

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1.1 รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 1634418 ชื่อวิชา การจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น
Knowledge and Local Wisdom Management

1.2 จำนวนหน่วยกิต

3 (2-2-5) หน่วยกิต

1.3 หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

1) หลักสูตร : ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2556 2561

2) ประเภทของรายวิชา : วิชาบังคับ วิชาเลือก

1.4 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : ผศ.ดร.ฐิตียา เนตรวงษ์

2) อาจารย์ผู้สอน : ผศ.ดร.ฐิตียา เนตรวงษ์

1.5 ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2562 / ชั้นปี 3

1.6 รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

1.7 รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

1.8 สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต อาคาร 32 ห้อง 303

1.9 วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ปรับปรุงรายละเอียดล่าสุด 1 กรกฎาคม 2562

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

2.1 จุดมุ่งหมายของรายวิชา

2.1.1 เพื่อให้ศึกษามีวินัย มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

2.1.2 เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง

2.1.3 เพื่อให้ศึกษาสามารถประยุกต์ความรู้ ความเข้าใจ แนวคิด หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นในการปฏิบัติงานและการแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

2.1.4 เพื่อให้ศึกษามีความสามารถในการทำงานเป็นทีมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ร่วมกิจกรรมและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

2.1.5 เพื่อให้ศึกษามีความสามารถสื่อสารภาษาไทย ทั้งการพูด การฟัง การอ่าน การเขียน สามารถเลือกและใช้รูปแบบการนำเสนอสารสนเทศโดยใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารได้

2.2 วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

พัฒนาวิธีการสอนเป็นการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) ด้วยการบริการสังคมแบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมชุมชนการเรียนรู้แนวคิดจิตลของนักศึกษาหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

3.1 คำอธิบายรายวิชา

แนวคิดและหลักการของความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และการจัดการความรู้ การจัดการระบบการค้นคืน การบริการและการเผยแพร่ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น การปกป้องคุ้มครองภูมิปัญญาท้องถิ่น ความเชื่อมโยงระหว่างการจัดการความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยกระบวนการจัดการความรู้การใช้เทคโนโลยีในการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น

Concepts and principles of knowledge, local wisdom and knowledge management; management, systems organization, retrieval, services and dissemination of knowledge and local wisdom; local wisdom preservation; relationship between knowledge management and local wisdom; the use of knowledge management system for local wisdom integration; the use of technology for knowledge and local wisdom management

3.2 จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วย ตนเอง
30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	ให้คำปรึกษา แนะนำ สอนเสริม ตามความต้องการของนักศึกษา เป็นรายกลุ่ม เพื่อทบทวนความรู้ ให้ชัดเจนและแม่นยำยิ่งขึ้น โดยเฉพาะกับกลุ่มของนักศึกษา ที่มีผลการเรียนต่ำ	30 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา	75 ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษา

3.3 จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- 1) อาจารย์ประจำรายวิชา แจ้งเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์ประจำรายวิชา หรือผ่าน Social Network เช่น Line
- 2) อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการ อย่างน้อย 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

4.1 แผนพัฒนาและการประเมินผลการเรียนรู้ (หมวด 5 ข้อ 2)

