



มหาวิทยาลัยรังสิต

รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ สถาบัน Gen.ed. ภาควิชา -

หลักสูตร -

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

RSU 149	วัฒนธรรมวิจัษ์	3 (3-0-6)
	(Cultural Appreciation)	
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	2/2567	
กลุ่ม	08	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☒ วิชาศึกษาทั่วไป ☐ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ.อรวินท์ ลิขิตวิเศษกุล	☒ อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	อ.อรวินท์ ลิขิตวิเศษกุล	☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน		☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	5 มกราคม 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 1) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างทางสังคม องค์ประกอบทางวัฒนธรรม ศิลปกรรม และเศรษฐกิจ

- 2) มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความเชื่อ ความศรัทธาและโครงสร้างทางสังคมทั้งในระดับภูมิภาคและสากล
- 3) มีจริยธรรม คุณธรรม ความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจความหลากหลายของสังคมเชิงพหุวัฒนธรรมที่ซับซ้อน ทันโลกและสามารถนำเสนอแนวทาง การแก้ปัญหาเรื่องสังคม และการปรับโครงสร้างทางวัฒนธรรม และวิถีคิดในเชิงขับเคลื่อนสังคม และการพัฒนาไปสู่ความยั่งยืน
- 4) มีความรู้ ความเข้าใจ ในอารยธรรมตะวันตก ตะวันออก เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และตระหนักถึงคุณค่ามรดกวัฒนธรรมในสุวรรณภูมิ

2. คำอธิบายรายวิชา

สามารถเข้าใจบริบทเชิงสังคมพื้นฐานทางความคิดและหลักการที่ทำให้เกิดงานศิลปะในระดับประเทศ ระดับภูมิภาค และระดับสากล วิเคราะห์องค์ประกอบ และค่านิยม ทางวัฒนธรรม แรงจูงใจทางศิลปะ การสื่อสาร บรรทัดฐานเรื่องความเชื่อ ความศรัทธา ตั้งแต่อดีตจนถึงปรากฏการณ์ร่วมสมัย เข้าใจโครงสร้าง การเหนี่ยวนำของพลังอำนาจอ่อนจากวัฒนธรรม และศิลปะ ผู้การนำมาซึ่งพลวัติทางเศรษฐกิจสร้างจิตสำนึกที่ดีในการอยู่ร่วมกัน ตระหนักถึงความหลากหลายในแบบพหุสังคม

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

- ☒ e-mail : orawin.l@rsu.ac.th
- ☐ Facebook :.....
- ☒ Line :...RSU14908.....
- ☐ อื่น ระบุ.....

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) :

(สำหรับหลักสูตรที่ใช้ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร พ.ศ. 2565 เท่านั้น)

- 1) ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปกรรมตะวันตก ตะวันออก รวมถึงพหุวัฒนธรรมที่หลายหลายในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- 2) ทักษะความเป็นผู้นำ ความคิดเชิงวิเคราะห์ (Critical Thinking) เปรียบเทียบและเชื่อมโยงได้
- 3) ทักษะการทำงานเป็นทีม พัฒนาการเรียนรู้ทางสังคม จริยธรรม (Social Cognitive Learning)
- 4) ความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีในปัจจุบัน (Digital Literacy)

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้รายวิชาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. ความรู้

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1	มีความรู้และเข้าใจในรายวิชา	- สอนแบบบรรยายและทำกิจกรรม ให้รู้จักหาข้อมูล คิดวิเคราะห์ - มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม - ฝึกทำงานเป็นทีมและสร้างสรรค์	ประเมินและให้คะแนน จากกิจกรรมที่มอบหมายในห้องเรียน
2	สามารถพัฒนาทักษะ การแก้ปัญหาตามเงื่อนไขที่กำหนด	- การบรรยาย - แนะนำเครื่องมือ ในการสร้างงาน และการใช้งานโปรเจก - มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม	- ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย - ประเมินจากการทำโปรเจก การนำเสนอ

2. ทักษะ

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3	สามารถคิดวิเคราะห์หาสาเหตุ และแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง	- สอนแบบบรรยายและถามตอบมอบหมายงานที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ - ฝึกปฏิบัติ รู้จักเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่ได้รับ	- ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย - ประเมินผลจากโปรเจกกลางภาคและปลายภาค

