



แผนบริหารการสอน (OBE.3)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
คณะ/สาขาวิชา วิทยาศาสตร์/เทคโนโลยีสารสนเทศ

หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

1. รายวิชา หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Principles of Computer Programming) รหัสวิชา 4131301
2. จำนวนหน่วยกิต 3(2-2-5) จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
3. หลักสูตร 3.1 ☒ สำหรับหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต เทคโนโลยีสารสนเทศ ☐ สำหรับหลายหลักสูตร 3.2 ☒ ประเภทของรายวิชา ☐ ศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ กลุ่มวิชา ☐ แกน ☒ เอกบังคับ ☐ เอกเลือก ☐ วิชาเลือกเสรี
4. อาจารย์ผู้สอน ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ ดร.ชูศักดิ์ ยาทองไชย ผู้สอน อาจารย์ ดร.ชูศักดิ์ ยาทองไชย
5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษา 1/2568 ชั้นปีที่ 1
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) -
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co- requisite) -
8. สถานที่เรียน - Sec.01 วันอังคาร เวลา 13.00-16.20 น. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ CIT201 (IT 68 หมู่ 3) - Sec.01 วันพุธ เวลา 08.40-12.10 น. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ CIT202 (IT 68 หมู่ 1) - Sec.01 วันพุธ เวลา 13.00-16.20 น. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ CIT201 (IT 68 หมู่ 2)
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด 3 พฤษภาคม 2568

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายรายวิชา 1. มีความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบและหน้าที่ของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ 2. มีความรู้เกี่ยวกับลักษณะการทำงาน และประเภทของภาษาคอมพิวเตอร์ 3. มีความรู้เกี่ยวกับหลักการเขียน และการทำงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 4. มีความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์

5. มีความรู้เกี่ยวกับการออกแบบขั้นตอนการทำงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วยผังงาน และรหัสเทียม 6. มีทักษะการวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึมตามโครงสร้างแบบลำดับ แบบตัดสินใจ และแบบวนรอบ 7. มีทักษะการเขียนโปรแกรมตามผังงานและรหัสเทียมด้วยโปรแกรมภาษาซี และภาษาไพทอน 8. มีทักษะการเขียนโปรแกรมแบบโมดูล และแบบย้อนกลับได้
2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา (สำหรับการปรับปรุงหลักสูตรครั้งต่อไป) -

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา องค์ประกอบและหน้าที่ของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ภาษาคอมพิวเตอร์ชนิดต่าง ๆ หลักการเขียนโปรแกรมและการทำงานของโปรแกรม ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรม การเขียนผังงาน การวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึม โครงสร้างแบบลำดับ โครงสร้างแบบตัดสินใจ โครงสร้างแบบวนซ้ำ การโปรแกรมโมดูลา โครงสร้างโดยทั่วไปของฟังก์ชัน การทำงานเกี่ยวกับฟังก์ชัน การโปรแกรมแบบย้อนกลับ โดยอาศัยภาษาระดับสูงภาษาใดภาษาหนึ่ง			
2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา			
บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
30		30	75
3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล - กำหนดให้คำปรึกษาในวันศุกร์ เวลา 13.00-16.00 น. (3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์) - ให้คำปรึกษาผ่านทางระบบ E-Mail และทางโทรศัพท์			
4. การติดต่ออาจารย์เพื่อให้คำปรึกษา - ทางโทรศัพท์มือถือ: 081 976 6290 - ทาง E-mail: chusak.bru@gmail.com - การเข้าพบ: ห้องพักอาจารย์ อาคารสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ			
5. การส่งงาน - เขียนลงในสมุดการบ้าน - งานเป็น File ส่งทางระบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์ http://lms.bru.ac.th/course/view.php?id=108			

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดวิชา รหัสและชื่อวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)					
	PLOs1	PLOs2	PLOs3	PLOs4	PLOs5	PLOs6
ข. หมวดวิชาเฉพาะ 2. วิชาบังคับ กลุ่มวิชาเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์						
4131301 หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	○		○	●		

**ตารางแสดงความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร
(PLO) กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)**

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
PLOs4	สามารถอธิบายแนวคิด ทฤษฎี หลักความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ นำความรู้มาใช้อย่างปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสม	
4131301 หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์		
CLO1	มีความรู้ความเข้าใจภาษาคอมพิวเตอร์ชนิดต่าง ๆ	
CLO2	มีความรู้ความเข้าใจวิธีการ โครงสร้างและการทำงานของการทำงานของการเขียนโปรแกรมได้	
CLO3	สามารถเขียนผังงาน การวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึมได้	
CLO4	สามารถเขียนโปรแกรมเบื้องต้นได้	

2. แนวทางการจัดการเรียนการสอน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) ที่รายวิชารับผิดชอบ	กลยุทธ์การสอนตาม CLOs	กลยุทธ์สำหรับการวัดและประเมินผลตาม CLOs
CLO1 มีความรู้ความเข้าใจภาษาคอมพิวเตอร์ชนิดต่าง ๆ	PLO4	1. การบรรยายในชั้นเรียนตามคำอธิบายรายวิชา สนทนา ซักถาม 2. การเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการนำเสนอความคิดเห็น	1. มีส่วนร่วมในชั้นเรียนถาม-ตอบ และความถูกต้องในการทำแบบฝึกหัดและงานที่ได้รับมอบหมาย 2. การสอบกลางภาค การสอบปลายภาค
CLO2 มีความรู้ความเข้าใจวิธีการ โครงสร้างและการทำงานของการทำงานของการเขียนโปรแกรมได้	PLO4	1. การบรรยาย และสาธิตในชั้นเรียนตามคำอธิบายรายวิชา สนทนา ซักถาม 2. การเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการนำเสนอความคิดเห็น 3. ฝึกปฏิบัติการเขียนผังงาน รหัสเทียม และโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1. การมอบหมายงานให้ฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน 2. การมอบหมายงานให้ทำเป็นบ้าน 3. การสอบกลางภาคและการสอบปลายภาค
CLO3 สามารถเขียนผังงาน การวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึมได้	PLO4	1. การบรรยาย และสาธิตในชั้นเรียนตามคำอธิบายรายวิชา สนทนา ซักถาม 2. การเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการนำเสนอความคิดเห็น 3. ฝึกปฏิบัติการเขียนผังงาน รหัสเทียม การวิเคราะห์และออกแบบ	1. การมอบหมายงานให้ฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน 2. การมอบหมายงานให้ทำเป็นบ้าน 3. การสอบกลางภาคและการสอบปลายภาค

		อัลกอริทึม	
CLO4 สามารถเขียนโปรแกรมเบื้องต้นได้	PLO4	1. การบรรยาย และสาธิต ในชั้นเรียนตามคำอธิบาย รายวิชา สนทนา ซักถาม 2. การเปิดโอกาสให้ นักศึกษามีส่วนร่วมในการ นำเสนอความคิดเห็น 3. ฝึกปฏิบัติการเขียน โปรแกรมตามผังงาน รหัส เทียมที่ได้วิเคราะห์และ ออกแบบไว้	1. การมอบหมายงานให้ฝึก ปฏิบัติในชั้นเรียน 2. การมอบหมายงานให้ทำ เป็นบ้าน 3. การสอบกลางภาคและ การสอบปลายภาค

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	คาบต่อสัปดาห์		กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ	
1	- ชี้แจงรายละเอียดแนว ทางการเรียนการสอน เกณฑ์การวัดผลการเรียน กำหนดข้อตกลงเบื้องต้น แจกแผนการเรียน ทฤษฎี : ระบบคอมพิวเตอร์ - องค์ประกอบของระบบ คอมพิวเตอร์ - หน้าที่ของฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ บุคลากรทาง คอมพิวเตอร์ และข้อมูล	CLO2	4	0	กิจกรรมการเรียนการสอน - เช็กชื่อเข้าเรียน/ตรวจเครื่องแต่งกาย - ชี้แจงรายละเอียดแผนบริหารการสอน/ระเบียบ วินัยในการเข้าเรียน - บรรยาย - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด สื่อการสอน - แผนบริหารการสอน - สไลด์ - แบบฝึกหัด
2	ทฤษฎี : การประมวลผล ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ - ภาษา และตัวแปล ภาษาคอมพิวเตอร์ - การพัฒนาโปรแกรม คอมพิวเตอร์ - แนวทางการออกแบบ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ - แนวทางการเขียน โปรแกรมคอมพิวเตอร์	CLO1 CLO2	4	0	กิจกรรมการเรียนการสอน - เช็กชื่อเข้าเรียน/ตรวจเครื่องแต่งกาย - บรรยาย - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด สื่อการสอน - สไลด์ - แบบฝึกหัด
3	ทฤษฎี : การเขียนผังงาน	CLO2 CLO3	2	2	กิจกรรมการเรียนการสอน - เช็กชื่อเข้าเรียน/ตรวจเครื่องแต่งกาย

	ปฏิบัติ : ฝึกการใช้โปรแกรม Visio สำหรับการเขียนผังงาน				- บรรยาย - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด สื่อการสอน - สไลด์ - แบบฝึกหัด - โปรแกรม Visio
4	ทฤษฎี : การเขียนรหัสเทียม	CLO2 CLO3	4	0	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน - เช็ชชื่อเข้าเรียน/ตรวจเครื่องแต่งกาย - บรรยาย - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด สื่อการสอน - สไลด์ - แบบฝึกหัด
5	ทฤษฎี : การวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึม - การทดสอบความถูกต้องของอัลกอริทึม - อัลกอริทึมแบบลำดับ - การทดสอบความถูกต้องของอัลกอริทึมแบบลำดับ ปฏิบัติ : ฝึกวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึมแบบลำดับตามโจทย์ที่กำหนดให้นำเสนอเป็นผังงานโดยใช้โปรแกรม Visio และเขียนรหัสเทียม	CLO2 CLO3	2	2	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน - เช็ชชื่อเข้าเรียน/ตรวจเครื่องแต่งกาย - บรรยาย/สาธิต - แบ่งกลุ่มอภิปราย/นำเสนอ - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด สื่อการสอน - สไลด์ - แบบฝึกหัด - โปรแกรม Visio
6	ปฏิบัติ : ฝึกวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึมแบบลำดับตามโจทย์ที่กำหนดให้นำเสนอเป็นผังงานโดยใช้โปรแกรม Visio และเขียนรหัสเทียม	CLO2 CLO3	0	4	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน - เช็ชชื่อเข้าเรียน/ตรวจเครื่องแต่งกาย - เฉลยแบบฝึกหัด/สาธิต - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด สื่อการสอน - สไลด์ - แบบฝึกหัด - โปรแกรม Visio

					-
7	ทฤษฎี : การเขียนโปรแกรมภาษาซี - ข้อผิดพลาด และการแก้ไขข้อผิดพลาดของโปรแกรม ปฏิบัติ : ฝึกเขียนโปรแกรมภาษาซี	CLO2 CLO4	2	2	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน - เช็ชชื่อเข้าเรียน/ตรวจเครื่องแต่งกาย - เฉลยแบบฝึกหัด/บรรยาย/สาธิต - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด สื่อการสอน - สไลด์ - แบบฝึกหัด - โปรแกรม DevC++
8	สอบกลางภาค				
9	ทฤษฎี : การเขียนโปรแกรมตามผังงาน และรหัสเทียมแบบลำดับ ปฏิบัติ : ฝึกเขียนโปรแกรมภาษาซี และภาษาไพทอนตามผังงาน และรหัสเทียมแบบลำดับ	CLO2 CLO4	2	2	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน - เช็ชชื่อเข้าเรียน/ตรวจเครื่องแต่งกาย - เฉลยแบบฝึกหัด/บรรยาย/สาธิต - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด สื่อการสอน - สไลด์ - แบบฝึกหัด - โปรแกรม Visio - โปรแกรม DevC++, Google Colab
10	ทฤษฎี : อัลกอริทึมแบบตัดสินใจ - การทดสอบความถูกต้องของอัลกอริทึมแบบตัดสินใจ ปฏิบัติ : ฝึกวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึมแบบตัดสินใจตามโจทย์ที่กำหนดให้ นำเสนอเป็นผังงานโดยใช้โปรแกรม Visio และเขียนรหัสเทียม	CLO2 CLO3	2	2	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน - เช็ชชื่อเข้าเรียน/ตรวจเครื่องแต่งกาย - บรรยาย/สาธิต - แบ่งกลุ่มอภิปราย/นำเสนอ - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด สื่อการสอน - สไลด์ - แบบฝึกหัด - โปรแกรม Visio
11	ปฏิบัติ : ฝึกวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึมแบบตัดสินใจตามโจทย์ที่กำหนดให้ นำเสนอเป็นผังงานโดยใช้โปรแกรม Visio และเขียนรหัสเทียม	CLO2 CLO3	0	4	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน - เช็ชชื่อเข้าเรียน/ตรวจเครื่องแต่งกาย - เฉลยแบบฝึกหัด/สาธิต - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด สื่อการสอน

					- สไลด์ - แบบฝึกหัด - โปรแกรม Visio
12	ทฤษฎี : การเขียนโปรแกรมตามผังงาน และรหัสเทียมแบบตัดสินใจ ปฏิบัติ : ฝึกเขียนโปรแกรมภาษาซี และภาษาไพทอนตามผังงาน และรหัสเทียมแบบตัดสินใจ	CLO2 CLO4	2	2	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน - เช็คชื่อเข้าเรียน/ตรวจสอบเครื่องแต่งกาย - เฉลยแบบฝึกหัด/บรรยาย/สาธิต - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด สื่อการสอน - สไลด์ - แบบฝึกหัด - โปรแกรม Visio - โปรแกรม DevC++, Google Colab
13	ทฤษฎี : อัลกอริทึมแบบวนซ้ำ - การทดสอบความถูกต้องของอัลกอริทึมแบบวนซ้ำ ปฏิบัติ : ฝึกวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึมแบบวนซ้ำตามโจทย์ที่กำหนดให้นำเสนอเป็นผังงานโดยใช้โปรแกรม Visio และเขียนรหัสเทียม	CLO2 CLO3	2	2	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน - เช็คชื่อเข้าเรียน/ตรวจสอบเครื่องแต่งกาย - บรรยาย/สาธิต - แบ่งกลุ่มอภิปราย/นำเสนอ - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด สื่อการสอน - สไลด์ - แบบฝึกหัด - โปรแกรม Visio
14	ปฏิบัติ : ฝึกวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึมแบบวนซ้ำตามโจทย์ที่กำหนดให้นำเสนอเป็นผังงานโดยใช้โปรแกรม Visio และเขียนรหัสเทียม	CLO2 CLO3	0	4	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน - เช็คชื่อเข้าเรียน/ตรวจสอบเครื่องแต่งกาย - เฉลยแบบฝึกหัด/สาธิต - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด สื่อการสอน - สไลด์ - แบบฝึกหัด - โปรแกรม Visio
15	ทฤษฎี : การเขียนโปรแกรมตามผังงาน และรหัสเทียมแบบวนซ้ำ ปฏิบัติ : ฝึกเขียนโปรแกรมภาษาซี และภาษาไพทอน	CLO2 CLO4	2	2	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน - เช็คชื่อเข้าเรียน/ตรวจสอบเครื่องแต่งกาย - เฉลยแบบฝึกหัด/บรรยาย/สาธิต - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด

	ตามผังงาน และรหัสเทียมแบบวนซ้ำ				สื่อการสอน - สไลด์ - แบบฝึกหัด - โปรแกรม Visio - โปรแกรม DevC++, Google Colab
16	ทฤษฎี : อัลกอริทึมแบบโมดูล - การทดสอบความถูกต้องของอัลกอริทึมแบบโมดูล - การเขียนโปรแกรมตามผังงาน และรหัสเทียมแบบโมดูล และการเขียนโปรแกรมแบบย้อนกลับ ปฏิบัติ : - ฝึกวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึมแบบโมดูลตามโจทย์ที่กำหนดให้ นำเสนอเป็นผังงานโดยใช้โปรแกรม Visio และเขียนรหัสเทียม - ฝึกเขียนโปรแกรมภาษาซี และภาษาไพทอนตามผังงาน และรหัสเทียมแบบโมดูล และการเขียนโปรแกรมแบบย้อนกลับ	CLO2 CLO3 CLO4	2	2	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน - เช็กชื่อเข้าเรียน/ตรวจสอบเครื่องแต่งกาย - เฉลยแบบฝึกหัด/บรรยาย/สาธิต - ถาม-ตอบ - ให้แบบฝึกหัด สื่อการสอน - สไลด์ - แบบฝึกหัด - โปรแกรม Visio - โปรแกรม DevC++, Google Colab
17	สอบปลายภาค				

2. แผนการประเมินตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา

กิจกรรมประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนการประเมิน
- การเข้าชั้นเรียน การแต่งกาย การตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น และการมีส่วนร่วม	CLO1, CLO2, CLO3, CLO4	1-7, 9-16	ร้อยละ 20
- แบบฝึกหัด	CLO1, CLO2, CLO3, CLO4	1-7, 9-16	ร้อยละ 30
- แบบทดสอบกลางภาค	CLO1, CLO2, CLO3, CLO4	8	ร้อยละ 25
- แบบทดสอบปลายภาค	CLO1, CLO2, CLO3, CLO4	17	ร้อยละ 25

รูบรีค (Rubric) และเกณฑ์การให้คะแนน (Marking Scheme)

1. การประเมินผล

1.1. รายละเอียด (ระบุรายละเอียดการประเมินผลของรายวิชา)

การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม (20%) เป็นการตรวจสอบการเข้าเรียนของนักศึกษา การมีส่วนร่วมในกิจกรรมในห้องเรียน การร่วมตอบคำถามในห้องเรียน โดยจะให้คะแนนเป็นรายบุคคล ซึ่งจะบันทึกคะแนนการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนสะสมไว้ทุกคาบ

แบบฝึกหัดที่ได้รับมอบหมายในแต่ละบท (30%) เป็นการทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน โดยทำเดี่ยวทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน นักศึกษาจะต้องส่งตามกำหนด อาจารย์จะเฉลยแบบฝึกหัดและให้นักศึกษาอภิปรายเกี่ยวกับแบบฝึกหัดในชั้นเรียน

ข้อสอบกลางภาค (25%) มีการสอบกลางภาคการศึกษา โดยข้อสอบเป็นแบบอัตนัย

ข้อสอบปลายภาค (25%) มีการสอบปลายภาคการศึกษา โดยข้อสอบเป็นแบบอัตนัย

3. เกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

นักศึกษาจะต้องเข้าเรียน 80% ของเวลาทั้งหมดจึงจะมีสิทธิสอบปลายภาค รวมถึงปฏิบัติตามข้อกำหนดอื่น ๆ ของการเรียนการสอน			
ช่วงคะแนน	เกรดที่ได้	ช่วงคะแนน	เกรดที่ได้
80 - 100	A	60 - 64	C
75 - 79	B+	55 - 59	D+
70 - 74	B	50 - 54	D
65 - 69	C+	0 - 49	F

หมวดที่ 6 ทรัพยากรการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

- สานนท์ เจริญฉาย, การเขียนโปรแกรมและอัลกอริทึม (กรณีตัวอย่างภาษาซี). กรุงเทพฯ: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วัดมหาธาตุ, 2545, 259 หน้า
- ประภาพร ช่างไม้, คู่มือการเขียนโปรแกรมภาษาซี ฉบับผู้เริ่มต้น. นนทบุรี: อินโฟเพรส, 2545, 342 หน้า
- Joyce Farrell, Programming Logic and Design Fifth Edition. USA: Course technology, 2008
- Lesley Anne Robertson, Simple Program Design 5 Edition. Australia: Cengage Learning, 2006

2. เอกสาร แหล่งเรียนรู้และข้อมูลแนะนำ

- <https://www.w3schools.com/>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินการจัดการเรียนการสอนโดยนักศึกษา
1.1 ประเมินผ่านแบบประเมินรายวิชา
1.2 การให้ข้อเสนอแนะผ่านระบบทะเบียนและประเมินผล
1.3 ให้ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางที่ไม่เป็นทางการ
2. การปรับปรุงการสอน
2.1 ปรับปรุงเนื้อหาวิชาสอดคล้องกับเทคโนโลยีปัจจุบันเข้าไปในเนื้อหา
2.2 ปรับปรุงกลยุทธ์การสอน
2.3 ประมวลความคิดเห็นของนักศึกษา และการประเมินตนเอง
3. กระบวนการยืนยันผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา
3.1 มีการวัดผลคะแนนตามที่ระบุไว้ในแผนการประเมินผลการเรียนรู้ และเมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา มีการวิเคราะห์ความสอดคล้องของเนื้อหา กับแบบทดสอบที่สอน
3.2 พิจารณาทวนสอบผลสัมฤทธิ์ผ่านการประชุมภายในหลักสูตร