

รายละเอียดของรายวิชาตามเกณฑ์คุณภาพหลักสูตรแบบมุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้

รายละเอียดของรายวิชา การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2568

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสวิชาและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 4133215

ชื่อวิชา การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้

ชื่อวิชาอังกฤษ Development of Electronic Media for Learning

จำนวนหน่วยกิต 3 (2-2-5)

2. คำอธิบายรายวิชา

รหัสวิชา 4133215 ชื่อวิชา การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อการเรียนรู้ องค์ประกอบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ การออกแบบและ พัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้มาตรฐาน การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การจัดการ สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้บนเครือข่าย ฝึกปฏิบัติการ พัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ และการ ประเมินสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้

Concept for developing electronic media for learning; components of electronic media for learning; designing and developing electronic media for learning; standards for developing electronic media; managing learning environments on networks; practicing development of electronic media for learning, and evaluating electronic media for learning.

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

ชื่อหลักสูตรที่ใช้รายวิชานี้ หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566)

ประเภทหมวดวิชา

☐ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

- ☐ กลุ่มวิชาภาษา
- ☐ กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์
- ☐ กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์
- ☐ กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี
- ☐ วิชาเลือก

☐ หมวดวิชาเฉพาะ

- ☐ วิชาแกน
- ☐ วิชาเฉพาะด้าน
- ☒ เอกบังคับ
- ☐ วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ หรือหกิจศึกษา

☐ หมวดวิชาเลือกเสรี

4. อาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ศโรรัตน์ สายปัญญา

5. ภาคการศึกษาที่ 2/2568 ของชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre - requisite) (ถ้ามี)

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

8. รายวิชาบูรณาการ (Integrated Course) –

9. สิ่งปรับปรุงแก้ไขจากการสอนครั้งที่ผ่านมา

10. วันที่คณะกรรมการรายวิชาให้ความเห็นชอบ วันที่ 16 ตุลาคม พ.ศ. 2568

11. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง รายละเอียดของรายวิชาครั้งสุดท้าย วันที่ 16 ตุลาคม พ.ศ. 2568

หมวดที่ 2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course-level Learning Outcomes: CLOs)

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรที่สอดคล้องกับรายวิชา

ตารางที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างรายวิชา และ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)

รหัสและชื่อรายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)					
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
4133215 การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้				●		

2. จุดประสงค์ของรายวิชา

1. อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ ได้อย่างถูกต้อง
2. อธิบายมาตรฐานการออกแบบและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้
3. วิเคราะห์และเลือกประเภทสื่อให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้
4. ออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ โดยใช้หลักการออกแบบการเรียนรู้
5. พัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ โดยใช้เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม
6. สร้างชิ้นงานสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย
7. แสดงความรับผิดชอบและการทำงานร่วมกันในการพัฒนาสื่อ

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา(CLOs)

CLO1: อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้มาตรฐานการออกแบบและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ได้

CLO2: ออกแบบและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ ได้อย่างถูกต้อง

หมวดที่ 3 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอนและแผนการประเมินตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้/ เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและ ประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)
1	ชี้แจงรายละเอียดแนวทางการ เรียนการสอนเกณฑ์การวัดผลการ เรียน - โครงสร้างรายวิชา / CLO / วิธี ประเมิน - ปฏิบัติ : แบ่งกลุ่มโครงการ ประมาณ 3-5 คน	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - แนะนำตัว และเช็คชื่อ - อธิบายเนื้อหาในภาพรวม ลักษณะการ เรียน เกณฑ์การวัดและประเมินผล การ เก็บคะแนน - บรรยาย ถามความคิดเห็น ยกตัวอย่าง และยกกรณีศึกษา สื่อการสอน - สไลด์ประกอบการบรรยาย - เอกสารประกอบการสอน - โจทย์ตัวอย่าง - แบบเสนอหัวข้อโครงการ	1. เช็คชื่อและสังเกต พฤติกรรมการมีส่วนร่วม ในห้องเรียน 2. แบบทดสอบก่อน เรียน (Pre-test)	2
2	- ทฤษฎี: แนวคิดเกี่ยวกับการ พัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการ เรียนรู้ - ความหมาย e-Learning / Blended Learning	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย ถามความคิดเห็น ยกตัวอย่าง และยกกรณีศึกษา - วิเคราะห์ Case Study - เขียน Proposal (ร่าง 1) สื่อการสอน	1. เช็คชื่อและสังเกต พฤติกรรมการมีส่วนร่วม ในห้องเรียน 2. Rubric ประเมิน Proposal	4

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้/ เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและ ประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)
	- ประเภทสื่อ (Text / Audio / Video / Interactive) - ปฏิบัติ : - วิเคราะห์ตัวอย่าง e-Learning (Case Study) - เขียน Proposal โครงการงาน (ร่าง 1)			- สไลด์ประกอบการบรรยาย - ตัวอย่าง e-Learning - Template Proposal	3. Checklist การวิเคราะห์ Case	
3	- ทฤษฎี: องค์ประกอบหลักในสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ E-Learning - Content / Media / Interaction / Assessment - LMS - ปฏิบัติ: - ออกแบบ Storyboard - วาง Flow การเรียนรู้ (Learning Flow)	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย ถามความคิดเห็น ยกตัวอย่าง และยกกรณีศึกษา - ออกแบบ Storyboard - วาง Learning Flow สื่อการสอน - สไลด์ประกอบการบรรยาย - Template Storyboard - ตัวอย่าง Flow	1. เช็ คชี ้อและสังเกต พฤติกรรมกรมี ส่วน ร่วมในห้องเรียน 2. Rubric (Storyboard + Flow)	4
4	- ทฤษฎี: ทฤษฎีการเรียนรู้และการออกแบบและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย ถามความคิดเห็น ยกตัวอย่าง และยกกรณีศึกษา - Mapping ทฤษฎี → โครงการงานสื่อ	1. เช็ คชี ้อและสังเกต พฤติกรรมกรมี ส่วน ร่วมในห้องเรียน	4

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้/ เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและ ประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)
	- Behaviorism / Cognitivism / Constructivism - - ปฏิบัติ: - Mapping ทฤษฎี → โครงงาน - ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (ABL Task)			- ออกแบบ ABL Task สื่อการสอน - สไลด์ประกอบการบรรยาย - เอกสารทฤษฎีการเรียนรู้ - ตัวอย่าง ABL	2. Rubric การเชื่อมโยงทฤษฎี	
5	- ทฤษฎี: การออกแบบและพัฒนาสื่อ - Multimedia Design - UX/UI สำหรับการเรียนรู้ - ปฏิบัติ: - ออกแบบหน้าจอ (Wireframe/UI) - สร้าง Infographic หรือสื่อเบื้องต้น	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย ถามความคิดเห็น ยกตัวอย่าง และยกกรณีศึกษา - ออกแบบ UI / Wireframe - สร้าง Infographic สื่อการสอน - สไลด์ประกอบการบรรยาย - Canva / Figma - ตัวอย่าง UX/UI	1. เช็คชื่อและสังเกตพฤติกรรมมีส่วนร่วมในห้องเรียน 2. Rubric ด้าน Design 3. Checklist ความครอบคลุมประกอบ	4
6	- ทฤษฎี: มาตรฐานการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ - SCORM - ปฏิบัติ:	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย ถามความคิดเห็น ยกตัวอย่าง และยกกรณีศึกษา - สร้าง Learning Object	1. เช็คชื่อและสังเกตพฤติกรรมมีส่วนร่วมในห้องเรียน	4

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้/ เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและ ประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)
	- ทดลองสร้าง Learning Object - Export/Import SCORM			- ทดลอง SCORM - สื่อการสอน - สไลด์ประกอบการบรรยาย - SCORM Tool	2. Checklist การ Export	
7	- ทฤษฎี: ระบบบริหารจัดการ การเรียนรู้ (Learning Management System) - แนวคิด LMS - โครงสร้าง Moodle - ปฏิบัติ: - สมัคร Moodle Cloud - ทดลองใช้งานระบบ	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนรู้ - บรรยาย ถามความคิดเห็น ยกตัวอย่าง และยกกรณีศึกษา - สมัคร Moodle Cloud - ทดลองใช้งาน สื่อการสอน - สไลด์ประกอบการบรรยาย - Moodle Cloud - คู่มือใช้งาน	1. เช็คชื่อและสังเกต พฤติกรรมมีส่วนร่วม ในห้องเรียน 2. Checklist การใช้งาน ระบบ	4
8	สอบกลางภาคเรียน					20
9	- ทฤษฎี: LMS (สร้างบทเรียน) - Lesson / Resource / Activity - ปฏิบัติ: - สร้างบทเรียน 1 หน่วย - Upload Content	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนรู้ - สร้างบทเรียน 1 หน่วย - Upload Content สื่อการสอน - Moodle LMS - ไฟล์เนื้อหา	1. เช็คชื่อและสังเกต พฤติกรรมมีส่วนร่วม ในห้องเรียน 2. Rubric บทเรียน	4

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้/ เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและ ประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)
10	- ทฤษฎี: การประเมินผล E - Learning - Formative / Summative - Rubric - ปฏิบัติ: - ออกแบบข้อสอบ	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย ถามความคิดเห็น ยกตัวอย่าง และยกกรณีศึกษา - ออกแบบข้อสอบ สื่อการสอน - สไลด์ประกอบการบรรยาย - ตัวอย่างข้อสอบ - Template	1. เช็คชื่อและสังเกต พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในห้องเรียน 2. Rubric ข้อสอบ	4
11	- ทฤษฎี: การประเมินผล E - Learning (ต่อ) - Item Analysis - Validity / Reliability - ปฏิบัติ: - สร้าง Quiz ใน Moodle - ทดลองระบบสอบ	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย ถามความคิดเห็น ยกตัวอย่าง และยกกรณีศึกษา - สร้าง Quiz ใน Moodle - ทดลองสอบ สื่อการสอน - สไลด์ประกอบการบรรยาย - Moodle Quiz	1. เช็คชื่อและสังเกต พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในห้องเรียน 2. Checklist การสร้าง Quiz 3. วิเคราะห์ข้อสอบเบื้องต้น	4

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้/ เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและ ประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)
12	- ทฤษฎี: ปฏิบัติด้วย Moodle Cloud - โครงสร้างรายวิชาออนไลน์ - ปฏิบัติ: - Upload เนื้อหา - จัดหมวดหมู่บทเรียน	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย ถามความคิดเห็น ยกตัวอย่าง และยกกรณีศึกษา - Upload เนื้อหา - จัดหมวดหมู่ สื่อการสอน - สไลด์ประกอบการบรรยาย - Moodle	1. เช็คชื่อและสังเกต พฤติกรรมมีส่วนร่วม ในห้องเรียน 2. Rubric โครงสร้าง รายวิชา	2
13	- ทฤษฎี : Moodle (กิจกรรมการเรียนรู้) - Interactive Learning - Gamification - ปฏิบัติ : สร้าง Assignment / Quiz / Forum	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย ถามความคิดเห็น ยกตัวอย่าง และยกกรณีศึกษา - สร้าง Assignment / Forum / Quiz สื่อการสอน - สไลด์ประกอบการบรรยาย - Moodle Activity	1. เช็คชื่อและสังเกต พฤติกรรมมีส่วนร่วม ในห้องเรียน 2. Checklist กิจกรรม 3. Rubric การออกแบบ กิจกรรม	4
14	- ทฤษฎี : Moodle (วิเคราะห์ผล) - Learning Analytics - ปฏิบัติ : - วิเคราะห์ผลคะแนน	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนการสอน - บรรยาย ถามความคิดเห็น ยกตัวอย่าง และยกกรณีศึกษา - วิเคราะห์ Learning Analytics	1. เช็คชื่อและสังเกต พฤติกรรมมีส่วนร่วม ในห้องเรียน	4

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้/ เครื่องมือในการวัด	วิธีการวัดผลและ ประเมินผล	สัดส่วนการประเมิน (100%)
	- Export Report			- Export Report สื่อการสอน - สไลด์ประกอบการบรรยาย - Moodle Analytics	2.Assignment วิเคราะห์ข้อมูล	
15	- ทฤษฎี: เทคนิคการนำเสนอ - ปฏิบัติ: นำเสนอโครงงาน - Demo ระบบจริง - รับ Feedback	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนรู้ - นำเสนอโครงงาน - Demo ระบบ + รับ Feedback สื่อการสอน - สไลด์ประกอบการนำเสนอ - ระบบจริง	1. เช็คชื่อและสังเกต พฤติกรรมมีส่วนร่วม ร่วมในห้องเรียน 2. Rubric นำเสนอ + ผลงาน 3. ประเมิน Demo ระบบ	4
16	- ทฤษฎี: สรุปและสะท้อนผล - Reflective Learning - ปฏิบัติ: - ปรับปรุงโครงงาน	CLO1 CLO2	4	กิจกรรมการเรียนรู้ แก้ไขงานตามข้อเสนอแนะ	ประเมินการปรับปรุง ผลงานจากข้อเสนอแนะ โดยใช้แบบตรวจสอบ รายการ (Checklist)	4
17	สอบปลายภาคเรียน					20

2. การจัดการเรียนการสอนหรือ CLO ที่สอดคล้องกับปรัชญาการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัย
- “บัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ เป็นผู้นำด้านวิชาการและวิชาชีพ มีคุณธรรม จริยธรรม สร้างสรรค์ภูมิปัญญาเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน” ได้นำปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยสอดแทรกในการเรียนการสอน และเผยแพร่ให้นักศึกษา ได้นำสู่การปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนการสอน ดังตาราง

นำปรัชญาการศึกษาดาน	กิจกรรม
ผู้นำด้านวิชาการและวิชาชีพ	
มีคุณธรรม จริยธรรม	จริยธรรมสื่อดิจิทัล การเคารพลิขสิทธิ์ และใช้สื่ออย่างถูกต้อง
สร้างสรรค์ภูมิปัญญาเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน	

3. การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมหรือสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของหลักสูตรของหลักสูตร คือ 1) ความคิดสร้างสรรค์ 2) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหา 3) การสื่อสาร และ 4) การทำงานร่วมกับผู้อื่น

ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต	กิจกรรม
1. ความคิดสร้างสรรค์	
2. การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหา	
3. การสื่อสาร	นำเสนอผลงาน
4. การทำงานร่วมกับผู้อื่น	ทำงานกลุ่ม

4. การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริม ความคิดใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และแนวคิดผู้ประกอบการ

ประเด็น	กิจกรรม
1. ความคิดใหม่	
2. ความคิดสร้างสรรค์	
3. นวัตกรรม	
4. แนวคิดผู้ประกอบการ	

5. การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมตามความต้องการผู้ประกอบการหรือสอดคล้องกับภาคการทำงาน

ความต้องการ	กิจกรรม

6. การพิจารณาว่านักศึกษาขาดเรียน

นักศึกษาที่มีเหตุจำเป็นไม่สามารถเข้าชั้นเรียนได้ ต้องแจ้งผู้สอนล่วงหน้า โดยสามารถแจ้งผ่านทางโทรศัพท์ หรือช่องทางสื่อสารที่กำหนด เช่น ไลน์กลุ่มรายวิชา หากผู้สอนไม่ได้รับแจ้งเหตุล่วงหน้า และนักศึกษามาเข้าชั้นเรียน เกิน 30 นาที นับจากเวลาเริ่มเรียน ให้ถือว่า “ขาดเรียน”

7. แผนการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชา CLOs

7.1 การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	วิธีการจัดการสอน/ประสบการณ์การเรียนรู้ตาม CLOs	วิธีการวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ตาม CLOs	ร้อยละ
CLO1: อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้มาตรฐานการออกแบบและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ได้	1. การบรรยายร่วมกับการตั้งคำถาม 2. การวิเคราะห์กรณีศึกษา 3. การออกแบบ (Storyboard / Learning Flow) 4. การเชื่อมโยงทฤษฎีสู่การปฏิบัติ (Theory Mapping) 5. นำเสนองานหน้าชั้นเรียน 6. การทำแบบฝึกหัด	1. เช็คชื่อเข้าเรียนและสังเกต พฤติกรรม การมีส่วนร่วมในห้องเรียน 2. แบบทดสอบ 3. Rubric 4. Checklist	25
CLO2: ออกแบบและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ ได้อย่างถูกต้อง	1. ผู้สอนสาธิตการใช้โปรแกรมซอฟต์แวร์ ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนได้อย่างถูกต้อง 2. แบ่งกลุ่มพัฒนาสื่อ e-Learning 3. นำเสนอผลงาน	1. เช็คชื่อเข้าเรียนและสังเกต พฤติกรรม การมีส่วนร่วมในห้องเรียน 2. Rubric 3. Checklist 4. การนำเสนอผลงาน 5. แบบทดสอบ	25
การเข้าเรียน	การสังเกตพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้		10
สอบกลางภาค	แบบทดสอบ เพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการประยุกต์ใช้เนื้อหาที่ได้เรียนในช่วงครึ่งแรกของรายวิชา		20
สอบปลายภาค	แบบทดสอบ เพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการประยุกต์ใช้เนื้อหาตลอดทั้งรายวิชา		20
รวม			100

7.2 การพิจารณาการตัดสินผลการเรียนโดยวิธีอิงเกณฑ์

ระดับ	ความหมายของผลการเรียน	ช่วงคะแนน	ค่าระดับคะแนน
A	ยอดเยี่ยม (Excellent)	80 - 100	4.00
B ⁺	ดีมาก (Very Good)	75 - 79	3.50
B	ดี (Good)	70 - 74	3.00
C ⁺	ดีพอใช้ (Fairly Good)	65 - 69	2.50
C	พอใช้ (Average)	60 - 64	2.00
D ⁺	อ่อน (Poor)	55 - 59	1.50
D	อ่อนมาก (Very Poor)	50 - 54	1.00
F	ตก (Fail)	0 - 49	0.00

7.3 แบบประเมินผล

7.3.1 รายละเอียด

1) การสอบกลางภาค 20%

ประเมินผลโดยใช้แบบทดสอบกลางภาค ข้อสอบแบบปรนัย

2) การสอบปลายภาค 20%

ประเมินผลโดยใช้แบบทดสอบปลายภาค ข้อสอบแบบปรนัย

3) แบบฝึกหัดท้ายบทและงานปฏิบัติการ 40%

4) การนำเสนอผลงาน 10%

5) การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วม 10%

ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน ความตรงต่อเวลา และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

7.3.2 RUBRIC (Rubric) และเกณฑ์การให้คะแนน (Marking Scheme)

การประเมิน	วิธีประเมิน
แบบฝึกหัดท้ายบทและงานปฏิบัติการ	แบบประเมินแบบฝึกหัด/ปฏิบัติการ
การนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

แบบประเมินแบบฝึกหัด/ปฏิบัติการ

เกณฑ์	4	3	2	1
เนื้อหา	ถูกต้อง ครบถ้วน ชัดเจน	ถูกต้องส่วน ใหญ่	มีผิดบางส่วน	ผิดพลาดมาก

การออกแบบ	สื่อเหมาะสม น่าสนใจ	เหมาะสมพอใช้	ยังไม่เหมาะ บางส่วน	ไม่เหมาะสม
การประยุกต์	นำไปใช้ได้ดี	ใช้ได้บางส่วน	ใช้ได้จำกัด	ไม่สามารถ ใช้ได้
ความสมบูรณ์	ครบทุก องค์ประกอบ	ขาดเล็กน้อย	ขาดหลายส่วน	ไม่ครบ

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

เกณฑ์	4	3	2	1
การสื่อสาร	ชัดเจน น่าสนใจ	ค่อนข้างชัดเจน	ไม่ชัดบางส่วน	ไม่ชัดเจน
เนื้อหา	ครบถ้วน ถูกต้อง	ขาดเล็กน้อย	ขาดหลายส่วน	ไม่ครบ
การตอบ คำถาม	ตอบได้ถูกต้อง ครบ	ตอบได้ บางส่วน	ตอบไม่ชัด	ตอบไม่ได้

หมวดที่ 4 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

ถนอมพร (ต้นพิพัฒน์) เลขาจรสสส. Designing e-learning หลักการออกแบบและการสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน.

บุญเลิศ อรุณพิบูลย์. (2550). ความหมายของบทเรียนออนไลน์6e-Learning.

ภรณ์ ทรรษพัฒนกุล. (2539). เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา. บุรีรัมย์: เรวัตการพิมพ์.

ลัดดา ศุขปรีดี. (2522). เทคโนโลยีการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3. โรงพิมพ์พิมพ์เนศ.

วาสนา ขาวหา. (2525). เทคโนโลยีทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. สำนักพิมพ์กราฟคอร์ต.

ศิริอร พงษ์สมบูรณ์. 2545. การใช้ E-Learning เพื่อการพัฒนาบุคลากรของผู้บริหาร.

<http://dcms.lib.ru.ac.th/dcms/files//00760/abstract.pdf> [2009, February 20].

สุรสิทธิ์ วรรณไกรโรจน์. (2550). การสร้างบทเรียนออนไลน์ผ่านระบบ e-Learning, [online],

Available : http://www.uplus-solution.com/content.php?ct_id=33 [2009, February 20].

อำนาจ เดชชัยศรี. (2544). นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 1

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

3. เอกสาร แหล่งเรียนรู้และข้อมูลแนะนำ

- <http://www.thaicyberu.go.th/>

- <http://lms.thaicyberu.go.th/officialtcu/main/advcourse/presentstu/course/ww521/>

- joemsiit/joemsiitweb1/ChildCent/Child_Center5_2.htm

http://lms.thaicyberu.go.th/officialtcu/main/advcourse/presentstu/course/ww521/joemsiit/joemsiitweb1/ChildCent/Child_Center2_2.htm

- <http://lms.thaicyberu.go.th/officialtcu/main/advcourse/presentstu/course/ww521/joemsiit/joemsiitweb1/Index.htm>

-http://lms.thaicyberu.go.th/officialtcu/main/advcourse/presentstu/course/ww521/joemsiit/joemsiitweb1/Bloom_/Bloom_2.htm

หมวดที่ 5 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชาโดยนักศึกษา ได้นำแนวคิดและความเห็นจากนักศึกษาจาก

- ☒ การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- ☐ การสะท้อนคิดจากพฤติกรรมของผู้เรียน
- ☐ การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน
- ☒ แบบประเมินผู้สอน ฯลฯ
- ☐ แบบประเมินรายวิชา
- ☒ ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางออนไลน์ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา
- ☐ อื่นๆ (ระบุ)

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ☐ ประเมินผลการสอนโดยหน่วยประเมินผลกลางของมหาวิทยาลัย
- ☐ ประเมินผลการสอนโดยคณะกรรมการประเมินการสอนของคณะ/สาขาวิชา
- ☐ ประเมินผลการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญทางออนไลน์
- ☐ สังเกตการณ์การสอน และการเสนอแนะของผู้ร่วมทีมสอน
- ☒ วิเคราะห์ผลจากสัมฤทธิ์ของการเรียน

3. กลไกการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

- ☒ สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- ☐ การวิจัยในและนอกชั้นเรียน
- ☐ อื่นๆ (ระบุ)

4. กระบวนการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของรายวิชาของนักศึกษา

- ☐ มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชาตรวจสอบผลการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบรายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม
- ☐ การทวนสอบการให้คะแนนการตรวจผลงานของนักศึกษาโดยกรรมการประจำหลักสูตรและคณะวิชา
- ☒ การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ผู้สอน อาจารย์ประจำหลักสูตร หรือผู้ทรงคุณวุฒิอื่น ๆ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- ☐ อื่นๆ (ระบุ)

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิภาพของรายวิชา

- ☒ ปรับปรุงรายวิชาในแต่ละปี ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบตามข้อ 4
- ☒ ปรับปรุงรายวิชาในแต่ละปี ตามผลการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษา
- ☐ อื่นๆ (ระบุ)

6. การปรับปรุงการสอน

มีการปรับปรุงการสอนตามข้อเสนอแนะจากการทวนสอบและการประเมินโดยนักศึกษา .

ลงชื่อ.....

(.....)

อาจารย์ผู้สอน วันที่...../...../.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ประธานหลักสูตร วันที่...../...../.....