



รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

รหัสวิชา 003116 รายวิชา แหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล
หลักสูตรหมวดวิชาการศึกษาทั่วไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
 หลักสูตร/สาขาวิชา หลักสูตรหมวดวิชาการศึกษาทั่วไป
 ศูนย์บริหารจัดการหมวดวิชาศึกษาทั่วไป สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา
 003116 แหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล
 (Creative Learning Spaces)
2. จำนวนหน่วยกิต
 3 หน่วยกิต 3(3-0-6)
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา
 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
 สาระรอบรู้สู่โลกกว้าง กลุ่มวิชาเลือก
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน
 อาจารย์ ดร.สิริกร กรมโพธิ์
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อธิพงษ์ สังข์ศรี
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อุษานาฏ เอื้ออภิสิทธิ์วงศ์
 อาจารย์ ดร.สุขสถิต มีสถิตย์
 อาจารย์ ดร.มยุรฉัตร จรรย์ญา
 อาจารย์ปริญญา ชินจ่อหอ
5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)
 ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)
 ไม่มี
8. สถานที่เรียน
 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด
 21 สิงหาคม พ.ศ. 2565

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- (1) แสวงหาความรู้จากสื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ได้
- (2) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านทางการใช้แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ จากสื่อสังคมออนไลน์ได้
- (3) วางแผน และออกแบบการเตรียมความพร้อมของตนเองสำหรับการทำงานเชิงสร้างสรรค์ในอนาคตได้
- (4) ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเป็นระบบ

2. จุดประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- (1) เพื่อให้สอดคล้องกับสาระวิชาในกรอบหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล ให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากสื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อตอบสนองความต้องการในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความถนัด ผ่านทางการใช้แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ จากสื่อสังคมออนไลน์ที่เปิดให้ใช้แบบไม่คิดค่าบริการ โดยการลงทะเบียนระบุตัวตนเพื่อใช้งานสู่การเตรียมความพร้อมของผู้เรียนสำหรับการทำงานเชิงสร้างสรรค์ในอนาคต

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

- | | |
|-----------------------|-------------|
| (1) บรรยาย | 48 คาบเรียน |
| (2) สอนเสริม | ชั่วโมง |
| (3) การฝึกปฏิบัติ | คาบเรียน |
| (4) การศึกษาด้วยตนเอง | 96 คาบเรียน |

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

ให้คำปรึกษาประมาณ 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ โดยสามารถดำเนินการ ดังนี้

- การให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์หรือสื่อสังคม (Social Media)
- การจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

4.1 การพัฒนาผลการเรียนรู้ ตามกรอบมาตรฐาน

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	1.2 ความรับผิดชอบ	1.3 วิธีการสอน	1.4 วิธีการประเมินผล
1) มีความซื่อสัตย์สุจริต 2) มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม 3) มีจิตอาสา เสียสละ และเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น 4) มีวินัย เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น 5) มีสำนึกในความเป็นไทย และแสดงออกถึงความรัก และ ความผูกพัน ต่อท้องถิ่น	● ● ○ ○ ○	1.3.1 ปลุกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย ความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น และสอนโดยสอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมในทุก หัว ข้อ ตาม ความเหมาะสม 1.3.2 การมอบหมายงานให้รับผิดชอบทั้งงานกลุ่ม งานเดี่ยว เป็นการฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่มโดยไม่มีการลอกเลียนงาน	1) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมายและการมีส่วนร่วมกิจกรรม 2) ประเมินจากการมีวินัยของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมระดมความคิดสัมมนา อภิปรายกลุ่ม 3) ประเมินจากพฤติกรรมในการสอบ

2. ด้านความรู้

2.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	2.2 ความรับผิดชอบ	2.3 วิธีการสอน	2.4 วิธีการประเมินผล
1) มีความรู้ ความเข้าใจหลักการและทฤษฎีพื้นฐาน 2) มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง และมีโลกทัศน์ที่กว้างไกล 3) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4) มีความสนใจ ใฝ่รู้ และติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ 5) มีความรู้ ชำนาญในคุณค่า และศิลปวัฒนธรรม	● ○ ● ○ ○	1) การบรรยาย พร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับแพลตฟอร์มการเรียนรู้บนโลกดิจิทัลในปัจจุบัน 2) ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองและทำใบงานท้ายเนื้อหา	1) ทดสอบย่อย / ใบงาน 2) ประเมินผลจากการนำเสนองาน

3. ด้านทักษะทางปัญญา

3.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	3.2 ความรับผิดชอบ	3.3 วิธีการสอน	3.4 วิธีการประเมินผล
1) มีความสามารถวิเคราะห์หาข้อเท็จจริงอย่างเป็นระบบ 2) มีความสามารถในการประเมินข้อมูลแนวคิดและหลักฐานใหม่ จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และใช้ข้อมูลที่ได้มาแก้ปัญหา 3) มีการให้เหตุผลและข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	1) การบรรยาย พร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการค้นหาข้อมูลบนแพลตฟอร์มความรู้ดิจิทัล 2) มอบหมายงานค้นคว้าและใบงานสำหรับเข้าไปศึกษาข้อมูลบนแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัลแบบต่าง ๆ	1) ประเมินผลจากการนำเสนอ งาน / งานค้นคว้า 2) ประเมินโดยการสอบระหว่างภาค และการสอบปลายภาค

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	4.2 ความรับผิดชอบ	4.3 วิธีการสอน	4.4 วิธีการประเมินผล
1) มีส่วนช่วยและเอื้อต่อการแก้ปัญหาในกลุ่มได้อย่างสร้างสรรค์ 2) มีการแสดงออกซึ่งภาวะผู้นำอย่างเหมาะสม 3) เคารพและศรัทธาในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข 4) มีจิตสาธารณะ และใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม 5) สามารถวางแผนและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	1) จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ 2) อภิปรายกลุ่ม มอบหมายงานกลุ่ม	1) ประเมินคุณภาพการทำงานเป็นกลุ่ม เช่น ผลงานและการนำเสนอผลงาน 2) ประเมินจากคุณภาพและการทำงานเป็นกลุ่ม พฤติกรรมการแก้ไขปัญหาจากการเรียนรู้ตามที่ได้รับมอบหมาย 3) สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและอภิปรายในชั้นเรียน

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	5.2 ความรับผิดชอบ	5.3 วิธีการสอน	5.4 วิธีการประเมินผล
1) มีความสามารถในการรวบรวม วิเคราะห์ แปรความ และนำเสนอข้อมูลในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม 2) มีความสามารถใช้	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	การกำหนดให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษาความรู้จากแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล (แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย) เพื่อได้รับใบรับรองการผ่านหลักสูตร	1) ประเมินจากคุณภาพการทำงานที่ได้รับมอบหมาย เช่น รายงานกลุ่ม และการนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย 2) ประเมินพฤติกรรมจาก

5.1 ผลการเรียนรู้ที่ต้องพัฒนา	5.2 ความรับผิดชอบ	5.3 วิธีการสอน	5.4 วิธีการประเมินผล
เทคโนโลยีในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประมวลผล แปลความหมาย และนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ 3) สามารถสรุปประเด็นและสื่อสาร ทั้งการพูด และการเขียนได้อย่างเหมาะสม 4) สามารถเลือกใช้รูปแบบในการนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันได้ 5) สามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม	○ ○	การเรียนรู้	การมีส่วนร่วมในการอภิปรายและเทคนิคการนำเสนอ

4.2 การพัฒนาผลการเรียนรู้เชิงสมรรถนะ

PLO-1 : ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านภาษา ทักษะชีวิต เทคโนโลยีสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล ในการแสวงหา สร้าง และเผยแพร่ความรู้ใหม่ ผ่านกระบวนการทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนทั้งต่อตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์

1B : ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลในการ แสวงหา สร้างองค์ความรู้ใหม่ และนำเสนองาน ด้วยกระบวนการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นระบบ

1C : ใช้ทักษะชีวิตในการดำเนินชีวิต และการทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อสร้างความองกงาม ผาสุกในตน และผู้อื่น

ผลลัพธ์การเรียนรู้	ลักษณะงานหรือประสบการณ์ที่ผู้เรียนจะได้รับ	วิธีการสอน	วิธีการประเมินสมรรถนะ
ประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออกแบบการทำงานเชิงสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อสร้างองกงาม ผาสุกในตน และผู้อื่น	1. แสวงหาความรู้จากสื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ ได้ อีกทั้งสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการใช้แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ จากสื่อสังคมออนไลน์ได้ 2. การอภิปรายข้อแตกต่างของแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออกแบบต่าง ๆ 3. ใ้รับรองการผ่านหลักสูตรการเรียนรู้ออนไลน์แบบไม่มีค่าใช้จ่าย	<u>วิธีการสอน</u> 1) บรรยายในชั้นเรียน 2) สนทนาแลกเปลี่ยนและซักถาม การจัดกิจกรรมผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ 3) เปิดวิทัศน์การสอนให้ผู้เรียนชม 4) มอบหมายให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองผ่าน E-learning NRRU 5) มอบหมายงานให้นักศึกษานำเสนองาน	1. ใ้ใบรับรองการผ่านหลักสูตรการเรียนรู้ออนไลน์แบบไม่มีค่าใช้จ่าย) 2. ความสามารถในการค้นหาความรู้บนแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน (Online 50% / Onsite 50%)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน /แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	ปฐมนิเทศ ชี้แจงแนวการสอน	3	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-site <u>วิธีการสอน</u> 1) ผู้สอนชี้แจงการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชานี้ เกี่ยวกับจุดประสงค์ รายวิชา กิจกรรมการเรียนการสอน การ วัดและประเมินผล ตลอดจนการปฏิบัติ ตนของนักศึกษา 2) ทดสอบก่อนเรียน	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี
2	บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ แพลตฟอร์มดิจิทัล - ความหมายของแพลตฟอร์ม - ความหมายของแพลตฟอร์ม ดิจิทัล - รูปแบบของแพลตฟอร์ม ดิจิทัล - ส่วนประกอบของ แพลตฟอร์มดิจิทัล - การสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัล - บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล - การประยุกต์ใช้แพลตฟอร์ม ดิจิทัล	3	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> คลิปวิดีโอบรรยายโดยผู้สอน <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) Zoom Cloud Meeting 2) NRRU LMS <u>การวัดและประเมินผล</u> แบบทดสอบ ชุดที่ 1	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี
3	บทที่ 2 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ - แนวคิดของการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ - ความหมายของการ สร้างสรรค์ - องค์ประกอบของการเรียนรู้ เชิงสร้างสรรค์ - การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ใน ยุคปกติใหม่ (New normal) - เกลียวการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ - การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ใน ยุคดิจิทัล	3	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> คลิปวิดีโอบรรยายโดยผู้สอน <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) Zoom Cloud Meeting 2) NRRU LMS <u>การวัดและประเมินผล</u> แบบทดสอบความรู้ ชุดที่ 2	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี
4	บทที่ 3 แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล - การศึกษาวิถีใหม่ - แพลตฟอร์มห้องเรียน	3	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> 1) คลิปวิดีโอบรรยายโดยผู้สอน	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน /แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	ออนไลน์ - แพลตฟอร์มการเรียนรู้ ออนไลน์		2) นำเสนอประเด็นที่สนใจในโลกดิจิทัล <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) PowerPoint 2) Zoom Cloud Meeting 3) NRRU LMS <u>การวัดและประเมินผล</u> ใบงาน “Mind Map ประเด็นที่สนใจในโลกดิจิทัล”	และ เทคโนโลยี
5-6	บทที่ 4 แหล่งเรียนรู้บนสื่อสังคม ออนไลน์ - สื่อสังคมออนไลน์ - แหล่งเรียนรู้บนสื่อสังคม ออนไลน์	6	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> 1) คลิปวิดีโอบรรยายโดยผู้สอน 2) ตัวอย่างการอ้างอิงสื่อดิจิทัล <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) PowerPoint 2) Zoom Cloud Meeting 3) NRRU LMS <u>การวัดและประเมินผล</u> 1) ใบงานรูปแบบการอ้างอิงสื่อดิจิทัล 2) แบบทดสอบความรู้ ชุดที่ 3	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี
7-8	บทที่ 5 การเรียนรู้บนแพลตฟอร์ม เสมือนจริง - Metaverse	6	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> 1) คลิปวิดีโอบรรยายโดยผู้สอน 2) ค้นคว้าเนื้อหาเกี่ยวกับเหตุการณ์ใน โลกดิจิทัล <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) Zoom Cloud Meeting 2) NRRU LMS <u>การวัดและประเมินผล</u> ใบงานค้นคว้า “เหตุการณ์ในโลกดิจิทัล”	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี
9	สัปดาห์กลางภาค (แหล่งเรียนรู้บน แพลตฟอร์มเสมือนจริง)	3		
10	การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันจากสื่อ สังคมออนไลน์ด้วยการแชร์กระดาน ความคิดแบบออนไลน์	3	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> 1) คลิปวิดีโอบรรยายโดยผู้สอน 2) อภิปราย <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) Zoom Cloud Meeting 2) NRRU LMS <u>การวัดและประเมินผล</u> ใบงานอภิปราย “สื่อสังคมออนไลน์ด้วย การแชร์กระดานความคิดแบบออนไลน์”	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี
11-14	บทที่ 6 แหล่งเรียนรู้บนแพลตฟอร์ม	12	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line	คณาจารย์

