

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาศิลปศึกษา

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1.1 รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 2014310 ชื่อวิชา สื่อและนวัตกรรมศิลปศึกษา
Media and Innovative in Art Education

1.2 จำนวนหน่วยกิต

3(2-2-5) หน่วยกิต

1.3 หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

- 1) หลักสูตร : ศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาศิลปศึกษา หลักสูตรใหม่ (พ.ศ. 2558)
- 2) ประเภทของรายวิชา : วิชาบังคับ

1.4 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

- 1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : อาจารย์วุฒินันท์ รัตสุข
- 2) อาจารย์ผู้สอน : อาจารย์วุฒินันท์ รัตสุข (ตอนเรียน A1)

1.5 ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2/2561 ชั้นปีที่ 4

1.6 รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

1.7 รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

1.8 สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

1.9 วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

15 ธันวาคม 2561

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

2.1 จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1) มีการแสดงออกของพฤติกรรมด้านคุณธรรมและจรรยาบรรณของวิชาชีพครูศิลปะและสามารถจัดการและแก้ปัญหาทางด้านคุณธรรมจริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพครูเชิงสัมพัทธ์โดยใช้ ดุลยพินิจทางค่านิยม ความรู้สึกของผู้อื่น และประโยชน์ของสังคมส่วนรวม

2) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้เรื่องการสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในสาขาวิชาศิลปะศึกษาที่เกี่ยวข้อง และมีความสามารถคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าองค์ความรู้และสร้างงานวิจัยเพื่อต่อยอดองค์ความรู้สาขาวิชาศิลปะศึกษา

3) สามารถวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาในการดำเนินชีวิตได้อย่างสร้างสรรค์

4) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำงานเป็นกลุ่มในฐานะผู้นำที่ต้องคิดริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นผู้ปฏิบัติตามข้อสรุปผลจากกลุ่มได้

5) ตระหนักถึงคุณค่าการใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศและสถิติเพื่อการวิจัยเพื่อการสื่อสารการเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูลและนำเสนอข้อมูล และการแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตและการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนสามารถบูรณาการข้อมูลเพื่อการสื่อสารอย่างเป็นระบบด้วยสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6) มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ในวิชาเอกศิลปะศึกษาอย่างบูรณาการ

2.2 วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เน้นย้ำความสำคัญกับแนวคิด ในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนศิลปะศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีและภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ที่หลากหลาย

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

3.1 คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาความหมาย ความสำคัญ หลักการ และแนวคิดในการสร้างสื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนศิลปะศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีและภูมิปัญญาท้องถิ่น ฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อและนวัตกรรมให้สอดคล้องกับหลักสูตร ระดับชั้นของผู้เรียน หน่วยการเรียนรู้ รวมทั้งการหาประสิทธิภาพ

Study meaning, significances, principles and concepts for creating learning materials in art classroom and local wisdom, practicing creating media in accordance with the curriculum, level of learners, learning units including testing efficiency.

3.2 จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/ ฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมง	สอนเสริมตามความต้องการ ของนักศึกษาเฉพาะราย	30 ชั่วโมง	75 ชั่วโมง

3.3 จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคลพร้อมทั้งระบุช่องทางต่างๆ ตัวอย่าง สถานที่ Social Network

3.1 อาจารย์ประจำรายวิชา สามารถใช้ช่องทางการปรึกษาผ่านการติดต่อทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) และระบบโซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network)

3.2 อาจารย์ผู้สอนจัดเวลาให้คำปรึกษา และแนะนำทางวิชาการ 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

