



ปรับปรุง: พ.ศ. 2565

หลักสูตร การศึกษาบัณฑิต
สาขาวิชา การศึกษา
รหัสวิชา 0317222

ระดับปริญญา ☒ ตรี ☐ ป.บัณฑิต ☐ โท ☐ ป.บัณฑิตชั้นสูง ☐ เอก
คณะ/วิทยาลัย ศึกษาศาสตร์
ชื่อรายวิชา อัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรม

[1]

รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)
ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ภาษาไทย อัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรม
ภาษาอังกฤษ Algorithm and Programming

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

อาจารย์ ดร.รุ่งทิพย์ แซ่แต้

4.2 อาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ ดร.รุ่งทิพย์ แซ่แต้

อาจารย์ ดร.ขรรค์ชัย แซ่แต้

5. ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา ชั้นปีที่เรียน

5.1 ภาคเรียนที่ 1/2569 ชั้นปีที่ 1

5.2 จำนวนผู้เรียน 10 คน

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

☐ มี ระบุ
☒ ไม่มี



หลักสูตร การศึกษาบัณฑิต
สาขาวิชา การศึกษา
รหัสวิชา 0317222

ระดับปริญญา ☒ ตรี ☐ ป.บัณฑิต ☐ โท ☐ ป.บัณฑิตชั้นสูง ☐ เอก
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์
ชื่อรายวิชา อัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรม

[2]

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

- ☐ มี ระบุ
- ☒ ไม่มี

8. สถานที่เรียน ห้อง C104 อาคารสำนักคอมพิวเตอร์ วิทยาเขตสงขลา

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 9 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2569



หลักสูตร การศึกษาบัณฑิต
สาขาวิชา การศึกษา
รหัสวิชา 0317222

ระดับปริญญา ☒ ตรี ☐ ป.บัณฑิต ☐ โท ☐ ป.บัณฑิตชั้นสูง ☐ เอก
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์
ชื่อรายวิชา อัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรม

[3]

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา (Course Goals)

- 1.1 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และขั้นตอนวิธีการเขียนและการพัฒนาโปรแกรม
- 1.2 สามารถประยุกต์ใช้หลักการอัลกอริทึมในการวิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเขียนโปรแกรมเบื้องต้นและสามารถแก้โจทย์ปัญหาโดยใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ได้
- 1.4 สามารถนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาได้อย่างมีระบบ และมีขั้นตอน
- 1.5 เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน เห็นคุณค่าของรายวิชาในการนำไปแก้ปัญหา

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

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นิสิตที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชาสามารถ (CLOs)

1. CLO1 อธิบายถึงหลักการ วิธีการ และขั้นตอนวิธีการเขียนและการพัฒนาโปรแกรม
2. CLO2 วิเคราะห์ปัญหาและออกแบบอัลกอริทึมที่เหมาะสมได้
3. CLO3 เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้
4. CLO4 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน เห็นคุณค่าของรายวิชาในการนำไปแก้ปัญหา

[illegible]



หลักสูตร การศึกษาบัณฑิต
สาขาวิชา การศึกษา
รหัสวิชา 0317222

ระดับปริญญา ☒ตรี ☐ป.บัณฑิต ☐โท ☐ป.บัณฑิตชั้นสูง ☐เอก
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์
ชื่อรายวิชา อัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรม

[5]

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา (Course Description)

(ภาษาไทย)

หลักการเขียนผังงาน ตัวแปร ชนิดข้อมูล หลักการเขียนโปรแกรม โครงสร้างควบคุม การนำเข้าข้อมูล การแสดงผล การคิดเชิงตรรกะ การวิเคราะห์ปัญหาโดยวิธีโปรแกรม อัลกอริทึม ฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์

Principles of writing flowchart; variables; types of data; principles of program writing; control structures; data retrieval for displaying results; logic thinking; problem analysis with programming; Algorithm; practice of writing computer language program

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ภาคทฤษฎี (ชั่วโมง)	ภาคปฏิบัติ (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
30	30	75

