



มหาวิทยาลัยรังสิต

## รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์

สาขาวิชา การสร้างสรรค์คอนเทนต์ดิจิทัล

หลักสูตร นิเทศศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา การสร้างสรรค์คอนเทนต์ดิจิทัล ฉบับปี พ.ศ. 2568

## หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

COM231	การสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อสื่อดิจิทัล (Creation of Contents for Digital Media)	3 (2-2-5)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	01,02,03,04,05,06,07,08,09	
ประเภทของวิชา	<input type="checkbox"/> วิชาปรับพื้นฐาน <input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป <input checked="" type="checkbox"/> วิชาเฉพาะ <input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ.สาลิน จินจรรยา	<input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	ผศ.ธีราภรณ์ กลิ่นสุคนธ์ ดร.มัติกร บุญคง อ.สุรัตน์ ทองหรี อ.สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์ อ.วชิรวิชญ์ อัคราวิสิฐพล อ.ณัฐศรชัย พรเอี่ยม	<input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ <input type="checkbox"/> อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน	วิทยาลัยนิเทศศาสตร์	<input checked="" type="checkbox"/> ในที่ตั้ง <input type="checkbox"/> นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	8 สิงหาคม 2568	

## หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

### 1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

1. ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล พฤติกรรมดิจิทัล และสารสนเทศในมิติต่างๆ
2. ผู้เรียนสามารถสืบค้น รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์เนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานทางนิเทศศาสตร์ได้
3. ผู้เรียนสามารถผลิตเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับสื่อดิจิทัลที่หลากหลายและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายได้

### 2. คำอธิบายรายวิชา

พฤติกรรมการสื่อสารในยุคดิจิทัล การสืบค้นและรวบรวมสารสนเทศ วิเคราะห์และสังเคราะห์สารสนเทศ การออกแบบและผลิตเนื้อหา เทคนิคการนำเสนอและเผยแพร่ผ่านช่องทางการสื่อสารดิจิทัลที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี .....4.....ชั่วโมง/สัปดาห์

- e-mail: salinee.j@rsu.ac.th
- Facebook: .....
- Line: .....
- อื่น ระบุ.....

### 4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs):

- 1) (1.4) นักศึกษาเกิดความเข้าใจ เคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ภายใต้หลักธรรมาภิบาลขององค์การและสังคม
- 2) (2.3) นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- 3) (3.3) นักศึกษาสามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้
- 4) (4.1) นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์อย่างสร้างสรรค์ในการติดต่อ สื่อสารข่าวสารให้เป็นที่เข้าใจได้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
- 5) (5.2) นักศึกษามีทักษะในการแปลงข้อมูลข่าวสารที่มีคุณภาพและเหมาะสมต่อการสื่อสาร รวมถึงการใช้เครื่องมือสื่อสารที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

### หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

วิชา COM 231 การสร้างสรรคเนื้อหาเพื่อสื่อดิจิทัล	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิ				
การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	1.คุณธรรม	2.ความรู้	3.ทักษะทาง ปัญญา	4.ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่าง บุคคลฯ	5.ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลขฯ
PLO2		COL2.3			
PLO4			CLO3.3		CLO5.2
PLO5	CLO1.4				
PLO6				COL4.1	

#### 1. คุณธรรม

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้ รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.4	นักศึกษาเกิดความเข้าใจ เคารพและปฏิบัติตาม กฎระเบียบและข้อบังคับ ต่างๆ ภายใต้หลัก ธรรมาภิบาลขององค์กรและ สังคม	• สอดแทรกประเด็นเกี่ยวกับการ เคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบ และข้อบังคับต่างๆ ของชั้นเรียน ภายใต้หลักธรรมาภิบาล มหาวิทยาลัยและสังคม	• สังเกตและบันทึก พฤติกรรมในการเคารพและ ปฏิบัติตามกฎระเบียบการเข้า ชั้นเรียน

#### 2. ความรู้

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้ รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.3	นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ ปัญหา เข้าใจ รวมทั้ง ประยุกต์ความรู้ ทักษะ และ การใช้เครื่องมือที่เหมาะสม กับการแก้ไขปัญหา	• มอบหมายให้ผู้เรียนคัดเลือกและ ประเมินคุณค่าของข้อมูลสารสนเทศ เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์และ ผลิตเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ในมิติต่างๆ อาทิ ด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมสำหรับ สื่อดิจิทัล	• ประเมินผลจากคุณภาพ ของเนื้อหาต้นฉบับที่นำ มา ใช้ในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ • ประเมินผลคุณภาพของ เนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ที่ผลิต ขึ้นสำหรับสื่อดิจิทัล