4.1 แผนพัฒนาและประเมินผลการเรียนรู้แต่ละด้าน

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>คุณธรรมจริยธรรม</p> <p>1) แสดงออกซึ่งพฤติกรรมด้านคุณธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพครู</p> <p>2) มีคุณธรรมจริยธรรมที่เสริมสร้างการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>3) มีความกล้าหาญทางจริยธรรมกล้าแสดงออกในสิ่งที่เหมาะสมด้วยความเข้าใจผู้อื่นและเข้าใจโลก</p> <p>4) มีจิตสาธารณะ เสียสละ และเป็นแบบอย่างที่ดี</p> <p>5) ให้ความเคารพและยึดถือในกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม</p> <p>6) สามารถจัดการและแก้ปัญหาทางคุณธรรมจริยธรรมจรรยาบรรณวิชาชีพครูเชิงสัมพัทธ์โดยใช้ดุลยพินิจทางค่านิยม ความรู้สึกของผู้อื่นและประโยชน์ของสังคม</p> <p>ส่วนรวม</p>	<p>1) ปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงต่อเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</p> <p>2) ผู้สอนเป็นแบบอย่างที่ดีในเรื่องของการตรงต่อเวลาตลอดจนการแต่งกายที่สุภาพเป็นตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</p>	<p>1) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่กำหนด การร่วมกิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p> <p>2) สังเกตพฤติกรรม การแสดงความคิดเห็นและการสะท้อนความคิดเห็นของกลุ่มเพื่อน</p>	1-15	10%
<p>ด้านความรู้</p> <p>ด้านความรู้</p> <p>1) มีความรอบรู้ในด้านวิชาชีพครู และวิชาเอกศิลปศึกษาอย่างกว้างขวาง ลึกซึ้ง และเป็นระบบ</p> <p>2) มีความตระหนักรู้หลักการและทฤษฎีในองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องอย่างบูรณาการ ทั้งการบูรณาการข้ามศาสตร์ และการบูรณาการกับโลกแห่งความเป็นจริง</p>	<p>1) ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบโดยเน้นหลักการทางทฤษฎีผนวกกับภาคปฏิบัติ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะและเนื้อหาของรายวิชาสื่อและนวัตกรรมศิลปศึกษา</p> <p>2) ใช้การเรียนรู้จากสถานการณ์จริงโดยการศึกษาจากสถานที่</p>	<p>1) การประเมินผลงานที่ฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน</p> <p>2) การประเมินจากการจัดทำและนำเสนอรายงานที่ได้รับมอบหมาย</p>	2-15	30%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ที่ ประเมิน	ค่าน้ำหนัก ของการ ประเมินผล
<p>3) มีความเข้าใจความก้าวหน้าของความรู้เฉพาะด้านในสาขาวิชาที่จะสอนอย่างลึกซึ้ง ครอบคลุมถึงความสำคัญของงานวิจัยและการวิจัยในการต่อยอดความรู้</p> <p>4) มีความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่าองค์ความรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานวิชาชีพครูอย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<p>เกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ทางด้านศิลปศึกษา</p>			
<p>ด้านทักษะทางปัญญา</p> <p>1) สามารถคิดค้นหาข้อเท็จจริงทำความเข้าใจ และประเมินข้อมูลสารสนเทศและแนวคิดจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายเพื่อใช้ในการปฏิบัติงาน การวินิจฉัย แก้ปัญหา และทำการวิจัยเพื่อพัฒนางาน และพัฒนาองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง</p> <p>2) สามารถคิดแก้ปัญหาที่มีความสลับซับซ้อน เสนอทางออก และนำไปสู่การแก้ไขได้อย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความรู้ทางทฤษฎี ประสบการณ์ ภาคปฏิบัติ และผลกระทบจากการตัดสินใจ</p> <p>3) มีความเป็นผู้นำทางปัญญาในการคิดพัฒนางานอย่างสร้างสรรค์ มีวิสัยทัศน์ รวมทั้งมีการพัฒนาศาสตร์ทางครุศาสตร์ และการพัฒนาทางวิชาชีพอย่างมีนวัตกรรม</p> <p>4) มีการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และนำความรู้เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และ</p>	<p>1) การใช้กรณีศึกษา</p> <p>2) ฝึกให้ลงมือปฏิบัติโดยใช้สถานการณ์ หลากหลายจนเกิดความชำนาญ</p> <p>3) ใช้วิธีการสอนแบบต่างๆ เช่น การสาธิต การทดลองวิเคราะห์การประยุกต์เทคนิค</p>	<p>1) ประเมินตามสภาพจริงจากผลงาน และการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน</p> <p>2) การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบหรือการสัมภาษณ์</p>	<p>2-15</p>	<p>40%</p>