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายกลุ่มหรือรายบุคคล

ให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาที่ต้องการปรึกษานอกคาบเรียน ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม ด้วยรูปแบบออนไลน์ ช่องทางออนไลน์ และทางโทรศัพท์ จำนวน 2 ชั่วโมง/สัปดาห์



หลักสูตร การศึกษาบัณฑิต
สาขาวิชา การศึกษา
รหัสวิชา 0317222

ระดับปริญญา ☒ ตรี ☐ ป.บัณฑิต ☐ โท ☐ ป.บัณฑิตชั้นสูง ☐ เอก
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์
ชื่อรายวิชา อัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรม

[6]

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชาของนิสิต

1. ความรู้ หรือทักษะที่รายวิชามุ่งหวังที่จะพัฒนานิสิต (CLOs)

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นิสิตที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชานี้จะสามารถ

1. CLO1 อธิบายถึงหลักการ วิธีการ และขั้นตอนวิธีการเขียนและการพัฒนาโปรแกรม
2. CLO2 วิเคราะห์ปัญหาและออกแบบอัลกอริทึมที่เหมาะสมได้
3. CLO3 เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้
4. CLO4 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน เห็นคุณค่าของรายวิชาในการนำไปแก้ปัญหา

2. วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้ หรือ ทักษะ ในข้อ 1 และการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของรายวิชา

CLOs	วิธีสอน/วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้	วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้/เครื่องมือในการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
CLO1	- บรรยายประกอบสื่อนำเสนอ - ยกตัวอย่างประกอบการอธิบายแนวความคิดการเขียนโปรแกรม - ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ - อภิปรายและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียน	- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน - ใบงานสรุปความรู้ - การนำเสนอและอภิปรายในชั้นเรียน โดยใช้แบบประเมินการนำเสนอ
CLO2	- บรรยายและสาธิตการวิเคราะห์ปัญหาและการออกแบบอัลกอริทึม - กิจกรรม Case Study วิเคราะห์สถานการณ์ปัญหา - ฝึกเขียนผังงาน (Flowchart) และรหัสเทียม (Pseudocode) - การเรียนรู้แบบแก้ปัญหา (Problem-Based Learning)	- ใบงานการวิเคราะห์ปัญหาและออกแบบอัลกอริทึม - แบบฝึกหัดการเขียน Flowchart และ Pseudocode - แบบประเมินการคิดวิเคราะห์ (Rubric Assessment)
CLO3	- ฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ - การเรียนรู้จากสถานการณ์หรือโจทย์ปัญหาจริง - การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning)	- แบบฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม - การประเมินทักษะปฏิบัติด้านการเขียนโปรแกรม โดยใช้แบบประเมินทักษะปฏิบัติ (Performance Rubric) - การประเมินชิ้นงานหรือโครงงานเขียน



หลักสูตร การศึกษาบัณฑิต
สาขาวิชา การศึกษา
รหัสวิชา 0317222

ระดับปริญญา ☒ ตรี ☐ ป.บัณฑิต ☐ โท ☐ ป.บัณฑิตชั้นสูง ☐ เอก
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์
ชื่อรายวิชา อัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรม

[7]

	Learning) - การสาธิตและฝึกปฏิบัติร่วมกับผู้สอน	โปรแกรม โดยใช้เกณฑ์การประเมินผลงาน (Project Rubric)
CLO4	- การเรียนรู้จากสถานการณ์จริงและกรณีศึกษา - การทำงานกลุ่มย่อยและการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) - การอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและ สะท้อนผลการเรียนรู้ - การส่งเสริมความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน และการส่งงานตรงเวลา	- แบบประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน - แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคลด้าน ความรับผิดชอบและวินัยในการเรียน - การประเมินการทำงานกลุ่มและการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น



หลักสูตร การศึกษาบัณฑิต
สาขาวิชา การศึกษา
รหัสวิชา 0317222

ระดับปริญญา ☒ ตรี ☐ ป.บัณฑิต ☐ โท ☐ ป.บัณฑิตชั้นสูง ☐ เอก
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์
ชื่อรายวิชา อัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรม

[8]

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

คาบที่	บทที่/หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง		วิธีการ : สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		ภาค ทฤษฎี	ภาค ปฏิบัติ		
1	- แนะนำรายวิชา กิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดประเมินผล - ความสำคัญของการเขียนโปรแกรม และการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) - การประยุกต์ใช้การเขียนโปรแกรมในชีวิตประจำวัน - หลักการพื้นฐานของการเขียนโปรแกรม - ภาษาคอมพิวเตอร์และการโปรแกรม - ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรม (PDLC)	2	2	- บรรยายประกอบสื่อนำเสนอ - Think-Pair-Share - Mentimeter/Padlet - อภิปราย ซักถาม แสดงความคิดเห็น	อาจารย์ ประจำ วิชา
2	- การวิเคราะห์ปัญหา - อัลกอริทึมและรูปแบบการเขียนอัลกอริทึม - ตัวอย่างอัลกอริทึม	2	2	- บรรยายประกอบสื่อนำเสนอ - Problem-Based Learning - Algorithm Activity - อภิปรายและสืบค้นข้อมูล	อาจารย์ ประจำ วิชา
3	- การเขียนผังงาน (Flowchart) - สัญลักษณ์ของผังงาน - รูปแบบและหลักการเขียนผังงาน - การเขียนรหัสเทียม (Pseudocode) - ความสัมพันธ์ระหว่างผังงานและโปรแกรมคอมพิวเตอร์	2	2	- บรรยายประกอบสื่อนำเสนอ - Workshop การเขียน Flowchart - Case Study	อาจารย์ ประจำ วิชา
4	- โครงสร้างควบคุมแบบต่าง ๆ - ตัวแปร ชนิดข้อมูล และตัวดำเนินการ - การรับและการแสดงผลข้อมูล	2	2	- บรรยายประกอบสื่อนำเสนอ - สาธิตการใช้งาน - Pair Programming - ฝึกปฏิบัติการ	อาจารย์ ประจำ วิชา



หลักสูตร การศึกษาบัณฑิต
สาขาวิชา การศึกษา
รหัสวิชา 0317222

ระดับปริญญา ☒ ตรี ☐ ป.บัณฑิต ☐ โท ☐ ป.บัณฑิตชั้นสูง ☐ เอก
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์
ชื่อรายวิชา อัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรม

[9]

คาบที่	บทที่/หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง		วิธีการ : สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		ภาค ทฤษฎี	ภาค ปฏิบัติ		
5	การเขียนโปรแกรมด้วย Code.org - Sequence - Condition - Loop - การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน	2	2	- สาธิตประกอบการฝึกปฏิบัติ - Coding Challenge - ฝึกปฏิบัติรายบุคคลและรายคู่	อาจารย์ ประจำ วิชา
6-7	การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch - การใช้บล็อกคำสั่ง - ตัวแปรและข้อมูล - การรับและแสดงผลข้อมูล - การใช้เงื่อนไข	4	4	- บรรยายประกอบสื่อนำเสนอ - สาธิตประกอบการฝึกปฏิบัติ - Workshop - Pair Programming	อาจารย์ ประจำ วิชา
8-9	การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch (ต่อ) - การทำงานแบบวนซ้ำ (Loop) - การสร้างเกมหรือสื่ออย่างง่าย - การตรวจสอบและแก้ไข ข้อผิดพลาด	4	4	- สาธิตประกอบการฝึกปฏิบัติ - Project-Based Learning - Coding Practice	อาจารย์ ประจำ วิชา
10- 12	การเขียนโปรแกรมด้วย Python - พื้นฐานภาษา Python - ตัวแปรและชนิดข้อมูล - การรับและแสดงผลข้อมูล - คำสั่งเงื่อนไข - คำสั่งวนซ้ำ - ฟังก์ชันเบื้องต้น	6	6	- สาธิตประกอบการฝึกปฏิบัติ - Coding Workshop	อาจารย์ ประจำ วิชา
13- 15	1. เสนอโครงการในรายวิชา2. วิเคราะห์ปัญหาและกำหนดขอบเขต โครงการ 3. ออกแบบอัลกอริทึมและผังงาน 4. พัฒนาโปรแกรม 5. ทดสอบและปรับปรุงโครงการ	6	6	- นำเสนอและอภิปราย - Project-Based Learning - ปฏิบัติการพัฒนาโครงการ - Coaching รายกลุ่ม	อาจารย์ ประจำ วิชา



