



รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ประจำภาคเรียนที่ 1/2563

รหัสวิชา 3014101 ชื่อรายวิชา ความคิดสร้างสรรค์และความคิดเชิงวิพากษ์
Creative and Critical Thinking

อาจารย์ผู้สอน
ผศ.ดร.วรัทธ์ อินทสระ

คำนำ

ดร.จอร์จ แลนด์ กล่าวว่า ความคิดอย่างสร้างสรรค์สามารถเรียนรู้กันได้ แต่ไม่ใช่จากการฟังเล็กเซอร์ ในห้องเรียน ทักษะดังกล่าวสามารถพัฒนาได้ด้วยการเรียนรู้และทดลองทำจริงผ่านกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งกระบวนการพัฒนาดังกล่าวจะต้องถูกออกแบบและจัดการอย่างเป็นระบบ (อุทยานการเรียนรู้, 2650)

วิธีการหนึ่งที่จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ คือ การถูกห้อมล้อมด้วยคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ห้องเรียนจึงเป็นเพียงสถานที่ในการกระตุ้นให้ความคิดสร้างสรรค์ ไม่ใช่เป็นสถานที่ใช้เรียนความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับการชี้แนวทางให้ผู้เรียนรู้จักตัวเอง ห้องเรียนความคิดสร้างสรรค์จึงอนุญาตให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นได้ตลอดเวลา เพราะความคิดที่ดีมักจะเกิดขึ้นหลังจากความคิดที่ใช้งานไม่ได้อยู่เสมอ ปัญหาใหญ่ที่สุดที่คนส่วนใหญ่ไม่สามารถคิดอย่างสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ ก็เพราะความกลัวที่จะผิดพลาดนั่นเอง

รายวิชาความคิดสร้างสรรค์และความคิดเชิงวิพากษ์ มีเนื้อหาเกี่ยวกับหน้าที่ของสมอง ประเภทของความคิด ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ คุณลักษณะของผู้มีความคิดสร้างสรรค์ การนำความคิดสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ ซึ่งผู้สอนได้ค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ ตำราต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหารายวิชาและสามารถนำความรู้ที่ได้จากแผนบริหารการสอนนี้ไปใช้ประโยชน์ได้ในอนาคต

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรตต์ อินทสระ

25 พฤษภาคม 2563

สารบัญ

หมวด	หน้า
หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป	4
หมวด 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	5
หมวด 3 ลักษณะและการดำเนินการ	5
หมวด 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	5
หมวด 5 แผนการสอนและการประเมินผล	8
หมวด 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	14
หมวด 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	14

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
คณะ คณะวิทยาการจัดการ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 3014101 ชื่อรายวิชา (ภาษาไทย) ความคิดสร้างสรรค์และความคิดเชิงวิพากษ์
(ภาษาอังกฤษ) Creative and Critical Thinking

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต 3 อัตราส่วนการเรียน (3-0-6)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต / รายวิชาบังคับ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.วรัตต์ อินทสระ อาจารย์ผู้ประสานงานรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 / 2563 ชั้นปีที่ 3 ตอนเรียน A1

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

.....

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

.....

8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

25 พฤษภาคม 2563

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1.จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- 1.1 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่างเป็นระบบคิดเชิงสร้างสรรค์ และสามารถคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ รวมทั้งสามารถนำไปประยุกต์แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในอนาคต
- 1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และบูรณาการทักษะเหล่านั้นในชีวิตประจำวันได้
- 1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ที่กว้างขวางขึ้น ความรู้ที่ได้รับจะเป็นการเสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีโลกทัศน์กว้างไกล
- 1.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีความตระหนักในบทบาท สิทธิ และหน้าที่ของตนเอง มีทักษะในการทำงานเป็นทีม รู้จักการเป็นผู้นำ และผู้ตาม
- 1.5 เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยี รู้เท่าทันต่อการใช้เครื่องมือออนไลน์ในการสืบค้นข้อมูลที่ถูกต้องเป็นจริง