3. จริยธรรม

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4	มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และ ความรับผิดชอบต่อตนเองและ สังคม	• สอดแทรกเนื้อหาด้าน ความมีวินัย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบต่อตนเองและ สังคม • สอนแทรกคุณธรรม จริยธรรมในระหว่างที่ทำ โครงการงาน โดยการพูดคุย กับนักศึกษา เน้นความ รับผิดชอบต่องาน วินัย จรรยาบรรณ ความ ซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ในกลุ่ม ความถ่อมตนและความมี น้ำใจต่อเพื่อนร่วมงาน และความไม่ละโมภ เป็น ผู้นำ และรู้จักเสียสละเพื่อ สังคมส่วนรวม	• สังเกต พฤติกรรมการทำงานจะต้อง เป็นไปตาม กำหนดเวลา เพื่อฝึกให้ นักศึกษา รับผิดชอบต่อ งาน สามารถ ทำงานร่วมกัน กับผู้อื่นและมี ความตรงต่อ เวลา มีการแบ่ง การทำงานที่เท่า เทียม และ เอื้อเพื่อ

4. ลักษณะบุคคล

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5	มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับ มอบหมาย	• มอบหมายงานให้ส่งตาม ระยะเวลาที่กำหนด • นำเสนอได้ตามกฎการ ประเมินโครงการ	• สังเกต พฤติกรรมการทำงานและการ ส่งงาน • ประเมินและให้ คะแนนจากงาน ที่มอบหมาย • มีทักษะการ นำเสนอ และ

			กระบวนการคิด ที่เหมาะสม
--	--	--	----------------------------

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1.	1. แนะนำ กระบวนการ เรียนการสอน / อธิบาย รายวิชา การประเมินผล รายวิชา / ทำความรู้จัก / 2.พลังแห่งการสร้างสรรค์ What do you know about culture? 3. World History สังเขป	1. จับคู่ ปริศนาภาพ และ คำใบ้ 2. นำเสนอ Timeline / ยุค / นำเสนอสภาพสังคม ในยุคนั้นจากการจับคู่หา ข้อมูล 3. ทำคลิป เก็บคะแนน	3	อ.อรวิทย์ ลิขิตวิเศษกุล
2.	1. Living as Art - Soft power 2. Believe and Inspiration of Art in the World history	การบรรยาย แบ่งกลุ่ม ทำ กิจกรรม เชิงคิด วิเคราะห์ Cognitive Thinking เชื่อมโยง เรา สังคม โลก และอนาคต ด้วยการ สะท้อนมุมมองทางศิลปะ	3	อ.อรวิทย์ ลิขิตวิเศษกุล
3.	Cultural Decoded เรียนรู้ ถอดรหัส อารยธรรม จาก อดีต เรียนรู้ เมืองที่ สาบสูญ สู่อการพัฒนา เมืองในโลกยุคใหม่	1. การบรรยาย อภิปราย ถาม - ตอบ 2. แบ่งกลุ่ม ทำกิจกรรม ร่างผังเมืองในจินตนาการ 3. Workshop โปรแกรม การสร้างภาพจาก AI	3	อ.อรวิทย์ ลิขิตวิเศษกุล
4.	1.Culture/Stories/Faith/- Rituals/Artifacts/Art- Drama music and Food etc.	1. การบรรยาย ถาม - ตอบ 2. แบ่งกลุ่ม ทำกิจกรรม 3. แสดงผลงาน ถ่ายทอด	3	อ.อรวิทย์ ลิขิตวิเศษกุล