## 3. ทักษะทางปัญญา

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้ รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.3	นักศึกษาสามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและ ความต้องการ ของกลุ่มเป้าหมายได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>บรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการผลิต เนื้อหาเชิงสร้างสรรค์</li> <li>มอบหมายแบบฝึกหัด การ ออกแบบและผลิตสื่อสารสนเทศ สำหรับสื่อดิจิทัลที่ตอบสนองความ ต้องการของกลุ่มเป้าหมาย</li> <li>มอบหมายงานผลิตโครงงาน ปลายภาคที่มีเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ ที่ตอบสนองความต้องการของ กลุ่มเป้าหมาย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ประเมินจากคุณภาพและ ความถูกต้องของผลงานการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และ การผลิตเนื้อหาเชิง สร้างสรรค์ที่ตอบสนองความ ต้องการของกลุ่มเป้าหมาย</li> </ul>

## 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลฯ

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้ รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.1	นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์อย่าง สร้างสรรค์ในการติดต่อ สื่อสารข่าวสารให้เป็นที่เข้าใจ ได้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ	<ul style="list-style-type: none"> <li>ถามตอบเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และ ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>สังเกตพฤติกรรมและการ แสดงออกของการมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน</li> <li>สังเกตจากพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม</li> </ul>

## 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขฯ

PLOs	สาระผลลัพธ์การเรียนรู้ รายวิชา (CLOs)	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.2	นักศึกษามีทักษะในการแปลง ข้อมูลข่าวสารที่มีคุณภาพและ เหมาะสมต่อการสื่อสาร รวมถึงการใช้เครื่องมือสื่อสารที่ จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันในการ ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ	<ul style="list-style-type: none"> <li>มอบหมายงานออกแบบเนื้อหา สำหรับการสื่อสารผ่านช่องทาง ดิจิทัลที่หลากหลาย</li> <li>มอบหมายให้ใช้เทคโนโลยีที่ เหมาะสมในการนำเสนอ โครงงานปลายภาค</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ประเมินความคิดเชิง สร้างสรรค์ และทักษะ การนำเสนอเนื้อหาผ่าน ช่องทางดิจิทัลที่ หลากหลาย</li> <li>ประเมินวิธีการนำเสนอ</li> </ul>

## หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

### 1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1	- แนะนำเนื้อหาทฤษฎีวิชา วัสดุประสมค์ แนวการสอน และการวัดผล - ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	- กำหนดกฎ กติกาของการเรียนร่วมกัน - บรรยายโดยใช้ Power Point - ให้นักศึกษาคู่มือเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล จากนั้นให้นักศึกษาสรุปประเด็นและ เนื้อหาสารสนเทศที่ได้รับ	4	อาจารย์ผู้สอน ประจำกลุ่มเรียน
2	พฤติกรรมดิจิทัล / พฤติกรรม การสื่อสารในยุคดิจิทัล	- บรรยายโดยใช้ Power Point - จับกลุ่ม วิเคราะห์พฤติกรรมดิจิทัลและ นำเสนอพฤติกรรมดิจิทัลที่เกิดขึ้น - แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	4	อาจารย์ผู้สอน ประจำกลุ่มเรียน
3	ความรู้เกี่ยวกับสารสนเทศ สารสนเทศทางด้านสังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และ สิ่งแวดล้อมในยุคดิจิทัล	- บรรยายโดยใช้ Power Point - ผู้เรียนร่วมอภิปรายใน หัวข้อ “บทบาท ของสารสนเทศดิจิทัลในมิติต่างๆ”	4	อาจารย์ผู้สอน ประจำกลุ่มเรียน
4	แหล่งข้อมูลและทรัพยากร สารสนเทศในยุคดิจิทัล	- บรรยายโดยใช้ Power Point - แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับ “แหล่งข้อมูล และทรัพยากรสารสนเทศในยุคดิจิทัล” - อภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับ “ปัญหา การใช้ทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล”	4	อาจารย์ผู้สอน ประจำกลุ่มเรียน
5	การคัดเลือกและประเมิน สารสนเทศ	- บรรยายโดยใช้ Power Point - มอบหมายให้ผู้เรียนสืบค้นและรวบรวม ข้อมูลสารสนเทศในหัวข้อที่ตนเองสนใจ - แบบฝึกหัด การประเมินสารสนเทศ ดิจิทัล	4	อาจารย์ผู้สอน ประจำกลุ่มเรียน
6	การวิเคราะห์และสังเคราะห์ สารสนเทศ	- บรรยายโดยใช้ Power Point - มอบหมายรายงานสารสนเทศให้ผู้เรียน ค้นคว้าและรวบรวมเนื้อหาสารสนเทศใน หัวข้อที่ตนเองสนใจ และจัดทำรายงานการ วิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหาสารสนเทศ ตามหัวข้อดังกล่าวเพื่อใช้ในการออกแบบ และผลิตสื่อสารสนเทศสำหรับสื่อดิจิทัล	4	อาจารย์ผู้สอน ประจำกลุ่มเรียน
7	สื่อดิจิทัล	- บรรยายโดยใช้ Power Point - ยกตัวอย่างและวิเคราะห์คุณลักษณะของ สื่อดิจิทัล	4	อาจารย์ผู้สอน ประจำกลุ่มเรียน

