้อมูลที่คำนวณได้จากตาราง 3.2 ก. ข้อ 5

- ค่าเฉลี่ยรวมของเกรดมีค่าระหว่าง 2.5 ถึง 3.5  
 ค่าเฉลี่ยรวมของเกรด มีค่าน้อยกว่า 2.5  
 ค่าเฉลี่ยรวมของเกรด มีค่ามากกว่า 3.5  
 NA (ถ้ารายวิชากำหนดการตัดสินผลเป็น VG, G, S, U)

3.4 ปัจจัยที่ทำให้ค่าเฉลี่ยรวมของเกรดผิดปกติ

3.4.1 เกรดที่มีแต้มประจำ มีค่าเฉลี่ยรวมผิดปกติ (เช่น มีค่าน้อยกว่า 2.5 หรือมากกว่า 3.5)

1. ....
2. ....

3.4.2 รายวิชาที่ไม่มีแต้มประจำเป็น S U (เช่น S มากกว่า 75% หรือ ได้ U มากกว่า 25%)

1. ....
2. ....

3.5 ความคลาดเคลื่อนจากแผนการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่กำหนดในรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

ความคลาดเคลื่อนในด้าน	มี	ไม่มี	ระบุเหตุผลที่คลาดเคลื่อน
1. ด้านกำหนดช่วงเวลา		✓	
2. ด้านวิธีการวัดและประเมินผล		✓	
3. การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิต		✓	
3.1 การบันทึกคะแนน		✓	
3.2 วิธีการตัดเกรด		✓	



หลักสูตร การศึกษาระดับบัณฑิต  
สาขาวิชา การศึกษา  
รหัสวิชา 0317121

ระดับปริญญา  ตรี  ป.บัณฑิต  โท  ป.บัณฑิตชั้นสูง  เอก  
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์  
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

[ 9 ]

#### หมวดที่ 4 ปัญหาและผลกระทบต่อการดำเนินการ

##### 4.1 ด้านทรัพยากรการเรียนรู้และสิ่งอำนวยความสะดวก

ปัญหาที่พบ	ผู้ได้รับผลกระทบ		ผลกระทบที่เกิดขึ้น และการแก้ไขปัญหาที่ได้ดำเนินการแล้ว หรือ แนวทาง/การวางแผนแก้ไขปัญหา
	นิสิต	ผู้สอน	
1. ไม่มี			
2. ไม่มี			

##### 4.2 ด้านการบริหารของรายวิชา

ปัญหาที่พบ	ผู้ได้รับผลกระทบ		ผลกระทบที่เกิดขึ้น และการแก้ไขปัญหาที่ได้ดำเนินการแล้ว หรือ แนวทาง/การวางแผนแก้ไขปัญหา
	นิสิต	ผู้สอน	
1. ไม่มี			
2. ไม่มี			



หลักสูตร การศึกษาระดับบัณฑิต  
สาขาวิชา การศึกษา  
รหัสวิชา 0317121

ระดับปริญญา  ตรี  ป.บัณฑิต  โท  ป.บัณฑิตชั้นสูง  เอก  
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์  
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

[ 10 ]

## หมวดที่ 5 การประเมินรายวิชา

### 5.1 การประเมินการจัดการเรียนรู้ของรายวิชา โดยนิสิต

#### 5.1.1 การประเมินรายวิชาโดยนิสิตตอบแบบประเมินรายวิชา

##### ก. การมีส่วนร่วมของนิสิต

จำนวน/ร้อยละ	ปีการศึกษา		
	2568-1	2568-2	2568*
1. นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนทั้งหมด (คน)	30	28	58
2. จำนวนนิสิตที่ร่วมในการตอบแบบประเมิน (คน)	23	16	39
3. ร้อยละของนิสิตที่ร่วมในการตอบแบบประเมิน (คิดเป็นร้อยละจากจำนวนนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาทั้งหมด ในปีการศึกษานั้น)	76.66	57.14	67.24

หมายเหตุ: 256X\* คือ ปีล่าสุดที่รายงานผล มคอ.5

##### ข. สรุปความคิดเห็นของนิสิต ด้านความพึงพอใจ-ไม่พึงพอใจ

จากการใช้แบบประเมิน 5 ระดับ :

- (1) ร้อยละของนิสิตที่พึงพอใจ  
คิดจาก ผลรวมร้อยละของนิสิตที่ประเมินระดับ 4 และ 5
- (2) ร้อยละของนิสิตที่ไม่พึงพอใจ  
คิดจาก ผลรวมร้อยละของนิสิตที่ประเมินระดับ 1 และ 2
- (3) ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนิสิต

ประเด็นการประเมิน	(1) ร้อยละที่พึงพอใจ			(2) ร้อยละไม่พึงพอใจ			(3) ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ		
	ปีการศึกษา			ปีการศึกษา			ปีการศึกษา		
	2568-1	2568-2	2568*	2568-1	2568-2	2568*	2568-1	2568-2	2568*
1. ความพึงพอใจต่อภาพรวมของการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา	4.57	4.79	4.68	-	-	-	4.57	4.79	4.68
2. ความพึงพอใจต่อด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้**	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3. .... (ตามที่รายวิชาต้องการเสนอ)									
4. .... (ตามที่รายวิชาต้องการเสนอ)									
5. .... (ตามที่รายวิชาต้องการเสนอ)									

หมายเหตุ: 256X\* คือ ปีล่าสุดที่รายงานผล มคอ.5

\*\* ในระบบประเมินการเรียนการสอนไม่มีส่วนของการประเมินด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้



หลักสูตร การศึกษาระดับบัณฑิต  
สาขาวิชา การศึกษา  
รหัสวิชา 0317121

ระดับปริญญา  ตรี  ป.บัณฑิต  โท  ป.บัณฑิตชั้นสูง  เอก  
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์  
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

[ 11 ]

ค. ข้อวิพากษ์สำคัญ จากการวิเคราะห์การตอบแบบประเมินรายวิชาโดยนิสิต  
ไม่มี

5.2.2 นิสิตประเมินรายวิชาด้วยวิธีการ/ช่องทางอื่น

ระบุ ให้นิสิตประเมินปากเปล่าในชั้นเรียน เกี่ยวกับความต้องการ และความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้  
สรุปผลการประเมิน นิสิตมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ในระดับดีมาก

5.2 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญของนิสิต

5.2.1 ข้อวิพากษ์ที่เป็นจุดแข็ง ได้แก่ -

5.2.2 ข้อวิพากษ์ที่เป็นจุดอ่อน ได้แก่ -

5.3 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ มีดังนี้

(1) -

(2) -



หลักสูตร การศึกษาระดับบัณฑิต  
สาขาวิชา การศึกษา  
รหัสวิชา 0317121

ระดับปริญญา  ตรี  ป.บัณฑิต  โท  ป.บัณฑิตชั้นสูง  เอก  
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์  
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

[ 12 ]

## หมวดที่ 6 แผนการปรับปรุง/พัฒนาการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

### 6.1 ความก้าวหน้าของการดำเนินงานในรอบปีการศึกษานี้ เทียบกับแผนที่เสนอในรายงานของปีการศึกษาที่ผ่านมา

แผนการปรับปรุงที่เสนอในภาคเรียน/ ปีการศึกษาที่ผ่านมา	ผลการดำเนินการ ในปีการศึกษา		ผลกระทบในกรณีที่ไม่สำเร็จ และแผนการจัดการ/ปรับปรุง เพื่อให้มีประสิทธิภาพ
	สำเร็จ	ไม่สำเร็จ/ ไม่ได้ดำเนินการ	
1. ปรับกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนที่ไม่มีพื้นฐานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก	✓		
2. การใช้ระบบ TSU MOOC ในการจัดการเรียนการสอนภาคทฤษฎี โดยมีสื่อและกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อสนับสนุนให้นักเรียนได้เรียนในลักษณะการเรียนรู้ตามจังหวะของตนเอง (Self- paced Learning) มากขึ้น และมีกิจกรรมเพื่อทบทวนความรู้เพิ่มเติม	✓		
3. ปรับโปรแกรมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากติดปัญหาลิขสิทธิ์ในการใช้โปรแกรม	✓		

### 6.2 การดำเนินการอื่น ๆ ในการปรับปรุงรายวิชา นอกเหนือจากแผนที่เสนอไว้ในปีการศึกษาที่ผ่านมา

- (1) .....
- (2) .....

### 6.3 ข้อเสนอแผนการปรับปรุง/พัฒนาการจัดการเรียนการสอนในปีการศึกษาต่อไป

แผนงาน/กิจกรรมที่จะดำเนินการ	ระยะเวลาคาดว่าจะแล้วเสร็จ	ผู้รับผิดชอบ
1. การใช้ระบบ TSU MOOC ในการจัดการเรียนการสอนภาคทฤษฎี โดยมีสื่อและกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อสนับสนุนให้นักเรียนได้เรียนในลักษณะการเรียนรู้ตามจังหวะของตนเอง (Self- paced Learning) มากขึ้น	ก่อนเปิดภาคเรียน	อาจารย์ประจำวิชา
2. ปรับกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนที่ไม่มีพื้นฐานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก		

### 6.4 ข้อเสนอแนะ/ความเห็นของอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ต่อประธานหลักสูตร/อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

- (1) .....
- (2) .....

ชื่ออาจารย์ผู้สอนอาจารย์เพ็ญภา สุวรรณวงศ์

ลงชื่อ .....

วันที่รายงาน 30 พฤษภาคม 2569

ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์เพ็ญภา สุวรรณวงศ์

ลงชื่อ .....



หลักสูตร การศึกษาระดับบัณฑิต  
สาขาวิชา การศึกษา  
รหัสวิชา 0317121

ระดับปริญญา  ตรี  ป.บัณฑิต  โท  ป.บัณฑิตชั้นสูง  เอก  
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์  
ชื่อรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

[ 13 ]

วันที่รายงาน 30 พฤษภาคม 2569

ชื่อประธาน/อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/ อาจารย์ฉัตรชยา รอดระหงษ์

ลงชื่อ .....

วันที่รายงาน 30 พฤษภาคม 2569