



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา DTI๒๓๐๒ รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา
สาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

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 หลักสูตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๖)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา วิชาเอก/วิชาบังคับ

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี

๕. สถานที่ติดต่อ

คณะครุศาสตร์ / E – Mail wat.pl@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๒ / ๒๕๖๔ ชั้นปีที่ ๒ (กลุ่มเรียน ๐๐๑ และ ๐๐๒)
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ ๖๐ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี)

–

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites)(ถ้ามี)

–

๙. สถานที่เรียน

คณะครุศาสตร์

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง

วันที่ ๔ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๙

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

หลังจากศึกษาวิชานี้แล้ว ผู้เรียนสามารถ

๑. อธิบายหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา ได้แก่ ทฤษฎีการออกแบบสื่อ ทฤษฎีระบบ ทฤษฎีการสื่อสาร ทฤษฎีการเรียนรู้ และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้อง

๒. วิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษา โดยประยุกต์ใช้กระบวนการพัฒนาสื่อและระบบการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการประเมินผล

๓. เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับผู้เรียนทุกระดับชั้นและทุกช่วงวัย โดยคำนึงถึงลักษณะผู้เรียน บริบท และวัตถุประสงค์การเรียนรู้

๔. สร้างนวัตกรรมสื่อและระบบการเรียนการสอนดิจิทัล ที่สอดคล้องกับแนวโน้มเทคโนโลยีทางการศึกษาในอนาคต และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

-

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

ทฤษฎีการออกแบบสื่อ ทฤษฎีระบบ ทฤษฎีการสื่อสาร ทฤษฎีการเรียนรู้ รูปแบบการเรียนการสอน หลักการออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษา กระบวนการวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้และการประเมินสื่ออย่างเป็นระบบ การออกแบบระบบการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยี ดิจิทัล แนวโน้มของระบบการเรียนการสอนและการผลิตสื่อการสอนในอนาคต ผังวิเคราะห์ สรุป ความคิด เลือกใช้สื่อการสอน ออกแบบและผลิตสื่อการสอนอย่างเป็นระบบ สำหรับผู้เรียนทุกระดับชั้น ทุกช่วงวัยได้อย่างเหมาะสม

Principles of media design, systems theories, communication theories, learning theories, teaching models, principles of produce digital media for education, analysis processes, designs, developments, using media and systems atic media evaluation, designing in related instructional systems, instructional systems trends and media trends in the future, analyze and synthesize in using

media appropriately and produce modern teaching media for various learner levels and support multiple intelligence of learners.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
30	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา	30	45

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ชั้น ๒ อาคาร ๑๑
- ๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน หมายเลข ๐๒๑๖๐๑๐๕๖
- ๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) wat.pl@ssru.ac.th
- ๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ Facebook, Twitter และ Line
- ๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Web board) https://ssrudlp.ssru.ac.th/teacher/Wat_Ploy

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑. คุณธรรม จริยธรรม

- ๑) รัก ศรัทธาและภูมิใจในวิชาชีพครู มีจิตวิญญาณและอุดมการณ์ความเป็นครู และปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู
- ๒) มีจิตอาสา จิตสาธารณะ อดทนอดกลั้น มีความเสียสละ รับผิดชอบและซื่อสัตย์ต่องานที่ได้รับมอบหมายทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ และสามารถพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ประพฤติตน เป็นแบบอย่างที่ดีแก่ศิษย์ ครอบครัว สังคมและประเทศชาติ และเสริมสร้างการพัฒนาที่ยั่งยืน
- ๓) มีค่านิยมและคุณลักษณะเป็นประชาธิปไตย คือ การเคารพสิทธิ และให้เกียรติคนอื่น มีความสามัคคีและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ใช้เหตุผลและปัญญาในการดำเนินชีวิตและการตัดสินใจ
- ๔) มีความกล้าหาญและแสดงออกทางคุณธรรมจริยธรรม สามารถวินิจฉัย จัดการและคิดแก้ปัญหาทางคุณธรรมจริยธรรมด้วยความถูกต้องเหมาะสมกับสังคม การทำงานและสภาพแวดล้อม โดยอาศัยหลักการ เหตุผลและใช้ดุลยพินิจทางค่านิยม บรรทัดฐานทางสังคม ความรู้สึกของผู้อื่นและประโยชน์ของสังคมส่วนรวม มีจิตสำนึกในการธำรงความโปร่งใสของสังคมและประเทศชาติต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันและความไม่ถูกต้อง ไม่ใช่ข้อมูลบิดเบือน หรือการลอกเลียนผลงาน

๒. ความรู้

- ๑) มีความรอบรู้ในหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหาสาระด้านวิชาชีพของครู อาทิ ค่านิยมของครู คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณ จิตวิญญาณครู ปรัชญาความเป็นครู จิตวิทยาสำหรับครู จิตวิทยาพัฒนาการ จิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อจัดการเรียนรู้และช่วยเหลือ แก้ไขปัญหา ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน หลักสูตรและวิทยาการการจัดการเรียนรู้

นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารการศึกษาและการเรียนรู้ การวัดประเมินการศึกษาและการเรียนรู้ การวิจัยและการพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียน และภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับครู ทักษะการนิเทศและการสอนงาน ทักษะเทคโนโลยีและดิจิทัล ทักษะการทำงานวิจัยและวัดประเมิน ทักษะการร่วมมือสร้างสรรค์ และทักษะศตวรรษที่ ๒๑ มีความรู้ความเข้าใจในการบูรณาการความรู้กับการปฏิบัติจริงและการบูรณาการข้ามศาสตร์ อาทิ การบูรณาการการสอน (TPACK) การสอนแบบ STEM ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) และมีความรู้ในการประยุกต์ใช้

●๒) มีความรอบรู้ในหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหาวิชาที่สอน สามารถวิเคราะห์ความรู้ และเนื้อหาวิชาที่สอนอย่างลึกซึ้ง สามารถติดตามความก้าวหน้าด้านวิทยาการและนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผู้เรียน โดยมีผลลัพธ์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระด้านมาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านความรู้ของแต่ละสาขาวิชาตามเอกสารแนบท้าย

○๓) มีความรู้ เข้าใจชีวิต เข้าใจชุมชน เข้าใจโลกและการอยู่ร่วมกันบนพื้นฐานความแตกต่างทางวัฒนธรรม สามารถเผชิญและเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และสามารถนาแนวคิดปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและพัฒนาตน พัฒนางานและพัฒนาผู้เรียน

○๔) มีความรู้และความสามารถในการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามมาตรฐาน

○๕) ตระหนักรู้เห็นคุณค่าและความสำคัญของศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนและนามาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตน พัฒนาผู้เรียน พัฒนางานและพัฒนาชุมชน

๓. ทักษะทางปัญญา

○๑) คิด ค้นหา วิเคราะห์ข้อเท็จจริง และประเมินข้อมูล สื่อ สารสนเทศจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างรู้เท่าทัน เป็นพลเมืองต้นรู้ มีสานักสากล สามารถเผชิญและเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัล เทคโนโลยีข้ามแพลตฟอร์ม (Platform) และโลกอนาคต นาไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานและวินิจฉัยแก้ปัญหาและพัฒนางานได้อย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความรู้ หลักการทางทฤษฎี ประสบการณ์

●๒) สามารถใช้ความรู้ทางภาคทฤษฎีและประสบการณ์ภาคปฏิบัติ มาวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ที่มีความซับซ้อน เพื่อนำไปสู่การเสนอทางออก และการแก้ไขปัญหา และสามารถคิดแก้ปัญหาในการจัดการเรียนรู้วิชาเทคโนโลยีการศึกษาและคอมพิวเตอร์ที่มีความสลับซับซ้อน นำเสนอทางออก และนาไปสู่การแก้ไขปัญหาในการเรียนวิชาเทคโนโลยีการศึกษาและคอมพิวเตอร์ได้อย่างสร้างสรรค์

○๓) สร้างและประยุกต์ใช้ความรู้จากการทววิจัยและสร้างหรือร่วมสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างหรือร่วมสร้างนวัตกรรม รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้แก่ชุมชนและสังคม

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

○๑) รับรู้และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น มีความคิดเชิงบวก มีวุฒิภาวะทางอารมณ์และทางสังคม

○๒) ทำงานร่วมกับผู้อื่น ทางานเป็นทีม เป็นผู้นาและผู้ตามที่ดี มีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้เรียน ผู้ร่วมงาน ผู้ปกครองและคนในชุมชน มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม

○๓) มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ต่อตนเอง ต่อผู้เรียน ต่อผู้ร่วมงาน และต่อส่วนรวม สามารถช่วยเหลือและแก้ปัญหาตนเอง กลุ่มและระหว่างกลุ่มได้อย่างสร้างสรรค์

●๔) มีภาวะผู้นำทางวิชาการและวิชาชีพ มีความเข้มแข็งและกล้าหาญทางจริยธรรม สามารถชี้แนะและถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน สถานศึกษา ชุมชนและสังคมอย่างสร้างสรรค์

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●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 และเทคโนโลยีดิจิทัลและวัดประเมินผลเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์

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

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

○๔) สร้างบรรยากาศ และจัดสภาพแวดล้อม สื่อการเรียน แหล่งวิทยาการ เทคโนโลยี วัฒนธรรมและภูมิปัญญาทั้งในและนอกสถานศึกษาเพื่อการเรียนรู้ มีความสามารถในการประสานงานและสร้างความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่ออำนวยความสะดวกและร่วมมือกันพัฒนาผู้เรียนให้มีความรอบรู้ มีปัญญารู้คิดและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่องให้เต็มตามศักยภาพ

○๕) นำทักษะศตวรรษที่ ๒๑ และเทคโนโลยี มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนและพัฒนาตนเอง เช่น ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการรู้เรื่อง และทักษะชีวิต ทักษะการทำงานแบบร่วมมือ และดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอนหมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	แนวการ จัดการสอน วิศกรสังคม	ผู้สอน
๑	แนะนำรายวิชา แนวคิดการ ออกแบบและพัฒนา เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ การศึกษา	๔	- บรรยาย - อภิปรายประเด็นและวิเคราะห์ ตัวอย่างสื่อการศึกษาในปัจจุบัน - แบ่งกลุ่มโครงการประจำภาคเรียน	นักคิด	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๒	ทฤษฎีการออกแบบสื่อ และ ทฤษฎีระบบ	๔	- บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ - Workshop การออกแบบสื่อ	นักคิด	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๓ online	ทฤษฎีการสื่อสารและทฤษฎี การเรียนรู้	๔	- บรรยาย - อภิปรายประเด็นการสื่อสารและ ทฤษฎีการเรียนรู้	นักสื่อสาร	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๔ online	รูปแบบการเรียนการสอน และเทคโนโลยีดิจิทัล	๔	- บรรยาย - อภิปรายประเด็นและเปรียบเทียบ รูปแบบการเรียนรู้	นักคิด	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๕	การวิเคราะห์ปัญหาและความ ต้องการของผู้เรียน	๔	- บรรยาย - Workshop การวิเคราะห์ปัญหา และความต้องการของผู้เรียน จาก กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือฟ้า ประทาน	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๖	การศึกษาพัฒนาการและ ปัญหาเพื่อการออกแบบและ พัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ การศึกษา	๔	- บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ - นำเสนอผลการศึกษาและ วิเคราะห์	นาฬิกาชีวิต และ Timeline พัฒนาการ	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๗ online	การศึกษาพัฒนาการและ ปัญหาเพื่อการออกแบบและ พัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ การศึกษา (ต่อ)	๔	- บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ - นำเสนอผลการศึกษาและ วิเคราะห์	นาฬิกาชีวิต และ Timeline พัฒนาการ	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๘	สอบกลางภาค				
๙	กระบวนการออกแบบสื่อการ เรียนรู้ (ADDIE Model)	๔	- บรรยาย - Workshop วิเคราะห์ผู้เรียนและ ออกแบบสื่อ	Timeline กระบวนการ	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	แนวการ จัดการสอน วิศกรสังคม	ผู้สอน
๑๐ online	การออกแบบ Storyboard และ UX/UI เพื่อการศึกษา	๔	- บรรยาย - Workshop การออกแบบ Storyboard	นักสร้าง นวัตกรรม	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๑๑ online	การผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษา	๔	- ปฏิบัติ	นักสร้าง นวัตกรรม	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๑๒	การพัฒนาสื่อด้วย AI และเทคโนโลยีสมัยใหม่	๔	- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติ	นักสร้าง นวัตกรรม	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๑๓	การทดสอบและหาคุณภาพของสื่อ และการนำไปใช้และการจัดการเรียนรู้	๔	- บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ - ปฏิบัติ	นักสื่อสาร	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๑๔	การนำเสนอสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการประเมินผล	๔	- บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ - ปฏิบัติ	นักสื่อสาร	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๑๕ online	นำเสนอผลงานนวัตกรรมสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษา	๔	นำเสนอพร้อมอภิปราย	นักสื่อสาร	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๑๖ online	นำเสนอผลงานนวัตกรรมสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษา (ต่อ)	๔	นำเสนอพร้อมอภิปราย	นักสื่อสาร	ผศ.ดร.วัฒน์ พลอยศรี
๑๗	สอบปลายภาค				

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ตัวชี้วัด	วิธีการประเมิน	ลำดับที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
2.1 2.2 3.2	สอบกลางภาค	8	20%
2.1 2.2 3.2	สอบปลายภาค	17	30%
2.1 2.2 3.2 4.4 5.1 6.1 6.3	งานส่วนบุคคล	ตลอดภาค การศึกษา	20%
2.1 2.2 3.2 4.4 5.1 6.1 6.3	งานกลุ่มที่เกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ตลอดภาค การศึกษา	20%
1.3	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในการอภิปราย	ตลอดภาค การศึกษา	10%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑ เอกสารและตำราหลัก
วิวัฒน์ พลอยศรี. (๒๕๖๙). การออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
๒ เอกสารและข้อมูลสำคัญ
นวลพรรณ ไชยมา. (๒๕๖๙). เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: กรุงเทพฯ
สุรศักดิ์ ปาเฮ. (๒๕๖๔). หลักการและทฤษฎี การออกแบบการสอน. เมืองแพร์การพิมพ์: แพร์
๓ เอกสารและข้อมูลแนะนำ
ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (๒๕๕๖). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อการเรียนการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย. ๕(๑), ๗-๒๐. https://soo5.tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/view/๒๘๔๑๙
People Value. (ม.ป.ป.). ADDIE Model คืออะไร? People Value. https://www.peoplevalue.co.th/content/๙๑๑๙/addie-model-คืออะไร

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1 กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา
➢ แบบประเมินผู้สอนโดยนักศึกษาประเมินผ่านทางอินเทอร์เน็ตภายใต้การดูแลของศูนย์บริการการศึกษาของมหาวิทยาลัย ➢ สอบถามและสังเกตการปฏิสัมพันธ์ของนักศึกษาระหว่างการเรียนการสอน
2 การประเมินการสอน
➢ ผลการสอบ/การเรียนรู้ ➢ ผลการสร้างสรรคผลงานของผู้เรียน
3 การปรับปรุงการสอน
➢ ทบทวนและปรับปรุงวิธีการสอน พิจารณาจากผลการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
4 การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา
กระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา มีดังนี้ ➢ ทวนสอบจากคะแนนสอบปลายภาคเรียนเทียบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ➢ ทวนผลการสร้างสรรคผลงานของนักศึกษาเทียบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้
5 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา
จากผลการประเมินและการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา จัดให้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น คือ - ปรับปรุงรายวิชาทุก 4 ปี หรือตามข้อเสนอแนะ

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Program Specification) มคอ. ๒

คุณลักษณะบัณฑิต	1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญญา			4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบ				5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสารและ การใช้ เทคโนโลยี			6. วิธีวิทยาการจัด การเรียนรู้				
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	5
รายวิชา (หมวดวิชาเฉพาะด้าน)																								
DTI1403 การออกแบบและพัฒนาสื่อ โสตทัศนวัสดุการศึกษา	○	○	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○
DTI1404 การสร้างสื่อการเรียนการสอน	○	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	●	○	●	○	○	○	○
DTI1405 วิทย์และโทรทัศนดิจิทัลเพื่อการศึกษา	○	○	●	○	●	●	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	●	○	●	●	○	○
DTI2301 การเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์ เพื่อการศึกษา	●	○	●	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	●	●	○	○
DTI2302 การออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยี ดิจิทัลเพื่อการศึกษา	○	○	●	○	●	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	○	●	○	●	○	○
DTI2303 การจัดทำฐานข้อมูลทางการศึกษา	○	○	●	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○
DTI2304 การออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา	○	●	○	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	●	○	○