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
		- ผู้เรียนอภิปรายในหัวข้อ “บทบาทของสื่อดิจิทัลกับการสื่อสาร”		
8	<b>พักระหว่างภาคการศึกษา</b>			
9	การออกแบบเนื้อหา (Content) สำหรับสื่อดิจิทัล	- บรรยายโดยใช้ Power Point - แบบฝึกหัด การออกแบบสื่อสารสนเทศสำหรับสื่อดิจิทัลในรูปแบบ Creative Brief หรือ Storytelling Canvas Model	4	อาจารย์ผู้สอน ประจำกลุ่มเรียน
10	การผลิตเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับสื่อดิจิทัล	- บรรยายโดยใช้ Power Point - แบบฝึกหัดการสร้างสรรค์เนื้อหาสำหรับสื่อดิจิทัล เช่น การจัดทำ Script, สตอรี่บอร์ดนำเสนอกระบวนการผลิต - มอบหมายโครงการ Final Project การออกแบบและผลิตสื่อสารสนเทศสำหรับสื่อดิจิทัลในหัวข้อที่ตนเองสนใจบนพื้นฐานของสารสนเทศที่ส่งเคราะห์มา	4	อาจารย์ผู้สอน ประจำกลุ่มเรียน
11	การประเมินคุณภาพสื่อ	- บรรยายโดยใช้ Power Point - แบบฝึกหัด การประเมินคุณภาพสื่อ	4	อาจารย์ผู้สอน ประจำกลุ่มเรียน
12	การนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัล	- บรรยายโดยใช้ Power Point - อภิปรายร่วมกัน	4	อาจารย์ผู้สอน ประจำกลุ่มเรียน
13	การนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อที่หลากหลาย เช่น Multi-media, Cross Media, Transmedia	- บรรยายโดยใช้ Power Point - แบบฝึกหัด นำเสนอแนวทางการนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัลตามหัวข้อที่นักศึกษาสนใจ	4	
14	จรรยาบรรณวิชาชีพในการนำเสนอเนื้อหาสำหรับสื่อดิจิทัล	- บรรยายโดยใช้ Power Point - กรณีศึกษา “การนำเสนอเนื้อหาและคุณภาพของเนื้อหาที่เผยแพร่ผ่านสื่อดิจิทัล” - อภิปรายร่วมกัน	4	อาจารย์ผู้สอน ประจำกลุ่มเรียน
15	โครงการผลิตเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับสื่อดิจิทัล (1)	- ติดตามความก้าวหน้าโครงการผลิตเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับสื่อดิจิทัล	4	อาจารย์ผู้สอน ประจำกลุ่มเรียน
16	โครงการผลิตเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับสื่อดิจิทัล (2)	- นำเสนอโครงการผลิตเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับสื่อดิจิทัล - ส่งรูปเล่มรายงานโครงการผลิตเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับสื่อดิจิทัล	4	อาจารย์ผู้สอน ประจำกลุ่มเรียน
<b>รวม</b>			<b>60</b>	

