



รายละเอียดของรายวิชา

รายวิชา 1032103 : นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์  
(Innovation and digital technology for creative learning)  
รหัสวิชา 1032103

ภาคเรียนที่ 1/2563

หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต กลุ่มวิชาชีพครู (ประถมศึกษา)  
หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๒ (หลักสูตร ๔ ปี)

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สารบัญ		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	2
หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	3
หมวดที่ 3	ลักษณะและการดำเนินการ	4
หมวดที่ 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	4
หมวดที่ 5	แผนการสอนและการประเมินผล	9
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	26
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	28

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
คณะ คณะครุศาสตร์

## หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

## 1. รหัสและชื่อรายวิชา

1032103 : นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์  
(Innovation and digital technology for creative learning)

## 2. จำนวนหน่วยกิต

3 (3-0-6) หน่วยกิต

## 3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต หลายหลักสูตร

3.2 ประเภทของรายวิชา วิชากลุ่มวิชาซีพครู

## 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

ผศ.ทิพย์สุดา คิดเลิศ

อ.ดร.ชนินทร์ จิตติเพชรกุล

4.2 อาจารย์ผู้สอนและกลุ่มเรียน

อ.ดร.ชนินทร์ จิตติเพชรกุล กลุ่มเรียน B1 อ. 09.00-12.00 Self\_Study Room

## 5. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 / ชั้นปีที่ 2

## 6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

## 7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

## 8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร

## 9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่จัดทำ 2 มิถุนายน 2563

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้ศึกษารู้และเข้าใจหลักการและแนวคิดหลักการ แนวคิด ทฤษฎีความเป็นนวัตกรรม และกระบวนการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ทั้งทางด้านการวางแผนและการบริหารจัดการเรียนการสอน การผลิตสื่อการสอนและนวัตกรรมการศึกษารวดและประเมิณผล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. เพื่อให้ศึกษามีคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ มีความเสียสละ และเป็นแบบอย่างที่ดี ในการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน

3. เพื่อให้ศึกษามีทักษะในการประยุกต์ใช้และเทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน การค้นคว้าพัฒนาแหล่งเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้ การสร้างและพัฒนา นวัตกรรมโดยบูรณาการข้ามศาสตร์เพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

### 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้สอดคล้องกับสาระสำคัญในกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์ และสาขาศึกษาศาสตร์ พ.ศ.2562 หรือเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีของสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา

### หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีความเป็นนวัตกรรม และกระบวนการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารการศึกษาสมัยใหม่ การเปลี่ยนแปลงรูปแบบแนวคิดทางการศึกษาและกรอบการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ฝึกปฏิบัติผลิต ประยุกต์ใช้และเทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน การค้นคว้าพัฒนาแหล่งเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้ การสร้างและพัฒนานวัตกรรมโดยบูรณาการข้ามศาสตร์เพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

Innovative principles, concept, theory, and educational innovation development process. Modern information technology educational communication, Education Transformation, and learning framework in 21 st century, Production and implementation of media and digital technology for benefit learners, Research and development of learning resources and network, development and creation of multidisciplinary-intergrated for creative learning

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การ ฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
45 ชั่วโมง/ภาค การศึกษา	ไม่มี	15 ชั่วโมง/ภาค การศึกษา	90 ชั่วโมง/ภาค การศึกษา

#### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์รายวิชา และ Line Group
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

### หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

#### 1. คุณธรรมจริยธรรม

- 1.1 รัก ศรัทธาและภูมิใจในวิชาชีพครู มีจิตวิญญาณและอุดมการณ์ความเป็นครู และปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู
- 1.2 มีวินัย มีจิตอาสา จิตสาธารณะ อดทนอดกลั้น มีความเสียสละ รับผิดชอบและซื่อสัตย์ต่องานที่ได้รับมอบหมายทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ และสามารถพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ศิษย์ และรักและดูแลเอาใจใส่ศิษย์
- 1.3 มีค่านิยมและคุณลักษณะเป็นประชาธิปไตย คือ การเคารพสิทธิ และให้เกียรติคนอื่น มีความสามัคคีและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ใช้เหตุผลและปัญญาในการดำเนินชีวิตและการตัดสินใจ
- 1.4 มีความกล้าหาญและแสดงออกทางคุณธรรมจริยธรรม สามารถวินิจฉัย จัดการและ

คิดแก้ปัญหาทางคุณธรรมจริยธรรมด้วยความถูกต้องเหมาะสมกับสังคม การทำงานและสภาพแวดล้อม โดยอาศัยหลักการ เหตุผลและใช้ดุลยพินิจทางค่านิยม บรรทัดฐานทางสังคม ความรู้สึกของผู้อื่นและประโยชน์ของสังคมส่วนรวม มีจิตสำนึกในการธำรงความโปร่งใสของสังคมและประเทศชาติ ต่อด้านการทุจริตคอร์รัปชันและความไม่ถูกต้อง ไม่ใช่ข้อมูลบิดเบือน หรือการลอกเลียนผลงาน

### กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

ใช้เทคนิคการสอนแบบผสมผสานโดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการวิเคราะห์แบบวิภาษวิธี และเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้แบบปฏิบัติสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ (Interactive action learning) ได้เรียนรู้ ศึกษา สังเกตพฤติกรรม วิเคราะห์จากกรณีศึกษา (Case study) โดยมีอาจารย์เป็นผู้ให้การสนับสนุน (Facilitator) และเป็นต้นแบบที่ดี ตลอดจนการสอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมในระหว่างการเรียนการสอน

### กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

ประเมินจากผลการวิเคราะห์แบบวิภาษวิธี การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน รวมทั้งผลการวิเคราะห์จากกรณีศึกษาที่มีการนำเสนอชิ้นงานของนักศึกษาที่สะท้อนถึงจรรยาบรรณ พฤติกรรม การอภิปราย การแสดงความคิดเห็น ความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามเวลา และประสิทธิภาพของงานที่ได้รับมอบหมาย

## 2. ความรู้

● 2.1 มีความรอบรู้ในหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหาสาระด้านวิชาชีพของครู ประถมศึกษา ได้แก่ จิตวิทยาสำหรับครู จิตวิทยาการเรียนรู้ หลักสูตรและวิทยาการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารการศึกษาและการเรียนรู้ การวัดประเมิน การศึกษาและการเรียนรู้ การวิจัยและการพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียน และสมรรถนะภาษาอังกฤษสำหรับครูประถมศึกษา ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล และทักษะศตวรรษที่ 21 รวมทั้งมีความรู้ ความเข้าใจในการ บูรณาการความรู้กับการปฏิบัติจริงและการบูรณาการข้ามศาสตร์ อาทิ การบูรณาการการสอน (Technological Pedagogical Content Knowledge: TPCK) การสอนแบบบูรณาการความรู้ทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี กระบวนการทางวิศวกรรมและคณิตศาสตร์ (Science Technology Engineering and Mathematics: STEM Education ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Professional Learning Community: PLC) และมีความรู้ในการประยุกต์ใช้

○ 2.2 มีความรอบรู้ และสามารถวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และเนื้อหาวิชาที่สอนในระดับประถมศึกษาอย่างลึกซึ้ง สามารถติดตามความก้าวหน้าด้านวิทยาการและนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผู้เรียน โดยมีผลลัพธ์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระด้านมาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านความรู้ของสาขาวิชาการประถมศึกษา

○ 2.3 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิต ชุมชน สังคมโลก และพหุวัฒนธรรม สามารถเผชิญและเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และสามารถนำแนวคิดปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและพัฒนาตน พัฒนางานและพัฒนาผู้เรียนมคอ.2 หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต 129

### กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการบรรยาย ฝึกปฏิบัติการ และศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การเรียนรู้แบบร่วมมือ วิเคราะห์ และสังเคราะห์ องค์ความรู้ที่ได้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

**กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้**

ประเมินผลจากสรุป วิเคราะห์ ศึกษาเอกสาร ข้อมูล สังเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสังเกตการฝึกปฏิบัติงาน ประเมินชิ้นงาน พฤติกรรมในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน การอภิปราย การร่วมแสดงความคิดเห็น ตลอดจนการตรวจประเมินจากแบบทดสอบ

### 3. ทักษะทางปัญญา

● 3.1 คิด ค้นหา วิเคราะห์ข้อเท็จจริง และประเมินข้อมูล สื่อ สารสนเทศจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างรู้เท่าทัน เป็นพลเมืองต้นรู้ มีสำนึกสากล สามารถเผชิญและก้าวทันกับการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัล เทคโนโลยีข้ามแพลตฟอร์ม (Platform) และโลกอนาคต นำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานและวินิจฉัยแก้ปัญหาและพัฒนางานได้อย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความรู้ หลักการทางทฤษฎีประสบการณ์ภาคปฏิบัติ ค่านิยม แนวคิด นโยบายและยุทธศาสตร์ชาติ บรรทัดฐานทางสังคมและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น

● 3.2 เป็นผู้นำทางปัญญา สามารถคิดริเริ่มและพัฒนาอย่างสร้างสรรค์ มีภาวะผู้นำทางวิชาการและวิชาชีพ มีความเข้มแข็งและกล้าหาญทางจริยธรรม สามารถชี้แนะและถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน สถานศึกษา ชุมชนและสังคมอย่างสร้างสรรค์

● 3.3 สร้างและประยุกต์ใช้ความรู้จากการทำวิจัยและสร้างหรือร่วมสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างหรือร่วมสร้างนวัตกรรม รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้แก่ชุมชนและสังคม

#### กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

จัดกระบวนการเรียนการสอนแบบวิภาวิธีเกี่ยวกับประเด็นวิกฤตทางวิชาการโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) ส่งเสริมให้นักศึกษาสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินข้อมูล สารสนเทศ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาองค์ความรู้ และพัฒนาตนเอง

#### กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

ประเมินด้วยการวิเคราะห์แบบวิภาวิธีเกี่ยวกับประเด็นวิกฤตทางวิชาการ และผลการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินข้อมูลสารสนเทศ ตลอดจนการทดสอบ และการตอบคำถาม

### 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

● 4.2 ทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำงานเป็นทีม เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้เรียน ผู้ร่วมงาน ผู้ปกครองและคนในชุมชน มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม

○ 4.3 มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ต่อตนเอง ต่อผู้เรียน ต่อผู้ร่วมงาน และต่อส่วนรวม สามารถช่วยเหลือและแก้ปัญหาตนเองกลุ่มและระหว่างกลุ่มได้อย่างสร้างสรรค์

**กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**

จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้วิธีการเรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ (Participative learning through action) ที่เน้นกระบวนการกลุ่มเพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกัน ส่งเสริมการเป็นผู้นำแบบมีส่วนร่วม (Shared leadership) ในการนำเสนองานวิชาการ และการคิดให้ความเห็นและการรับฟังความคิดเห็นแบบสะท้อนกลับ

**กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ**

ประเมินด้วยการสังเกตพฤติกรรมการแสดงออก การทำงาน การนำเสนอผลงานกลุ่ม การศึกษา ค้นคว้า การเป็นผู้นำการอภิปรายซักถาม ตลอดจนการประเมินระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

## 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

○ 5.1 มีทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลสถิติ การสังเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อเข้าใจองค์ความรู้ หรือประเด็นปัญหาทางการศึกษาได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง

○ 5.2 สื่อสารกับผู้เรียน พ่อแม่ผู้ปกครอง บุคคลในชุมชนและสังคม และผู้เกี่ยวข้องกลุ่มต่างๆได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยสามารถเลือกใช้การสื่อสารทางวาจา การเขียน หรือการนำเสนอด้วยรูปแบบต่างๆ โดยใช้เทคโนโลยีการสื่อสารหรือนวัตกรรมต่างๆ ที่เหมาะสม

● 5.3 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลหรือความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ การทำงานการประชุม การจัดการและสืบค้นข้อมูลและสารสนเทศ รับและส่งข้อมูลและสารสนเทศโดยใช้ดุลยพินิจที่ดีในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลและสารสนเทศ อีกทั้งตระหนักถึงการละเมิดลิขสิทธิ์และการลอกเลียนผลงาน

**กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**

จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้การฝึกปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ปฏิบัติการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล และการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา รวมถึงการสืบค้น ค้นคว้า วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอ

**กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ**

ประเมินด้วยการสังเกตการแสดงออกด้านการสื่อสารในการทำงานกลุ่ม ประเมินจากผลการฝึกปฏิบัติการ ชิ้นงานและการค้นคว้า สืบค้นและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอรายงาน

## 6. ทักษะการจัดการเรียนรู้

○ 6.1 มีความสามารถเลือกใช้ปรัชญาตามความเชื่อในการสร้างหลักสูตรรายวิชา การออกแบบเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้การสอน สื่อและเทคโนโลยีการสื่อสาร การวัดและประเมินผู้เรียนการบริหารจัดการชั้นเรียน การจัดการเรียนโดยใช้แหล่งการเรียนรู้ในโรงเรียนและนอกโรงเรียน แหล่งการเรียนรู้แบบเปิดได้อย่างเหมาะสมกับสภาพบริบทที่ต่างกันของผู้เรียนและพื้นที่

○ 6.2 มีความสามารถในการนำความรู้ทางจิตวิทยาไปใช้ในการวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล ออกแบบกิจกรรม การจัดเนื้อหาสาระ การบริหารจัดการ และกลไกการช่วยเหลือ แก้ไขและส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนที่ตอบสนองความต้องการ ความสนใจ ความถนัด และศักยภาพของผู้เรียนที่มีความ



แตกต่างกันระหว่างบุคคล ทั้งผู้เรียนปกติและผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ หรือผู้เรียนที่มีข้อจำกัดทางกาย

○ 6.3 จัดกิจกรรมและออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการทำงานในสถานการณ์จริง ส่งเสริมการพัฒนาการคิด การทำงาน การจัดการการเผชิญสถานการณ์ ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น โดยบูรณาการ การทำงานกับการเรียนรู้และ คุณธรรมจริยธรรม สามารถประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกัน แก้ไขปัญหา และพัฒนาด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต มีวินัยและรับผิดชอบต่องูเรียนโดยยึดผู้เรียนสำคัญที่สุด

○ 6.4 สร้างบรรยากาศ และจัดสภาพแวดล้อม สื่อการเรียน แหล่งวิทยาการ เทคโนโลยี วัฒนธรรมและภูมิปัญญาทั้งในและนอกสถานศึกษาเพื่อการเรียนรู้ มีความสามารถในการประสานงาน และสร้างความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่ออำนวยความสะดวก และร่วมมือกันพัฒนาผู้เรียนให้มีความรอบรู้ มีปัญญารู้คิดและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่องให้เต็มตามศักยภาพ

● 6.5 สามารถจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนมีทักษะศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการรู้เรื่อง ทักษะการคิด ทักษะชีวิต ทักษะการทำงานแบบร่วมมือ ทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ทักษะเทคโนโลยี และการดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สามารถนำทักษะเหล่านี้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน และการพัฒนาตนเอง

**กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้**

การฝึกปฏิบัติการ การออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การฝึกปฏิบัติการ ออกแบบ พัฒนาสื่อ หรือนวัตกรรมทางการศึกษา และความคิดสร้างสรรค์การใช้งานสื่อดิจิทัล

**กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้**

ประเมินด้วยการสังเกตการแสดงผลออกด้านการสื่อสารในการทำงานกลุ่ม ประเมินจากผลการฝึกปฏิบัติการ ชิ้นงานและการค้นคว้า สืบค้นและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอรายงาน

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	รูปแบบการ สอน	ผู้สอน
สัปดาห์ ที่ 1	ปฐมนิเทศรายวิชา - โมเมนต์คนใหม่ใน การศึกษา - บนพื้นฐานการ พัฒนาของ เทคโนโลยีดิจิทัล - นโยบาย การ จัดการการศึกษาใน ยุคดิจิทัล - วิฤติ แนวคิดและ การนำเทคโนโลยีมา	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. ผู้สอนชี้แจงกระบวนการเรียนการ สอน ทำความตกลงเกี่ยวกับการ มอบหมายงาน และการประเมินผล 2. ประเมินความคาดหวัง และความ ต้องการด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน 3. จัดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยการตั้งคำถาม ใช้ ปัญหาเป็นฐาน (Questioning-based Learning) เพื่อให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา ในสถานการณ์การใช้เทคโนโลยี	<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input type="checkbox"/> Online	อ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	รูปแบบการ สอน	ผู้สอน
	ใช้ในการเรียนการ สอน เทรนด์การเรียนรู้ใน ยุคดิจิทัล		ช่วงโควิดที่ผ่านมา 4. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิด หลักการเกี่ยวกับเทคโนโลยีและ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในด้านต่าง ความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีในงาน ด้านการศึกษา กระแสความนิยมด้าน เทคโนโลยีในปัจจุบัน 5. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอน และผู้เรียน ในระหว่างบรรยายและเปิด โอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน 6. ผู้สอนใช้กระบวนการแบบระดมสมอง (Brainstorming) เพื่อให้ผู้เรียนหา หลักฐานมาประกอบการพิจารณา ตัดสินใจ ในหัวข้อที่กำหนดโดยแบ่งกลุ่ม ผู้เรียน กลุ่มละ 5-6 คน ศึกษาเอกสาร เพิ่มเติม และสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจาก อินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องเรื่อง ความก้าวหน้าและการเปลี่ยนแปลง เทคโนโลยีกับโลกยุคดิจิทัล 7. ผู้เรียนร่วมกันค้นหาและนำเสนอข้อมูล ที่ได้จากการสืบค้น 8. ผู้สอนร่วมวิพากษ์ผลงานกับผู้เรียน ยกตัวอย่างประกอบอภิปราย 9. ผู้สอนประเมินผู้เรียนผ่านโปรแกรม ตอบคำถามออนไลน์ <u>สื่อการสอน</u> 1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่ เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล 2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbsc.dusit.ac.th">http://wbsc.dusit.ac.th</a> 3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 4. โขเซียมมีเดีย 5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์		
สัปดาห์ ที่ 2	หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยว ข้องกับนวัตกรรม และเทคโนโลยี	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. ผู้สอนแบบตั้งคำถาม (Questioning- based Learning) ให้ผู้เรียนประเด็นสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทาง	<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input type="checkbox"/> Online	อ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล

ลำดับที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	รูปแบบการ สอน	ผู้สอน
	<p>ดิจิทัล</p> <p>-ความหมายของนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา</p> <p>-หลักการ แนวคิดในการพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้</p> <p>-ประเภทของสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา</p> <p>-กรอบการพัฒนา ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21</p>		<p>การศึกษา</p> <p>2. ยกตัวอย่าง กรณีศึกษา Case Study ความเป็นนวัตกรรม และกรอบการพัฒนา ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21</p> <p>3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับ ความหมายของนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา</p> <p>-หลักการ แนวคิดในการพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ ประเภทของสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา</p> <p>4. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอน และผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>5. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิด (Think – Pair – Share) และจัดกลุ่ม5-6 คน คิดเนื้อหาในหัวข้อที่สนใจเพื่อนำไปพัฒนาเป็นรูปแบบรื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้</p> <p>6. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการ บันทึก เป็นสื่อดิจิทัล บนระบบออนไลน์</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbsc.dusit.ac.th">http://wbsc.dusit.ac.th</a></p> <p>3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>4. โซเชียลมีเดีย</p> <p>5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>		
ลำดับที่ 3	<p>เทคโนโลยีดิจิทัลกับการพัฒนาการเรียนรู้</p> <p>-เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล</p> <p>-ประเภทของสื่อดิจิทัล</p>	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>1. ผู้สอนแบบตั้งคำถาม (Questioning-based Learning) ให้ผู้เรียนประเด็นสื่อดิจิทัล กับสถานการณ์โควิด กระแสความนิยมและตื่นตัวการใช้สื่อดิจิทัล</p> <p>2. ยกตัวอย่าง กรณีศึกษา Case Study การปรับตัวการใช้สื่อดิจิทัล ในการเรียน</p>	<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input type="checkbox"/> Online	อ.ดร.ชรินทร์ จิตติเพชรกุล

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
	<p>-ความสำคัญเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล</p> <p>-บทบาทของครูในยุคดิจิทัล</p> <p>-บทบาทของผู้เรียนในยุคดิจิทัล</p> <p>-เทคโนโลยีและนวัตกรรมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล</p>		<p>การสอนช่วงโควิด 19</p> <p>3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับ-เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลประเภทของสื่อดิจิทัล ความสำคัญเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล บทบาทของครูในยุคดิจิทัล บทบาทของผู้เรียนในยุคดิจิทัล เทคโนโลยีและนวัตกรรมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล</p> <p>4. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>5. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Think – Pair – Share) และจัดกลุ่ม5-6 คน คิดเนื้อหาในหัวข้อที่สนใจเพื่อนำไปพัฒนาเป็นรูปแบบรสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้</p> <p>6. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการ บันทึกเป็นสื่อดิจิทัล บนระบบออนไลน์</p> <p><u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbsc.dusit.ac.th">http://wbsc.dusit.ac.th</a></p> <p>3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>4. โขเชียลมีเดีย</p> <p>5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>		
ลำดับที่ 4	<p>การค้นคว้าและพัฒนาแหล่งเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้ร่วมสมัย</p> <p>- อินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง</p> <p>-การเรียนรู้ดิจิทัล</p> <p>-ทักษะการใช้ดิจิทัล</p> <p>-รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนา</p>	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <p>1. ผู้สอนแบบตั้งคำถาม (Questioning-based Learning) ให้ผู้เรียนประเด็นอินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง</p> <p>2. ยกตัวอย่าง ทักษะการใช้ดิจิทัล</p> <p>3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับการค้นคว้าและพัฒนาแหล่งเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้ร่วมสมัย อินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง การเรียนรู้ดิจิทัล ทักษะการใช้ดิจิทัล รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ดิจิทัล แหล่ง</p>	<input type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <b>Application</b> MS Teams เว็บ WBSS	อ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
	ผู้เรียนให้เกิดการรู้ดิจิทัล - แหล่งเรียนรู้ออนไลน์		เรียนรู้ออนไลน์ 4. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น 5. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิด (Think – Pair – Share) และจัดกลุ่ม 5-6 คน ค้นหาในหัวข้อที่สนใจเพื่อนำไปพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ 6. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการ บันทึก เป็นสื่อดิจิทัล บนระบบออนไลน์ <u>สื่อการสอน</u> 1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล 2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbsc.dusit.ac.th">http://wbsc.dusit.ac.th</a> 3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 4. โขเขียนมีเดีย 5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์		
ลำดับที่ 5	การสร้างและพัฒนานวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ - หลักการ แนวคิด สร้างและพัฒนา สื่อ นวัตกรรม - ประเมินผลการใช้ สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีทางการศึกษา - การนำผลการ ประเมินไปปรับปรุง พัฒนาการเรียนรู้	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในสัปดาห์ที่ 4 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับ 2. ยกตัวอย่าง งานวิจัยด้านการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม 3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับการ หลักการ แนวคิดสร้างและพัฒนา สื่อ นวัตกรรม ประเมินผลการใช้สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีทางการศึกษา การนำผลการประเมินไปปรับปรุงพัฒนาการเรียนรู้ออกนวัตกรรมการเชิงสร้างสรรค์ ตามแนวคิด Design thinking 4. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปราย	<input type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <b>Application</b> MS Teams เว็บ WBSS	อ.ดร.ชรินทร์ จิตติเพชรกุล

ลำดับ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	รูปแบบการ สอน	ผู้สอน
	- การออกนวัตกรรม เชิงสร้างสรรค์ตาม แนวคิด Design thinking		แลกเปลี่ยนความคิดเห็น  5. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิด (Think – Pair – Share) และจัดกลุ่ม 5-6 คน คิด เนื้อหาในหัวข้อที่สนใจเพื่อนำไปพัฒนา โครงการพัฒนานวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ 6. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการ บันทึก เป็นสื่อดิจิทัล บนระบบออนไลน์ สื่อการสอน <u>สื่อการสอน</u> 1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่ เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล 2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbcs.dusit.ac.th">http://wbcs.dusit.ac.th</a> 3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 4. โขเขียนมีเดีย 5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์		
ลำดับ ที่ 6	การประยุกต์ใช้สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้  -ความรู้เบื้องต้นสื่อ กราฟิกและ มัลติมีเดีย  -การออกแบบและ พัฒนาสื่อกราฟิก และมัลติมีเดีย  -อินโฟกราฟิก การศึกษา - มัลติมีเดียเพื่อ การศึกษา	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. ผู้สอนแบบตั้งคำถาม (Questioning- based Learning) ให้ผู้เรียนประเด็น สื่อ กราฟิกและมัลติมีเดียการนำเสนอข้อมูล และเชื่อมโยงกับสื่อเทคโนโลยีอื่นๆ 2. ผู้สอนและผู้เรียนแบบระดมสมอง (Brainstorming) ในเทคนิคสื่อกราฟิก และมัลติมีเดีย 3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ เบื้องต้นสื่อกราฟิกและมัลติมีเดีย การ ออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกและ มัลติมีเดีย อินโฟกราฟิกการศึกษา มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา  4. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอน และผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิด โอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน  5. ผู้สอนใช้กระบวนการสืบค้นหาหลักฐาน ความรู้ (Evidence based practice:	<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input type="checkbox"/> Online	อ.ดร.ชรินทร์ ฐิติเพชรกุล

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	รูปแบบการ สอน	ผู้สอน
			<p>EBP) เพื่อให้ผู้เรียนหาหลักฐานมาประกอบการพิจารณา โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละ 5-6 คน ศึกษาเอกสารเพิ่มเติม และสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง สำหรับการออกแบบเนื้อหาเพื่อใช้ฝึกปฏิบัติสื่อกราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>6. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิคการพัฒนาสื่อ ให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง</p> <p>7. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาทั้งหมด</p> <p><b>สื่อการสอน</b></p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbsc.dusit.ac.th">http://wbsc.dusit.ac.th</a></p> <p>3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>4. โขงเขียนมีเดีย</p> <p>5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>		
สัปดาห์ ที่ 7	<p>การปฏิบัติการผลิตสื่อกราฟิกและสื่อมัลติมีเดีย</p> <p>การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในงานกราฟิกและมัลติมีเดียการเผยแพร่ผลงานผ่านระบบออนไลน์ และการนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน</p> <p>- การสร้าง e book</p>	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <p>1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในสัปดาห์ที่ 5 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับ</p> <p>2. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการ บันทึก เป็นสื่อดิจิทัล บนระบบออนไลน์ สื่อการสอน</p> <p>3. ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในงานกราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>4. ผู้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ในการฝึกปฏิบัติการการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในงานกราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>5. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>6. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิด (Think – Pair – Share) ในหัวข้อที่สนใจพัฒนา</p>	<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input type="checkbox"/> Online <b>Application</b> Canva Adobe photoshop	อ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
			<p>เป็นชิ้นงานจริง</p> <p>7. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิคการพัฒนาสื่อ ให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง</p> <p><u>สื่อการสอน</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</li> <li>เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbsc.dusit.ac.th">http://wbsc.dusit.ac.th</a></li> <li>Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</li> <li>โซเชียลมีเดีย</li> <li>โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์</li> <li>ใบงานประจำสัปดาห์</li> <li>โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</li> </ol>		
ลำดับที่ 8	<p><b>ประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาเพื่อการเรียนรู้</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้เรื่องสื่ออุบัติใหม่</li> <li>- สื่อดิจิทัลเสมือนจริงและสื่อความจริงเสมือน</li> <li>- การออกแบบสื่อเทคโนโลยีความจริงเสมือนและสื่อเสมือนจริง</li> </ul>	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ผู้สอนแบบตั้งคำถาม (Questioning-based Learning) ให้ผู้เรียนประเด็นความรู้เรื่องสื่ออุบัติใหม่</li> <li>ผู้สอนและผู้เรียนแบบระดมสมอง (Brainstorming) ในเทคนิคสื่อดิจิทัลเสมือนจริงและสื่อความจริงเสมือน</li> <li>ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้เรื่องสื่ออุบัติใหม่ สื่อดิจิทัลเสมือนจริงและสื่อความจริงเสมือน การออกแบบสื่อเทคโนโลยีความจริงเสมือนและสื่อเสมือนจริง</li> <li>ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน</li> <li>ผู้สอนใช้กระบวนการสืบค้นหาหลักฐานความรู้ (Evidence based practice: EBP) เพื่อให้ผู้เรียนหาหลักฐานมาประกอบการพิจารณา โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละ 5-6 คน ศึกษาเอกสารเพิ่มเติม และสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง สำหรับการสร้างสื่ออุบัติใหม่ สื่อดิจิทัลเสมือนจริงและสื่อความจริงเสมือน</li> </ol>	<input type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <b>Application</b> MS Teams เว็บ WBSS Canva Google Ar และ Vr	อ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล



สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	รูปแบบการ สอน	ผู้สอน
			<p>6. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิคการพัฒนาสื่อ ให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง</p> <p>7. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาทั้งหมด</p> <p><u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbsc.dusit.ac.th">http://wbsc.dusit.ac.th</a></p> <p>3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>4. โซเชียลมีเดีย</p> <p>5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>		
สัปดาห์ ที่ 9	<p>การปฏิบัติการผลิตสื่อดิจิทัลเสมือนจริงและสื่อความจริงเสมือน</p> <p>การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในสื่อดิจิทัลเสมือนจริงและสื่อความจริงเสมือน</p> <p>เผยแพร่ผลงานผ่านระบบออนไลน์</p> <p>และการนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน</p>	3	<p><u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u></p> <p>1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในสัปดาห์ที่ 8 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับ</p> <p>2. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการ บันทึก เป็นสื่อดิจิทัล บนระบบออนไลน์</p> <p><u>สื่อการสอน</u></p> <p>3. ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในงานสื่อดิจิทัลเสมือนจริงและสื่อความจริงเสมือน</p> <p>4. ผู้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองในการฝึกปฏิบัติการการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในงานสื่อดิจิทัลเสมือนจริงและสื่อความจริงเสมือน</p> <p>5. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>6. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิด (Think – Pair – Share) ในหัวข้อที่สนใจพัฒนาเป็นชิ้นงานจริง</p> <p>7. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิคการพัฒนาสื่อ ให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง</p> <p><u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่</p>	<input type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <u>Application</u> MS Teams เว็บ WBSS	อ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
			<p>เกี่ยวข้องกับเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbsc.dusit.ac.th">http://wbsc.dusit.ac.th</a></p> <p>3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>4. โซเชียลมีเดีย</p> <p>5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>		
ลำดับที่ 10	<p><b>การประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาเพื่อการเรียนรู้</b></p> <p>- ความรู้เรื่องสื่อวิดีโอดิจิทัล</p> <p>- การออกแบบสื่อวิดีโอดิจิทัล</p> <p>- เทคนิคการสอนผ่านสื่อวิดีโอดิจิทัล</p>	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <p>1. ผู้สอนแบบตั้งคำถาม (Questioning-based Learning) ให้ผู้เรียนประเด็นความรู้เรื่องสื่อวิดีโอดิจิทัล แพลตฟอร์มของการใช้งาน เช่น youtube</p> <p>2. ผู้สอนและผู้เรียนแบบระดมสมอง (Brainstorming) ในเทคนิคสื่อวิดีโอดิจิทัล</p> <p>3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ ความรู้เรื่องสื่อวิดีโอดิจิทัล</p> <p>ผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน</p> <p>5. ผู้สอนใช้กระบวนการสืบค้นหาหลักฐานความรู้ (Evidence based practice: EBP) เพื่อให้ผู้เรียนหาหลักฐานมาประกอบการพิจารณา โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละ 5-6 คน ศึกษาเอกสารเพิ่มเติม และสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง สำหรับการง้อวิดีโอดิจิทัล</p> <p>6. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิคการพัฒนาสื่อ ให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง</p> <p>7. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาทั้งหมด</p> <p><b>สื่อการสอน</b></p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbsc.dusit.ac.th">http://wbsc.dusit.ac.th</a></p>	<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input type="checkbox"/> Online	อ.ดร.ชรินทร์ จิตติเพชรกุล

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	รูปแบบการ สอน	ผู้สอน
			3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 4. โซเชียลมีเดีย 5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์		
สัปดาห์ ที่ 11	การปฏิบัติการผลิต สื่อวิดีโอดิจิทัล -การใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ในสื่อ วิดีโอดิจิทัล  --เผยแพร่ผลงาน ผ่านระบบออนไลน์  และการนำไป ประยุกต์ใช้ในการ เรียนการสอน	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับ ในสัปดาห์ที่ 10 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหา ความรู้ที่จะได้รับ 2. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการ บันทึก เป็นสื่อดิจิทัล บนระบบออนไลน์ สื่อการสอน 3. ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ในงานสื่อวิดีโอดิจิทัล 4. ผู้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ในการฝึกปฏิบัติการการใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ในงานสื่อวิดีโอดิจิทัล 5. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอน และผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิด โอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น 6. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิด (Think - Pair - Share) ในหัวข้อที่สนใจพัฒนา เป็นชิ้นงานจริง 7. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิคการ พัฒนาสื่อ ให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง <b>สื่อการสอน</b> 1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่ เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล 2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbsc.dusit.ac.th">http://wbsc.dusit.ac.th</a> 3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 4. โซเชียลมีเดีย 5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์	<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input type="checkbox"/> Online	อ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล
สัปดาห์ ที่ 12	การออกแบบ การจัดสภาพ แวดล้อมการ เรียนรู้ในชั้นเรียน	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> 1. ผู้สอนแบบตั้งคำถาม (Questioning- based Learning) ให้ผู้เรียนประเด็น ความรู้เรื่องสื่อวิดีโอดิจิทัล แพลตฟอร์ม	<input type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <b>Application</b> MS Teams	อ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
	<p><b>ปกติและชั้นเรียนเสมือน</b></p> <p>-- การสร้างห้องเรียนเสมือน</p> <p>- แพลตฟอร์มการเรียนรู้</p> <p>- การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้</p> <p>การสร้างเกม และแบบทดสอบ</p>		<p>ของการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ LMS CMS</p> <p>2. ผู้สอนและผู้เรียนแบบระดมสมอง (Brainstorming) ในเทคนิคการสร้างห้องเรียนเสมือน</p> <p>3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ การสร้างเกม และแบบทดสอบ</p> <p>ผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน</p> <p>5. ผู้สอนใช้กระบวนการสืบค้นหาหลักฐานความรู้ (Evidence based practice: EBP) เพื่อให้ผู้เรียนหาหลักฐานมาประกอบการพิจารณา โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละ 5-6 คน ศึกษาเอกสารเพิ่มเติม และสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง สำหรับแพลตฟอร์มการเรียนรู้ การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ การสร้างเกม และแบบทดสอบ</p> <p>6. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิคการพัฒนาสื่อ ให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง</p> <p>7. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาทั้งหมด</p> <p><b>สื่อการสอน</b></p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbsc.dusit.ac.th">http://wbsc.dusit.ac.th</a></p> <p>3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>4. โซเชียลมีเดีย</p> <p>5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>	เว็บ WBSS	
ลำดับที่ 13	<p><b>ปฏิบัติการ</b></p> <p><b>สภาพแวดล้อม</b></p>	3	<p><b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b></p> <p>1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับ</p>	<input type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online	<p>อ.ดร.ชนินทร์</p> <p>ฐิติเพชรกุล</p>

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	รูปแบบการ สอน	ผู้สอน
	<p>การเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติและชั้นเรียนเสมือน</p> <p>-การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างห้องเรียนเสมือน เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้</p> <p>เผยแพร่ผลงานผ่านระบบออนไลน์</p> <p>และการนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน</p> <p>- เทคนิคการสอนออนไลน์</p> <p>OnDemand, Live</p>		<p>ในสัปดาห์ที่ 12 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับ</p> <p>2. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการ บันทึก เป็นสื่อดิจิทัล บนระบบออนไลน์ สื่อการสอน</p> <p>3. ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างห้องเรียนเสมือน เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้</p> <p>4. ผู้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ในการฝึกปฏิบัติการการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในงานการสร้างห้องเรียนเสมือน เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้</p> <p>5. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>6. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิด (Think – Pair – Share) ในหัวข้อที่สนใจพัฒนาเป็นชิ้นงานจริง</p> <p>7. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิคการพัฒนาสื่อ ให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง</p> <p><u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbcs.dusit.ac.th">http://wbcs.dusit.ac.th</a></p> <p>3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>4. โขเขียนมีเดีย</p> <p>5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>	<p><u>Application</u></p> <p>MS Teams</p> <p>เว็บ WBSS</p>	
สัปดาห์ ที่ 14	<p>โครงการพัฒนาสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์</p>	3	<p><u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u></p> <p>1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับ เพื่อเชื่อมโยงไปยังสู่การพัฒนาโครงการ</p> <p>2. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการ บันทึก เป็นสื่อดิจิทัล บนระบบออนไลน์ สื่อการสอน</p> <p>3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>4. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิด (Think</p>	<p><input type="checkbox"/> Onsite</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Online</p> <p><u>Application</u></p> <p>MS Teams</p> <p>เว็บ WBSS</p>	อ.ดร.ชรินทร์ ฐิติเพชรกุล

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	รูปแบบการ สอน	ผู้สอน
			<p>– Pair – Share) ในหัวข้อที่สนใจพัฒนาเป็นชิ้นงานจริง</p> <p>5. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิคการพัฒนาสื่อ ให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง</p> <p><u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbsc.dusit.ac.th">http://wbsc.dusit.ac.th</a></p> <p>3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>4. โซเชียลมีเดีย</p> <p>5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>		
สัปดาห์ ที่ 15	โครงการพัฒนา สื่อนวัตกรรมและ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ การนำเสนอ และประเมิน	3	<p><u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u></p> <p>1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในรายวิชา เพื่อตรวจสอบความรู้ที่จะได้รับ</p> <p>2. ทำแบบทดสอบหลังเรียน</p> <p>3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>4. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่ค้นคว้า</p> <p>5. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>6. บันทึกเป็นสื่อดิจิทัล บนระบบออนไลน์</p> <p>8. ทำแบบทดสอบหลังเรียน</p> <p><u>สื่อการสอน</u></p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ <a href="http://wbsc.dusit.ac.th">http://wbsc.dusit.ac.th</a></p> <p>3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>4. โซเชียลมีเดีย</p> <p>5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>	<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input type="checkbox"/> Online	อ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล
สัปดาห์ ที่ 16	สอบปลายภาค				

หมายเหตุ สรุปรูปแบบการสอน : Online .....50..... %

: Onsite.....50..... %

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล	วิธีการทวนสอบ
1.1, 1.2,1.3,1.4,1.5 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3,4.2, 4.3,5.1, 5.2, 5.3,6.1,6.2,6.3,6.4,6.5	การเข้าชั้นเรียน ผลงานเดี่ยว ผลงานกลุ่ม การนำเสนอหน้าชั้น โครงการพัฒนา นวัตกรรม	1-15	70 %	การทวนสอบจาก ผลงานของผู้เรียนที่ ได้นำเสนอ จากการ สุ่มตรวจผลงานของ ผู้เรียน ตรวจสอบจาก ผลงานของผู้เรียนที่ ได้รับมอบหมาย
2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	การสอบปลายภาค เรียน	16	30 %	การทวนสอบจาก คะแนนสอบและ เกรด

## 3. การประเมินผลการศึกษา

เกณฑ์คะแนน	เกรด
85 - 100	A
79-84	B+
73-78	B
67-72	C+
61-66	C
55-60	D+
50-54	D
0 - 49	F
การถอนรายวิชา (Withdrawal)	W
ขาดสอบ (Missing)	M
การประเมินยังไม่สมบูรณ์เนื่องจากนักศึกษา ยังทำงานไม่เสร็จ(Incomplete)	I

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 1. เอกสารและตำราหลัก

เอกสารประกอบการเรียนรู้ 1032103 : นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์  
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

กานดา รุณนะ,พงศา สายแก้ว. (2560). **โซเชี่ยลมีเดีย**. ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ :  
มหาวิทยาลัยขอนแก่น Available from:[https://gear.kku.ac.th/  
~krunapon/talks/socialmedia/kku-socialmedia](https://gear.kku.ac.th/~krunapon/talks/socialmedia/kku-socialmedia)

ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). **การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.

วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2560). **Internet of thing กับการบริหารจัดการชั้นเรียน**. ภาควิชาเทคโนโลยี  
และสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์: มหาวิทยาลัยนเรศวร

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. (2560). **เอกสารประกอบการฝึกอบรมมาตรฐานความรู้  
วิชาชีพครูของคุรุสภา**. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์.

สุดีเทพ ศิริพัฒน์กุล. (2561). **นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: ;วิสต์  
อินเตอร์ปริ้นท์.

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ. (2560). **คู่มือการให้บริการสำนักวิทยบริการและ  
เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต**. กรุงเทพฯ: สำนักวิทยบริการและ

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา; และ กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **แผนการศึกษาแห่งชาติ  
พ.ศ. 2560 - 2579**. กรุงเทพฯ: บริษัท พรักหวานกราฟฟิค จำกัด.

### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Clark, Ruth Colvin; & Mayer, Richard E. (2011). *E-Learning and the Science of  
Instruction*. Third ed. USA: Pfeiffer.

Enonbun, Oluwafisayo. (2010). **Constructivism and Web 2.0 in the Emerging  
Learning Era: A Global Perspective**. *Journal of Strategic Innovation and  
Sustainability*. 6(4): 17-27. [http://search.proquest.com/docview/  
898988477?accountid=44329](http://search.proquest.com/docview/898988477?accountid=44329)

Sosan, Ko; & Steve, Rossen. (2010). *Teaching Online: A Practical Guide*. 3 ed. NY:  
Routledge.

SRICHAO VIHOGTO. (2013). **Social Media**. Available from: [http://crnfe2013  
blogspot.com/2013/05/11-social-media](http://crnfe2013.blogspot.com/2013/05/11-social-media)

UNESCO; & Microsoft. (2011). *Unesco Ict Competency Framework for Teachers  
Version 2.0*. Paris: The United Nations Educational,Scientific and Cultural  
Organization (UNESCO).



Vai, Marjorie ; & Sosulski, Kristen (2011). *Essentials of Online Course Design : A Standards-Based Guide*. New York, USA: Routledge.

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยผู้เรียน

ผู้เรียนทุกคนประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ซึ่งรวมถึง วิธีการสอน การจัดกิจกรรมใน และนอกห้องเรียน สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน ที่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่ได้รับ และเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงรายวิชา โดยการแสดงความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์ของ มหาวิทยาลัย

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

2.1 คณะกรรมการประจำหลักสูตรประเมินการสอนจากการพิจารณาผลการเรียนของ นักศึกษาแล้วคณะกรรมการฯแสดงความคิดเห็นและบันทึกไว้เป็นเอกสารหลักฐาน

2.2 อาจารย์ผู้ประสานงานรับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้ร่วมสอนร่วมกัน/ ประเมินผลการจัดการเรียนการสอนระหว่างภาคการศึกษา / เมื่อสิ้นภาคการศึกษา

2.3 การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน

### 3. การปรับปรุงการสอน

เปิดสอนครั้งแรก

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในรายวิชา

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอนร่วมดำเนินการทวนสอบมาตรฐาน ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในรายวิชา ได้แก่

4.1 การทวนสอบจากคะแนนสอบและเกรดตรวจสอบจากผลงานของผู้เรียนที่ได้รับ มอบหมาย

4.2 ประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งการให้คะแนนแต่ละตอน เรียนของรายวิชา

4.3 การทวนสอบจากผลงานของผู้เรียนที่ได้นำเสนอ จากการสุ่มตรวจผลงานของผู้เรียน

4.4 มีการประชุมเพื่อพิจารณาความเหมาะสม ความถูกต้อง ชัดเจนของข้อสอบปลาย ภาคให้ครอบคลุมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชาโดยพิจารณาควบคู่ไปกับแนวการสอน

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

อาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาทบทวนเนื้อหาที่สอนและกลยุทธ์การ สอนที่ใช้ พร้อมทั้งนำข้อคิดเห็นที่ได้จากการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยผู้เรียน ข้อเสนอแนะ และผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์มาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน และนำเสนอแนวทาง ในการปรับปรุงและพัฒนาในรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณาให้ความเห็นต่อผลการประเมินการจัดการเรียนการสอนและ แผนการพัฒนาปรับปรุงสำหรับใช้ในปีการศึกษาถัดไป

%%%%%%%%%