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>หลักการที่เกี่ยวข้องในศาสตร์สาขาศิลปศึกษาไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ แก้ปัญหาการพัฒนาผู้เรียน และการวิจัยต่อยอดองค์ความรู้ มีความเป็นผู้นำในการปฏิบัติงาน วิสัยทัศน์การพัฒนาการเรียนการสอน</p>				
<p>ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p> <p>1) มีความรู้ความเข้าใจในบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของตนเอง และผู้อื่นในการทำงานและการอยู่ร่วมกันอย่างเป็นกัลยาณมิตร และในการเรียนรู้พัฒนาตนเองและวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง</p> <p>2) มีความเอาใจใส่ช่วยเหลือและเอื้อต่อการแก้ปัญหาในกลุ่มและระหว่างกลุ่มได้อย่างสร้างสรรค์</p> <p>3) มีภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดี มีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เรียน และมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม</p> <p>4) มีความไวในการรับรู้และเข้าใจความรู้สึกรักของผู้เรียนศิลปะระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ตลอดจนบุคคลอื่น มีมุมมองเชิงบวก มีวุฒิภาวะทางอารมณ์และสังคม เอาใจใส่ในการ รับฟัง และพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างมีความรับผิดชอบ</p>	<p>1) ใช้การจัดการเรียนการสอนที่มีการมอบหมายงานเป็นกลุ่มการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการ</p>	<p>1) การประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอผลงานหรือการอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน</p>	<p>1-5</p>	<p>10%</p>

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>(1) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศและสถิติเพื่อการวิจัยในด้านการสอนศิลปศึกษา เพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูลและนำเสนอข้อมูล และการแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตและการจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ</p> <p>(2) ตระหนักถึงคุณค่าของการใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศ และสถิติเพื่อการวิจัย เพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูลและนำเสนอข้อมูลและการแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตและการจัดการเรียนการสอน</p> <p>(3) สามารถใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศ และสถิติเพื่อการวิจัยเพื่อสื่อสารการเรียนรู้ การเก็บรวบรวมและการนำเสนอข้อมูล และการแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิตและการจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ</p> <p>(4) สามารถบูรณาการข้อมูลเพื่อการสื่อสารอย่างเป็นระบบด้วยสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<p>1) มอบหมายงานให้นักศึกษาได้สืบค้นข้อมูลและมีการนำเสนอรายงานประเด็นที่สำคัญที่มีความเกี่ยวข้องกับ การออกแบบสื่อการเรียนรู้ทางด้านศิลปศึกษา</p>	<p>1) วัดผลและประเมินผลจากการสืบค้นและนำเสนอผลงาน โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p>	<p>1-5</p>	<p>5%</p>

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ที่ ประเมิน	ค่าน้ำหนัก ของการ ประเมินผล
<p>ด้านทักษะการจัดการการเรียนรู้</p> <p>1) มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาที่มีรูปแบบหลากหลาย ทั้งรูปแบบที่เป็นทางการ (formal) รูปแบบกึ่งทางการ (Non-formal) และรูปแบบที่ไม่เป็นทางการ (Informal) อย่างสร้างสรรค์</p> <p>2) มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียน วิชา รั้ า รั้ บ ผู้ เรี ย น ที่หลากหลาย ทั้งผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ ผู้เรียนที่มีความสามารถปานกลางและ ผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ อย่างมีนวัตกรรม</p> <p>3) มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ในวิชาเอกศิลปศึกษา อย่างบูรณาการ</p>	1) การทำกิจกรรมเพื่อประเมินผลงาน	1) วัดผลและประเมินผลจากการเข้าร่วมกิจกรรม	1-15	5%

หมายเหตุ ผลการเรียนรู้ตัวเข้ม = ความรับผิดชอบหลัก ผลการเรียนรู้ตัวธรรมดา = ความรับผิดชอบรอง

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

5.1 แผนการสอน

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
1 (4 ชม.)	<p>1. ปฐมนิเทศนักศึกษา</p> <p>1.1 เกณฑ์ในการวัดผลตลอดภาคเรียน</p> <p>2. บรรยายเรื่อง การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้</p> <p>3. บรรยายเรื่อง ความหมายและตัวอย่างของ</p>	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน :</p> <p>1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา</p> <p>2. ผู้สอนนำเสนอภาพตัวอย่างของนวัตกรรมการเรียนรู้ทางศิลปศึกษา</p> <p>3. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้</p> <p>4. ผู้สอนซักถามและอภิปรายเนื้อหาที่บรรยาย</p>	<p>1. รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)</p> <p>2. เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>3. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint</p>	<p>1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมพิจารณา และการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p>	<p>อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข</p>

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
	นวัตกรรมการเรียนรู้ทาง ศิลปศึกษา	กิจกรรม/ใบงาน : 1. ให้นักศึกษาค้นคว้าหาบทความภาษาอังกฤษเกี่ยวกับนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ 1 คอลัมน์ ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ แปลข้อความจัดทำรายงานด้วยโปรแกรม PowerPoint ส่งและนำเสนอในสัปดาห์ที่ 2 <u>การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี (information, media and technology</u>	4. เว็บไซต์	2. ประเมินจากการซักถามและอภิปรายหัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	
2 (4 ชม.)	ประเภทของสื่อการเรียนรู้ 1. แนวคิด ทฤษฎี และหลักการ 2. ความหมายของสื่อการเรียนรู้ 3. บทเรียนสำเร็จรูป หรือ บทเรียนโปรแกรม	1. ให้นักศึกษานำเสนอรายงานผลการค้นคว้าจากสัปดาห์ที่ 1 ด้วยโปรแกรม PowerPoint มา นำเสนอร่วมกันวิจารณ์ 2. ให้นักศึกษาหาข้อมูลงานสร้างสรรค์ที่นักศึกษาสนใจและเหมาะกับทักษะด้านศิลปะของตนเอง - การสร้างแนวคิดสร้างสรรค์ - ประเภท วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ โดยใช้สื่ออินเทอร์เน็ต งานที่มอบหมาย 1. ให้นักศึกษาจับกลุ่มคู่ค้นหาเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์โดย จัดทำรายงานด้วยโปรแกรม PowerPoint ส่งในสัปดาห์ที่ 3 <u>การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี (information, media and technology</u>	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริงจากรายงาน 3. ประเมินจากการนำเสนอและร่วมวิจารณ์ 4. ประเมินจากการซักถามและอภิปรายหัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย 5. ประเมินจากการค้นคว้าเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข
3 (4 ชม.)	1. กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 2. ทฤษฎีสรคนิยม (Constructivist) 3. กรวยของการเรียนรู้ (Cone of Learning)	กิจกรรม 1. ให้นักศึกษานำเสนอรายงานค้นคว้าจากสัปดาห์ที่ 2 ด้วยโปรแกรม PowerPoint มา นำเสนอร่วมกันวิจารณ์ 2. บรรยาย กรณีศึกษาทฤษฎีแนวคิดกระบวนการเรียนรู้ 3. ยกตัวอย่างการสร้างสรคผลงานโดยใช้ทฤษฎีแนวคิดดังกล่าว <u>การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มทักษะการเรียนรู้ นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ Innovation and creative</u>	1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริงจากรายงาน	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		งานที่มอบหมาย 1. รายงานการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อนวัตกรรมมาเป็นเครื่องมือหลัก		3. ประเมินจากการนำเสนอและร่วมกัน วิจารณ์ 4. ประเมินจากการซักถามและอภิปรายหัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	
4 (4 ชม.)	- การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ นวัตกรรม - การวิเคราะห์ปัญหาที่เกิด จากการใช้นวัตกรรม	กิจกรรม 1. ให้นักศึกษานำเสนอรายงานการค้นคว้าเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อนวัตกรรมมาเป็น เครื่องมือหลัก จากสัปดาห์ที่ 3 มานำเสนอ ร่วมกันวิจารณ์ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กลุ่ม <u>ทักษะการเรียนรู้นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ Innovation and creative</u> 2. บรรยายถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ ผลงานการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อนวัตกรรม งานที่มอบหมาย 1. ค้นคว้าการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบ เกมส์	1.เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริง จากผลงานการค้นคว้า 3. ประเมินจากการ นำเสนอและร่วมกัน วิจารณ์ 4. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข
5 (4 ชม.)	การพัฒนาการออกแบบและ การสร้างนวัตกรรม - การออกแบบและพัฒนา สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบ เกมส์ 1 - ศึกษาและวิเคราะห์ถึงสื่อ การเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ ที่มีในปัจจุบัน	กิจกรรม 1. ให้นักศึกษาส่งผลงานสร้างสรรค์ผลงานสื่อ การเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ มานำเสนอร่วมกัน วิจารณ์ 2. บรรยายที่มาแนวคิดสร้างสรรค์ กระบวนการ วิธีสร้างสรรค์ผลงาน 3. ฝึกปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน โดย การหาข้อมูล ค้นคว้า จากกรณีศึกษาที่นักศึกษา สนใจ งานที่มอบหมาย จัดทำข้อมูลสื่อการเรียนรู้ นำเสนอสัปดาห์ที่ 6	1.เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริง จากผลงานการสร้างสรรค์ 3. ประเมินจากการ นำเสนอและร่วมกัน วิจารณ์ 4. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
				5. ประเมินจากการค้นคว้าหาข้อมูล จากกรณีศึกษาเรื่องสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ที่นักศึกษาสนใจ	
6 (4 ชม.)	<p>การพัฒนาการออกแบบและ การสร้างนวัตกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบและพัฒนา สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ 2 - นำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ที่นักศึกษาสนใจมา ทำการพัฒนาต่อยอด เพื่อให้การเรียนรู้มี ประสิทธิภาพมากที่สุด 	<p>กิจกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักศึกษาส่งผลงานสร้างสรรค์ผลงานสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ มานำเสนอร่วมกัน วิจารณ์ 2. บรรยายที่มาแนวคิดสร้างสรรค์ กระบวนการ วิธีสร้างสรรค์ผลงาน 3. ฝึกปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน โดยการหาข้อมูล ค้นคว้า จากกรณีศึกษาที่นักศึกษาสนใจ <p>งานที่มอบหมาย</p> <p>จัดทำข้อมูลสื่อการเรียนรู้ นำเสนอสัปดาห์ที่ 7</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานการสร้างสรรค์ 3. ประเมินจากการนำเสนอและร่วมกันวิจารณ์ 4. ประเมินจากการซักถามและอภิปรายหัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย 	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข
7 (4 ชม.)	<p>การพัฒนาการออกแบบและ การสร้างนวัตกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบและพัฒนา สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ 3 - นำเสนอรูปแบบสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ที่ นักศึกษาปรับปรุงและพัฒนาโดยใช้ศิลปะและ การออกแบบเข้าไปมีส่วนร่วม เพื่อให้การเรียนรู้มี ประสิทธิภาพมากที่สุด 	<p>กิจกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักศึกษาส่งผลงานสร้างสรรค์ผลงานสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ มานำเสนอร่วมกัน วิจารณ์ 2. บรรยายที่มาแนวคิดสร้างสรรค์ กระบวนการ วิธีสร้างสรรค์ผลงาน 3. ฝึกปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน โดยการหาข้อมูล ค้นคว้า จากกรณีศึกษาที่นักศึกษาสนใจ <p>งานที่มอบหมาย</p> <p>จัดทำข้อมูลสื่อการเรียนรู้ นำเสนอสัปดาห์ที่ 8</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานการสร้างสรรค์ 3. ประเมินจากการนำเสนอและร่วมกันวิจารณ์ 4. ประเมินจากการซักถามและอภิปรายหัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย 	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
8 (4 ชม.)	<p>การพัฒนาการออกแบบและ การสร้างนวัตกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบและพัฒนา สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบ เกมส์ 4 - นำเสนอรูปแบบสื่อการ เรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ที่ นักศึกษาปรับปรุงและ พัฒนาโดยใช้ศิลปะและ การออกแบบเข้าไปมีส่วน ร่วมเพื่อให้การเรียนรู้มี ประสิทธิภาพมากที่สุด 	<p>กิจกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักศึกษาส่งผลงานสร้างสรรค์ผลงานสื่อ การเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ มานำเสนอร่วมกัน วิจารณ์ 2. บรรยายที่มาแนวคิดสร้างสรรค์ กระบวนการ วิธีสร้างสรรค์ผลงาน 3. ฝึกปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน โดย การหาข้อมูล ค้นคว้า จากกรณีศึกษาที่นักศึกษา สนใจ <p>งานที่มอบหมาย จัดทำข้อมูลเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ จากภูมิปัญญาท้องถิ่น</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริง จากผลงานการสร้างสรรค์ 3. ประเมินจากการ นำเสนอและร่วมกัน วิจารณ์ 4. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย 	<p>อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข</p>
9 (4 ชม.)	<p>การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ จากภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - หลักการและเหตุผล - วัตถุประสงค์ - ทฤษฎีการสร้างสรรค์สื่อ การเรียนรู้จากศิลปะและ การออกแบบ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักศึกษานำเสนอผลงานการสร้างสรรค์สื่อ การเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่น มาเสนอ ร่วมกันวิจารณ์ 2. บรรยายที่มาแนวคิดสร้างสรรค์ กระบวนการ วิธีสร้างสรรค์ผลงาน <p>งานที่มอบหมาย จัดทำข้อมูลเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ จากภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินจากการ นำเสนอและร่วมกัน วิจารณ์ 3. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย 	
10 (4 ชม.)	<p>นำเสนอข้อมูลจากภูมิปัญญา ท้องถิ่นที่นักศึกษาได้ค้นคว้า จากการลงพื้นที่จริง</p>	<p>กิจกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักศึกษาส่งข้อมูลโครงงาน ภาพถ่าย และ ภาพร่างผลงานสร้างสรรค์ มานำเสนอร่วมกัน วิจารณ์ 2. ปรึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจริง <p>งานที่มอบหมาย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์จากข้อมูล สู่การออกแบบสื่อการเรียนรู้ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน 	<p>อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข</p>

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
				2. ประเมินตามสภาพจริง จากข้อมูลโครงงาน ภาพถ่าย และภาพร่าง ผลงานสร้างสรรค์ 3. ประเมินจากการ นำเสนอและร่วมกัน วิจารณ์ 4. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	
11 (4 ชม.)	นำเสนอนวัตกรรม การเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่นักศึกษาออกแบบและ พัฒนาจากแนวคิดและการ วิเคราะห์ขั้นต้น	กิจกรรม 1. ให้นักศึกษานำเสนอแนวคิดจากภูมิปัญญา ท้องถิ่นที่นักศึกษาสามารถนำมาประยุกต์ใช้ใน การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ 2. ปรึกษากระบวนการสร้างสรรค์จากแนวคิด วิเคราะห์สู่การออกแบบผลงานจริง งานที่มอบหมาย 1. จัดทำสร้างสรรค์ผลงานจริงและเริ่มปฏิบัติ การสร้างสรรค์ผลงานปรับแก้ตามความเห็นของ อาจารย์ที่ปรึกษาและนำเสนอส่งสัปดาห์ที่ 12		1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริง จากข้อมูลการวิเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ใน การสร้างสรรค์ผลงาน 3. ประเมินจากการ นำเสนอและวิจารณ์ 4. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข
12 (4 ชม.)	ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน สร้างสรรค์ตามภาพร่าง ต้นแบบประมาณ 50 %	กิจกรรม 1. ให้นักศึกษาส่งสร้างสรรค์ผลงานจริงและเริ่ม ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานปรับแก้ตาม ความเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา มานำเสนอ ร่วมกันวิจารณ์ 2. ปรึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจริง และเริ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน งานที่มอบหมาย 1. จัดทำสร้างสรรค์ผลงานจริงและเริ่มปฏิบัติ การสร้างสรรค์ผลงานปรับแก้ตามความเห็นของ อาจารย์ที่ปรึกษาและนำเสนอส่งสัปดาห์ที่ 13		1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริง จากผลงานจริงและเริ่ม ปฏิบัติการสร้างสรรค์	

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
				ผลงานปรับแก้ตาม ความเห็นของอาจารย์ที่ ปรึกษา 3. ประเมินจากการ นำเสนอและร่วมกัน วิจารณ์ 4. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	
13 (4 ชม.)	ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน สร้างสรรค์ตามภาพร่าง ต้นแบบจนถึงขั้นงานเสร็จ สมบูรณ์ 100 %	กิจกรรม 1. ให้นักศึกษาส่งสร้างสรรค์ผลงานจริงและเริ่ม ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานปรับแก้ตาม ความเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา มานำเสนอ ร่วมกันวิจารณ์ 2. ปรึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจริง และเริ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานสู่ขั้นเสร็จ สมบูรณ์ งานที่มอบหมาย 1. จัดทำสร้างสรรค์ผลงานจริงและเริ่มปฏิบัติ การสร้างสรรค์ผลงานปรับแก้ตามความเห็นของ อาจารย์ที่ปรึกษาและนำเสนอส่งสัปดาห์ที่ 15		1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริง จากผลงานจริงและเริ่ม ปฏิบัติการสร้างสรรค์ ผลงานปรับแก้ตาม ความเห็นของอาจารย์ที่ ปรึกษา 3. ประเมินจากการ นำเสนอและร่วมกัน วิจารณ์ 4. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข
14 (4 ชม.)	การประเมินผลและการ เผยแพร่นวัตกรรม	กิจกรรม 1. ให้นักศึกษาประเมินผลของการใช้สื่อ นวัตกรรมดังกล่าวกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดว่า ตรงตามวัตถุประสงค์ และเหมาะสมกับช่วงวัย หรือไม่ 2. ปรึกษากระบวนการสร้างแบบประเมินผลใน การใช้สถานสื่อการเรียนรู้อีกครั้ง	1.เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		งานที่มอบหมาย 1. จัดทำแบบประเมินผลการใช้สื่อการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้น		2. ประเมินตามสภาพจริงจากการประเมินผล การปฏิบัติภารกิจกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด 3. ประเมินจากการนำเสนอและร่วมกันวิจารณ์ 4. ประเมินจากการซักถามและอภิปรายหัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	
15 (4 ชม.)	นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ตามขั้นตอนในการพัฒนาจนถึงขั้นงานเสร็จสมบูรณ์ 100%	กิจกรรม 1. ให้นักศึกษานำเสนอผลงานจริงจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ มานำเสนอร่วมกันวิจารณ์ 2. นำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจริงและเริ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานสู่ขั้นเสร็จสมบูรณ์ 3. นำเสนอผลของการประเมินการใช้งานสื่อการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาว่ามีประสิทธิภาพในระดับใด งานที่มอบหมาย 1. จัดทำสร้างสรรค์ผลงานจริงและเริ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานสู่ขั้นเสร็จสมบูรณ์ 100%	1.เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานจริงจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน 3. ประเมินจากการนำเสนอและร่วมกันวิจารณ์ 4. ประเมินจากการซักถามและอภิปรายหัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	อาจารย์ วุฒินันท์ รัตสุข

5.2 การวัดและการประเมินผล

1) การวัดผล :

- คะแนนระหว่างภาค	ร้อยละ 70
○ แนวคิดสร้างสรรค์	20%
○ ผลงานสร้างสรรค์	30%
○ การนำเสนอผลงาน	20%
- คะแนนปลายภาค	ร้อยละ 30
○ โครงการงาน	30%

2) การประเมินผล : ใช้ระบบ อิงกลุ่ม อิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ดังนี้

ระดับคะแนน	ระดับผลการเรียน
90-100	A
85-89	B+
75-84	B
70-74	C+
60-69	C
55-59	D+
50-54	D
0-49	F

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

6.1 เอกสารและตำราหลัก

วุฒินันท์ รัตสุข.(2561). เอกสารวิชาสื่อและนวัตกรรมการศิลปศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

6.2 เอกสารและข้อมูลสำคัญ

กิดานันท์ มลิทอง. (2543). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กิดานันท์ มลิทอง. (2548). เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2544). เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หน่วยที่ 1-8. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

นิคม ทาแดง, กอบกุล ปราบประชา และอำนาจ เดชชัยศรี. (2545). เทคโนโลยีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : สำนักงานปฏิรูปการศึกษา.

นิพนธ์ ศุขปรีดี. (2546). นวัตกรรมเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา. กรุงเทพฯ : นีลนารการพิมพ์.

พระมหาสุทิตย์ อาภากรโธ (อบอุ้น). (2548). นวัตกรรมการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โครงการเสริมสร้างการเรียนรู้เพื่อชุมชนเป็นสุข.

สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2549). มโนทัศน์นวัตกรรมการศึกษา. แพร่ : เมื่อแพร่การพิมพ์.

อรนุช ลิมตศิริ. (2543). นวัตกรรมและเทคโนโลยีการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

6.3 เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ถวัลย์ มาศจรัส. (2548). คู่มือความคิดสร้างสรรค์ในการจัดทำนวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพฯ: ธารอักษร.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

7.1 กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- การประเมินความพึงพอใจ จากแบบประเมินผู้สอนของผู้เรียน

7.2 กลยุทธ์การประเมินการสอน

- eworkงานปลายภาคของนักศึกษา ผลงานสร้างสรรค์และเอกสารโครงการ
- คะแนนของผลงานสร้างสรรค์ในแต่ละสัปดาห์ของนักศึกษา
- แบบประเมินวิธีการจัดการเรียนรู้และประสิทธิภาพการสอน

7.3 การปรับปรุงการสอน

นำผลการประเมินที่ได้จากข้อที่ 7.1 และ 7.2 มาปรับปรุงการเรียนการสอน โดยนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะ มาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อไป

- จัดการเรียนการสอนโดยเพิ่มบทเรียนวิธีปฏิบัติการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆ จากนักสร้างสรรค์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยยกเป็นตัวอย่างให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้และพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

- จัดหาสื่อการสอนหนังสือและสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา

7.4 การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

1. ทวนสอบโดยผู้สอน ดังนี้

1.1 สังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักศึกษาระหว่างการเรียนการสอนเพื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้

1.2 ตรวจสอบคุณภาพผลงานสร้างสรรค์

1.3 ตรวจสอบเอกสารโครงการ

1.4 ตรวจสอบผลการเรียน

วิธีการประเมิน				
ผลลัพธ์การเรียนรู้	พฤติกรรมความ รับผิดชอบและ การมีส่วนร่วมใน การทำงาน	คะแนนสอบ	งานที่ได้รับ มอบหมาย (แบบฝึกหัด โครงงาน รายงาน)	การนำเสนอผลงาน ด้วยทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข/ การ สื่อสาร/ การใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ
คุณธรรม จริยธรรม	✓		✓	✓
ความรู้		✓		✓
ทักษะทางปัญญา		✓		✓
ความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความ รับผิดชอบต่อ	✓		✓	✓
ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร เทคโนโลยีสารสนเทศ				✓
ทักษะการจัดการการ เรียนรู้				

2 มีการทวนสอบคะแนน

3 มีการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับคณะฯ ทุกภาคเรียน

7.5 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

1) อาจารย์ผู้สอนดำเนินการทบทวนรายวิชาด้วยตนเอง ด้วยการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษาตามวิธีการข้อ 7.4

2) กรณีที่ผลการเรียนรู้ของรายวิชายังไม่ได้ประสิทธิผล อาจารย์ผู้สอนจะให้โอกาสนักศึกษาปรับปรุงแก้ไขได้ตามความจำเป็นเป็นรายกรณี

3) อาจารย์ผู้สอนสรุปผลการจัดการเรียนการสอนใน มคอ.5 เสนอหลักสูตรเพื่อพิจารณาปรับปรุงเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และปรับปรุงในปีการศึกษาถัดไป