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
<b>1.4 จริยธรรม</b> นักศึกษาเกิดความเข้าใจ เคารพ และปฏิบัติตามกฎระเบียบและ ข้อบังคับต่างๆ ภายใต้อัตลักษณ์ขององค์กรและสังคม	- การเข้าชั้นเรียน และการตรงต่อเวลา	ตลอดภาคเรียน	10%
<b>2.3 ความรู้</b> นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา	- แบบฝึกหัด / กิจกรรมกลุ่มและการนำเสนอ - Final Project : - การวางแผนงานการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล	2, 5 16	10% 5%
<b>3.3 ทักษะทางปัญญา</b> นักศึกษาสามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุป ประเด็นปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้	- แบบฝึกหัด / กิจกรรมกลุ่มและการนำเสนอ - รายงานการสืบค้นและวิเคราะห์ฯ - Final Project : - การวางแผนงานการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล	10, 11 6 16	10% 10% 5%
<b>4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</b> นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์อย่างสร้างสรรค์ในการติดต่อ สื่อสาร ข่าวสารให้เป็นที่เข้าใจได้ถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ	- การมีส่วนร่วม การเสนอความคิดเห็น และการรับฟังความเห็นของเพื่อนร่วมงาน	15-16	10%
<b>5.2 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</b> นักศึกษามีทักษะในการแปลง ข้อมูลข่าวสารที่มีคุณภาพและเหมาะสมต่อการสื่อสาร รวมถึง การใช้เครื่องมือสื่อสารที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันในการทำงาน อย่างมีประสิทธิภาพ	- แบบฝึกหัด - Final Project : - การออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัล - ผลงานสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล - การนำเสนอ Final Project	9, 13 16	10% 30%

## 3. ความสอดคล้อง Course Learning Outcome (CLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้

CLOs	1.คุณธรรมจริยธรรม					2.ความรู้					3.ทักษะทางปัญญา					4.ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				5.ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4
CL01.4 นักศึกษาเกิดความเข้าใจ เคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ภายใต้หลักธรรมาภิบาลขององค์กรและสังคม				✓																			
CLO2.3 นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา								✓															
CLO3.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้													✓										
CLO4.1 นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์อย่างสร้างสรรค์ในการติดต่อ สื่อสารข่าวสารให้เป็นที่เข้าใจได้ถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ																✓							
CLO5.2 นักศึกษามีทักษะในการแปลงข้อมูลข่าวสารที่มีคุณภาพและเหมาะสมต่อการสื่อสาร รวมถึงการใช้เครื่องมือสื่อสารที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ																					✓		

## หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 1. ตำราและเอกสารหลัก

คณาจารย์วิทยาลัยนิเทศศาสตร์. (2563). การสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อสื่อดิจิทัล. ปทุมธานี: วิทยาลัย  
นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

ชญากรณ์ กุลนิตี .(2553). สารสนเทศและการศึกษาค้นคว้า. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร:  
โอเดียนสโตร์.

ณงลักษณ์ จารุวัฒน์ และ ประภัสสร วรรณสถิต.(2551) .ผู้แปล ,เปิดโลกนิมิตเดียวและการตลาด  
ดิจิทัล. กรุงเทพฯ: เนชั่นบุ๊คส์.

แววตา เตชาทวีวรรณ. (2559). การรู้สารสนเทศสำหรับการเรียบเรียงโครงการงาน (Information  
Literacy for Project Writing). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และ  
สารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Choo, C.W., Detlor, B and Turnbull, D. (2000). “Information Seeking on the Web: An  
Integrated Model of Browsing and Searching” First Monday. Vol. 5, No. 2 (February).  
Retrieved January 15, 2016, from <http://firstmonday.org/article/view/729/638>

### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

-

### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

-

## หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลกระบวนการเรียนการสอนโดยนักศึกษา

- การประเมินประสิทธิภาพการสอนโดยนักศึกษา
- แบบประเมินกระบวนการเรียนการสอน
- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- การสะท้อนคิด จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- ข้อเสนอแนะผ่านช่องทางออนไลน์ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

### 2. กลยุทธ์การประเมินการจัดการเรียนรู้

- แบบประเมินผู้สอน
- สะท้อนโดยนักศึกษา
- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้

- การประเมินโดยคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ
- การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน

### 3. กลไกการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การวิจัยในและนอกชั้นเรียน
- การสังเกตการสอนของผู้ร่วมทีมการสอน
- การประชุมสรุปภาพรวมการสอนระหว่างทีมการสอน

### 4. กระบวนการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชาของนักศึกษา

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

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของกระบวนวิชา

- ปรับปรุงกระบวนวิชาในแต่ละปี ตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบตามข้อ 4
- ปรับปรุงกระบวนวิชาในแต่ละปี ตามผลการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษา