

## 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

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

#### 1.4 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : อาจารย์ธนา วีระเดชะ
- อาจารย์ผู้สอน : อาจารย์ธนา วีระเดชะ (ตอนเรียน A1)

#### 1.5 ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2/2562 ชั้นปีที่ 4

#### 1.6 รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

#### 1.7 รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

#### 1.8 สถานที่เรียน

ห้อง 13302 อาคาร 13 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

#### 1.9 วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

12 พฤศจิกายน 2562

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### 2.1 จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1) มีการแสดงออกของพฤติกรรมด้านคุณธรรมและจรรยาบรรณของวิชาชีพครูศิลปะและสามารถจัดการและแก้ปัญหาทางด้านคุณธรรมจริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพครูเชิงสัมพัทธ์โดยใช้ ดุลยพินิจทางค่านิยม ความรู้สึกของผู้อื่น และประโยชน์ของสังคมส่วนรวม

2) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้เรื่องการสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในสาขาวิชาศิลปศึกษาที่เกี่ยวข้อง และมีความสามารถคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าองค์ความรู้และสร้างงานวิจัยเพื่อต่อยอดองค์ความรู้สาขาวิชาศิลปศึกษา

3) สามารถวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาในการดำเนินชีวิตได้อย่างสร้างสรรค์

4) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำงานเป็นกลุ่มในฐานะผู้นำที่ต้องคิดริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นผู้ปฏิบัติตามข้อสรุปผลจากกลุ่มได้

5) ตระหนักถึงคุณค่าการใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศและสถิติเพื่อการวิจัยเพื่อการสื่อสารการเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูลและนำเสนอข้อมูล และการแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตและการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนสามารถบูรณาการข้อมูลเพื่อการสื่อสารอย่างเป็นระบบด้วยสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6) มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ในวิชาเอกศิลปศึกษาอย่างบูรณาการ

### 2.2 วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เน้นย้ำความสำคัญกับแนวคิด ในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนศิลปศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีและภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ที่หลากหลาย

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

### 3.1 คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาความหมาย ความสำคัญ หลักการ และแนวคิดในการสร้างสื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนศิลปศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีและภูมิปัญญาท้องถิ่น ฝึกปฏิบัติพัฒนาสื่อและนวัตกรรมให้สอดคล้องกับหลักสูตร ระดับชั้นของผู้เรียน หน่วยการเรียนรู้ รวมทั้งการหาประสิทธิภาพ

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

### 3.2 จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

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

### 3.3 จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคลพร้อมทั้งระบุช่องทางต่างๆ ตัวอย่าง สถานที่ Social Network

- อาจารย์ประจำรายวิชา สามารถใช้ช่องทางการปรึกษาผ่านการติดต่อทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) และระบบโซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network)
- อาจารย์ผู้สอนจัดเวลาให้คำปรึกษา และแนะนำทางวิชาการ 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

## หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

### 4.1 แผนพัฒนาและประเมินผลการเรียนรู้แต่ละด้าน

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ที่ ประเมิน	ค่าน้ำหนัก ของการ ประเมินผล
<p><b>คุณธรรมจริยธรรม</b></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 ความรู้สึกของผู้อื่นและประโยชน์ของสังคมส่วนรวม</p>	<p>1) ปลุกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงต่อเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</p> <p>2) ผู้สอนเป็นแบบอย่างที่ดีในเรื่องของการตรงต่อเวลาตลอดจนการแต่งกายที่สุภาพเป็นตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</p>	<p>1) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมกิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p> <p>2) สังเกตพฤติกรรม การแสดงความคิดเห็นและการสะท้อนความคิดเห็นของกลุ่มเพื่อน</p>	1-15	10%
<p><b>ด้านความรู้</b></p> <p><b>ด้านความรู้</b></p> <p>1) มีความรอบรู้ในด้านวิชาชีพครู และวิชาเอกศิลปศึกษาอย่างกว้างขวาง ลึกซึ้ง และเป็นระบบ</p>	<p>1) ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบโดยเน้นหลักการทางทฤษฎีผนวกกับภาคปฏิบัติ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะและเนื้อหาของ</p>	<p>1) การประเมินผลงานที่ฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน</p> <p>2) การประเมินจากการจัดทำและนำเสนอ</p>	2-15	30%

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ที่ ประเมิน	ค่าน้ำหนัก ของการ ประเมินผล
<p>2) มีความตระหนักรู้หลักการและทฤษฎีในองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องอย่างบูรณาการ ทั้งการบูรณาการข้ามศาสตร์และการบูรณาการกับโลกแห่งความเป็นจริง</p> <p>3) มีความเข้าใจความก้าวหน้าของความรู้เฉพาะด้านในสาขาวิชาที่จะสอนอย่างลึกซึ้งตระหนักถึงความสำคัญของงานวิจัยและการวิจัยในการต่อยอดความรู้</p> <p>4) มีความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่าองค์ความรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานวิชาชีพครูอย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<p>รายวิชาสื่อและนวัตกรรมศิลปศึกษา</p> <p>2) ใช้การเรียนรู้จากสถานการณ์จริงโดยการศึกษาจากสถานที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ทางด้านศิลปศึกษา</p>	<p>รายงานที่ได้รับมอบหมาย</p>		
<p><b>ด้านทักษะทางปัญญา</b></p> <p>1) สามารถคิดค้นหาข้อเท็จจริงทำความเข้าใจ และประเมินข้อมูลสารสนเทศและแนวคิดจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายเพื่อใช้ในการปฏิบัติงาน การวินิจฉัย แก้ปัญหา และทำการวิจัยเพื่อพัฒนางาน และพัฒนาองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง</p> <p>2) สามารถคิดแก้ปัญหาที่มีความสลับซับซ้อน เสนอทางออกและนำไปสู่การแก้ไขได้อย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความรู้ทางทฤษฎี ประสบการณ์</p>	<p>1) การใช้กรณีศึกษา</p> <p>2) ฝึกให้ลงมือปฏิบัติโดยใช้สถานการณ์หลากหลายจนเกิดความชำนาญ</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	สัปดาห์ ที่ ประเมิน	ค่าน้ำหนัก ของการ ประเมินผล
<p>ภาคปฏิบัติ และผลกระทบจาก การตัดสินใจ</p> <p>3) มีความเป็นผู้นำทางปัญญา ในการคิดพัฒนางานอย่าง สร้างสรรค์ มีวิสัยทัศน์ รวมทั้งมีการพัฒนาศาสตร์ ทางครุศาสตร์ และการพัฒนา ทางวิชาชีพอย่างมีนวัตกรรม</p> <p>4) มีการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และนำความรู้ เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และ หลักการที่เกี่ยวข้องในศาสตร์ สาขาศิลปศึกษาไปใช้ในการ จัดการเรียนรู้ แก้ปัญหาการ พัฒนาผู้เรียน และการวิจัยต่อ ยอดองค์ความรู้ มีความเป็น ผู้นำในการปฏิบัติงาน วิสัยทัศน์การพัฒนาการเรียน การสอน</p>				
<p><b>ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ</b></p> <p>1) มีความรู้ความเข้าใจใน บทบาทหน้าที่และความ รับผิดชอบของตนเอง และ ผู้อื่นในการทำงานและการ อยู่ร่วมกันอย่างเป็น กัลยาณมิตร และในการ เรียนรู้พัฒนาตนเองและ วิชาชีพอย่างต่อเนื่อง</p>	<p>1) ใช้การจัดการเรียนการ สอนที่มีการมอบหมาย งานเป็นกลุ่มการเรียน แบบมีส่วนร่วมในการ ปฏิบัติการ</p>	<p>1) การประเมินจาก พฤติกรรมและการ แสดงออกของ นักศึกษาในการ นำเสนอผลงานหรือ การอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ร่วมกันในชั้นเรียน</p>	<p>1-5</p>	<p>10%</p>

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ที่ ประเมิน	ค่าน้ำหนัก ของการ ประเมินผล
<p>2) มีความเอาใจใส่ช่วยเหลือและ เอื้อต่อการแก้ปัญหาในกลุ่ม และระหว่างกลุ่มได้อย่าง สร้างสรรค์</p> <p>3) มีภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดี มี ความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เรียน และมีความรับผิดชอบต่อ ส่วนรวมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม</p> <p>4) มีความไวในการรับรู้และเข้าใจ ความรู้สึกรู้สึกของผู้เรียนศิลปะ ระดับประถมศึกษาและ มัธยมศึกษา ตลอดจนบุคคล อื่น มีมุมมองเชิงบวก มีวุฒิ ภาวะทางอารมณ์และสังคม เอาใจใส่ในการ รับฟัง และ พัฒนาความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลอย่างมีความรับผิดชอบ</p>				
<p><b>ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ</b></p> <p>(1) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ การใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศและ สถิติเพื่อการวิจัยในด้านการ สอนศิลปศึกษา เพื่อการ สื่อสาร การเรียนรู้ การเก็บ รวบรวมข้อมูลและนำเสนอ ข้อมูล และการแก้ปัญหาใน การดำรงชีวิตและการจัดการ เรียนการสอนอย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ</p>	<p>1) มอบหมายงานให้ นักศึกษาได้สืบค้นข้อมูล และมีการนำเสนอ รายงานประเด็นที่สำคัญ ที่มีความเกี่ยวข้องกับ การออกแบบสื่อการ เรียนรู้ทางด้าน ศิลปศึกษา</p>	<p>1) วัดผลและประเมินผล จากการสืบค้นและ นำเสนอผลงาน โดย ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ</p>	<p>1-5</p>	<p>5%</p>

ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ที่ ประเมิน	ค่าน้ำหนัก ของการ ประเมินผล
<p>(2) ตระหนักถึงคุณค่าของการใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศ และสถิติเพื่อการวิจัย เพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูลและนำเสนอข้อมูลและการแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตและการจัดการเรียนการสอน</p> <p>(3) สามารถใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศ และสถิติเพื่อการวิจัยเพื่อสื่อสารการเรียนรู้ การเก็บรวบรวมและการนำเสนอข้อมูล และการแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิตและการจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ</p> <p>(4) สามารถบูรณาการข้อมูลเพื่อการสื่อสารอย่างเป็นระบบด้วยสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>				
<p>ด้านทักษะการจัดการการเรียนรู้</p> <p>1) มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาที่มีรูปแบบหลากหลาย ทั้งรูปแบบที่เป็นทางการ (formal) รูปแบบกึ่งทางการ (Non-formal) และ</p>	<p>1) การทำกิจกรรมเพื่อประเมินผลงาน</p>	<p>1) วัดผลและประเมินผลจากการเข้าร่วมกิจกรรม</p>	<p>1-15</p>	<p>5%</p>



ผลการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ที่ ประเมิน	ค่าน้ำหนัก ของการ ประเมินผล
<p>รูปแบบที่ไม่เป็นทางการ (Informal) อย่างสร้างสรรค์</p> <p>2) มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ สำหรับ ผู้เรียน ที่หลากหลาย ทั้งผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ ผู้เรียนที่มีความสามารถปานกลางและ ผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ อย่างมีนวัตกรรม</p> <p>3) มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ในวิชาเอก ศิลปศึกษาอย่างบูรณาการ</p>				

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. ปฐมนิเทศน์นักศึกษา</p> <p>1.1 เกณฑ์ในการวัดผลตลอดภาคเรียน</p> <p>2. บรรยายเรื่อง การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้นวัตกรรมการเรียนรู้อ</p> <p>3. บรรยายเรื่อง ความหมายและตัวอย่างของนวัตกรรมการเรียนรู้นวัตกรรมทางศิลปศึกษา</p>	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b></p> <p>1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหา</p> <p>2. ผู้สอนนำเสนอภาพตัวอย่างของนวัตกรรมการเรียนรู้นวัตกรรมทางศิลปศึกษา</p> <p>3. ผู้สอนบรรยายเรื่อง การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้อ</p> <p>4. ผู้สอนซักถามและอภิปรายเนื้อหาที่บรรยาย</p> <p><b>กิจกรรม/ใบงาน :</b></p> <p>1. ให้นักศึกษาค้นคว้าหาบทความภาษาอังกฤษเกี่ยวกับนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้อ 1 คอลัมน์ ด้วย</p>	<p>1. รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)</p> <p>2. เอกสารประกอบกรเรียน</p> <p>3. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint</p> <p>4. เว็บไซต์</p>	<p>1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมวิจารณ์ กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p>	<p>อาจารย์ พนา วีระเดชะ</p>

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		เทคโนโลยีสารสนเทศ แปลข้อความจัดทำ รายงานด้วยโปรแกรม PowerPoint ส่งและ นำเสนอในสัปดาห์ที่ 2 <u>การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี (information, media and technology</u>		2. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	
2 (4 ชม.)	ประเภทของสื่อการเรียนรู้ 1. แนวคิด ทฤษฎี และ หลักการ 2. ความหมายของสื่อการ เรียนรู้ 3. บทเรียนสำเร็จรูป หรือ บทเรียนโปรแกรม	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. นักศึกษานำเสนอรายงานผลการค้นคว้าจาก สัปดาห์ที่ 1 ด้วยโปรแกรม PowerPoint มา นำเสนอร่วมกันวิจารณ์ 2. นักศึกษาหาข้อมูลงานสร้างสรรค์ที่นักศึกษา สนใจและเหมาะกับทักษะด้านศิลปะของตนเอง - การสร้างแนวคิดสร้างสรรค์ - ประเภท วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ โดยใช้สื่ออินเทอร์เน็ต <b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> 1. ให้นักศึกษาจับกลุ่มคู่ค้นคว้าเทคนิค วิธีการ สร้างสรรค์โดย จัดทำรายงานด้วยโปรแกรม PowerPoint ส่งในสัปดาห์ที่ 3 <u>การเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 กลุ่มทักษะสารสนเทศ สื่อและ เทคโนโลยี (information, media and technology</u>	1. เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริง จากรายงาน 3. ประเมินจากการ นำเสนอและร่วม วิจารณ์ 4. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย 5. ประเมินจากการ ค้นคว้าเทคนิค วิธีการ สร้างสรรค์ผลงาน	อาจารย์ ขนา วีระเดชะ
3 (4 ชม.)	1. กระบวนการเรียนรู้ที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ 2. ทฤษฎีสรณนิยม (Constructivist) 3. กรวยของการเรียนรู้ (Cone of Learning)	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ให้นักศึกษานำเสนอรายงานค้นคว้าจาก สัปดาห์ที่ 2 ด้วยโปรแกรม PowerPoint มา นำเสนอร่วมกันวิจารณ์ 2. บรรยาย กรณีศึกษาทฤษฎีแนวคิด กระบวนการเรียนรู้ 3. ยกตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ ทฤษฎีแนวคิดดังกล่าว <u>การเรียนรู้ในศตวรรษที่</u>	1. เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน	อาจารย์ ขนา วีระเดชะ

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		<p><u>21 กลุ่มทักษะการเรียนรู้นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ Innovation and creative)</u></p> <p><b>กิจกรรม/ใบงาน :</b></p> <p>1. รายงานการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อนวัตกรรมมาเป็นเครื่องมือหลัก</p>		<p>2. ประเมินตามสภาพจริงจากรายงาน</p> <p>3. ประเมินจากการนำเสนอและร่วมกันวิจารณ์</p> <p>4. ประเมินจากการซักถามและอภิปรายหัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย</p>	
4 (4 ชม.)	<p>- การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ นวัตกรรม</p> <p>- การวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรม</p>	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b></p> <p>1. ให้นักศึกษานำเสนอรายงานการค้นคว้าเรื่องจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ นวัตกรรมมาเป็นเครื่องมือหลัก จากสัปดาห์ที่ 3 มาแนะนำเสนอ ร่วมกันวิจารณ์ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 <u>กลุ่มทักษะการเรียนรู้ นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ Innovation and creative</u></p> <p>2. บรรยายถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ ผลงานจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ นวัตกรรม</p> <p><b>กิจกรรม/ใบงาน :</b></p> <p>1. ค้นคว้าการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์</p>	<p>1.เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint</p> <p>3. เว็บไซต์</p>	<p>1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมวิจารณ์ และการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p> <p>2. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานการค้นคว้า</p> <p>3. ประเมินจากการนำเสนอและร่วมกันวิจารณ์</p> <p>4. ประเมินจากการซักถามและอภิปรายหัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย</p>	<p>อาจารย์ ขนา วีระเดชะ</p>
5 (4 ชม.)	<p>การพัฒนาการออกแบบและการสร้างนวัตกรรม</p> <p>- การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ 1</p> <p>- ศึกษาและวิเคราะห์ถึงสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ที่มีในปัจจุบัน</p>	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b></p> <p>1. ให้นักศึกษาส่งผลงานสร้างสรรค์ผลงานสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ มาแนะนำเสนอ ร่วมกันวิจารณ์</p> <p>2. บรรยายที่มาแนวคิดสร้างสรรค์ กระบวนการวิธีสร้างสรรค์ผลงาน</p>	<p>1.เอกสารประกอบการเรียน</p> <p>2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint</p> <p>3. เว็บไซต์</p>	<p>1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมวิจารณ์ และการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน</p>	<p>อาจารย์ ขนา วีระเดชะ</p>

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		3. ฝึกปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน โดย การหาข้อมูล ค้นคว้า จากกรณีศึกษาที่นักศึกษา สนใจ <b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> จัดทำข้อมูลสื่อการเรียนรู้ นำเสนอสัปดาห์ที่ 6		2. ประเมินตามสภาพจริง จากผลงานการสร้างสรรค 3. ประเมินจากการ นำเสนอและร่วมกัน วิจารณ์ 4. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย 5. ประเมินจากการ ค้นคว้าหาข้อมูล จาก กรณีศึกษาเรื่องสื่อการ เรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ที่ นักศึกษาสนใจ	
6 (4 ชม.)	การพัฒนาการออกแบบและ การสร้างนวัตกรรม - การออกแบบและพัฒนา สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบ เกมส์ 2 - นำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบ เกมส์ที่นักศึกษาสนใจมา ทำการพัฒนาต่อยอด เพื่อให้การเรียนรู้มี ประสิทธิภาพมากที่สุด	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ให้นักศึกษาส่งผลงานสร้างสรรค์ผลงานสื่อ การเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ มานำเสนอร่วมกัน วิจารณ์ 2. บรรยายที่มาแนวคิดสร้างสรรค์ กระบวนการ วิธีสร้างสรรค์ผลงาน 3. ฝึกปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน โดย การหาข้อมูล ค้นคว้า จากกรณีศึกษาที่นักศึกษา สนใจ <b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> จัดทำข้อมูลสื่อการเรียนรู้ นำเสนอสัปดาห์ที่ 7	1.เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริง จากผลงานการสร้างสรรค 3. ประเมินจากการ นำเสนอและร่วมกัน วิจารณ์ 4. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	อาจารย์ ฉนา วีระเดชะ
7 (4 ชม.)	การพัฒนาการออกแบบและ การสร้างนวัตกรรม	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b>	1.เอกสาร ประกอบการ เรียน	1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง	อาจารย์ ฉนา วีระเดชะ

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ 3</li> <li>- นำเสนอรูปแบบสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ที่นักศึกษาปรับปรุงและพัฒนาโดยใช้ศิลปะและการออกแบบเข้าไปมีส่วนร่วมเพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากที่สุด</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้นักศึกษาส่งผลงานสร้างสรรค์ผลงานสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ มานำเสนอร่วมกัน วิจารณ์</li> <li>2. บรรยายที่มาแนวคิดสร้างสรรค์ กระบวนการวิธีสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>3. ฝึกปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน โดยการหาข้อมูล ค้นคว้า จากกรณีศึกษาที่นักศึกษาสนใจ</li> </ol> <p><b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> จัดทำข้อมูลสื่อการเรียนรู้ นำเสนอสัปดาห์ที่ 8</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint</li> <li>3. เว็บไซต์</li> </ol>	<p>งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. ประเมินตามสภาพจริง จากผลงานการสร้างสรรค์</li> <li>3. ประเมินจากการ นำเสนอและร่วมกัน วิจารณ์</li> <li>4. ประเมินจากการ ชักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย</li> </ol>	
8 (4 ชม.)	<p>การพัฒนาการออกแบบและ การสร้างนวัตกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ 4</li> <li>- นำเสนอรูปแบบสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ที่นักศึกษาปรับปรุงและพัฒนาโดยใช้ศิลปะและการออกแบบเข้าไปมีส่วนร่วมเพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากที่สุด</li> </ul>	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้นักศึกษาส่งผลงานสร้างสรรค์ผลงานสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมส์ มานำเสนอร่วมกัน วิจารณ์</li> <li>2. บรรยายที่มาแนวคิดสร้างสรรค์ กระบวนการวิธีสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>3. ฝึกปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน โดยการหาข้อมูล ค้นคว้า จากกรณีศึกษาที่นักศึกษาสนใจ</li> </ol> <p><b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> จัดทำข้อมูลเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ จากภูมิปัญญาท้องถิ่น</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.เอกสาร ประกอบการเรียน</li> <li>2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint</li> <li>3. เว็บไซต์</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน</li> <li>2. ประเมินตามสภาพจริง จากผลงานการสร้างสรรค์</li> <li>3. ประเมินจากการ นำเสนอและร่วมกัน วิจารณ์</li> <li>4. ประเมินจากการ ชักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย</li> </ol>	อาจารย์ ฉนา วีระเดชะ
9 (4 ชม.)	<p>การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ จากภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- หลักการและเหตุผล</li> </ul>	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.เอกสาร ประกอบเรียน</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง</li> </ol>	อาจารย์ ฉนา วีระเดชะ

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
	- วัตถุประสงค์ - ทฤษฎีการสร้างสรรค์สื่อ การเรียนรู้จากศิลปะและ การออกแบบ	1. ให้นักศึกษานำเสนอผลงานการสร้างสรรค์สื่อ การเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่น มานำเสนอ ร่วมกันวิจารณ์ 2. บรรยายที่มาแนวคิดสร้างสรรค์ กระบวนการ วิธีสร้างสรรค์ผลงาน <b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> จัดทำข้อมูลเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ จากภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง	2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินจากการ นำเสนอและร่วมกัน วิจารณ์ 3. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	
10 (4 ชม.)	นำเสนอข้อมูลจากภูมิปัญญา ท้องถิ่นที่นักศึกษาได้ค้นคว้า จากการลงพื้นที่จริง	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ให้นักศึกษาส่งข้อมูลโครงงาน ภาพถ่าย และ ภาพร่างผลงานสร้างสรรค์ มานำเสนอร่วมกัน วิจารณ์ 2. ปรึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจริง <b>กิจกรรม/ใบงาน :</b> 1. การคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์จากข้อมูล สู่การออกแบบสื่อการเรียนรู้	1.เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริง จากข้อมูลโครงงาน ภาพถ่าย และภาพร่าง ผลงานสร้างสรรค์ 3. ประเมินจากการ นำเสนอและร่วมกัน วิจารณ์ 4. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	อาจารย์ ชนา วีระเดชะ
11 (4 ชม.)	นำเสนอนวัตกรรม เรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่นักศึกษาออกแบบและ	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b>		1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง	อาจารย์ ชนา วีระเดชะ

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
	พัฒนาจากแนวคิดและการวิเคราะห์ขั้นต้น	<p>1. ให้นักศึกษานำเสนอแนวคิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นักศึกษาสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้</p> <p>2. ปรึกษากระบวนการสร้างสรรค์จากแนวคิดวิเคราะห์สู่การออกแบบผลงานจริง</p> <p><b>กิจกรรม/ใบงาน :</b></p> <p>1. จัดทำสร้างสรรค์ผลงานจริงและเริ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานปรับแก้ตามความเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษาและนำเสนอส่งสัปดาห์ที่ 12</p>		<p>งานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน</p> <p>2. ประเมินตามสภาพจริง จากข้อมูลการวิเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>3. ประเมินจากการนำเสนอและวิจารณ์</p> <p>4. ประเมินจากการซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย</p>	
12 (4 ชม.)	ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ตามภาพร่างต้นแบบประมาณ 50 %	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b></p> <p>1. ให้นักศึกษาส่งสร้างสรรค์ผลงานจริงและเริ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานปรับแก้ตามความเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา มานำเสนอ ร่วมกันวิจารณ์</p> <p>2. ปรึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจริงและเริ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p><b>กิจกรรม/ใบงาน</b> 1. จัดทำสร้างสรรค์ผลงานจริงและเริ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานปรับแก้ตามความเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษาและนำเสนอส่งสัปดาห์ที่ 13</p>		<p>1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน</p> <p>2. ประเมินตามสภาพจริง จากผลงานจริงและเริ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานปรับแก้ตามความเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา</p> <p>3. ประเมินจากการนำเสนอและร่วมกันวิจารณ์</p>	อาจารย์ ขนา วีระเดชะ

สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
				4. ประเมินจากการ ซักถามและอภิปราย หัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	
13 (4 ชม.)	ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน สร้างสรรค์ตามภาพร่าง ต้นแบบจนถึงขั้นงานเสร็จ สมบูรณ์ 100 %	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ให้นักศึกษาส่งสร้างสรรค์ผลงานจริงและเริ่ม ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานปรับแก้ตาม ความเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา มานำเสนอ ร่วมกันวิจารณ์ 2. ปรึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจริง และเริ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานสู่ขั้นเสร็จ สมบูรณ์ <b>กิจกรรม/ใบงาน</b> 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 ขนา วีระเดชะ
14 (4 ชม.)	การประเมินผลและการ เผยแพร่นวัตกรรม	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ให้นักศึกษาประเมินผลของการใช้สื่อ นวัตกรรมดังกล่าวกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดว่า ตรงตามวัตถุประสงค์ และเหมาะสมกับช่วงวัย หรือไม่ 2. ปรึกษากระบวนการสร้างแบบประเมินผลใน การใช้สถานสื่อการเรียนรู้ดังกล่าว <b>กิจกรรม/ใบงาน</b>	1.เอกสาร ประกอบการ เรียน 2. สื่อการสอน โดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการตรง ต่อเวลาของนักศึกษาใน การเข้าชั้นเรียน การส่ง งานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรม ในระหว่างชั้นเรียน	อาจารย์ ขนา วีระเดชะ



สัปดาห์ ที่ (ชม.)	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน/ใบงาน	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล (สัดส่วนการประเมิน)	ผู้สอน
		1. จัดทำแบบประเมินผลการใช้สื่อการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้น		2. ประเมินตามสภาพจริงจากการประเมินผล การปฏิบัติกรกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด 3. ประเมินจากการนำเสนอและร่วมกันวิจารณ์ 4. ประเมินจากการซักถามและอภิปรายหัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	
15 (4 ชม.)	นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ตามขั้นตอนในการพัฒนาจนถึงขั้นงานเสร็จสมบูรณ์ 100%	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน :</b> 1. ให้นักศึกษานำเสนอผลงานจริงจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ มานำเสนอร่วมกันวิจารณ์ 2. นำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจริงและเริ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานสู่ขั้นเสร็จสมบูรณ์ 3. นำเสนอผลของการประเมินการใช้งานสื่อการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาว่ามีประสิทธิภาพในระดับใด <b>กิจกรรม/ใบงาน</b> 1. จัดทำสร้างสรรค์ผลงานจริงและเริ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานสู่ขั้นเสร็จสมบูรณ์ 100%	1.เอกสารประกอบการเรียน 2. สื่อการสอนโดยใช้ PowerPoint 3. เว็บไซต์	1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมวิจารณ์ กิจกรรม และการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างชั้นเรียน 2. ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานจริงจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน 3. ประเมินจากการนำเสนอและร่วมกันวิจารณ์ 4. ประเมินจากการซักถามและอภิปรายหัวข้อที่ผู้สอนบรรยาย	อาจารย์ ฉนา วีระเดชะ

## 5.2 การวัดและการประเมินผล

1) การวัดผล :

- คะแนนระหว่างภาค ร้อยละ 60
  - แนวคิดสร้างสรรค์ 20%
  - ผลงานสร้างสรรค์ 30%
  - การนำเสนอผลงาน 10%
- คะแนนปลายภาค ร้อยละ 40
  - โครงการงาน 40%

2) การประเมินผล : ใช้ระบบ  อิงกลุ่ม  อิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ดังนี้

ระดับคะแนน	ระดับผลการเรียน
85.00 - 100.00	A
79.00 - 84.90	B+
73.00 - 78.90	B
67.00 - 72.90	C+
61.00 - 66.99	C
55.00 - 60.90	D+
50.0 - 54.99	D
0 - 49.99	F

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 6.1 เอกสารและตำราหลัก

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

### 6.2 เอกสารและข้อมูลสำคัญ

กิดานันท์ มลิทอง. (2543). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. 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 : นีลนาราการพิมพ์.

พระมหาสุทิตย์ อาภากร (อบอู่่น). (2548). *นวัตกรรมการศึกษาเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : โครงการเสริมสร้างการเรียนรู้เพื่อชุมชนเป็นสุข.

สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2549). *มนทัศน์นวัตกรรมการศึกษา*. แพร่ : เมื่อแพร่การพิมพ์.

อรุณช ติมศิริ. (2543). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

### 6.3 เอกสารและข้อมูลแนะนำ

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

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 7.1 กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

นักศึกษาประเมินประสิทธิภาพการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา รวมถึงวิธีการสอน การจัดกิจกรรมทั้งในและนอกห้องเรียน สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ วิธีการวัดและประเมินผล และข้อเสนอแนะเพื่อทำการปรับปรุงรายวิชา ด้วยวิธีการ

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- การประเมินความพึงพอใจ จากแบบประเมินผู้สอนของผู้เรียน

### 7.2 กลยุทธ์การประเมินการสอน

ใช้แบบประเมินประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนด้วยแบบสอบถาม โดยมีคณะกรรมการประเมินที่แต่งตั้งโดยหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา เป็นผู้ออกแบบแบบประเมิน เก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล รวมทั้งสะท้อนกลับสู่อาจารย์ผู้รับผิดชอบการสอน

- แบบประเมินวิธีการจัดการเรียนรู้และประสิทธิภาพการสอน

### 7.3 การปรับปรุงการสอน

นำผลการประเมินที่ได้จากข้อที่ 7.1 และ 7.2 มาปรับปรุงการเรียนการสอน โดยนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะ มาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อไป

### 7.4 การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

1) ประเมินกิจกรรมฝึกปฏิบัติรายวิชาให้ครอบคลุมและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของรายวิชาและพิจารณาควบคู่กับรายละเอียดของรายวิชา (มคอ. 3) ทวนสอบด้วยผู้สอน ดังนี้

1.1 สังเกตและบันทึกพฤติกรรมนักศึกษาระหว่างการเรียนการสอนเพื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้

- 1.2 ตรวจสอบคุณภาพผลงานสร้างสรรค์
  - 1.3 ตรวจสอบเอกสารโครงการ
  - 1.4 ตรวจสอบผลการเรียน
- 2) มีการทวนสอบคะแนน
  - 3) มีการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับคณะฯ ทุกภาคเรียน

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

#### 7.5 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

1) อาจารย์ผู้สอนดำเนินการทบทวนรายวิชาด้วยตนเอง ด้วยการประเมินการเรียนรู้นักศึกษาตามวิธีการข้อ 7.4

2) กรณีที่ผลการเรียนรู้นักศึกษายังไม่ได้ประสิทธิผล อาจารย์ผู้สอนจะให้โอกาสนักศึกษาปรับปรุงแก้ไขได้ตามความจำเป็นเป็นรายกรณี

3) อาจารย์ผู้สอนสรุปผลการจัดการเรียนการสอนใน มคอ.5 เสนอหลักสูตรเพื่อพิจารณา  
ปรับปรุงเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล สิ่งสนับสนุน  
การเรียนรู้ และปรับปรุงในปีการศึกษาถัดไป