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	2. การแบ่งยุคทางศิลปะ จินตนาการโลกศิลปะใน อนาคตจากการเชื่อมโยง ในอดีต	ความคิด ความเข้าใจผ่าน มุมมองของตัวเองในโลก ศิลปะเพื่อนำเสนอมุมมอง ใหม่ๆ ทางวัฒนธรรม		
5.	1. Cultural Decoded เรียนรู้ ถอดรหัส เชิงประ ติมานวิทยา จากศรัทธาผู้ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 2. เข้าใจโลกรอบตัว และสภาพสังคมจาก วัฒนธรรมและศิลปะ เพื่อการปรับเปลี่ยน พฤติกรรมและการสร้าง แรงบันดาลใจ	1. ลองออกแบบต้นแบบ ของเล่น EDX-Tools 2. จับกลุ่มเพื่อ หา เครื่องมือใหม่ๆ ในช่วย พัฒนาวิธีการเรียนรู้ 3. Workshop แว่น VR	3	อ.อรวิทย์ ลิขิตวิเศษกุล
6.	1. มอบหมาย Assignment สำหรับ mid-term	1. ให้คำปรึกษา คิดค้น โครงการ 2. กิจกรรม แบ่งกลุ่ม วิเคราะห์ แนวคิดการ พัฒนาเมืองแห่งศิลป- วิทยาการในอนาคตด้วย โปรแกรม AI	3	อ.อรวิทย์ ลิขิตวิเศษกุล
7	1. วางแผน ให้ คำแนะนำ และให้ คำปรึกษา Assignment สำหรับ Midterm 2. Suvarnabhumi the golden land	แบ่งกลุ่ม เพื่อนำเสนอ โครงร่างโปรเจกต์กลางภาค	3	อ.อรวิทย์ ลิขิตวิเศษกุล
8.	พักระหว่างภาคการศึกษา	ศึกษาด้วยตัวเอง		
9.	การนำเสนอโครงร่าง	1.กิจกรรมให้คำแนะนำ	3	อ.อรวิทย์ ลิขิตวิเศษกุล

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	โปสเตอร์กลางภาค	เสนอแนะจากอาจารย์ ผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้น (แบ่งกลุ่ม) 2.ทำแบบประเมินการ เรียนรู้		
10.	The Development of Asean culture: Living as us - Living as art บุรพา วิถี เส้นทางการค้า สุวรรณภูมิ 2. The story so far - The way we were การ ก้าวเข้าสู่ยุคปฏิวัติ อุตสาหกรรม และ อุตสาหกรรมในโลก ศิลปะสมัยใหม่	1. การบรรยาย อภิปราย ถาม-ตอบ 2. แบ่งกลุ่ม ทำกิจกรรม - สร้างเส้นทาง ท่องเที่ยวเชื่อมโยง อาเซียน สร้างคุณค่าและ มูลค่าทางวัฒนธรรม	3	อ.อรวิทย์ ลิขิตวิเศษกุล
11.	Twentieth - Century Thought วัฒนธรรม บริโภคนิยม (Pop- culture)	บรรยาย ออกแบบผลิตภัณฑ์เชิง สร้างสรรค์	3	อ.อรวิทย์ ลิขิตวิเศษกุล
12.	1. มอบหมายโครงการ ปลายเทอม Assignment การพัฒนาแนวคิด (แบบ ร่าง) ปรับหัวข้อตามความ เหมาะสม	1. ปรีक्षा แนวคิด โครงการ (Final Projects) ต่ออาจารย์และเพื่อนร่วม ชั้น 2. Workshop แบ่งกลุ่ม นำเสนอแนวคิดและ โครงการ	3	อ.อรวิทย์ ลิขิตวิเศษกุล
13.	1. นำเสนอ แนวคิด โครงการ (Final Projects) 2. เชื่อมโยง	1. ปรีक्षा แนวคิด โครงการ (Final Projects) ต่ออาจารย์และเพื่อนร่วม	3	อ.อรวิทย์ ลิขิตวิเศษกุล

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
	ประมวลผลความรู้ ผู้การ วางระบบ และพัฒนา โครงการ 3. Suvarnabhumi - The Five Diamonds of the Settlement in Suvarnabhumi รากฐาน ความเป็นเมือง การสร้าง เมือง การผลิตสินค้า เทคโนโลยี การค้า และ การแลกเปลี่ยน	ชั้น 2. Workshop แบ่งกลุ่ม นำเสนอแนวคิดและโครง ร่าง		
14.	1. นำเสนอโครงการ (โปรเจกปลายภาค)	1. Presentation Final Projects ให้คำแนะนำ ให้ คะแนน 2. กิจกรรม Reflections จากเพื่อนร่วมชั้น 3. สรุปผลการเรียนรู้	3	อ.อรวินท์ ลิขิตวิเศษกุล
15.	1. นำเสนอโครงการ (โปรเจกปลายภาค)	1. Presentation Final Projects ให้คำแนะนำ ให้ คะแนน 2. กิจกรรม Reflections จากเพื่อนร่วมชั้น 3. สรุปผลการเรียนรู้	3	อ.อรวินท์ ลิขิตวิเศษกุล
รวม			45	

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

- นันทนา กปิลกาญจน์, (2530). **ประวัติศาสตร์และอารยธรรมโลกยุคโบราณจนถึง ค.ศ.1789**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สำนักงานพัฒนาเทคโนโลยีอวกาศและภูมิสารสนเทศ (องค์การมหาชน), (2562). **สุวรรณภูมิภูมิอารยธรรมเชื่อมโยงโลก**. กรุงเทพฯ : ศิริวัฒนา อินเทอร์เน็ต จำกัด (มหาชน)
- ธิดา สาระยา, (2554). **ประวัติศาสตร์มหาสมุทรอินเดีย**. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ.
- อธิราชย์ ไชยพจน์พานิช, (2562). **ประวัติศาสตร์ศิลปะจีนโดยสังเขป : ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ราชวงศ์ซิง. นนทบุรี : มิวเซียมเพรส, 2562.**
- เกียรติชัย พงษ์พานิชย์, (2556). **อาเซียน ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้**, กรุงเทพฯ : แสงดาว.
- อรวินท์ ลิขิตวิเศษกุล, (2561). **รอยศิลปะอยุธยาในเมืองพม่า**. กรุงเทพฯ : สมาคมสถาปนิกสยามในพระบรมราชูปถัมภ์.

ตำราภาษาต่างประเทศ

- Honour, Fleming, (2005). **A world History of Art (7th ed.)**. London : Laurence King.
- SMIL, VACLAV, (2023). **Invention and innovation : A brief history of Hupe and Failure**. Massachusetts : Mit Press.
- T.Singer, **Edo Art in Japan 1615 – 1868**. (1998). (Washington D.C. : National Gallery of Art

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- <https://smarthistory.org/>
- <https://suvarnabhumi.psu.ac.th/tudb/bookreview/4>
- <https://www.oxfordartonline.com/>
- <https://www.worldhistory.org/>
- <https://www.metmuseum.org/>
- <https://www.moma.org/>
- [The Art Story: Visual Art Movements, Artists, Ideas and Topics](#)
- <https://library.tcdc.or.th/>
- <https://designer.microsoft.com/>
- <https://www.sac.or.th/portal/>

- <https://www.arthistoryproject.com/timeline>
- [History of the Library of Congress |](#)
- [1_book_review.pdf](#)

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- <https://chatgpt.com/>
- Mozaik education
- Pico Virtual Reality
- Imagine Ai Art : ทักษะการสร้างสรรค์ผลงานจากเทคโนโลยีในโลกปัจจุบัน
- <http://old-book.ru.ac.th/e-book/inside/html/dlbook.asp?code=HI101>
- ความคิดเชิงวิเคราะห์ เปรียบเทียบ การถอดรหัสทางวัฒนธรรม
- บทความเชิงวิชาการ งานวิจัย สารคดี จากสื่อออนไลน์และออฟไลน์
- วารสารดำรงวิชาการ
- วารสารเมืองโบราณ และสารคดี ฯลฯ

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลกระบวนการวิชาโดยนักศึกษา

- ☒ การประเมินประสิทธิภาพการสอนโดยนักศึกษา
- ☐ แบบประเมินกระบวนการวิชา
- ☒ การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- ☒ การสะท้อนคิด จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- ☐ ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางออนไลน์ ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา
- ☒ อื่นๆ (ระบุ) ผลงานจากโครงงานนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการจัดการเรียนรู้

- ☒ แบบประเมินผู้สอน
- ☒ สะท้อนโดยนักศึกษา
- ☐ ผลการสอบ
- ☒ การทวนสอบผลประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้
- ☐ การประเมินโดยคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ
- ☐ การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน

3. กลไกการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

- ☒ สัมมนาการจัดการเรียนการสอน

☐ การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

4. กระบวนการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชาของนักศึกษา

- ☒ มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบรายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม
- ☐ การทวนสอบการให้คะแนนการตรวจผลงานของนักศึกษาโดยกรรมการประจำภาควิชาและคณะ
- ☐ การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ หรือผู้ทรงคุณวุฒิอื่น ๆ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของกระบวนวิชา

- ☐ ปรับปรุงกระบวนวิชาในแต่ละปี ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบตามข้อ 4
- ☒ ปรับปรุงกระบวนวิชาในแต่ละปี ตามผลการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษา