



รายละเอียดของรายวิชา(Course Specification)

รหัสวิชา DTI2401 รายวิชา.ระบบเครือข่ายและการจัดการระบบคลาวด์เพื่อการศึกษา
สาขาวิชา.เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ภาคการศึกษา1..ปีการศึกษา.2568

หมวดที่๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา DTI2401
ชื่อรายวิชาภาษาไทย ระบบเครือข่ายและการจัดการระบบคลาวด์เพื่อการศึกษา
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Network Systems and Cloud Computing Systems

๒. จำนวนหน่วยกิต 3(2-2-5)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร หลักสูตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562)
๓.๒ ประเภทของรายวิชา วิชาเฉพาะด้านการศึกษา

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อ.ดร.ชัยวัฒน์ จิวพานิชย์
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน อ.ดร.ชัยวัฒน์ จิวพานิชย์ ผศ.ดร.ศิลาปัทม์ พูลคล้าย อ.พรชฎา ธีระภากร

๕. สถานที่ติดต่อ คณะครุศาสตร์./ E – Mail chawat.je@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ...1../ 2568 ชั้นปีที่ 1
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ประมาณ..60.คน

รายวิชา สาขาวิชา คณะ/วิทยาลัย.....

๓. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี)

๔. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites)(ถ้ามี)

๕. สถานที่เรียน คณะครุศาสตร์

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ ๒๑ กันยายน พ.ศ.๒๕๖๕

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

หลังจากศึกษารายวิชานี้แล้ว ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายแนวคิด ทฤษฎี องค์ประกอบของระบบเครือข่ายและการจัดการระบบคลาวด์ เพื่อการศึกษา
2. นำแนวคิด ทฤษฎี องค์ประกอบของระบบเครือข่ายและการจัดการระบบคลาวด์ เพื่อการศึกษาประยุกต์ใช้งานได้
3. การออกแบบ การพัฒนา และการใช้ระบบเพื่อสนับสนุนการศึกษา ระบบข้อมูลโรงเรียน ผู้ปกครอง ครู นักเรียน และการจัดการชั้นเรียน ฝึกปฏิบัติจัดทำระบบเครือข่ายและระบบคลาวด์ ในสถานศึกษา
4. สามารถนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้เกิดสารสนเทศที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาระบบใหม่ หรือช่วยในการตัดสินใจ

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

.....

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

แนวคิด ทฤษฎี องค์ประกอบของระบบเครือข่ายและการจัดการระบบคลาวด์ เพื่อการศึกษา การออกแบบ การพัฒนา และการใช้ระบบเพื่อสนับสนุนการศึกษา ระบบข้อมูลโรงเรียน ผู้ปกครอง ครู นักเรียน และการจัดการชั้นเรียน ฝึกปฏิบัติจัดทำระบบเครือข่ายและระบบคลาวด์ ในสถานศึกษา สามารถนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้เกิดสารสนเทศที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาระบบใหม่ หรือ ช่วยในการตัดสินใจ

The concepts, theories, elements of network systems and cloud management for education, design, development and use of systems to support education, school information systems, parents, teachers, students and class management systems, practice in creating network and cloud systems in school. using data obtained to analyze and synthesize to create information that be create new systems or decision-making supported.

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งาน ภาคสนาม/การฝึกงาน(ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
30	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา	30	75

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

(ผู้รับผิดชอบรายวิชาโปรดระบุข้อมูล ตัวอย่างเช่น ๑ ชั่วโมง / สัปดาห์)

๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ชั้น อาคาร คณะ/วิทยาลัย.....

๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข0874935274.....

๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail)

๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line).....

๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard).....

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1.ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

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

2.ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) 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 21 มีความรู้ ความเข้าใจในการบูรณาการความรู้กับการปฏิบัติจริงและการบูรณาการข้ามศาสตร์ อาทิ การบูรณาการการสอน (TPACK) การสอนแบบ STEM ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) และมีความรู้ในการประยุกต์ใช้
- 2) มีความรอบรู้ในหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหาวิชาที่สอน สามารถวิเคราะห์ความรู้ และเนื้อหาวิชาที่สอนอย่างลึกซึ้ง สามารถติดตามความก้าวหน้าด้านวิทยาการและนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผู้เรียน โดยมีผลลัพธ์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระด้านมาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านความรู้ของแต่ละสาขาวิชาตามเอกสารแนบท้าย

○3) มีความรู้ เข้าใจชีวิต เข้าใจชุมชน เข้าใจโลกและการอยู่ร่วมกันบนพื้นฐานความแตกต่างทางวัฒนธรรม สามารถเผชิญและเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และสามารถนำแนวคิดปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและพัฒนาตน พัฒนางานและพัฒนาผู้เรียน

○4) มีความรู้และความสามารถในการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามมาตรฐาน

○5) ตระหนักรู้เห็นคุณค่าและความสำคัญของศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนและนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตน พัฒนาผู้เรียน พัฒนางานและพัฒนาชุมชน

3.ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

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

●2) เป็นผู้นำทางปัญญา สามารถคิดริเริ่มและพัฒนางานอย่างสร้างสรรค์ มีภาวะผู้นำทางวิชาการและวิชาชีพ มีความเข้มแข็งและกล้าหาญทางจริยธรรม สามารถชี้แนะและถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน สถานศึกษา ชุมชนและสังคมอย่างสร้างสรรค์

○3) สร้างและประยุกต์ใช้ความรู้จากการทำวิจัยและสร้างหรือร่วมสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างหรือร่วมสร้างนวัตกรรม รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้แก่ชุมชนและสังคม

4.ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

○1) รับรู้และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น มีความคิดเชิงบวก มีวุฒิภาวะทางอารมณ์และทางสังคม

●2) ทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำงานเป็นทีม เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้เรียน ผู้ร่วมงาน ผู้ปกครองและคนในชุมชน มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม

○3) มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ต่อตนเอง ต่อผู้เรียน ต่อผู้ร่วมงาน และต่อส่วนรวม สามารถช่วยเหลือและแก้ปัญหาตนเอง กลุ่มและระหว่างกลุ่มได้อย่างสร้างสรรค์

○4) มีภาวะผู้นำทางวิชาการและวิชาชีพ มีความเข้มแข็งและกล้าหาญทางจริยธรรม สามารถชี้แนะและถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน สถานศึกษา ชุมชนและสังคมอย่างสร้างสรรค์

5.ผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี

○1) วิเคราะห์เชิงตัวเลข สำหรับข้อมูลและสารสนเทศ ทั้งที่เป็นตัวเลขเชิงสถิติ หรือคณิตศาสตร์ เพื่อเข้าใจองค์ความรู้ หรือประเด็นปัญหาได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง

●2) สื่อสารกับผู้เรียน บุคคลและกลุ่มต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพด้วยวิธีการหลากหลายทั้งการพูด การเขียน และการนำเสนอด้วยรูปแบบต่างๆ โดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เหมาะสม

○3) ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โปรแกรมสำเร็จรูปที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ การทำงาน การประชุม การจัดการและสืบค้นข้อมูลและสารสนเทศ รับและส่งข้อมูลและสารสนเทศโดยใช้ดุลยพินิจที่ดีในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลและสารสนเทศ อีกทั้งตระหนักถึงการละเมิดลิขสิทธิ์และการลอกเลียนผลงาน

6.ผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านวิถีวิทยาการจัดการเรียนรู้

○1) มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ วิธีการที่หลากหลายโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถออกแบบและสร้างหลักสูตรรายวิชาในชั้นเรียน วางแผนและออกแบบเนื้อหาสาระและกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ บริหารจัดการชั้นเรียน ใช้สื่อและเทคโนโลยีสื่อสาร และเทคโนโลยีดิจิทัลและวัดประเมินผลเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์

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

●3) จัดกิจกรรมและออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการทำงานในสถานการณ์จริง ส่งเสริมการพัฒนาการคิด การทำงาน การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น โดยบูรณาการการทำงานกับการเรียนรู้และคุณธรรมจริยธรรม สามารถประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกัน แก้ไขปัญหา และพัฒนา ด้วยความความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัยและรับผิดชอบต่อผู้เรียนโดยยึดผู้เรียนสำคัญที่สุด

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

○5) นำทักษะศตวรรษที่ 21 และเทคโนโลยี มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนและพัฒนาตนเอง เช่น ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการรู้เรื่อง และทักษะชีวิต ทักษะการทำงานแบบร่วมมือ และดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

แผนการสอนหมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1 แผนการสอน				
สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
1 Onsite	- แนะนำรายละเอียดวิชา	4	- บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ	
2 Onsite	- แนวคิด ทฤษฎี	4	- บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ	
3 Hyflex	- องค์ประกอบของระบบ เครือข่ายและการจัดการ ระบบคลาวด์ เพื่อการศึกษา	4	- บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ	
4 Hyflex	- องค์ประกอบของระบบ เครือข่ายและการจัดการ ระบบคลาวด์ เพื่อการศึกษา	4	- บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ - ปฏิบัติ	

5 Onsite	- การออกแบบ การพัฒนา และ การใช้ ระบบ เพื่อ สนับสนุนการศึกษา	4	4.สื่อสารอย่างมีกลยุทธ์ - บรรยาย+ปฏิบัติ - อภิปรายประเด็นที่สนใจ - ปฏิบัติ	
6 Onsite	- การออกแบบ การพัฒนา และการใช้ระบบเพื่อ สนับสนุนการศึกษา	4	3บริหารจัดการชั้นเรียน - บรรยาย+ปฏิบัติ - อภิปรายประเด็นที่สนใจ เก็บคะแนนงานเดี่ยว	
7 Hyflex	การออกแบบ การพัฒนา และการใช้ระบบเพื่อ สนับสนุนการศึกษา	4	3บริหารจัดการชั้นเรียน 10.อำนวยการเรียนรู้ - บรรยาย+ปฏิบัติ - อภิปรายประเด็นที่สนใจ	
8 Online	สอบกลางภาค			
9 Onsite	- ระบบข้อมูลโรงเรียน ผู้ปกครอง ครู นักเรียน และ การจัดการชั้นเรียน	4	3บริหารจัดการชั้นเรียน 10.อำนวยการเรียนรู้ - บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ - ปฏิบัติ	
10 Hyflex	- ระบบข้อมูลโรงเรียน ผู้ปกครอง ครู นักเรียน และ การจัดการชั้นเรียน	4	3บริหารจัดการชั้นเรียน 10.อำนวยการเรียนรู้ - บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ - ปฏิบัติ	

11 Onsite	ระบบข้อมูลโรงเรียน ผู้ปกครอง ครู นักเรียน และ การจัดการชั้นเรียน	4	16.นวัตกรรมทางการศึกษา - บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ - ปฏิบัติ	
12 Hyflex	ฝึ กปฏิบัติจัดทำระบบเครือข่าย และ ระบบ คลาวด์ ใน สถานศึกษา สามารถนำข้อมูล ที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้เกิดสารสนเทศที่ สามารถนำไปใช้ในการพัฒนา ระบบใหม่ หรือช่วยใน การตัดสินใจ	4	3บริหารจัดการชั้นเรียน 9.ศิลปะการใช้สื่อ 10.อำนวยการเรียนรู้ - บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ - ปฏิบัติ	
13 Onsite	ฝึ กปฏิบัติจัดทำระบบเครือข่าย และ ระบบ คลาวด์ ใน สถานศึกษา สามารถนำข้อมูล ที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้เกิดสารสนเทศที่ สามารถนำไปใช้ในการพัฒนา ระบบใหม่ หรือช่วยใน การตัดสินใจ	4	3บริหารจัดการชั้นเรียน 9.ศิลปะการใช้สื่อ 10.อำนวยการเรียนรู้ 16.นวัตกรรมทางการศึกษา - บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ - ปฏิบัติ	
14 Onsite	ฝึ กปฏิบัติจัดทำระบบเครือข่าย	4	3บริหารจัดการชั้นเรียน 9.ศิลปะการใช้สื่อ	

	และระบบคลาวด์ ในสถานศึกษา สามารถนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้เกิดสารสนเทศที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาระบบใหม่ หรือช่วยในการตัดสินใจ		10.อำนวยการเรียนรู้ 16.นวัตกรรมทางการศึกษา - บรรยาย - อภิปรายประเด็นที่สนใจ - ปฏิบัติ	
15 online	นำเสนอ	4	เก็บคะแนน	
16 online	นำเสนอ	4	เก็บคะแนน	
17 online	สอบปลายภาค			
	หมายเหตุ ลักษณะการเรียนจะเป็น Onsite เป็นหลัก ถ้าหากเกิดการระบาดหรือภาวะฉุกเฉิน จะปรับเปลี่ยนเป็น Online เป็นหลัก และประกอบด้วย Ondemand เพื่อความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ ให้นักศึกษาติดตามประกาศแจ้งจาก อาจารย์ เป็นรายสัปดาห์			

๑. ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของรายวิชา)

2 แผนการประเมินผลการเรียนรู้			
ตัวชี้วัด	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
2.1 2.2 3.1	สอบกลางภาค	8	30%
5.3 6.2 6.3	คะแนนปลายภาค (กระบวนการทำงานกลุ่มและชิ้นงานและการนำไปใช้)	17	30%
4.3	ทำงานเดี่ยว(10)	ตลอดภาค	30%

1.3	นำเสนอและมีส่วนร่วม(15+5)	การศึกษา 6/15-16	
1.3	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในการอภิปราย	ตลอดภาค การศึกษา	10%

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1 เอกสารและตำราหลัก
ชัยวัฒน์ จิวพานิชย์.(2562).วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับครูเทคโนโลยีดิจิทัล.เอกสารประกอบการสอน. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
2 เอกสารและข้อมูลสำคัญ
เอกสารประกอบการสอน บทควมวิจัย บทควมวิชาการ วารสารวิชาการ ที่สนใจ
3 เอกสารและข้อมูลแนะนำ
รายงานการวิจัย ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1 กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา
<ul style="list-style-type: none"> ➤ แบบประเมินผู้สอนโดยนักศึกษาประเมินผ่านทางอินเทอร์เน็ตภายใต้การดูแลของศูนย์บริการการศึกษาของมหาวิทยาลัย ➤ สอบถามและสังเกตการปฏิสัมพันธ์ของนักศึกษาระหว่างการเรียนการสอน
2 การประเมินการสอน
<ul style="list-style-type: none"> ➤ ผลการสอบ/การเรียนรู้ ➤ ผลการสร้างสรรคผลงานของผู้เรียน
3 การปรับปรุงการสอน
<ul style="list-style-type: none"> ➤ ทบทวนและปรับปรุงวิธีการสอน พิจารณาจากผลการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
4 การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

<p>กระบวนการที่ใช้ในการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของรายวิชา มีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ทวนสอบจากคะแนนสอบปลายภาคเรียนเทียบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ➤ ทวนผลการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษาเทียบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้
<p>5 การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา</p>
<p>จากผลการประเมินและการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา จัดให้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. วิถีวิทยาการจัด 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)																								
เพื่อการศึกษา																								
DTI2302 การออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยี ดิจิทัลเพื่อการศึกษา	○	○	●	○	●	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	○	●	○	●	○	○
DTI2303 การจัดทำฐานข้อมูลทางการศึกษา	○	○	●	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○
DTI2304 การออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา	○	●	○	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	●	○	○
DTI2401 ระบบเครือข่ายและการจัดการระบบ คลาวด์เพื่อการศึกษา	○	○	●	○	●	●	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○