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีสอน	วิธีประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>ด้านคุณธรรม จริยธรรม</p> <p>1. มีวินัย มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม</p> <p>2. ยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรม ซื่อสัตย์ สุจริต เสียสละ คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน</p> <p>3. มีภาวะความเป็นผู้นำ และเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น</p> <p>4. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในศักดิ์ศรี และคุณค่าของความเป็นมนุษย์</p> <p>5. มีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์</p>	<p>1. อาจารย์กำหนดเงื่อนไขการเรียน วิธีการจัดการเรียนการสอน การดำเนินโครงการ ความรับผิดชอบ ความมีวินัย ความตรงต่อเวลาทั้งใน ส่วนของการเข้าเรียน การส่งงาน กิริยามารยาท ในการพูด และความซื่อสัตย์</p> <p>3. อาจารย์ให้นักศึกษาฝึกกล้าแสดงความคิดเห็น และกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์</p> <p>3. อาจารย์ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มปฏิบัติงานโดยอาศัยเครื่องมือทางวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์ และสารสนเทศศาสตร์ ในการเรียนรู้โดยบริการสังคมแบบอิเล็กทรอนิกส์ในการส่งเสริมชุมชนการเรียนรู้ดิจิทัลเชิงรุก และจิตสาธารณะแก่หน่วยงานที่ขอรับบริการวิชาการทางอิเล็กทรอนิกส์ ภายใต้จรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์และสารเทศ ศาสตร์</p>	<p>1. พฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน การส่งงาน ความซื่อสัตย์ในการปฏิบัติงาน การมีส่วนร่วมในการบริการวิชาการแบบอิเล็กทรอนิกส์</p> <p>2. สังเกตผลการปฏิบัติงานของนักศึกษาที่ คำนึงถึงจรรยาบรรณทางวิชาชีพ เช่น การ อ้างอิงผลงานทางวิชาการ</p> <p>3. สังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ในชั้นเรียน และการทำโครงการบริการวิชาการ แบบอิเล็กทรอนิกส์</p> <p>4. สังเกตจากพฤติกรรมสื่อสารกับเพื่อนใน ชั้นเรียนและอาจารย์ รวมถึงร่องรอยการสื่อสาร ในเว็บไซต์ประจำรายวิชา WBSC LMS และการ สื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์</p>	1-15	15%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีสอน	วิธีประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>ด้านความรู้</p> <p>1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์ และสารสนเทศศาสตร์ และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง</p> <p>2. สามารถประยุกต์ความรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ</p> <p>3. สามารถติดตามความเปลี่ยนแปลงทางวิชาการทั้งศาสตร์ในสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งนำไปประยุกต์ใช้ได้</p>	<p>1. อาจารย์ทบทวนความรู้ก่อนเรียน และสรุปความคิดหลังเรียนทุกครั้ง</p> <p>2. อาจารย์บรรยายเนื้อหาหลักการ แนะนำตัวอย่างผลงานบริการวิชาการโดยเชื่อมโยงกับการบริการวิชาการทางอิเล็กทรอนิกส์กับภูมิปัญญาท้องถิ่น และกรณีศึกษาเกี่ยวกับการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>3. อาจารย์ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มปฏิบัติงานโครงการบริการวิชาการแบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการแก่ชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่น</p>	<p>1. อาจารย์สังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็นในระหว่างการเรียนการสอน</p> <p>2. อาจารย์พิจารณาผลการเรียนรู้ที่นักศึกษาได้วิเคราะห์ สังเคราะห์ตัวอย่างและกรณีศึกษาเกี่ยวกับการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น แล้วสามารถสามารถประยุกต์ความรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ สามารถบูรณาการความรู้และสามารถเลือกใช้สารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีดิจิทัล เสริมสร้างความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม</p> <p>3. ความเป็นชุมชนการเรียนรู้ดิจิทัลเชิงรุก</p>	1-15	20%
<p>ด้านทักษะทางปัญญา</p> <p>1. มีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ มีวิจรรย์ญาณหรือดุลยพินิจในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ</p> <p>2. มีความสามารถในการประยุกต์ความรู้ ความเข้าใจในแนวคิด หลักการ และทฤษฎีต่าง ๆ ในการปฏิบัติงานและการแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์</p>	<p>1. อาจารย์จัดกลุ่มนักศึกษาฝึกปฏิบัติด้วยโครงการบริการวิชาการแบบอิเล็กทรอนิกส์ แก่ชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>2. นักศึกษาสามารถประยุกต์ความรู้จากการเรียนนำมาคิดสร้างสรรค์ผลงานเพื่อบริการวิชาการแบบอิเล็กทรอนิกส์ ข้อสรุป นำเสนอผลงานด้วยสื่อสร้างสรรค์ (Creative Presentation)</p>	<p>1. อาจารย์พิจารณาจากแนวคิด ผลการวิเคราะห์สังเคราะห์จากผลงาน และกิจกรรมจากการดำเนินโครงการบริการวิชาการแบบอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงนักศึกษาสามารถประยุกต์ความรู้จากการเรียนนำมาคิดอย่างเป็นระบบ และนำไปสู่การแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์จากการนำเสนอผลงานด้วยสื่อสร้างสรรค์ภูมิ</p>	1-15	30%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีสอน	วิธีประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
3. สามารถใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับสถานการณ์		ปัญหาที่ongถิ่น 2. ความเป็นชุมชนการเรียนรู้ดิจิทัลเชิงรุก		
ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 1.มีความสามารถในการทำงานเป็นทีมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ 2.มีความรับผิดชอบในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง 3.มีความสามารถในการปรับตัว ร่วมกิจกรรมและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ 4. สามารถให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ได	1. อาจารย์ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 5 คน เพื่อดำเนินกิจกรรมโดยบริการสังคมแบบอิเล็กทรอนิกส์ในการส่งเสริมชุมชนการเรียนรู้ดิจิทัลเชิงรุก และจิตสาธารณะแก่หน่วยงานที่ขอรับบริการวิชาการทางอิเล็กทรอนิกส์ 2. นักศึกษาสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับชุมชนผ่านกิจกรรมโครงการบริการวิชาการแบบอิเล็กทรอนิกส์แก่ชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่น	1. อาจารย์สังเกตพฤติกรรมการปรับตัว การเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาและการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่มอย่างสร้างสรรค์ 2.อาจารย์ตรวจสอบเล่มรายงานความก้าวหน้าการจัดทำโครงการของนักศึกษาเป็นระยะ ๆ เพื่อตรวจสอบความรับผิดชอบ ความคิดสร้างสรรค์ในเขียนโครงการ 3. การนำเสนอผลงานด้วยสื่อสร้างสรรค์และความพึงพอใจของชุมชนผู้รับบริการวิชาการแบบอิเล็กทรอนิกส์	2,4,5,11, 12,13,14, 15	15 %
ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 1. สามารถสื่อสารภาษาไทย ทั้งการพูด การฟัง การอ่าน การเขียน การสรุปประเด็น และการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1. อาจารย์ให้นักศึกษาทำกิจกรรมพูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในการทบทวนบทเรียนหรือในการยกตัวอย่างกรณีศึกษาเพื่อวิเคราะห์	1. อาจารย์สังเกตจากการพูดคุยสรุป วิเคราะห์ สามารถนำเสนอได้อย่างถูกต้องตรงประเด็น มีการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและ	15	20%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีสอน	วิธีประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	ค่าน้ำหนักของการประเมินผล
<p>2. สามารถเลือก และใช้รูปแบบการนำเสนอสารสนเทศ ตลอดจนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับสถานการณ์</p> <p>3. สามารถเลือก และประยุกต์ใช้เทคนิคทางสถิติหรือคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>สังเคราะห์ในประเด็นต่าง ๆ</p> <p>2.อาจารย์ให้นักศึกษาดำเนินกิจกรรมโดยบริการสังคมแบบอิเล็กทรอนิกส์ในการส่งเสริมชุมชนการเรียนรู้ดิจิทัลเชิงรุก</p> <p>3.อาจารย์ให้นักศึกษานำเสนอโครงการหน้าชั้นเรียนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอ อาจารย์จัดเวทีอภิปราย เสนอผลการดำเนินโครงการ การแก้ไขปรับปรุงสื่อสร้างสรรค์ แล้วทำการเผยแพร่ผลงานของนักศึกษาผ่าน You Tube</p>	<p>เหมาะสมกับสถานการณ์</p> <p>2. อาจารย์พิจารณาจากการสื่อสารผ่านการนำเสนอโครงการโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>3. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อบริการวิชาการแก่ชุมชน และสามารถสร้างชุมชนการเรียนรู้ดิจิทัลเชิงรุกของนักศึกษา</p>		

4.2 เกณฑ์การให้คะแนน

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)					ร้อยละ การผ่านเกณฑ์
	1	2	3	4	5	
ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M)	1. ส่งงานไม่ตรงตามกำหนด 2. มีการอ้างอิง	1. ส่งงานไม่ตรงตามกำหนด 2. การอ้างอิงถูก > 50 %	1. ส่งงานไม่ตรงตามกำหนด และการอ้างอิงถูก > 80 % 2. ส่งงานตามกำหนด และการอ้างอิงถูก > 50 %	1. ส่งงานตามกำหนด 2. การอ้างอิงถูก > 80 %	1. ส่งงานตามกำหนด 2. การอ้างอิงถูกทั้งหมด	
ด้านความรู้ (K)	1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยทำแบบทดสอบผ่าน 60 % 2. มีความสามารถบูรณาการศาสตร์เพื่อบริการวิชาการแก่ชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านการประเมินความพึงพอใจ	1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยทำแบบทดสอบผ่าน 70 % 2. มีความสามารถบูรณาการศาสตร์เพื่อบริการวิชาการแก่ชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านการประเมินความพึงพอใจ	1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยทำแบบทดสอบผ่าน 80 % 2. มีความสามารถบูรณาการศาสตร์เพื่อบริการวิชาการแก่ชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านการประเมินความพึงพอใจ	1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยทำแบบทดสอบผ่าน 90 % 2. มีความสามารถบูรณาการศาสตร์เพื่อบริการวิชาการแก่ชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านการประเมินความพึงพอใจ	1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยทำแบบทดสอบผ่าน 100 % 2. มีความสามารถบูรณาการศาสตร์เพื่อบริการวิชาการแก่ชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านการ	ร้อยละ 60

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)					ร้อยละ การผ่านเกณฑ์
	1	2	3	4	5	
	การรับบริการวิชาการ เกินร้อยละ 50	การรับบริการวิชาการ เกินร้อยละ 60	การรับบริการวิชาการ เกินร้อยละ 70	การรับบริการวิชาการ เกินร้อยละ 80	ประเมินความพึงพอใจ การรับบริการวิชาการ ร้อยละ 90	
ด้านทักษะปัญญา (C)	1. สามารถประยุกต์ใช้ ความรู้ไปสู่การสร้าง ชิ้นงานได้ > 40 % 2. ความสามารถในการ แก้ปัญหาผ่านการ ดำเนินโครงการผ่านร้อย ละ 50	1. สามารถประยุกต์ใช้ ความรู้ไปสู่การสร้าง ชิ้นงานได้ > 50 % 2. ความสามารถในการ แก้ปัญหาผ่านการ ดำเนินโครงการผ่านร้อย ละ 60	1. สามารถประยุกต์ใช้ ความรู้ไปสู่การสร้าง ชิ้นงานได้ > 60 % 2. ความสามารถในการ แก้ปัญหาผ่านการ ดำเนินโครงการผ่านร้อย ละ 70	1. สามารถประยุกต์ใช้ ความรู้ไปสู่การสร้าง ชิ้นงานได้ > 70 % 2. ความสามารถในการ แก้ปัญหาผ่านการ ดำเนินโครงการผ่านร้อย ละ 80	1. สามารถประยุกต์ใช้ ความรู้ไปสู่การสร้าง ชิ้นงานได้ > 80 % 2. ความสามารถในการ แก้ปัญหาผ่านการ ดำเนินโครงการผ่านร้อย ละ 90	ร้อยละ 60

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)					ร้อยละ การผ่านเกณฑ์
	1	2	3	4	5	
ด้านทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ (I)	1. ร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน	1. ร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน 2. มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับ อาจารย์ผู้สอน	1. ร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน 2. มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับ อาจารย์ผู้สอน 3. มีความสามารถในการทำงานเป็นทีมกับ ผู้ อื่น อ ย่ า ง มี ประสิทธิภาพ	1. ร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน 2. มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับ อาจารย์ผู้สอน 3. มีความสามารถในการทำงานเป็นทีมกับ ผู้ อื่น อ ย่ า ง มี ประสิทธิภาพ 4. มีความรับผิดชอบในการเรียนรู้และพัฒนา ตนเองอย่างต่อเนื่อง สามารถในการปรับตัว ร่วมกิจกรรม และมี ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่าง สร้างสรรค์	1. ร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน 2. มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับ อาจารย์ผู้สอน 3. มีความสามารถในการทำงานเป็นทีมกับ ผู้ อื่น อ ย่ า ง มี ประสิทธิภาพ 4. มีความรับผิดชอบในการเรียนรู้และพัฒนา ตนเองอย่างต่อเนื่อง สามารถในการปรับตัว ร่วมกิจกรรม และมี ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่าง สร้างสรรค์ 5. มีความรับผิดชอบในการสร้างสรรค์ชิ้นงานได้ สำเร็จ > 50 %	ร้อยละ 60

ผลการเรียนรู้	เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)					ร้อยละ การผ่านเกณฑ์
	1	2	3	4	5	
ด้านทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ (N)	1. สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ หาเหตุผล แยกแยะ ข้อมูลใน ประเด็นต่าง ๆ ใช้ภาษา ได้ถูกต้องเหมาะสม และ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการสืบค้นข้อมูล > 60 % 2. การใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร และการบริการวิชาการ แบบอิเล็กทรอนิกส์ > 60 %	1. สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ หาเหตุผล แยกแยะ ข้อมูลใน ประเด็นต่าง ๆ ใช้ภาษา ได้ถูกต้องเหมาะสม และ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการสืบค้นข้อมูล > 70 % 2. การใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร และการบริการวิชาการ แบบอิเล็กทรอนิกส์ > 70 %	1. สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ หาเหตุผล แยกแยะ ข้อมูลใน ประเด็นต่าง ๆ ใช้ภาษา ได้ถูกต้องเหมาะสม และ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการสืบค้นข้อมูล > 80 % 2. การใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร และการบริการวิชาการ แบบอิเล็กทรอนิกส์ > 80 %	1. สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ หาเหตุผล แยกแยะ ข้อมูลใน ประเด็นต่าง ๆ ใช้ภาษา ได้ถูกต้องเหมาะสม และ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการสืบค้นข้อมูล > 90 % 2. การใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร และการบริการวิชาการ แบบอิเล็กทรอนิกส์ > 90 %	1. สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ หาเหตุผล แยกแยะ ข้อมูลใน ประเด็นต่าง ๆ ใช้ภาษา ได้ถูกต้องเหมาะสม และ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการสืบค้นข้อมูล 100 % 2. การใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร และการบริการวิชาการ แบบอิเล็กทรอนิกส์ 100 %	ร้อยละ 60

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

5.1 แผนการสอน

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและการประเมินผล
1 (4 ชม.)	1. ปฐมนิเทศ 2. แนะนำรายวิชา สรุปขอบเขตเนื้อหา รูปแบบการจัดการเรียนการสอน การวัดและ การประเมินผล และการทำโครงการ	1. อาจารย์อธิบายรายละเอียดของ รายวิชา 2. อาจารย์ชี้แจงแนวทางการจัดการเรียน การสอน การจัดการเรียนการสอนแนว ดิจิทัลเชิงรุก (Digital Active Learning) โดย การเรียนรู้โดยบริการสังคมแบบ อิเล็กทรอนิกส์ในการส่งเสริมชุมชนการ เรียนรู้ดิจิทัลเชิงรุก 3. อาจารย์ชี้แจงเกณฑ์การประเมินผลการ เรียนในแต่ละสัปดาห์ 4. แนะนำหนังสือประกอบการเรียน 5. แนะนำเว็บไซต์ประจำรายวิชา wbsc LMS การสร้างชุมชนการเรียนรู้แนว ดิจิทัลผ่านโดยใช้เครื่องมือบริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์ 6. ถาม-ตอบข้อสงสัย	1. รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) 2. เอกสารประกอบการเรียน 3. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 4. เว็บไซต์ประจำรายวิชา wbsc LMS 5. เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อสร้าง ชุมชนการเรียนรู้แนวดิจิทัลเชิงรุก 6. แบบทดสอบก่อนเรียน kahoot	1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน และแต่งกายถูก ระเบียบ (M) 2. สังเกตจากการซักถามและการมี ปฏิสัมพันธ์ในแต่ละกิจกรรม (K, C)

