



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา DTI๒๓๐๒ รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา
สาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๓

หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา DTI๒๓๐๒
ชื่อรายวิชาภาษาไทย การออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Design and Development Digital Technology for Education

๒. จำนวนหน่วยกิต ๓ หน่วยกิต (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร รองศาสตราจารย์.ดร.ทับทิมทอง กอบบัวแก้ว
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๖) หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา
๓.๒ ประเภทของรายวิชา วิชาเอก

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา รองศาสตราจารย์.ดร.ทับทิมทอง กอบบัวแก้ว
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน รองศาสตราจารย์ ดร.ทับทิมทอง กอบบัวแก้ว

๕. สถานที่ติดต่อ อาคาร ๑๑ คณะครุศาสตร์

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๑/๒๕๖๓ ชั้นปีที่ ๒
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ ๖๐ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี)

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites)(ถ้ามี)

๙. สถานที่เรียน ๑๑๒๒/On line

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ ๓๐ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๓
รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

หลังจากศึกษารายวิชาแล้ว ผู้เรียนสามารถ

๑. อธิบายแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการเรียนการสอนได้
๒. อธิบายหลักการผลิตสื่อดิจิทัล กระบวนการวิเคราะห์ การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาได้
๓. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้และการประเมินสื่ออย่างเป็นระบบได้
๔. อธิบายโมเดล รูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนทุกระดับชั้นได้
๕. วิเคราะห์แนวโน้มของระบบการเรียนการสอนและการผลิตสื่อการสอนในอนาคตได้
๖. ออกแบบและผลิตสื่อการสอนอย่างเป็นระบบให้มีความทันสมัยเหมาะสมกับผู้เรียนทุกช่วงวัยได้

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนของรายวิชานี้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (มคอ.) โดยพัฒนามาตรฐานผลการเรียนรู้ทั้งด้านคุณธรรม จริยธรรม ด้านความรู้ ด้านทักษะทางปัญญา ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี โดยมุ่งเน้นให้เป็นวิชาที่ส่งเสริมผู้เรียนสามารถผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาและการออกแบบระบบการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้อง ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) แนวคิด ทฤษฎีการออกแบบ ทฤษฎีระบบ ทฤษฎีการสื่อสาร ทฤษฎีการเรียนรู้ รูปแบบการเรียนการสอน หลักการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษา กระบวนการวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้และการประเมินสื่ออย่างเป็นระบบ โมเดล การออกแบบระบบการเรียน การสอนที่เกี่ยวข้อง แนวโน้มของระบบการเรียนการสอนและการผลิตสื่อการสอนในอนาคต ฝึกวิเคราะห์ สรุปความคิด เลือกใช้สื่อการสอนสำหรับผู้เรียนทุกระดับชั้นได้อย่างเหมาะสม ออกแบบและผลิตสื่อการสอนอย่างเป็นระบบให้มีความทันสมัยเหมาะสมกับผู้เรียนทุกช่วงวัย

(ภาษาอังกฤษ) Principles of media design, system theories, communication theories, learning theories, teaching models, principles of produce digital media for education, analysis processes, designs, developments, using media and systematic media evaluation. Models, designing in related instructional system. Instructional system trends and media trends in the future. Analyze and synthesize in using media appropriately for various learner levels. Design and produce modern teaching media to support multiple intelligence of learners

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๑๕	สอนเสริมตามความ ต้องการของนักศึกษา	๓๐	๔๕

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ได้ดังนี้

รศ.ดร.ทับทิมทอง กอบบัวแก้ว ห้อง ๑๑๓๔ ชั้น ๓ อาคาร ๑๑ คณะครุศาสตร์

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ ได้ดังนี้

รศ.ดร.ทับทิมทอง กอบบัวแก้ว หมายเลข ๐๘๓/๐๙๙๕๓๕๑

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ได้ดังนี้

รศ.ดร.ทับทิมทอง กอบบัวแก้ว tubtimthong.ko@ssru.ac.th

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line)



QR-code Facebook ของอาจารย์ผู้สอน

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑.คุณธรรม จริยธรรม

(๑) รัก ศรัทธาและภูมิใจในวิชาชีพครู มีจิตวิญญาณและอุดมการณ์ความเป็นครู และปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู

(๒) มีจิตอาสา จิตสาธารณะ อดทนอดกลั้น มีความเสียสละ รับผิดชอบและซื่อสัตย์ต่องาน ที่ได้รับมอบหมายทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ และสามารถพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ประพฤติตน เป็นแบบอย่างที่ดีแก่ศิษย์ ครอบครัว สังคมและประเทศชาติ และเสริมสร้างการพัฒนาที่ยั่งยืน

(๓) มีค่านิยมและคุณลักษณะเป็นประชาธิปไตย คือ การเคารพสิทธิ และให้เกียรติคนอื่น มีความสามัคคี และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ใช้เหตุผลและปัญญาในการดำเนินชีวิตและการตัดสินใจ

(๔) มีความกล้าหาญและแสดงออกทางคุณธรรมจริยธรรม สามารถวินิจฉัย จัดการและคิดแก้ปัญหาทางคุณธรรมจริยธรรมด้วยความถูกต้องเหมาะสมกับสังคม การทำงานและสภาพแวดล้อม โดยอาศัยหลักการ เหตุผลและใช้ดุลยพินิจทางค่านิยม บรรทัดฐานทางสังคม ความรู้สึกของผู้อื่นและประโยชน์ของสังคมส่วนรวม มีจิตสำนึกในการธำรงความโปร่งใสของสังคมและประเทศชาติ ต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันและความไม่ถูกต้อง ไม่ใช่ข้อมูลบิดเบือน หรือการลอกเลียนผลงาน

๒. ความรู้

● (๑) มีความรอบรู้ในหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหาสาระด้านวิชาชีพของครู อาทิ ค่านิยมของครู คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณ จิตวิญญาณครู ปรัชญาความเป็นครู จิตวิทยาสำหรับครู จิตวิทยาพัฒนาการ จิตวิทยาการเรียนรู้ เพื่อจัดการเรียนรู้และช่วยเหลือ แก้ไขปัญหา ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน หลักสูตรและวิทยาการการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารการศึกษาและการเรียนรู้ การวัดประเมินการศึกษาและการเรียนรู้ การวิจัยและการพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียน และภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับครู ทักษะการนิเทศและการสอนงาน ทักษะเทคโนโลยีและดิจิทัล ทักษะการทำงานวิจัยและวัดประเมิน ทักษะการร่วมมือสร้างสรรค์ และทักษะศตวรรษที่ 21 มีความรู้ ความเข้าใจในการบูรณาการความรู้กับการปฏิบัติจริงและการบูรณาการข้ามศาสตร์ อาทิ การบูรณาการการสอน (TPACK) การสอนแบบ STEM ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) และมีความรู้ในการประยุกต์ใช้

● (๒) มีความรอบรู้ในหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหาวิชาที่สอน สามารถวิเคราะห์ความรู้ และเนื้อหาวิชาที่สอนอย่างลึกซึ้ง สามารถติดตามความก้าวหน้าด้านวิทยาการและนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผู้เรียน โดยมีผลลัพธ์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระด้านมาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านความรู้ของแต่ละสาขาวิชาตามเอกสารแนบท้าย

○ (๓) มีความรู้ เข้าใจชีวิต เข้าใจชุมชน เข้าใจโลกและการอยู่ร่วมกันบนพื้นฐานความแตกต่างทางวัฒนธรรม สามารถเผชิญและเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และสามารถนำแนวคิดปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและพัฒนาตน พัฒนางานและพัฒนาผู้เรียน

○ (๔) มีความรู้และความสามารถในการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามมาตรฐาน

○ (๕) ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนและนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตน พัฒนาผู้เรียน พัฒนางานและพัฒนาชุมชน

๓. ทักษะทางปัญญา

○ (๑) คิด ค้นหา วิเคราะห์ข้อเท็จจริง และประเมินข้อมูล สื่อ สารสนเทศจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างรู้เท่าทัน เป็นพลเมืองตื่นรู้ มีสำนึกสากล สามารถเผชิญและเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัล เทคโนโลยีข้ามแพลตฟอร์ม (Platform) และโลกอนาคต นำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานและวินิจฉัยแก้ปัญหาและพัฒนางานได้อย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความรู้ หลักการทางทฤษฎี ประสบการณ์ภาคปฏิบัติ ค่านิยม แนวคิด นโยบายและยุทธศาสตร์ชาติ บรรทัดฐานทางสังคมและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น

● (๒) เป็นผู้นำทางปัญญา สามารถคิดริเริ่มและพัฒนางานอย่างสร้างสรรค์ มีภาวะผู้นำทางวิชาการและวิชาชีพ มีความเข้มแข็งและกล้าหาญทางจริยธรรม สามารถชี้แนะและถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน สถานศึกษา ชุมชนและสังคมอย่างสร้างสรรค์

○ (๓) สร้างและประยุกต์ใช้ความรู้จากการทำวิจัยและสร้างหรือร่วมสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างหรือร่วมสร้างนวัตกรรม รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้แก่ชุมชนและสังคม

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

○ (๑) รับรู้และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น มีความคิดเชิงบวก มีวุฒิภาวะทางอารมณ์และทางสังคม

○ (๒) ทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำงานเป็นทีม เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้เรียน ผู้ร่วมงาน ผู้ปกครองและคนในชุมชน มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม

○ (๓) มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ต่อตนเอง ต่อผู้เรียน ต่อผู้ร่วมงาน และต่อส่วนรวม สามารถช่วยเหลือและแก้ปัญหาตนเอง กลุ่มและระหว่างกลุ่มได้อย่างสร้างสรรค์

● (๔) มีภาวะผู้นำทางวิชาการและวิชาชีพ มีความเข้มแข็งและกล้าหาญทางจริยธรรม สามารถชี้แนะและถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน สถานศึกษา ชุมชนและสังคมอย่างสร้างสรรค์

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี

● (๑) วิเคราะห์เชิงตัวเลข สำหรับข้อมูลและสารสนเทศ ทั้งที่เป็นตัวเลขเชิงสถิติ หรือคณิตศาสตร์ เพื่อเข้าใจองค์ความรู้ หรือประเด็นปัญหาได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง

○ (๒) สื่อสารกับผู้เรียน บุคคลและกลุ่มต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพด้วยวิธีการหลากหลายทั้งการพูด การเขียน และการนำเสนอด้วยรูปแบบต่างๆ โดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เหมาะสม

○ (๓) ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โปรแกรมสำเร็จรูปที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ การทำงาน การประชุม การจัดการและสืบค้นข้อมูลและสารสนเทศ รับและส่งข้อมูลและสารสนเทศโดยใช้ดุลยพินิจที่ดีในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลและสารสนเทศ อีกทั้งตระหนักถึงการละเมิดลิขสิทธิ์และการลอกเลียนผลงาน

๖. วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้

● (๑) มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ วิธีการที่หลากหลายโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถออกแบบและสร้างหลักสูตรรายวิชาในชั้นเรียน วางแผนและออกแบบเนื้อหาสาระและกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ บริหารจัดการชั้นเรียน ใช้สื่อและเทคโนโลยีสื่อสาร และเทคโนโลยีดิจิทัลและวัดประเมินผลเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

○ (๒) มีความสามารถในการนำความรู้ทางจิตวิทยาไปใช้ในการวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อนำไปออกแบบ จัดเนื้อหาสาระ การบริหารชั้นเรียน และจัดกิจกรรมการต่าง ๆ เพื่อช่วยเหลือ แก้ไขและส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนตามความสนใจและความถนัดของผู้เรียนอย่างหลากหลายตามความแตกต่างระหว่างบุคคล ทั้งผู้เรียนปกติและผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ

● (๓) จัดกิจกรรมและออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการทำงานในสถานการณ์จริง ส่งเสริมการพัฒนาคิด การทำงาน การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น โดยบูรณาการการทำงานกับการเรียนรู้และคุณธรรมจริยธรรม สามารถประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกัน แก้ไขปัญหา และพัฒนา ด้วยความความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัยและรับผิดชอบต่อผู้เรียนโดยยึดผู้เรียนสำคัญที่สุด

○ (๔) มีสร้างบรรยากาศ และจัดสภาพแวดล้อม สื่อการเรียน แหล่งวิทยาการ เทคโนโลยี วัฒนธรรมและภูมิปัญญาทั้งในและนอกสถานศึกษาเพื่อการเรียนรู้ มีความสามารถในการประสานงานและสร้างความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่ออำนวยความสะดวกและร่วมมือกันพัฒนาผู้เรียนให้มีความรอบรู้ มีปัญญารู้คิด และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่องให้เต็มตามศักยภาพ

○ (๕) นำทักษะศตวรรษที่ 21 และเทคโนโลยี มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนและพัฒนาตนเอง เช่น ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) ทักษะการรู้เรื่อง (Literacy Skills) และทักษะชีวิต (Life Skills) ทักษะการทำงานแบบร่วมมือ และดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

แผนการสอนหมวดที่ ๕ :ระบบการจัดการเรียนรู้ HyFlex: Onsite, Online & On demand (Online ใช้ระบบ Zoom และเว็บไซต์ Moodle, On demand ใช้ใบงานและส่งงานใน Google Classroom)

๑ แผนการสอน				
ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สมรรถนะ
๑	แนะนำรายวิชา ความหมายเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ การศึกษา	๔	- แนะนำรายวิชา - แนะนำสื่อบทเรียนออนไลน์ เว็บไซต์ของอาจารย์ ผู้สอน https://eledu.ssruc.ac.th/tubtimthong_ko/ - บรรยาย (สไลด์ประกอบ) และอภิปรายประเด็นที่สนใจ https://shorturl.asia/ORPmu (<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input type="checkbox"/> On Demand)	-
๒	-ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยี ดิจิทัล -ทักษะพลเมืองดิจิทัล - การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี รู้ทันการทุจริต และการป้องกันและ ปราบปรามทุจริต สร้างสังคมที่ไม่ ทนต่อการทุจริต	๔	- บรรยาย (สไลด์ประกอบ) https://shorturl.asia/FeZ00 - ดูคลิปวิดีโอเรื่อง ทักษะพลเมืองดิจิทัล https://www.youtube.com/watch?v=0B1pvOJ_chs - อภิปรายประเด็นที่สนใจร่วมกัน (<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input type="checkbox"/> On Demand)	-
๓	ทฤษฎีการเรียนรู้	๔	- ดูวิดีโอเรื่อง ทฤษฎีการเรียนรู้ (นักศึกษาสามารถดู ย้อนหลังได้) https://eledu.ssruc.ac.th/tubtimthong_ko/mod/resource/view.php?id=464 - นักศึกษาสรุปสาระสำคัญส่งงานใน Google classroom https://classroom.google.com/w/NjxMzc1NDAYODM2/t/all (<input type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input checked="" type="checkbox"/> On Demand)	สมรรถนะ ที่ 5 ใช้ เทคโนโลยี ดิจิทัล
๔	แนวคิด ทฤษฎีการออกแบบสื่อ ทฤษฎีระบบ ทฤษฎีการสื่อสาร	๔	- บรรยาย (สไลด์ประกอบ) https://classroom.google.com/w/NjxMzc1NDAYODM2/t/all - อภิปรายประเด็นที่สนใจร่วมกัน (<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input type="checkbox"/> On Demand)	สมรรถนะ ที่ 6 สื่อสาร อย่างมีกล ยุทธ์

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สมรรถนะ
๕	รูปแบบการเรียนการสอน	๔	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย (สไลด์ประกอบ) https://shorturl.asia/hskYT - อภิปรายประเด็นที่สนใจร่วมกัน - นักศึกษาทำงานกลุ่มตามใบงานที่ได้มอบหมาย นำเสนองานหน้าชั้นเรียนและร่วมกันอภิปราย https://classroom.google.com/w/NjxMzc1NDAYODM2/t/all (<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input checked="" type="checkbox"/> On Demand) 	สมรรถนะ ที่ 4 ทำงานเป็นทีม สมรรถนะ ที่ 6 สื่อสารอย่างมีกลยุทธ์
๖	พัฒนาการสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษา	๘	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย (สไลด์ประกอบ) https://shorturl.asia/l8jzB - อภิปรายประเด็นที่สนใจร่วมกัน (<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input type="checkbox"/> On Demand) 	สมรรถนะ ที่ 9 ศิลปะการใช้สื่อ
๗	กระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาสาระวิชาเพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัล	๔	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย (สไลด์ประกอบ) https://shorturl.asia/cFC7N - อภิปรายประเด็นที่สนใจร่วมกัน - นักศึกษาทำกิจกรรมวิเคราะห์เนื้อหาสาระวิชาเพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัล (<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input type="checkbox"/> On Demand) 	สมรรถนะ ที่ 15 บูรณาการศาสตร์สู่การสอน
๘	สอบกลางภาค			
๙	หลักการออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษา	๔	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ ซึ่งสามารถเรียนรู้ได้ตามวันเวลาและความสะดวกของนักศึกษา https://sites.google.com/ssru.ac.th/tubtimthongonline/home?pli=1 - นักศึกษาทำการออกแบบสื่อบทเรียนประกอบเนื้อหาที่ได้รับวิเคราะห์มาแล้วในลำดับที่ก่อนหน้า https://classroom.google.com/c/NjxMzc1NDAYODM2 (<input type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input checked="" type="checkbox"/> On Demand) 	สมรรถนะ ที่ 1 ปฏิบัติงานครูอย่างมืออาชีพ สมรรถนะ ที่ 5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน	สมรรถนะ
๑๐	-การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษา -การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning	๔	- บรรยายและอภิปรายประเด็นที่สนใจ - นักศึกษาเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ ซึ่งสามารถเรียนรู้ได้ตามวันเวลาและความสะดวกของนักศึกษา โดยในบทเรียนประกอบด้วยสื่อวีดิโอสาธิตการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างเกม (Kahoot) สร้างแบบทดสอบ (google form) สร้างกระดานแสดงความคิดเห็น (Padlet.com) ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning - นักศึกษาทำกิจกรรมใบงานการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา https://sites.google.com/ssru.ac.th/tubtimthononline/home?pli=1 (<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input checked="" type="checkbox"/> On Demand)	สมรรถนะที่ 1 ปฏิบัติงานครูอย่างมืออาชีพ สมรรถนะที่ 5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สมรรถนะที่ 16 นวัตกรรมทางการศึกษา สมรรถนะที่ 15 บูรณาการศาสตร์สู่การสอน สมรรถนะที่ 17 จิตวิญญาณความเป็นครู
๑๑	-การใช้โปรแกรม Google site สร้างบทเรียนออนไลน์ -การนำสื่อดิจิทัลไปใช้อย่างเป็นระบบ	๔	- บรรยายและอภิปรายประเด็นที่สนใจ - นักศึกษาเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ ซึ่งสามารถเรียนรู้ได้ตามวันเวลาและความสะดวกของนักศึกษา โดยในบทเรียนประกอบด้วยเนื้อหาและวีดิโอสาธิตการสร้างบทเรียนออนไลน์ด้วย Google site https://sites.google.com/ssru.ac.th/tubtimthononline/home?pli=1 - นักศึกษาสร้างสื่อบทเรียนเพื่อการศึกษาและนำไปใช้อย่างเป็นระบบ (<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input checked="" type="checkbox"/> On Demand)	สมรรถนะที่ 1 ปฏิบัติงานครูอย่างมืออาชีพ สมรรถนะที่ 5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สมรรถนะที่ 16 นวัตกรรมทางการศึกษา สมรรถนะที่ 15 บูรณาการศาสตร์สู่การสอน สมรรถนะที่ 17 จิตวิญญาณความเป็นครู
๑๒	การประเมินสื่อดิจิทัล	๔	- บรรยาย (สไลด์ประกอบ) - อภิปรายประเด็นที่สนใจร่วมกัน - นักศึกษาทำการประเมินสื่อที่สร้างขึ้นและสรุปผลนำเสนอหน้าชั้นเรียน (<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input type="checkbox"/> On Demand)	สมรรถนะที่ 5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สมรรถนะที่ 11 วัดและประเมิน

๑๓	โมเดลการออกแบบระบบการเรียนการสอน	๔	- บรรยาย (สไลด์ประกอบ) - อภิปรายประเด็นที่สนใจร่วมกัน (<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input type="checkbox"/> On Demand)	สมรรถนะที่ 3 บริหารจัดการชั้นเรียน
๑๔	แนวโน้มของระบบการเรียนการสอนและการผลิตสื่อการสอนในอนาคต	๔	- บรรยาย (สไลด์ประกอบ) - อภิปรายประเด็นที่สนใจร่วมกัน - นักศึกษาทำงานกลุ่ม อภิปรายและสรุปผลนำเสนอเกี่ยวกับแนวโน้มของระบบการเรียนการสอนและการผลิตสื่อการสอนในอนาคต (<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input type="checkbox"/> On Demand)	สมรรถนะที่ 4 ทำงานเป็นทีม
๑๕	การวิเคราะห์ สรุปความคิด การเลือกใช้สื่อการสอนสำหรับผู้เรียนทุกระดับชั้น	๔	- บรรยาย (สไลด์ประกอบ) - อภิปรายประเด็นที่สนใจร่วมกัน - นักศึกษาทำกิจกรรมท้ายบทเรียน (<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input type="checkbox"/> On Demand)	สมรรถนะที่ 5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
๑๖	-การจัดทำโครงการออกแบบและผลิตสื่อการสอนอย่างเป็นระบบ มีความทันสมัยเหมาะสมกับผู้เรียนทุกช่วงวัย	๘	- บรรยายและร่วมกันอภิปรายในห้องเรียนปกติ - นักศึกษาแบ่งกลุ่มจัดทำโครงการผลิตสื่อการสอนแบบสร้างสรรค์และทันสมัย - นักศึกษานำเสนอโครงการนำเสนอไปใช้จัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบและเหมาะสมกับผู้เรียน - อภิปรายประเด็นที่สนใจร่วมกัน (<input checked="" type="checkbox"/> Onsite <input checked="" type="checkbox"/> Online <input type="checkbox"/> On Demand)	สมรรถนะที่ 1 ปฏิบัติงานครูอย่างมืออาชีพ สมรรถนะที่ 5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สมรรถนะที่ 4 ทำงานเป็นทีม สมรรถนะที่ 16 นวัตกรรมทางการศึกษา สมรรถนะที่ 15 บูรณาการศาสตร์สู่การสอน สมรรถนะที่ 17 จิตวิญญาณความเป็นครู
๑๗	สอบปลายภาค			

๑. ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา

๒ แผนการประเมินผลการเรียนรู้			
กิจกรรมที่	วิธีการประเมิน	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
๑	สอบกลางภาค สอบปลายภาค	๘ ๑๗	๒๐% ๒๐%
๒	ทำงานเดี่ยว/ทำงานกลุ่ม ปฏิบัติงานตามสภาพจริง	ตลอดภาค การศึกษา ๑๔-๑๕-๑๖	๕๐%
๓	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในการอภิปราย	ตลอดภาค การศึกษา	๑๐%

การตัดเกรดตามเกณฑ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

อักษร	ผลการศึกษา	ช่วงคะแนน	ค่าระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม	86.00-100	4.00
A-	ดีเยี่ยม	82.00-85.00	3.75
B+	ดีมาก	78.00-81.00	3.50
B	ดี	74.00-77.00	3.00
B-	ค่อนข้างดี	70.00-73.00	2.75
C+	ปานกลางค่อนข้างดี	66.00-69.00	2.50
C	ปานกลาง	62.00-65.00	2.00
C-	ปานกลางค่อนข้างอ่อน	58.00-61.00	1.75
D+	ค่อนข้างอ่อน	54.00-57.00	1.50
D	อ่อน	50.00-53.00	1.00
D-	อ่อนมาก	46.00-49.00	0.75
F	ตก	0.00-45.00	0.00

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑ เอกสารและตำราหลัก
ใจทิพย์ ณ สงขลา. (๒๕๖๐). การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล (Digital Learning Design). กรุงเทพฯ: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ณัฐกร สงคราม. (๒๕๕๓). การออกแบบและพัฒนาโมดูลการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ใจทิพย์ ณ สงขลา. (๒๕๔๗). การออกแบบการเรียนการสอนบนเว็บในระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์. กรุงเทพฯ: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
๒ เอกสารและข้อมูลสำคัญ
เอกสารประกอบการสอน บทความวิจัย บทความวิชาการ วารสารวิชาการ ที่สนใจ
๓ เอกสารและข้อมูลแนะนำ
รายงานการวิจัย ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

หมวดที่ ๓/ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑	กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา
	<ul style="list-style-type: none"> ➢ แบบประเมินผู้สอนโดยนักศึกษาประเมินผ่านทางอินเตอร์เน็ตภายใต้การดูแลของศูนย์บริการการศึกษาของมหาวิทยาลัย ➢ สอบถามและสังเกตการปฏิสัมพันธ์ของนักศึกษาระหว่างการเรียนการสอน
๒	การประเมินการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> ➢ ผลการสอบ/การเรียนรู้ ➢ ผลการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน
๓	การปรับปรุงการสอน
	<ul style="list-style-type: none"> ➢ ทบทวนและปรับปรุงวิธีการสอน พิจารณาจากผลการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
๔	การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา
	<p>กระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา มีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ ทวนสอบจากคะแนนสอบปลายภาคเรียนเทียบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ➢ ทวนผลการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษาเทียบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้
๕	การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา
	<p>จากผลการประเมินและการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา จัดให้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปรับปรุงรายวิชาทุก ๔ ปี หรือตามข้อเสนอแนะ

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Program Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	๑. คุณธรรม จริยธรรม				๒. ความรู้					๓. ทักษะทาง ปัญญา			๔. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				๕. ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลขการ สื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			๖. วิธีวิทยาการจัดการ เรียนรู้				
	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๕	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๔	๕
DTI๒๓๐๒ การออกแบบและ พัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ การศึกษา	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>