2.วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ศึกษามีความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และความคิดเชิงวิพากษ์ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงในสังคม รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของกระบวนการคิดที่มีกระบวนการที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1.คำอธิบายรายวิชา (ระบุทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)

(ภาษาไทย) ศึกษาหลักการ แนวคิดทฤษฎี ความหมาย บทบาท ความสำคัญ ลักษณะ องค์ประกอบ ประเภท รูปแบบ วิธีคิด ระดับความคิด กระบวนการคิด เทคนิคการคิด ปัญหาและอุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์และความคิดเชิงวิพากษ์

(ภาษาอังกฤษ) Study of Principles, Concept, theories, meaning roles, importance, Nature, elements, forms, mindsets, thinking process, thinking system, thinking techniques, problems with obstacles to creative and critical thinking.

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย/การฝึก	สอนเสริม	ปฏิบัติงาน ภาคสนาม การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
45 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา	ไม่มี	ไม่มี	6 ชั่วโมง / สัปดาห์

3.จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- 3.1 อาจารย์ประจำวิชาให้คำแนะนำแก่นักศึกษาผ่านทางสื่อออนไลน์ (Facebook, Zoom, Line) สัปดาห์ละ 6 ชั่วโมง
วันจันทร์ 13.00-15.00 น.
วันอังคาร 13.00 -15.00 น.
วันศุกร์ 13.00-15.00 น.
- 3.2 ให้คำแนะนำแก่นักศึกษาเป็นรายกลุ่มหรือรายบุคคล ที่ห้องปฏิบัติงานอาจารย์สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง
วันศุกร์ 13.00 - 15.00 น. ณ ห้อง 333 อาคาร 3

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

● (1) มีคุณลักษณะตามค่านิยมไทยที่ดี ได้แก่ การประพฤติตนตามหลักคุณธรรมจริยธรรมพื้นฐาน มีความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์ มีระเบียบวินัย รักษากฎหมาย มีอุดมการณ์ในสิ่งที่ตั้งงาม มีความกตัญญู มีสัมมาคารวะ รู้จักเคารพผู้ใหญ่ และรู้จัก การรักษาวัฒนธรรมและประเพณีไทย

(2) รู้จักประหยัด อดออมตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

● (3) มีจิตสาธารณะ ได้แก่ คุณลักษณะการมีจิตใจเสียสละ มีสำนึกรับผิดชอบต่อส่วนรวม เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมเหนือ อาหาร ใฝ่ใจเพื่อนและผู้อื่นให้ความร่วมมือต่อการเรียนการสอนและกิจกรรมสาธารณะ

● (4) มีความภูมิใจในความเป็นไทย

● (5) ทักษะศตวรรษที่ 21 ที่แสดงออกมาในด้านความคิดและพฤติกรรม

(6) ความเป็นสวนดุสิต ได้แก่ การมีความรักและศรัทธาในองค์กร ดำรงตนอย่างมีศักดิ์ศรี มุ่งมั่นทุ่มเท ร่วมแรงใจเป็นหนึ่ง เดียว ขยันอดทน พากเพียร ใฝ่รู้มีความประณีตพิถีพิถันและจริงจังในสิ่งที่ทำ มีบุคลิกภาพที่เหมาะสม แสดงความเป็นผู้นำและความเป็น สวนดุสิตได้อย่างเหมาะสมในทุกสถานการณ์จนเป็นที่ประจักษ์ต่อสาธารณะ

1.2 วิธีการสอน

1.2.1 บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษา ที่มีความเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และความคิดเชิงวิพากษ์

1.2.2 อภิปรายกลุ่ม

1.2.3 กำหนดให้นักศึกษาหาตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง

1.2.4 ศึกษาด้วยตนเอง

1.2.4 ร่วมกันจัดแสดงผลงานการออกแบบความคิดสร้างสรรค์

1.3 วิธีการประเมินผล

1.3.1 ประเมินจากความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน และการส่งงานตรงตามที่คุณสอน กำหนดเวลา

1.3.2 ประเมินจากการอ้างอิงเอกสาร อย่างถูกต้องและเหมาะสม มีความทันสมัย

1.3.3 ประเมินการสังเกตจากการสื่อสารภายในกลุ่ม และการสื่อสารระหว่างกลุ่ม รวมทั้งความร่วมมือของสมาชิกในกลุ่ม

1.3.4 ประเมินจากการนำเสนอผลงานที่มีคุณค่า

1.3.5 ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและผู้สอนให้ข้อมูลป้อนกลับ

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

● (1) มีความรู้อย่างกว้างขวางเพื่อเสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

● (2) มีโลกทัศน์กว้างไกล

- (3) มีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เกี่ยวกับตนเองและผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรมและธรรมชาติ
- (4) มีความรู้ในศาสตร์พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ ภาษา และวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์
- (5) สามารถประยุกต์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาใช้ในการดำเนินชีวิต

2.2 วิธีการสอน

2.2.1 ผู้เรียน เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการเรียนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)

2.2.2 ผู้เรียน มีส่วนร่วมในการอภิปรายแสดงความคิดเห็น สะท้อนประเด็นการเรียนรู้จากกระบวนการเรียนแบบใช้เกม

เป็นฐาน

2.3 วิธีการประเมินผล

2.3.1 ประเมินผู้เรียนรายบุคคลโดยใช้เทคนิคการประเมินแบบ Oral Assessment

2.3.2 ประเมินผู้เรียนแบบกลุ่มโดยใช้เทคนิค Pre and Post Test

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (1) มีทักษะในการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
- (2) มีทักษะการคิดแบบองค์รวมและเชิงตรรกะอย่างมีเหตุผล
- (3) มีทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา
- (4) มีทักษะการคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม
- (5) มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21
- (6) ความสามารถในการรักษาสุขภาพ

3.2 วิธีการสอน

3.2.1 แนะนำแหล่งข้อมูล และช่องทางในการเข้าถึงข้อมูล เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

3.2.2 สร้างแนวคิดการทำงานเป็นทีม การมีส่วนร่วม การแสดงความคิดเห็น และการประเมินคุณค่าของผลงาน

3.2.3 ฝึกปฏิบัติการสื่อสาร เรื่อง ความคิดเชิงวิพากษ์จากสถานการณ์ต่าง ๆ

3.2.4 ศึกษางานนอกสถานที่ เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์

วิธีการประเมินผล

2.3.1 ประเมินผู้เรียนแบบกลุ่มโดยใช้เทคนิคการประเมินแบบ Rubric Scoring Guides

2.3.2 ประเมินผู้เรียนรายบุคคลจากแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio)

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- (1) มีความตระหนักถึงสิทธิ บทบาทและหน้าที่ของตนเอง ตลอดจนเข้าใจ เห็นคุณค่าและเคารพสิทธิของผู้อื่น
- (2) ความเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าและรับผิดชอบต่อสังคมไทยและสังคมโลก
- (3) มีทักษะในการประสานงานความร่วมมือในการทำงานเป็นทีม การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีทักษะ

ในการแก้ปัญหาสังคมได้แก่ การรับรู้ปัญหา การเข้าใจปัญหา การเรียงลำดับความสำคัญของปัญหา และแสวงหาแนวทางการแก้ปัญหาอย่างสันติวิธี

(4) มีความเข้าใจในสังคมพหุวัฒนธรรม มีทักษะในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ตระหนักและเข้าใจในวัฒนธรรมของสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่รวมทั้งเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม และสามารถปรับตัวในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม

4.2 วิธีการสอน

4.2.1 จัดกิจกรรมในและนอกชั้นเรียนที่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษาผู้อื่นในชั้นเรียน

4.2.2 มอบหมายงานกลุ่มและสร้างวัฒนธรรมการสื่อสารระหว่างกลุ่ม โดยแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานของสมาชิกในชั้นเรียน ตามกิจกรรมที่มอบหมาย

วิธีการประเมินผล

4.3.1 ประเมินจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

4.3.2 ประเมินจากการพัฒนาผลงานตามความเห็นสมาชิกระหว่างกลุ่ม (Discussion)

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (1) มีความรู้ในการใช้สื่อและข้อมูลสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน
- (2) ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ
- (3) มีทักษะในการคิดคำนวณ การวิเคราะห์เชิงตัวเลขและเชิงเหตุผลที่เป็นตรรกะ
- (4) มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์และสื่อเทคโนโลยีต่างๆ ในการทำงานและการสื่อสาร

5.2 วิธีการสอน

5.2.1 แนะนำช่องทางการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลและวิธีการเลือกข้อมูลที่น่าเชื่อถือ

5.2.2 รับฟังการบรรยายพิเศษจากผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำความรู้มาประยุกต์ใช้กับงานที่ได้รับมอบหมาย

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 ประเมินจากรายงานการสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ

5.3.2 ประเมินจากทักษะการใช้ภาษาและการนำเสนอผลงาน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ครั้งที่	หัวข้อการสอน / Learning Outcome	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สื่อการสอน	สอดคล้อง กับ จุดมุ่งหมาย รายวิชา (ระบุข้อ)	ผู้สอน
1.	<p>สัปดาห์ที่ 1-9 สอนแบบออนไลน์ และสัปดาห์ที่ 10-15 สอนแบบออฟไลน์</p> <p>หัวข้อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> • แนะนำรายวิชา แนะนำผู้สอน • การนำเนื้อหาของรายวิชาไปประยุกต์ใช้ในอนาคต • การทำงานของสมอง <p>ผลการเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> • ผู้เรียนอธิบายถึงความสำคัญของรายวิชา และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในอนาคตได้ 	3	<ul style="list-style-type: none"> • เกมทดสอบการทำงานของสมอง <ul style="list-style-type: none"> > เกมจับผี > เกม Speed cup > เติมอักษร A-Z ให้เป็นภาพ > แบ่งกลุ่มผู้เรียนร่วมกันคัดเลือกตัวอักษรที่นำเสนอภาพที่เกิดจากการคิดต่อยอดได้ดีที่สุด • ผู้เรียนร่วมสะท้อนประเด็นการเรียนรู้จากการเล่นเกม <p><i>หมายเหตุ หากต้องใช้การเรียนออนไลน์จะเปลี่ยนกิจกรรม ปรากฏรายละเอียดในช่องสื่อการสอน โดยใช้ตัวอักษรสีแดง</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • เกมจับผี • เกม Speed Cup • กระดาษ A4 พิมพ์ตัวอักษร A-Z • กระดาษฟลิปชาร์ต • https://braintest.sommer.com/en/ • https://th.piixemto.com/brain/ <p>• และนำข้อมูลการสอนเข้าระบบ WBSC ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตทุกสัปดาห์</p>	(1) (2) (3)	ผศ.ดร.วรรีตต์

	<ul style="list-style-type: none"> ผู้เรียนอธิบายความแตกต่างของสมองสองซีกได้ 					
2.	<p>หัวข้อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> ความสำคัญของการคิด กระบวนการของการคิด ประเภทของการคิด <p>ผลการเรียนรู้</p> <p>ผู้เรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของรูปแบบการคิดที่นำมาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ได้</p>	3	<ul style="list-style-type: none"> ทดสอบการใช้ความคิดในรูปแบบต่าง ๆ <ul style="list-style-type: none"> การคิดแบบคล่องแคล่ว การคิดแยกแยะ การคิดแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ 	<ul style="list-style-type: none"> การคิดแบบคล่องแคล่ว กระจาย A4 รูปคลิปปหนีบกระดาษ ผู้เรียนจะต้องช่วยกันคิดว่าคลิปปหนีบกระดาษสามารถนำไปใช้ทำอะไรได้บ้าง ให้ได้จำนวนมากที่สุดในเวลาที่กำหนด นำผลที่ได้ของแต่ละกลุ่มมาดูสิ่งที่ซ้ำกันแล้วตัดออก จนเหลือสิ่งที่แตกต่างจากกลุ่มอื่น ๆ การคิดแบบแยกแยะ ตัวอักษรพลาสติกภาษาอังกฤษกลุ่มละ 1 ชุด โดยให้ผู้เรียนออกแบวิธีการแยกแยะตัวอักษรออกมาให้ได้มากที่สุด เช่น แยกตามกลุ่มสี แยกตามการออกเสียง ฯลฯ การคิดแก้ปัญหา ผู้เรียนจะแก้โจทย์ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ ให้สำเร็จ เช่น การถอดรหัสตัวเลข การเรียงตัวอักษรที่สลับกันอยู่ ฯลฯ การคิดวิเคราะห์ ผู้เรียนจะได้รับโจทย์ปัญหาเพื่อให้วิเคราะห์ว่าข้อความและ/หรือภาพ ที่เตรียมไว้ให้ถูกหรือผิด และสามารถหาข้อมูลมาสนับสนุนคำตอบนั้นได้ ตอบคำถามท้ายบท ผ่านแอปพลิเคชันคาฮูท 	(1) (3)	ผศ.ดร.วรัตต์

3	<p>หัวข้อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> • การคิดแบบ Design Thinking <p>ผลการเรียนรู้</p> <p>ผู้เรียนสามารถออกแบบวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้วิธีคิดแบบ Design Thinking ได้</p>	3	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้สอนบรรยาย <p>หลักการของ Design Thinking แสดงตัวอย่างของการออกแบบ Design Thinking เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>คลิปวิดีโอ</i> <p>การออกแบบโดยใช้ Design Thinking ของโฟล์คswagen</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>ฝึกปฏิบัติ</i> <p>การคิดแบบ Design Thinking</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>ผู้เรียนร่วมกันคิดวิเคราะห์</i> <p>ถึงประเด็นปัญหาและนำการคิดแบบ Design Thinking มาใช้ให้เกิดผลเป็นรูปธรรม</p>	(1) (2) (3) (4) (5)	ผศ.ดร.วรรีตต์
4.	<p>หัวข้อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> • เทคนิคการคิดสร้างสรรค์ <p>ผลการเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> • ผู้เรียนสามารถอธิบายขั้นตอนกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอนได้ › ชั้นระบุปัญหา › ชั้นรวบรวมความคิด › ชั้นคัดเลือกความคิด › ชั้นปรับปรุงความคิด › ชั้นการสร้างแบบแผนตั้งแต่ต้นจนจบ 				(1) (3) (5)	ผศ.ดร.วรรีตต์
5	<p>หัวข้อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> • การขยายความคิด 	3	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้สอนบรรยาย <p>ผู้สอนนำตัวอย่างกรณีศึกษาของการออกแบบหน้ากากในรายการ The Mask Singer</p>	<p><i>คลิปวิดีโอ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • หน้ากากต่าง ๆ ที่ถูกออกแบบมาใช้งานในรายการ The Mask Singer 	(1) (2) (3) (4) (5)	ผศ.ดร.วรรีตต์

	<ul style="list-style-type: none"> การพัฒนาแนวคิดสู่การปฏิบัติ ผลการเรียนรู้ <ul style="list-style-type: none"> ผู้เรียนสามารถขยายความคิดจากต้นกำเนิดความคิด และพัฒนาไปสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ผลงานความคิดสร้างสรรค์ได้ 		<p>มาเป็นกรณีศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกแบบหน้ากากของตนเอง ภายใต้ต้นทางความคิด (Conceptual Framework) ที่กำหนด</p> <p>ผู้เรียนเลือกหน้ากากให้ตรงกับบุคลิก ความฝัน ของตนเอง</p> <p>ผู้เรียนจัดส่งแบบร่างให้ผู้สอนอนุมัติการผลิต รอไว้สำหรับการผลิต นำเสนอในสัปดาห์ที่ 11 (ความคิดเชิงวิพากษ์)</p>	วัสดุศิลป์ที่ใช้สำหรับการออกแบบ <ul style="list-style-type: none"> ตัวอย่างวัสดุที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ 		
6	หัวข้อการสอน <ul style="list-style-type: none"> การนำเสนอผลการคิดแบบ Design Thinking ผลการเรียนรู้ <p>ผู้เรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการคิดแบบ Design Thinking ได้</p>	3	<ul style="list-style-type: none"> ผู้เรียนนำเสนอปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาจากพื้นฐานการคิดแบบ Design Thinking ผู้เรียนร่วมกันอภิปราย และเปลี่ยนความคิดเห็น คัดเลือกผลงานที่ดีที่สุด 3 ชิ้น รอไว้สำหรับการผลิต ผลงานจริง (ในสัปดาห์ที่ 9 และ 10) 		(1) (2) (3) (5)	ผศ.ดร.วรรีตต์
7	สอบกลางภาค	3	<ul style="list-style-type: none"> QR Code Midterm Test <p>ผู้สอนจัดเตรียมข้อสอบปลายภาค โดยจัดทำเป็น QR Code (จำนวน 21 ชุดให้เลือกตอบ) โดยผู้เรียนมีสิทธิ์จะเลือกข้อสอบกี่ข้อก็ได้ เพื่อรวบรวมคะแนนให้ได้ 30 คะแนนเต็ม โดยผู้สอนจะเตรียมคำถามไว้</p> <ul style="list-style-type: none"> > ข้อละ 5 คะแนน จำนวน 10 ข้อ > ข้อละ 10 คะแนน จำนวน 5 ข้อ > ข้อละ 15 คะแนน จำนวน 3 ข้อ 	<ul style="list-style-type: none"> เอกสาร Rubric วิธีการตรวจข้อสอบ <p>แจ้งให้ผู้เรียนทราบเมื่อผู้เรียนเลือกชุดคำถามตอบของตนเองแล้ว</p>	(2) (3) (4)	ผศ.ดร.วรรีตต์

			<p>> <i>ข้อละ 20 คะแนน จำนวน 2 ข้อ</i></p> <p>> <i>ข้อละ 30 คะแนน จำนวน 1 ข้อ</i></p>			
8	<p>หัวข้อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> • การคิดร่วมกันและการทำงานเป็นทีม <p>ผลการเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> • ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการของการทำงานเป็นทีมและนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงในอนาคตได้ • ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาความขัดแย้งทางความคิดโดยใช้หลักการคิด 5 แบบได้ 	3	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้เรียนเล่นเกมอัศวินลมกรด • ผู้เรียนร่วมสะท้อนประเด็นการเรียนรู้จากการเล่นเกม • ความแตกต่างระหว่างผู้นำกับหัวหน้า • การแก้ปัญหาเมื่อเกิดสภาพความขัดแย้ง 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>บอร์ดเกมอัศวินลมกรด</i> • <i>คลิปวิดีโอ</i> แสดงเนื้อหาการทำงานเป็นทีม • <i>กระดาษฟิลิปชาร์ต</i> • <i>การ์ดเกมรูปสัตว์ 5 ประเภท</i> 	(2) (3) (4) (5)	ผศ.ดร.วรรีตต์
9	<p>หัวข้อการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> • การวางแผนงานผลิตผลงาน Design Thinking • เทคนิค 6 Thinking Hats <p>ผลการเรียนรู้</p> <p>ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้วิธีการคิดแบบหมวก 6 ใบในการแก้ปัญหาที่ได้รับได้</p>	3	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้เรียนจับกลุ่มอภิปราย เพื่อวางแผนการผลิตงาน Design Thinking • แลกเปลี่ยนผลการอภิปรายกับสมาชิกในกลุ่มอื่น • จัดระเบียบความคิดจากผลการอภิปรายด้วยเทคนิค 6 Thinking Hats • สรุปแผนการผลิตผลงาน 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>กระดาษฟิลิปชาร์ต</i> • <i>ปากกาเคมีคละสี</i> • <i>กระดาษสีพับเป็นรูปหมวกสีต่าง ๆ</i> 	(1) (2) (4)	ผศ.ดร.วรรีตต์

10	หัวข้อการสอน <ul style="list-style-type: none"> • การนำเสนอผลงาน Design Thinking 	3	ผู้สอนสร้างบรรยากาศของการนำเสนอผลงาน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นหากิจกรรมนำเสนอผลงานให้ดีที่สุด		(1) (2) (3) (4) (5)	ผศ.ดร.วรรีตต์
11	หัวข้อการสอน <i>ความคิดเชิงวิพากษ์</i> <ul style="list-style-type: none"> • ความหมายและความสำคัญของความคิดเชิงวิพากษ์ • การนำความคิดเชิงวิพากษ์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ผลการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายและความแตกต่างของการวิจารณ์และวิพากษ์ได้	3	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้สอนบรรยายสรุปหลักการของความคิดเชิงวิพากษ์ • ผู้เรียนร่วมกันนำเสนอผลงานการออกแบบหน้ากาก และอธิบายแนวคิดของการออกแบบ (ผลงานต่อเนื่องจากสัปดาห์ที่ 4) • ผู้สอนกระตุ้นให้เกิดการวิพากษ์ผลงานการออกแบบ ภายใต้หลักการวิพากษ์อย่างสร้างสรรค์ • ผู้สอนบรรยายสรุปประเด็นทางสังคม ที่ควรให้เกิดการวิพากษ์ 	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้เรียนนำเสนอผลงาน “หน้ากาก” ของตนเอง • เพื่อนสมาชิกในชั้นเรียนทายว่าเป็นสมาชิกคนใด เพราะเหตุผลใด • ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายประเด็นปัญหาทางสังคมที่ควรทำให้เกิดการวิพากษ์ หรือนำเสนอประเด็นอื่น ๆ ที่หลากหลาย 	(1) (2) (4)	ผศ.ดร.วรรีตต์
12-13	หัวข้อการสอน <ul style="list-style-type: none"> • การสัมภาษณ์บุคคลสาธารณะในประเด็นความคิดสร้างสรรค์ และ/หรือความคิดเชิงวิพากษ์ • การคัดเลือกประเด็นเพื่อการสัมภาษณ์ • กลวิธีการตั้งคำถาม 	3	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้สอนบรรยายถึงความสำคัญของการตั้งคำถามเพื่อการสัมภาษณ์ • ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์มาจัดเรียง ตัดต่อให้มีความสมบูรณ์ • อัฟโพลดคลิปที่สมบูรณ์แล้วผ่านสื่อออนไลน์ เปิดเป็นพื้นที่สาธารณะเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้น 	โปรแกรมการตัดต่ออย่างง่าย เช่น Kinemaster และ Filmora9	(2) (3) (4) (5)	

	<ul style="list-style-type: none"> • เทคนิคการเล่าเรื่องและจัดเรียงข้อมูลภายหลังการสัมภาษณ์ ผลการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถค้นหาประเด็นสำคัญของการวิพากษ์ คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลติดต่อ จัดเรียงข้อมูลและนำผลงานเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ได้				
14-15	หัวข้อการสอน ประเด็นแห่งการโต้แย้ง	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้สอนอธิบายหลักการของการโต้แย้งอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของนักวิพากษ์ที่ดี โดยใช้หลักการประมิตของการโต้แย้ง • ผู้เรียนค้นหาคำตอบของการโต้แย้ง จากกรณีศึกษาที่ผู้สอนเตรียมไว้ • ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายการโต้แย้งและการวิพากษ์อย่างมีหลักการ • ผู้เรียนจัดทำรายงานและจัดส่งตามเวลาที่กำหนด 			(1) (2) (3) (4) (5)

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ที่ ประเมิน	สัดส่วนของ การ ประเมินผล
การทำงานของสมอง	2.1.1, 3.1.2,3.1.3,3.1.5	<ul style="list-style-type: none"> • การเข้าร่วมชั้นเรียน • การสื่อสารภายในกลุ่มและความร่วมมือของสมาชิกในกลุ่ม 	1	5%
ความคิดรูปแบบต่าง ๆ	3.1.2,3.1.3,3.1.5	<ul style="list-style-type: none"> • การนำเสนอผลงาน • การประเมินตนเองแบบ Oral Assessment 	2	5%
การคิดแบบ Design Thinking	1.1.4, 2.1.1,2.1.2, 3.1.3,3.1.5, 4.1.1,4.1.3 5.1.1,5.1.2,5.1.3.5.1.4	<ul style="list-style-type: none"> • การนำเสนอผลงาน • ประเมินผู้เรียนรายบุคคลจากแฟ้มงาน 	4	5%
ความคิดสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอน	2.1.1,2.1.2, 3.1.3,3.1.5	<ul style="list-style-type: none"> • การนำเสนอผลงาน • การประเมินตนเองแบบ Oral Assessment 	6	5%
สอบกลางภาค	1.1.1,1.1.3,1.1.5	แบบทดสอบกลางภาค (Pre Test / Post Test)	7	10%
การทำงานเป็นทีม	3.1.5, 4.1.1,4.1.3	<ul style="list-style-type: none"> • การสื่อสารภายในกลุ่มและความร่วมมือของสมาชิกในกลุ่ม • การประเมินตนเองแบบ Oral Assessment 	8	5%
การคิดแบบหมวก 6 ใบ	1.1.3,1.1.5, 2.1.1,2.1.2, 3.1.2,3.1.3,3.1.5, 4.1.1,4.1.3	<ul style="list-style-type: none"> • การอภิปรายกลุ่ม 	9	5%
ความแตกต่างของการวิจารณ์และการวิพากษ์	1.1.1,1.1.3,1.1.4,1.1.5 2.1.1,3.1.2,4.1.1,4.1.3 5.1.1,5.1.2,5.1.3.5.1.4	<ul style="list-style-type: none"> • การสะท้อนประเด็นการเรียนรู้ แบบรายงานเดี่ยวและรายงานกลุ่ม (Scoring Rubric) 	11	10%

การสัมภาษณ์บุคคล	2.1.1,2.1.2,3.1.1, 3.1.2,3.1.3,3.1.5, 4.1.1,4.1.2, 5.1.1,5.1.2,5.1.3.5.1.4	• ผลงานที่ได้รับมอบหมาย	13	20%
การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	1.1.1,1.1.3 4.1.1,4.1.2,	• การเข้าร่วมชั้นเรียน • การสื่อสารภายในกลุ่ม และความร่วมมือของ สมาชิกในกลุ่ม	ทุก สัปดาห์	
สอบปลายภาค	1.1.1,1.1.3,1.1.5	• แบบทดสอบปลายภาค	16	30%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

วรัตน์ อินทสระ. (2563). *ความคิดสร้างสรรค์และความคิดเชิงวิพากษ์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Derrick Brown, Director. *Creative Thinking Techniques*. IRM Training

Prof. Dr.-Ing. Wolfgang Maass. *Innovation Management – Creativity Techniques*. Saarland University, Saarbrücken, Germany

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

1.1 การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

1.2 แบบประเมินผู้สอนและแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

2.1 ตรวจประเมินชิ้นงาน ที่ได้รับมอบหมาย

2.2 การมีส่วนร่วมในการทำงาน ผลงานและการนำเสนองานต่าง ๆ ที่ได้มอบหมาย

3. การปรับปรุงการสอน

ปรับปรุงกลยุทธ์ และวิธีการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

จัดเก็บแบบประเมินการสอนพร้อมส่งผลการประเมินให้ผู้สอนเป็นรายบุคคล เพื่อใช้ในการพัฒนาการสอนในโอกาสต่อไป

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

การประเมินการสอนจากนักศึกษามาปรับปรุงรายวิชาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อมูลเพิ่มเติม

https://www.linkedin.com/learning/creative-thinking/why-be-creative?autoplay=true&trk=learning-course_table-of-contents_video&upsellOrderOrigin=default_guest_learning

Volkswagen Design Thinking : <https://www.youtube.com/watch?v=SByymar3bds>

<https://www.youtube.com/watch?v=qRgWttqFKu8>