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและการประเมินผล
		7. ทดสอบก่อนเรียน		
2 (4 ชม.)	บทที่ 1 แนวคิดและหลักการของความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และการจัดการความรู้ - ความหมายของความรู้ และภูมิปัญญา ท้องถิ่น - แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการความรู้และภูมิ ปัญญาท้องถิ่น - ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	1. ทดสอบก่อนเรียน 2. แบ่งกลุ่มนักศึกษา 5-6 คน/กลุ่ม ทำ กิจกรรมการสำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่นใน ชุมชนที่นักศึกษาสนใจเพื่อบริการวิชาการ แบบอิเล็กทรอนิกส์ สนทนาแลกเปลี่ยน กับผู้เรียนเกี่ยวกับแนวคิดและหลักการ ของความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น และ การจัดการความรู้	1. บรรยายโดยใช้ PowerPoint 2. ใบงานกิจกรรมกลุ่ม “แนวคิดการ จัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น” การสำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชนที่ นักศึกษาสนใจ 3. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 4. แบบทดสอบก่อนเรียน kahoot	1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน (M) 2. สังเกตจากการซักถามและการพูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (K, C) 3. สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรมกลุ่ม (I) 4. พิจารณาผลจากกิจกรรมใบงาน (K, C, N) 5. พิจารณาผลการทดสอบ (K, C)
3 (4 ชม.)	บทที่ 1 แนวคิดและหลักการของความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และการจัดการความรู้ (ต่อ) - แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการความรู้และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นในแต่ละภูมิภาค	1. ทบทวนความรู้ในสัปดาห์ที่ 2 อาจารย์ จัดกิจกรรมถาม-ตอบ กับนักศึกษา 2. แบ่งกลุ่มนักศึกษา 5-6 คน/กลุ่ม ทำ กิจกรรม สนทนาแลกเปลี่ยนกับผู้เรียน เกี่ยวกับแนวคิดและหลักการของความรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่น ในแต่ละภูมิภาค และในชุมชนที่สนใจ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นความอยากรู้ แล้วนำเสนอหน้า ชั้นเรียนเกี่ยวกับแนวคิดการดำเนิน	1. บรรยายโดยใช้ PowerPoint 2. คลิป VDO เกี่ยวกับความรู้ ภูมิ ปัญญาท้องถิ่น และการจัดการความรู้ 3. ใบงานกิจกรรมกลุ่ม “การจัดการ ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นในแต่ละ ภูมิภาค และในชุมชนที่นักศึกษา สนใจ” 4. บล็อกในเว็บไซต์ประจำรายวิชา wbsc LMS	1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน (M) 2. สังเกตจากการซักถามและการพูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (K, C) 3. สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรมกลุ่ม (I) 4. พิจารณาผลจากกิจกรรมใบงาน การ นำเสนอแรงบันดาลใจหน้าชั้นเรียน และใน เว็บไซต์ประจำรายวิชา wbsc LMS และใน เครือข่ายสังคมออนไลน์ (K, C, N) 5. พิจารณาผลการทดสอบ (K, C)

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและการประเมินผล
		<p>โครงการบริการวิชาการแบบ อิเล็กทรอนิกส์แก่ชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>3. นักศึกษานำเสนอสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นชุมชน โดยการบริการวิชาการ ลงในเครือข่าย สังคมออนไลน์</p> <p>4. ทดสอบหลังเรียน</p>	5. แบบทดสอบหลังเรียน kahoot	
4 (4 ชม.)	<p>บทที่ 2 การจัดการระบบการค้นคว้าความรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>- การจัดการระบบความรู้และภูมิปัญญา ท้องถิ่น</p>	<p>1. ทดสอบก่อนเรียน</p> <p>2. ให้นักศึกษาค้นคว้าสร้างความรู้ การ แก้ปัญหาหรือพัฒนาภูมิปัญญาชุมชน ด้วยการบริการวิชาการ สรุปความคิด เกี่ยวกับการจัดการระบบการค้นคว้า ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>3. นักศึกษาแบ่งกลุ่มทำกิจกรรมใบงาน “การจัดการระบบความรู้และภูมิปัญญา ท้องถิ่น” เพื่อการส่งเสริมบริการวิชาการ ภูมิปัญญาดิจิทัล แล้วนำเสนอหน้าชั้น เรียน</p> <p>4. นักศึกษานำเสนอแนวทางการ</p>	<p>1. บรรยายโดยใช้ PowerPoint</p> <p>2. คลิป VDO เกี่ยวกับการจัดระบบ ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>3. ใบงานกิจกรรมกลุ่ม “การจัดการระบบ ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น”</p> <p>4. เว็บไซต์ประจำรายวิชา wbsc LMS และเครือข่ายสังคมออนไลน์</p> <p>5. แบบทดสอบก่อนเรียน kahoot</p>	<p>1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน (M)</p> <p>2. สังเกตจากการซักถามและการพูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (K, C)</p> <p>3. สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรมกลุ่ม (I)</p> <p>4. พิจารณาผลจากกิจกรรมใบงาน การ นำเสนอผลงานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (K, C, N)</p> <p>5. พิจารณาผลการทดสอบ (K, C)</p>

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและการประเมินผล
		แก้ปัญหาหรือการพัฒนาการจัดระบบความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นในเครือข่ายสังคมออนไลน์		
5 (4 ชม.)	บทที่ 2 การจัดการระบบการค้นคืนความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น (ต่อ) - การค้นคืนความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น	1. ทบทวนความรู้ในสัปดาห์ที่ 4 อาจารย์จัดกิจกรรมถาม-ตอบ กับนักศึกษา 2. นักศึกษาค้นคว้า เทคนิคการค้นคืนความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น สรุปความคิดเกี่ยวกับการค้นหาความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. นักศึกษาแบ่งกลุ่มทำกิจกรรมใบงาน ฝึกปฏิบัติ “การค้นคืนความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น” เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการบริการวิชาการภูมิปัญญาท้องถิ่น แล้วสรุปนำเสนอหน้าชั้นเรียน 4. นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอ best practice การค้นคืนความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น และแนวทางการบริการวิชาการภูมิปัญญาท้องถิ่น	1. บรรยายโดยใช้ PowerPoint 2. คลิป VDO เกี่ยวกับการค้นคืนความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. ใบงานกิจกรรมกลุ่มฝึกปฏิบัติ “การค้นคืนความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น” 4. เว็บไซต์ ฐานข้อมูล ฤกษ์ภาค e-Book ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น 5. สื่อ MOOC เนื้อหาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น 6. แบบทดสอบหลังเรียน kahoot	1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน (M) 2. สังเกตจากการซักถามและการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (K, C) 3. สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรมกลุ่ม (I) 4. พิจารณาผลจากกิจกรรมใบงาน (K, C, N)

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและการประเมินผล
		5. ทดสอบหลังเรียน		
6 (4 ชม.)	บทที่ 3 การบริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น - ความสำคัญของการบริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น - ประเภทของการบริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น	1. ทดสอบก่อนเรียน 2. ให้นักศึกษาสรุปความคิดเกี่ยวกับการบริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. นักศึกษาทำกิจกรรมใบงาน “บริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น” 4. แนะนำเรื่องการเตรียมตัวและการเดินทางไปศึกษาดูงานนอกสถานที่เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์และสถานที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการดำเนินโครงการบริการวิชาการแบบอิเล็กทรอนิกส์สำหรับชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่น	1. บรรยายโดยใช้ PowerPoint 2. คลิป VDO การบริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. ใบงาน “การบริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น” 4. แบบทดสอบก่อนเรียน kahoot	1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน (M) 2. สังเกตจากการซักถามและการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (K, C) 3. พิจารณาผลจากกิจกรรมใบงาน (K, C, N)
7 (4 ชม.)	บทที่ 3 การบริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น (ต่อ) - หลักการบริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น - แหล่งบริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น	1. ให้นักศึกษาสรุปความคิดเกี่ยวกับการบริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น 2. นักศึกษาทำกิจกรรมใบงาน “แหล่งบริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น” 3. นักศึกษาดำเนินกิจกรรมโครงการ	1. บรรยายโดยใช้ PowerPoint 2. คลิป VDO เกี่ยวกับการบริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. ใบงาน “แหล่งบริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น”	1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน (M) 2. สังเกตจากการซักถามและการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (K, C) 3. พิจารณาผลจากกิจกรรมใบงาน (K, C, N) 4. พิจารณาจากผลการนำเสนอ

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและการประเมินผล
		<p>บริการวิชาการแบบอิเล็กทรอนิกส์สำหรับ ชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่น นำเสนอ ประสบการณ์และความรู้ที่ได้จากการดำเนิน กิจกรรมบริการวิชาการแบบดิจิทัลที่ เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>4. นักศึกษารวมรวม จัดหมวดหมู่แหล่ง บริการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นใน บล็อก และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์</p> <p>5. ทดสอบหลังเรียน</p>	<p>4. บล็อกในเว็บไซต์ประจำรายวิชา wbsc LMS และเครือข่ายสังคม ออนไลน์</p> <p>5. แบบทดสอบหลังเรียน kahoot</p>	<p>ประสบการณ์และความรู้ที่ได้จากการดำเนิน โครงการบริการวิชาการแบบอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่น (K, C, N)</p> <p>5. พิจารณาผลการทดสอบ (K, C)</p>
8 (4 ชม.)	<p>บทที่ 4 การเผยแพร่ความรู้และภูมิปัญญา ท้องถิ่น</p> <p>- ความหมายของการเผยแพร่ความรู้และภูมิ ปัญญาท้องถิ่น</p> <p>- กระบวนการเผยแพร่ความรู้และภูมิปัญญา ท้องถิ่น</p>	<p>1. ทดสอบก่อนเรียน</p> <p>2. นักศึกษาลงมือปฏิบัติการด้วยการ วิเคราะห์ ประเมิน เลือก วิธีการจัดการ และสังเคราะห์ข้อค้นพบ สรุปความคิด เกี่ยวกับการเผยแพร่ความรู้และภูมิปัญญา ท้องถิ่น</p> <p>3. ให้นักศึกษาทำกิจกรรมใบงาน “การ เผยแพร่ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วย เทคโนโลยีดิจิทัล”</p> <p>4. แบ่งกลุ่มทำโครงการบริการวิชาการ</p>	<p>1. บรรยายโดยใช้ PowerPoint</p> <p>2. คลิป VDO เกี่ยวกับการเผยแพร่ ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>3. ใบงาน “การเผยแพร่ความรู้และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล”</p> <p>4. ใบรายชื่อแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>5. แบบทดสอบก่อนเรียน kahoot</p>	<p>1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน (M)</p> <p>2. สังเกตจากการซักถามและการพูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (K, C)</p> <p>3. พิจารณาผลจากกิจกรรมใบงาน (K, C, N)</p>

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและการประเมินผล
		แบบอิเล็กทรอนิกส์สำหรับชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่น แหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชน แล้วสรุปเป็นรูปเล่มรายงานพร้อมนำเสนอหน้าชั้นเรียนในสัปดาห์ที่ 15		
9 (4 ชม.)	บทที่ 4 การเผยแพร่ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น (ต่อ) - รูปแบบการเผยแพร่ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น	1. ทบทวนความรู้ในสัปดาห์ที่ 8 อาจารย์จัดกิจกรรมถาม-ตอบ กับนักศึกษา 2. นักศึกษาสรุปความคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเผยแพร่ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นในกลุ่มของนักศึกษาที่ต้องการสร้างสรรค์สื่อภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. ทดสอบหลังเรียน	1. บรรยายโดยใช้ PowerPoint 2. คลิป VDO เกี่ยวกับกรณีศึกษาบุคคลตัวอย่างที่เผยแพร่ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. แบบทดสอบหลังเรียน kahoot	1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน (M) 2. สังเกตจากการซักถามและการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (K, C) 3. พิจารณาผลการทดสอบ (K, C, N)
10 (4 ชม.)	บทที่ 5 การปกป้องคุ้มครองภูมิปัญญาท้องถิ่น - ความหมายของการปกป้องคุ้มครองความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น - หลักการปกป้องคุ้มครองความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น	1. ทดสอบก่อนเรียน 2. ให้นักศึกษาสรุปความคิดเกี่ยวกับหลักการปกป้องคุ้มครองความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. นักศึกษาทำกิจกรรมใบงาน “หลักการปกป้องคุ้มครองความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น”	1. บรรยายโดยใช้ PowerPoint 2. คลิป VDO เกี่ยวกับหลักการปกป้องคุ้มครองความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. ใบงาน “หลักการปกป้องคุ้มครองความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น” 4. สื่อ MOOC เนื้อหาเกี่ยวกับการปกป้องคุ้มครองภูมิปัญญาท้องถิ่น 5. แบบทดสอบก่อนเรียน kahoot	1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน (M) 2. สังเกตจากการซักถามและการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (K, C) 3. พิจารณาผลจากกิจกรรมใบงาน (K, C, N)

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและการประเมินผล
11 (4 ชม.)	บทที่ 5 การปกป้องคุ้มครองภูมิปัญญาท้องถิ่น (ต่อ) - วิธีการปกป้องคุ้มครองความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น - ความสำคัญของการปกป้องคุ้มครองความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น	1. ให้นักศึกษาสรุปความคิดเกี่ยวกับความสำคัญของการปกป้องคุ้มครองความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น 2. นักศึกษาทำกิจกรรมใบงาน “ความสำคัญของการปกป้องคุ้มครองความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น” นำเสนอแนวทางอนุรักษ์ ปกป้องคุ้มครองภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. ทดสอบหลังเรียน	1. บรรยายโดยใช้ PowerPoint 2. คลิป VDO เกี่ยวกับความสำคัญของการปกป้องคุ้มครองความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. ใบงาน “ความสำคัญของการปกป้องคุ้มครองความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น” 4. แบบทดสอบหลังเรียน	1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน (M) 2. สังเกตจากการซักถามและการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (K, C) 3. พิจารณาผลจากกิจกรรมใบงาน (K, C, N) 4. พิจารณาผลการทดสอบ (K, C, N)
12 (4 ชม.)	บทที่ 6 ความเชื่อมโยงระหว่างการจัดการความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น - ความหมายของการเชื่อมโยงความรู้ - ความหมายของการเชื่อมโยงจัดการความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น - รูปแบบของการเชื่อมโยงจัดการความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น - วิธีการเชื่อมโยงการจัดการความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น	1. ทดสอบก่อนเรียน 2. ให้นักศึกษาสรุปความคิดเกี่ยวกับการเชื่อมโยงการจัดการความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. นักศึกษานำเสนอความก้าวหน้าโครงการบริการวิชาการแบบอิเล็กทรอนิกส์สำหรับชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่น 4. ทดสอบหลังเรียน	1. บรรยายโดยใช้ PowerPoint 2. คลิป VDO เกี่ยวกับการเชื่อมโยงการจัดการความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน kahoot	1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน (M) 2. สังเกตจากการซักถามและการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (K, C) 3. พิจารณาผลการทดสอบ (K, C, N)

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและการประเมินผล
13 (4 ชม.)	บทที่ 7 การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้วยกระบวนการจัดการความรู้ - ความหมายของการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น - กระบวนการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยกระบวนการจัดการความรู้ - ประโยชน์ของการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยกระบวนการจัดการความรู้	1. ทดสอบก่อนเรียน 2. นักศึกษาแบ่งกลุ่มอภิปราย ประโยชน์ของการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยกระบวนการจัดการความรู้ 3. นักศึกษาทำกิจกรรมใบงาน “ประโยชน์ของการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยกระบวนการจัดการความรู้” 4. ทดสอบหลังเรียน	1. บรรยายโดยใช้ PowerPoint 2. คลิป VDO เกี่ยวกับความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. ใบงาน “ประโยชน์ของการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยกระบวนการจัดการความรู้” 4. สื่อ MOOC เนื้อหาเกี่ยวกับการจัดการความรู้ 5. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน kahoot	1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน (M) 2. สังเกตจากการซักถามและการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (K, C) 3. พิจารณาผลจากกิจกรรมใบงาน (K, C, N) 4. พิจารณาผลการทดสอบ (K, C)
14 (4 ชม.)	บทที่ 8 การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้วยการใช้เทคโนโลยีในการจัดการความรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่น - ความหมายของการใช้เทคโนโลยีในการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น - ความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีในการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น - รูปแบบของการใช้เทคโนโลยีในการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น	1. ทดสอบก่อนเรียน 2. ให้นักศึกษาสรุปความคิดเกี่ยวกับการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยการใช้เทคโนโลยีในการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. นักศึกษาแบ่งกลุ่มศึกษาค้นคว้า ตัวอย่าง การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลแล้วนำเสนออภิปรายหน้าชั้นเรียน 4. ทดสอบหลังเรียน	1. บรรยายโดยใช้ PowerPoint 2. คลิป VDO เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น 3. สื่อ MOOC เนื้อหาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น 4. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน kahoot	1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน (M) 2. สังเกตจากการซักถามและการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (K, C) 3. พิจารณาการนำเสนองานศึกษาค้นคว้า ตัวอย่าง การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (K, C, N) 4. สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรมกลุ่ม (I) 5. พิจารณาผลการทดสอบ (K, C)

สัปดาห์ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อที่ใช้	การวัดและการประเมินผล
15 (4 ชม.)	นำเสนอโครงการบริการวิชาการแบบอิเล็กทรอนิกส์สำหรับชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่น	1. นักศึกษานำเสนอโครงงานหน้าชั้นเรียน 2. ถาม-ตอบข้อสงสัย 3. อาจารย์และนักศึกษาแสดงความคิดเห็นและเสนอแนะเพิ่มเติม 4. นักศึกษาอัปโหลดผลงานขึ้น YouTube และแพลตฟอร์มภูมิปัญญาดิจิทัล	1. เทคโนโลยีดิจิทัลนำเสนอโครงการบริการวิชาการแบบอิเล็กทรอนิกส์สำหรับชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่นหน้าชั้นเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย 2. สื่อสังคมออนไลน์ 3. แพลตฟอร์มภูมิปัญญาดิจิทัล	1. พิจารณาการเข้าชั้นเรียน (M) 2. สังเกตจากการซักถามและการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (K, C) 3. สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรมกลุ่ม (I) 4. พิจารณาผลนำเสนอผลการดำเนินโครงการบริการวิชาการแบบอิเล็กทรอนิกส์สำหรับชุมชนภูมิปัญญาท้องถิ่นหน้าชั้นเรียน (K, C, N) 5. พิจารณาจากการตอบคำถาม (K, C) 6. พิจารณาโครงงาน (K, C, N)

5.2 การวัดและการประเมินผล

1) การวัดผล :

- จิตพิสัย 15 %
- กิจกรรมในชั้นเรียนแบบออฟไลน์และออนไลน์ 45 %
- โครงการ 20 %
- สอบปลายภาค 20 %

2) การประเมินผล : ใช้ระบบ อิงกลุ่ม อิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ดังนี้

ระดับคะแนน (คะแนน)	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

ฐิตียา เนตรวงษ์. (2562). *เอกสารประกอบการเรียนรายวิชาการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น*.

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

ฐิตียา เนตรวงษ์. (2562). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น*.

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

6.2 เอกสารและข้อมูลสำคัญ

1) วิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนด้วยการใช้แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานที่ส่งผลต่อการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยไอซีที

2) เนื้อหาเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นจาก สื่อ Thai MOOC

6.3 เอกสารและข้อมูลแนะนำ

1) บทความเกี่ยวกับการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นจากฐานข้อมูลออนไลน์ของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

2) เว็บไซต์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิทยานิพนธ์วิชาการจัดการความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น

3) Krot Leksomboon, Chalempol Kongjit and Monton Onwanna. (2018). The Wisdom Digital Archive : Local Healing Process by Lan Na Traditional Healer. *Veridian E-Journal, Silpakorn University Interational (Humanities, Social Sciences and Art)*. 11(4), 390-404.

4) Prensky, M. (2009). H. Sapiens Digital: From Digital Immigranta and Digital Natives to Digital Wisdom. *Innovate: Journal of Online Education*. 5(3), Article 1.

5) Sreenivasulu, V. (2000). The role of a digital librarian in the management of digital information systems. *The Electronic Library*. 18(1), 12-20.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

7.1 กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- 1) การประเมินอาจารย์ผู้สอนโดยนักศึกษา
- 2) นักศึกษาประเมินตนเองในผลการเรียนรู้แต่ละด้าน
- 3) ข้อเสนอจากนักศึกษาเมื่อสิ้นสุดการเรียนในแต่ละสัปดาห์

7.2 กลยุทธ์การประเมินการสอน

- 1) ใช้แบบประเมินอาจารย์ผู้สอนโดยนักศึกษา และ eassessment
- 2) ใช้แบบประเมินตนเองสำหรับนักศึกษา
- 3) ใช้แบบเสนอข้อคิดเห็น

7.3 การปรับปรุงการสอน

นำผลการประเมินที่ได้จากข้อที่ 7.1 และ 7.2 มาปรับปรุงการเรียนการสอน โดยนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะ มาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อไป

7.4 การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

การทวนสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจากการสังเกตพฤติกรรม คะแนนการสอบ การปฏิบัติและการนำเสนอผลงาน

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน		
	การสังเกตพฤติกรรม	การสอบ	การปฏิบัติ/การนำเสนอผลงาน
คุณธรรม จริยธรรม	✓		✓
ความรู้	✓	✓	✓
ทักษะทางปัญญา	✓		✓
ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	✓		✓
ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที	✓	✓	✓

7.5 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- 1) อาจารย์ผู้สอนดำเนินการทวนสอบด้วยตนเอง ด้วยการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษาตามวิธีการ ข้อ 7.4
- 2) กรณีที่ผลการเรียนรู้ของนักศึกษายังไม่ได้ประสิทธิผลของรายวิชา อาจารย์ผู้สอนจะให้โอกาสนักศึกษาปรับปรุงแก้ไขได้ตามความจำเป็นเป็นรายกรณี