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน /แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	การเรียนรู้ออนไลน์		<u>วิธีการสอน</u> มอบหมายงานให้ศึกษาด้วยตนเองบน แหล่งเรียนรู้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ ออนไลน์ <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) Zoom Cloud Meeting 2) NRRU LMS <u>การวัดและประเมินผล</u> ผลการเรียนรู้จากการศึกษาด้วยตนเอง	คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี
15	การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันจาก แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ด้วย การแชร์กระดานความคิดแบบ ออนไลน์	3	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> อภิปรายผลการเรียนรู้ด้วยตนเองบน แหล่งเรียนรู้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ ออนไลน์ <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) Zoom Cloud Meeting 2) NRRU LMS <u>การวัดและประเมินผล</u> การมีส่วนร่วมในการอภิปรายผลการ เรียนรู้ด้วยตนเอง	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี
16	ทบทวนทฤษฎีการรู้ดิจิทัล - รู้สื่อ - รู้เทคโนโลยี - รู้สารสนเทศ - รู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น - รู้สื่อสาร - รู้สังคม	3	การจัดการเรียนการสอนแบบ On-Line <u>วิธีการสอน</u> ทบทวนทฤษฎีการรู้ดิจิทัล <u>เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน</u> 1) Zoom Cloud Meeting 2) NRRU LMS <u>การวัดและประเมินผล</u> แบบทดสอบความรู้ ชุดที่ 4	คณาจารย์ คณะ วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของ การประเมิน
1.1.1, 2.1.1, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2, 3.1.3 และ 5.1.2	ใบงานค้นคว้า “เหตุการณ์ในโลก ดิจิทัล” ใบงาน “Mind Map ประเด็นที่ สนใจในโลกดิจิทัล”	2,4 และ 10	20%
1.1.1, 2.1.1, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2, 3.1.3, 4.1.1, 4.1.5 และ 5.1.2	ใบงานรูปแบบการอ้างอิงสื่อดิจิทัล ใบงานอภิปราย “สื่อสังคม ออนไลน์ด้วยการแชร์กระดาน ความคิดแบบออนไลน์”	6 และ 8	20%
1.1.1, 2.1.1, 2.1.3 และ 3.1.1	แบบทดสอบความรู้ชุดที่ 1 2 3	3, 8 และ 16	40%

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน และ 4	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของ การประเมิน
1.1.1, 2.1.1, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2, 3.1.3, 4.1.1, 4.1.2, 4.1.5 และ ๕ 5.1.2	ผลการเรียนรู้จากการศึกษาด้วย ตนเอง การมีส่วนร่วมในการอภิปรายผล การเรียนรู้ด้วยตนเอง	15 และ 16	20%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน

สิริกร กรมโพธิ์ และคณะ. (2565). เอกสารประกอบการสอนวิชาแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล. นครราชสีมา : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่ และ รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนา. (2563). การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์. – กรุงเทพฯ : จรัสสินทวงศ์การพิมพ์, 2563.128 หน้า.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญที่นักศึกษาจำเป็นต้องศึกษาเพิ่มเติม

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำที่นักศึกษาควรศึกษาเพิ่มเติม

"สื่อสังคม" (PDF). คลังข้อมูลเก่าเก็บจากแหล่งเดิม (PDF) เมื่อ 2016-03-24. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2565.

Metaverse เทคโนโลยีโลกเสมือนที่กำลังมาแรง. <https://iconext.co.th/th/2022/06/20/metaverse>. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2565.

เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง. https://www.csl.co.th/web/Article_detail.aspx?id=125&cm=2. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2565

ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล = Digital learning design. กรุงเทพฯ: ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประเภทสื่อสังคมออนไลน์. <https://sites.google.com/site/socialnetworkappfbigline/45>. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2565.

ยีน ภู่วรรณ. (2564). ชีวิตวิถีใหม่และความฉลาดทางดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2565, จาก <https://learningdq-dc.ku.ac.th/course/?c=3&l=4>.

รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่ และ รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนา. (2563). การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์. – กรุงเทพฯ : จรัสสินทวงศ์การพิมพ์, 2563.128 หน้า.

สังคมออนไลน์. <https://monnapablog.wordpress.com>. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2565.

สำนักงาน ก.พ.. (2560). Digital Literacy คืออะไร. ค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 2565, จาก <https://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp>.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มโดยการมีส่วนร่วมของภาคเอกชน. กรุงเทพฯ: บริษัท 21เซ็นจูรี่จำกัด.

อารี พลดี, บ.ก. (2013-10-04). "สื่อสังคม (๔ ตุลาคม ๒๕๕๖)". สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2565.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา
 - (1) แบบประเมินอาจารย์และแบบประเมินรายวิชา
 - (2) จากการกำหนดภาระงาน ชิ้นงาน กิจกรรม เพื่อการประเมินความรู้ ทักษะ และ คุณลักษณะที่ต้องการ
 - (3) จากการทดสอบย่อย
2. กลยุทธ์การประเมินการสอน
 - (1) จัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะ ลงมือปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก
 - (2) ระดมความคิด อภิปรายกลุ่ม เพื่อนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ การแสวงหาความรู้ โดยใช้เทคโนโลยี หรือวิธีการที่หลากหลาย
 - (3) จัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกคิด กรณีศึกษา งานต่าง ๆ หรือแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย
 - (4) จัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานทั้งกิจกรรมในชั้นเรียน นอกชั้นเรียน และออนไลน์
3. การปรับปรุงการสอน

มีการปรับปรุง มคอ. 3 ทุกสิ้นภาคเรียน
4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา
5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

นำผลทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาโดยคณะกรรมการมาปรับปรุงพัฒนา มคอ. 3 ของเทอมถัดไป

ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา :

ดร.สิริกร กรมโพธิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีรพงษ์ สังข์ศรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อุษานาฏ เอื้ออภิสิทธิ์วงศ์

ลงชื่อ.....วันที่ส่งรายงาน : 10 พฤศจิกายน 2565

(ดร.สิริกร กรมโพธิ์)

ชื่อผู้อำนวยการศูนย์บริหารจัดการรายวิชาศึกษาทั่วไป: อาจารย์ชมชนก ธนาวีราภรณ์

ลงชื่อ.....วันที่รับรายงาน :

(อาจารย์ชมชนก ธนาวีราภรณ์)