หลักสูตร การศึกษาบัณฑิต
สาขาวิชา การศึกษา
รหัสวิชา 0317222

ระดับปริญญา ☒ ตรี ☐ ป.บัณฑิต ☐ โท ☐ ป.บัณฑิตชั้นสูง ☐ เอก
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์
ชื่อรายวิชา อัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรม

[10]

คาบที่	บทที่/หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง		วิธีการ : สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		ภาค ทฤษฎี	ภาค ปฏิบัติ		
16	นำเสนอผลงานโครงงาน - สาธิตการทำงานของโปรแกรม - แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ปัญหาและ อุปสรรคในการพัฒนาโปรแกรม - สะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection)	2	2	- นำเสนอผลงาน - อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ - Reflection	อาจารย์ ประจำ วิชา
17	สอบปลายภาค				
18					
	รวมชั่วโมง ตลอดภาคการศึกษา	30	30		

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ลำดับ	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน/ลักษณะการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของ การ ประเมินผล
1	คุณธรรม จริยธรรม	ประเมินจากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายทั้งในลักษณะงานเดี่ยวและงานกลุ่ม การเข้าชั้นเรียนตรงตามเวลารวมถึงแต่งกายและใช้ภาษาอย่างสุภาพชน	ทุกสัปดาห์	10
2	ความรู้	- สอบปลายภาค - ทักษะการปฏิบัติ	สัปดาห์ที่มีการฝึกปฏิบัติ และสัปดาห์ที่ 17	40
3	ทักษะทางปัญญา	ประเมินจากการสะท้อนคิด การตอบคำถามในชั้นเรียน การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การนำเสนอ และความสามารถ	สัปดาห์ที่มีการฝึกปฏิบัติ	20



หลักสูตร การศึกษาบัณฑิต
สาขาวิชา การศึกษา
รหัสวิชา 0317222

ระดับปริญญา ☒ ตรี ☐ ป.บัณฑิต ☐ โท ☐ ป.บัณฑิตชั้นสูง ☐ เอก
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์
ชื่อรายวิชา อัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรม

[11]

ลำดับ	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน/ลักษณะการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของ การ ประเมินผล
		ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาผลงานอย่างสร้างสรรค์		
4	ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และด้านวิิทยาการจัดการเรียนรู้และบูรณาการอัตลักษณ์	ประเมินจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาค้นคว้า และการพัฒนา งานจาก การเขียนโปรแกรม และการนำเสนอ	ทุกสัปดาห์	20
5	วิิทยาการจัดการเรียนรู้และบูรณาการอัตลักษณ์	ประเมินจากการนำเสนอ	16	10
รวม				100 %

แผนการประเมินผลการเรียนรู้

คะแนนเต็ม 100 คะแนน แบ่งออกเป็น

- 1) คะแนนเก็บ 50 คะแนน
- 2) คะแนนจิตพิสัย 10 คะแนน
- 2) คะแนนโครงการ 20 คะแนน
- 3) คะแนนสอบปลายภาค 20 คะแนน

ค่าระดับชั้น

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



หลักสูตร การศึกษาบัณฑิต
สาขาวิชา การศึกษา
รหัสวิชา 0317222

ระดับปริญญา ☒ ตรี ☐ ป.บัณฑิต ☐ โท ☐ ป.บัณฑิตชั้นสูง ☐ เอก
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์
ชื่อรายวิชา อัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรม

[12]

หมวดที่ 6 ทฤษฎีการประกอบการเรียน

1. ตำราและเอกสาร

อรพิน ประวัติดิวิสุทธิ. (2566). เขียนโปรแกรมด้วยภาษา Scratch 3. กรุงเทพฯ: โปริวิชั่น. ISBN 978-616-204-814-2, 336 หน้า, พิมพ์ครั้งที่ 1 มิถุนายน 2566.

โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์. (2564). การออกแบบและพัฒนาโปรแกรม. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

นางสาวสุสิพร สืบสิน. (2558, 3 สิงหาคม). จาก FLOWCHART สู่ SCRATCH.

<http://oho.ipst.ac.th/flowchart-scratch/>

Downey, A. B. (2024). Think Python: How to Think Like a Computer Scientist (3rd ed.).

Matthes, E. (2023). Python Crash Course (3rd ed.)

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Python Software Foundation. Python Documentation. <https://docs.python.org/3/>

Scratch Foundation. Scratch for Educators. <https://scratch.mit.edu/educators/>

Code.org. <https://code.org/>

CS Unplugged. <https://www.csunplugged.org/>

3. แหล่งเรียนรู้ออนไลน์

- W3Schools Python Tutorial บทเรียนและแบบฝึกหัดภาษา Python แบบออนไลน์

- Replit แพลตฟอร์มสำหรับเขียน ทดสอบ และแบ่งปันโปรแกรมออนไลน์

- Visual Studio Code Documentation คู่มือการใช้งานโปรแกรม Visual Studio Code สำหรับการพัฒนาโปรแกรม

- GitHub Education แหล่งเรียนรู้และเครื่องมือสำหรับการพัฒนาโปรแกรมและการทำงานร่วมกัน

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิภาพของรายวิชาโดยนิสิต

1.1 ประเมินผลการสอนโดยระบบประเมินการสอนของมหาวิทยาลัย

1.2 สอบถามความคิดเห็นจากนิสิตในสัปดาห์สุดท้าย

1.3 ให้นิสิตเขียนแสดงความคิดเห็นการสอนในสัปดาห์สุดท้าย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

จัดประชุมระดมความคิดเห็นจากคณาจารย์ผู้สอนปลายภาค

3. การปรับปรุงการสอน

3.1 นำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงการสอน

3.2 ค้นคว้าข้อมูลความรู้ใหม่ๆ ทั้งในด้านทฤษฎีและด้านปฏิบัติเพื่อนำมาใช้ในการสอน



หลักสูตร การศึกษาบัณฑิต
สาขาวิชา การศึกษา
รหัสวิชา 0317222

ระดับปริญญา ☒ ตรี ☐ ป.บัณฑิต ☐ โท ☐ ป.บัณฑิตชั้นสูง ☐ เอก
คณะ/วิทยาลัยศึกษาศาสตร์
ชื่อรายวิชา อัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรม

[13]

3.3 กลุ่มคณาจารย์จัดอภิปรายสัมมนาเพื่อพัฒนารายวิชาให้มีสาระวิชาและการสอนให้เหมาะสมและน่าสนใจ

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์รายวิชาของนิสิต

- 4.1 ประชุมคณาจารย์ผู้สอนทุกกลุ่มเพื่อทวนสอบคะแนนและเกรดของนิสิต
- 4.2 ให้นิสิตได้มีโอกาสตรวจสอบคะแนนแต่ละเกรดก่อนส่งเกรดให้สำนักทะเบียนและประมวลผล
- 4.3 ก่อนการสอบกลางภาคและปลายภาค จัดประชุมคณาจารย์เพื่อออกข้อสอบร่วมกันกับการพัฒนาข้อสอบเพื่อให้ได้มาตรฐาน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิภาพของรายวิชา

นำผลที่ได้จากการสอบถามความคิดเห็น คะแนนสอบของนิสิต การประชุมสัมมนา นำมาสรุปผลและพัฒนารายวิชาก่อนการสอนในภาคการศึกษาถัดไป