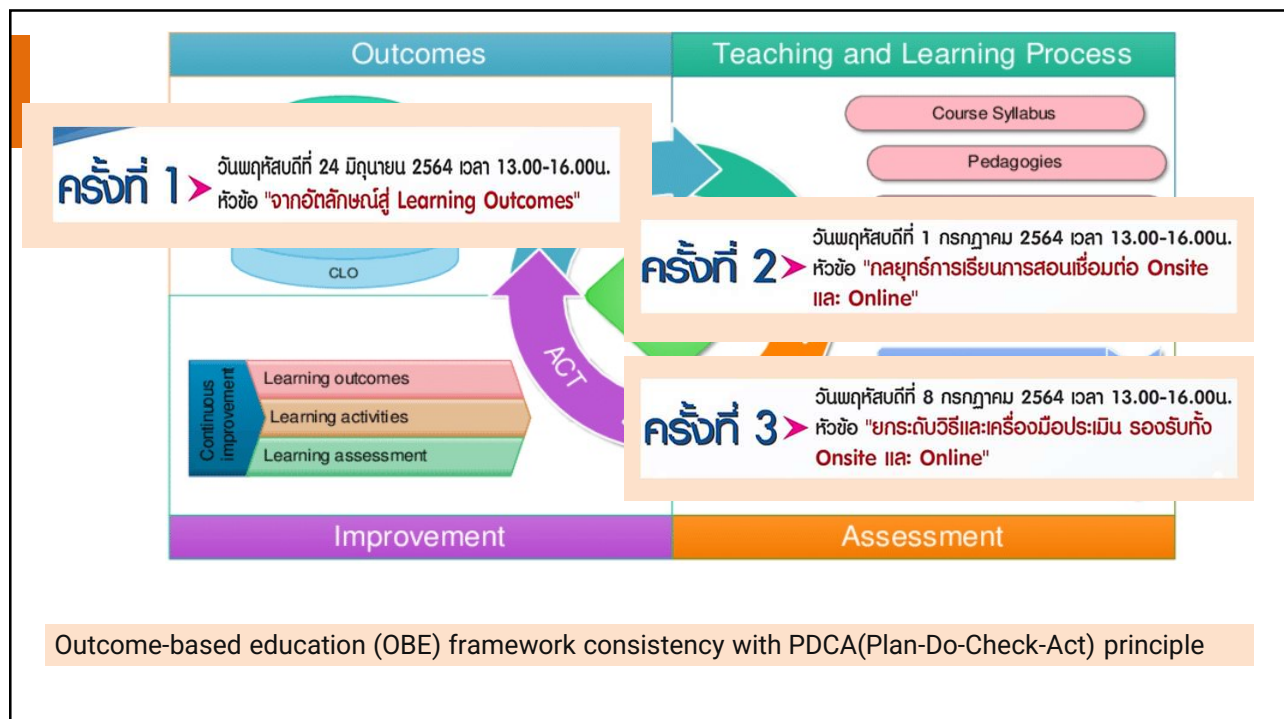
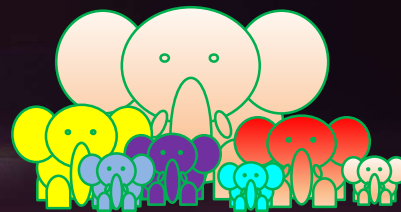
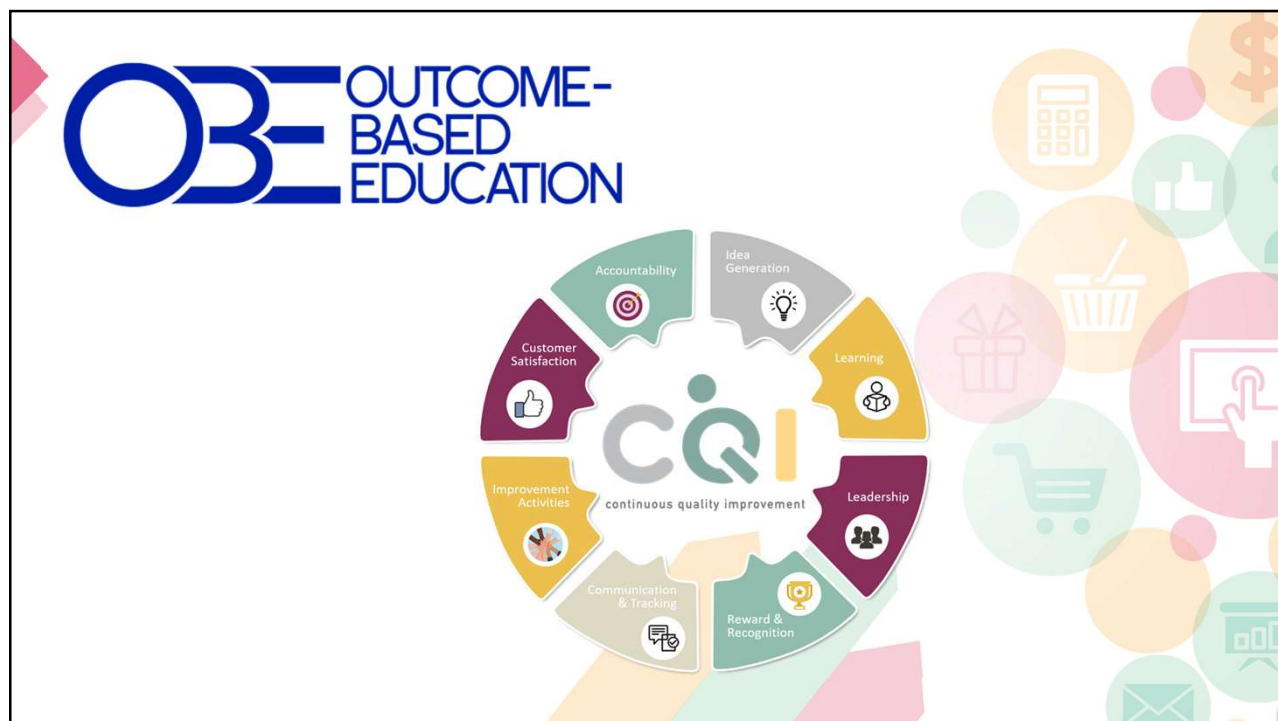




จากอัตลักษณ์สู่ LEARNING OUTCOMES





รองศาสตราจารย์ ดร.สมัครสมร ภัคดีเทวา

**อาจารย์ประจำสำนักเทคโนโลยีการศึกษา
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
รักษาการแทนรองอธิการบดีฝ่ายบริการวิชาการ
และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม**



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรรณ จรรยาวุฒิวรณ

**ผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีการศึกษา
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช**

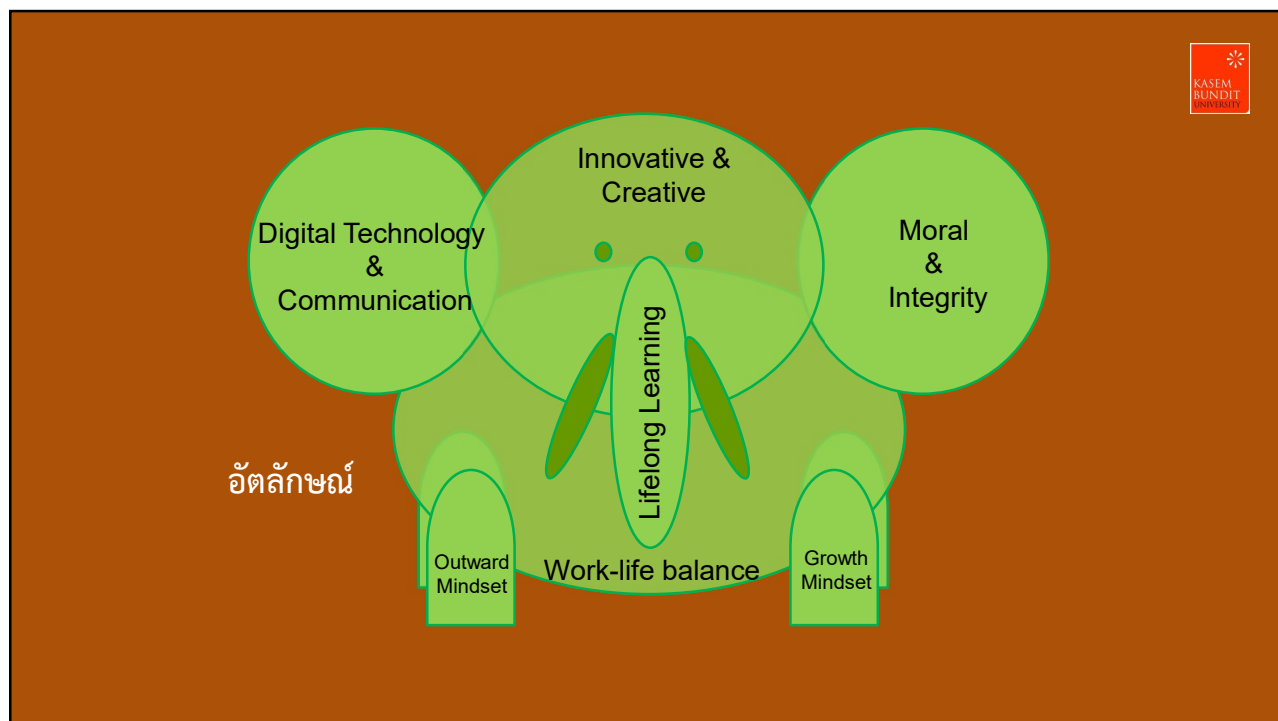


รองศาสตราจารย์ ดร.เอกนถน บางท่าไม้

**ผู้อำนวยการศูนย์นวัตกรรมการศึกษาแห่ง
มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร**



ผลการสังเคราะห์ จัดกลุ่มคำ จากผลงานทั้ง 5 กลุ่ม		
ลำดับที่	คำหลัก	กลุ่มคำ
1	Digital Technology & Communication	Literacy
2	Innovative & Creative	Analytical Thinking/Vision/Leadership
3	Moral & Integrity	Trustworthiness
4	Growth Mindset	Positive/Adaptability/Synergy/Resilience/Outward mindset
5	Work–Life Balance	Universal Integration/Vision/Adaptability/Relationship
6	Lifelong Learning	Wisdom/Dynamic Learning /Diversity Experience



ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)



อัตลักษณ์	ผลลัพธ์การเรียนรู้
Digital Technology & Communication	สื่อสารและใช้เครื่องมือดิจิทัล
Innovative / Creativity	คิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม
Moral / Integrity	มีความซื่อสัตย์ และมีจิตสำนึก
Growth Mindset	คิดเชิงบวก คิดแบบยืดหยุ่นและคิดเพื่อส่วนรวม
Work-life Balance	บริหารจัดการชีวิตได้อย่างสมบูรณ์ มีสุขภาวะอย่างสมดุล
Lifelong Learning	แสวงหาความรู้ตลอดเวลา และเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดเวลา

KASEM BUNDIT University

เอกลักษณ์ของบัณฑิตศึกษาคณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

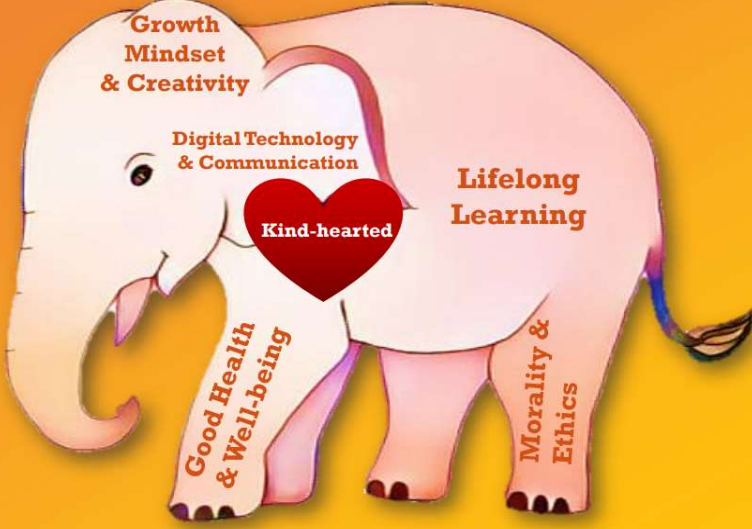
นักจิตวิทยามืออาชีพ

Professional Psychologist



KASEM BUNDIT University

เอกลักษณ์ของบัณฑิต



Growth Mindset & Creativity


Digital Technology & Communication

Lifelong Learning

Kind-hearted

Good Health & Well-being

Morality & Ethics

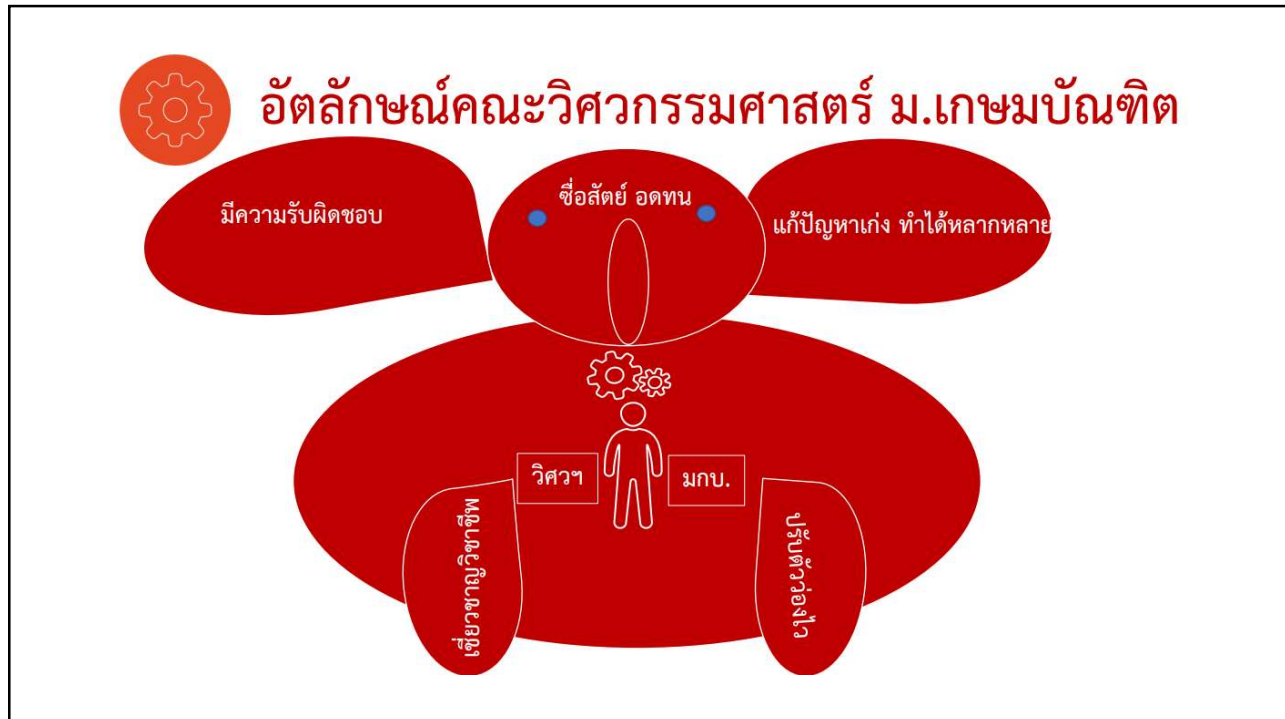


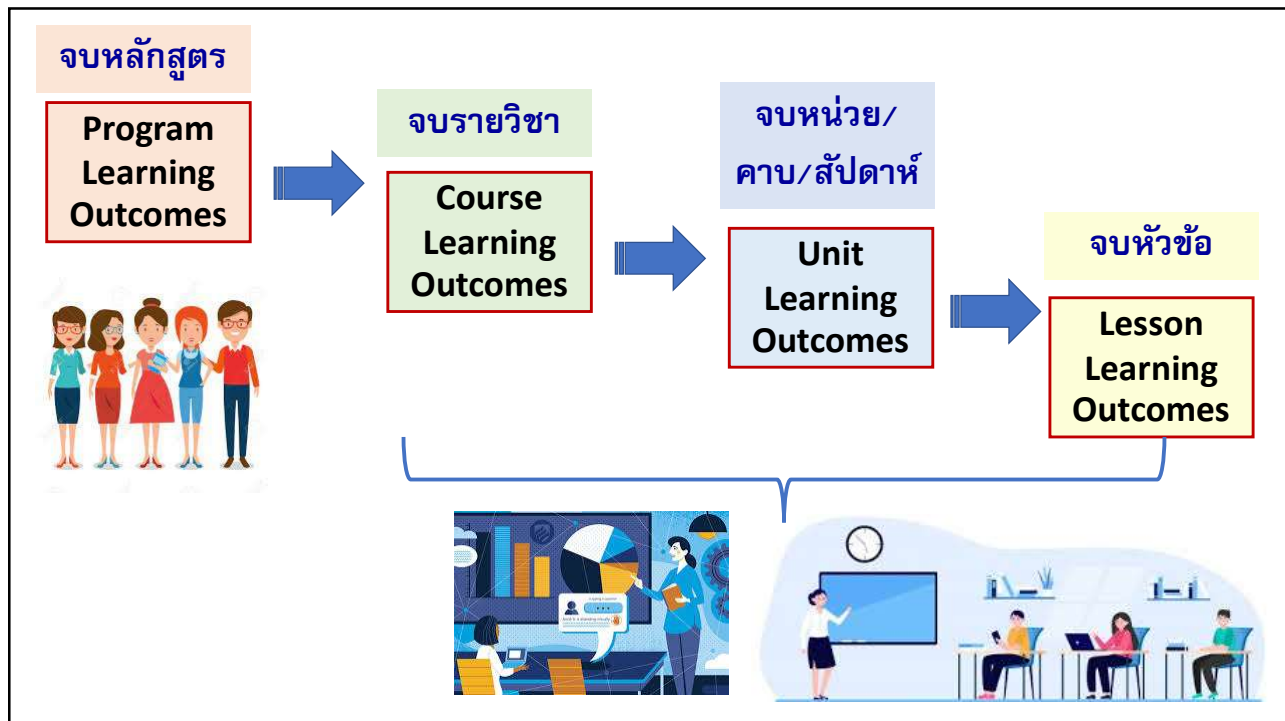
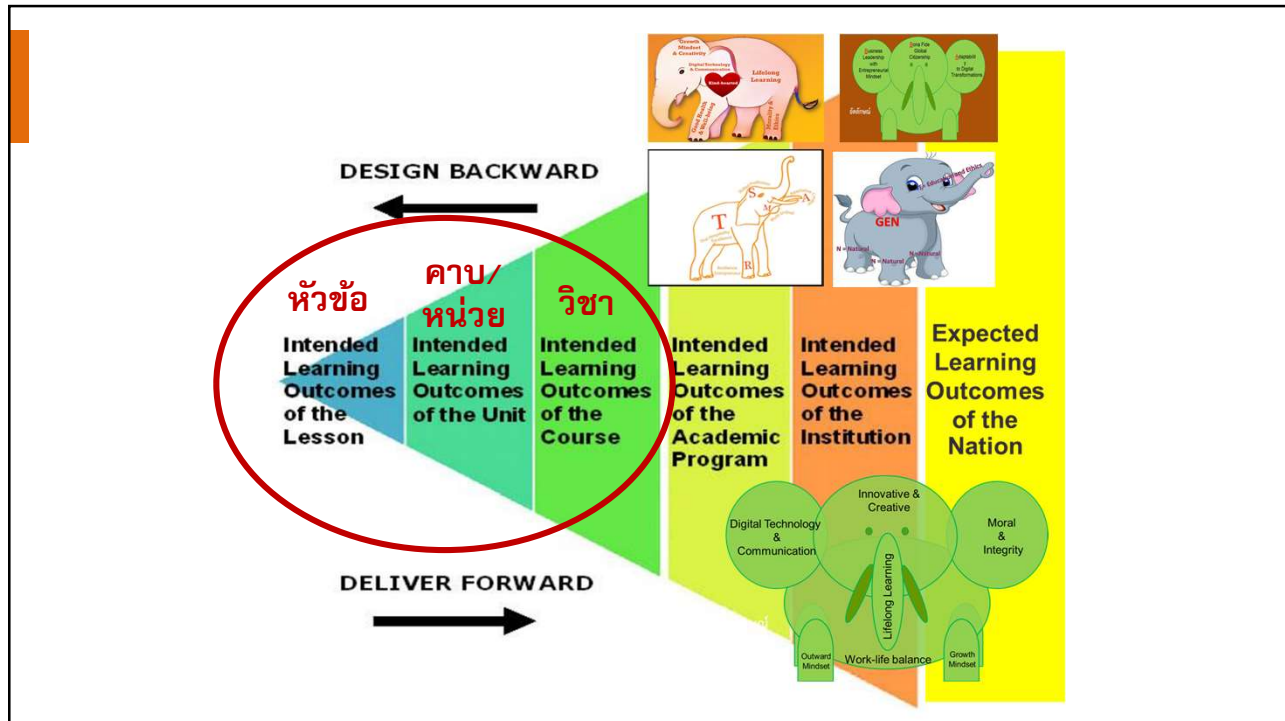


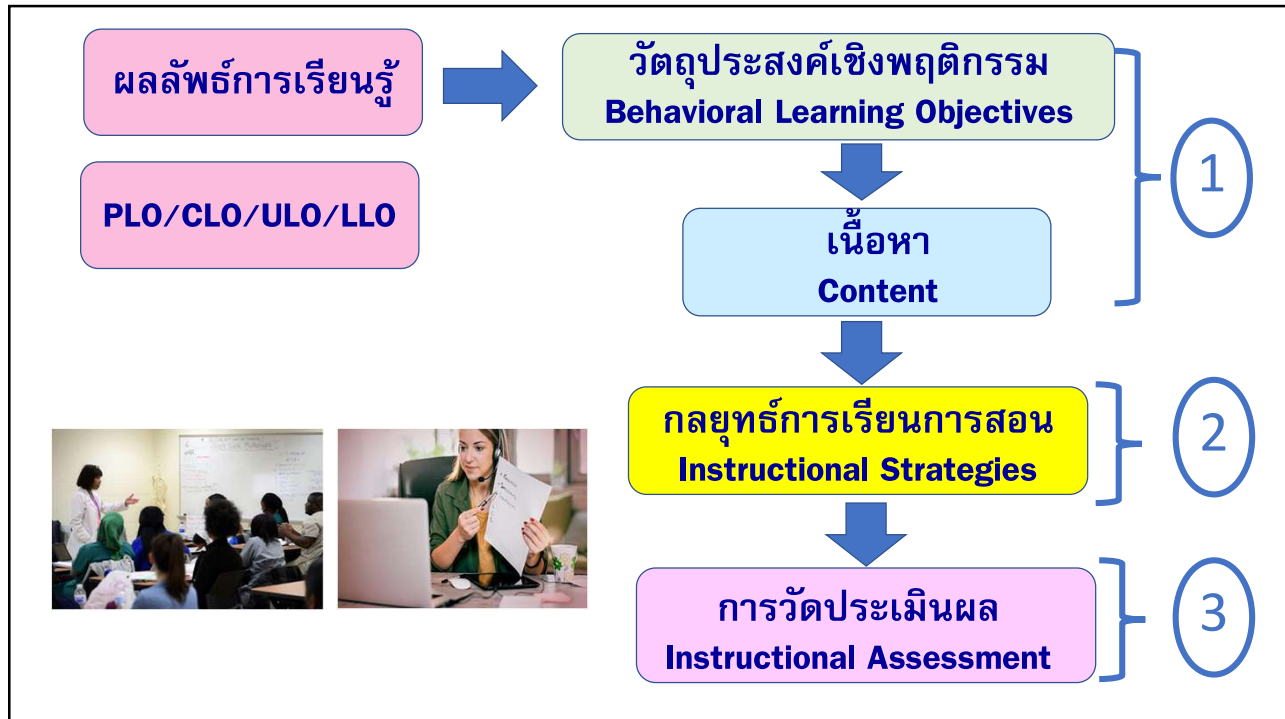
คณะวิศวกรรมศาสตร์
KASEM BUNDIT UNIVERSITY
FACULTY OF ENGINEERING

เอกลักษณ์คณะวิศวกรรมศาสตร์
ม.เกษมบัณฑิต

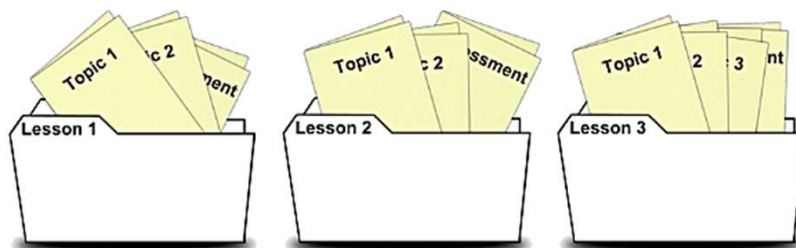
ต่อยอดการเรียนรู้
สร้างทักษะให้เชี่ยวชาญ
ด้านวิศวกรรม
ยกระดับสู่วิศวกรมืออาชีพ
ตอบสนองสังคม







รายวิชาของอาจารย์



หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน* (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนการ สอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา กิจกรรมการเรียน การสอน และวิธีการวัดและ ประเมินผล นิสิตมีส่วนร่วมในการ เลือกวิธีการประเมินผลการเรียนรู้	3	บรรยาย มอบหมายรายงานกลุ่ม	คณาจารย์ประจำกลุ่ม
2	การจัดการศึกษาของไทย: ประวัติ ความเป็นมา ปรัชญา แนวคิด ทฤษฎี วิสัยทัศน์ และแผนพัฒนา การศึกษาของไทย	3	บรรยาย ตัวอย่าง หลักสูตรแกนกลาง	คณาจารย์ประจำกลุ่ม
3	ความหมาย ความสำคัญ หลักการ แนวคิด และศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับ หลักสูตร	3	บรรยาย	คณาจารย์ประจำกลุ่ม
4	แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีหลักสูตร องค์ประกอบของหลักสูตร และ ประเภทของหลักสูตร	3	บรรยาย	คณาจารย์ประจำกลุ่ม
5	กระบวนการและพื้นฐานสำคัญใน	3	บรรยาย	คณาจารย์ประจำกลุ่ม

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน* (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนการ สอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา กิจกรรมการเรียน การสอน และวิธีการวัดและ ประเมินผล นิสิตมีส่วนร่วมในการ เลือกวิธีการประเมินผลการเรียนรู้	3	บรรยาย มอบหมายรายงานกลุ่ม	คณาจารย์ประจำกลุ่ม

โครงสร้างรายวิชา

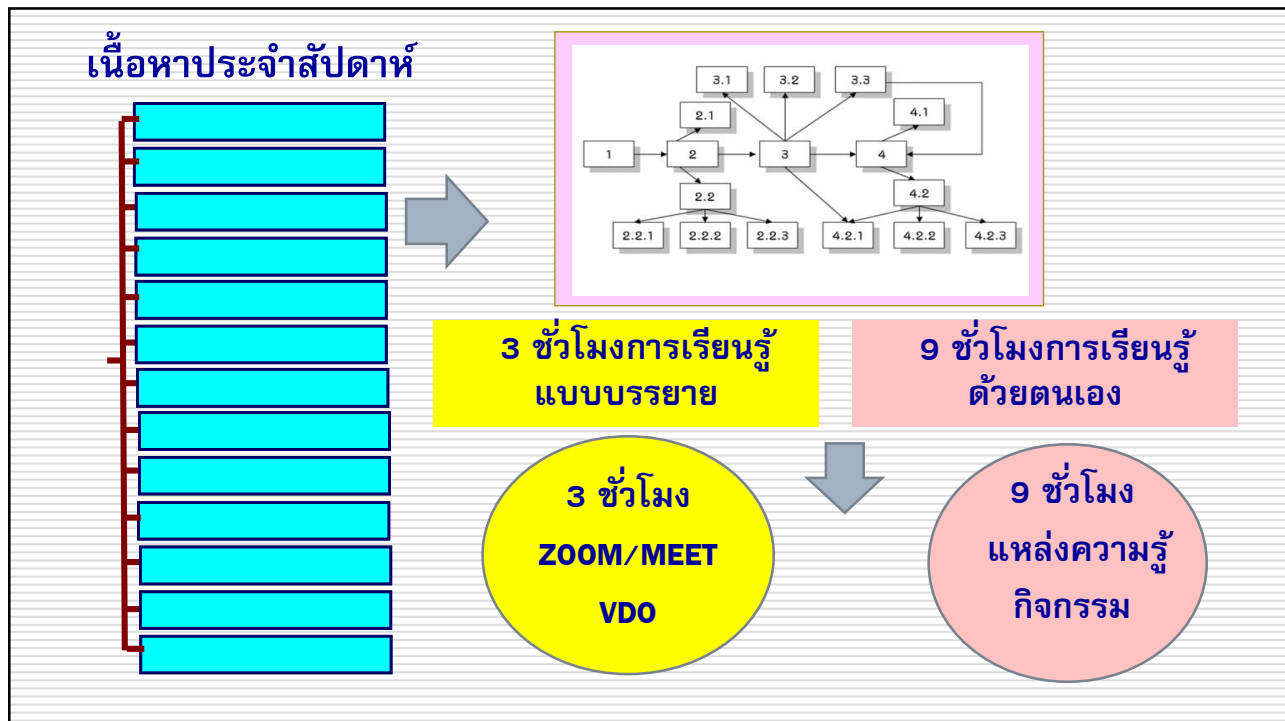
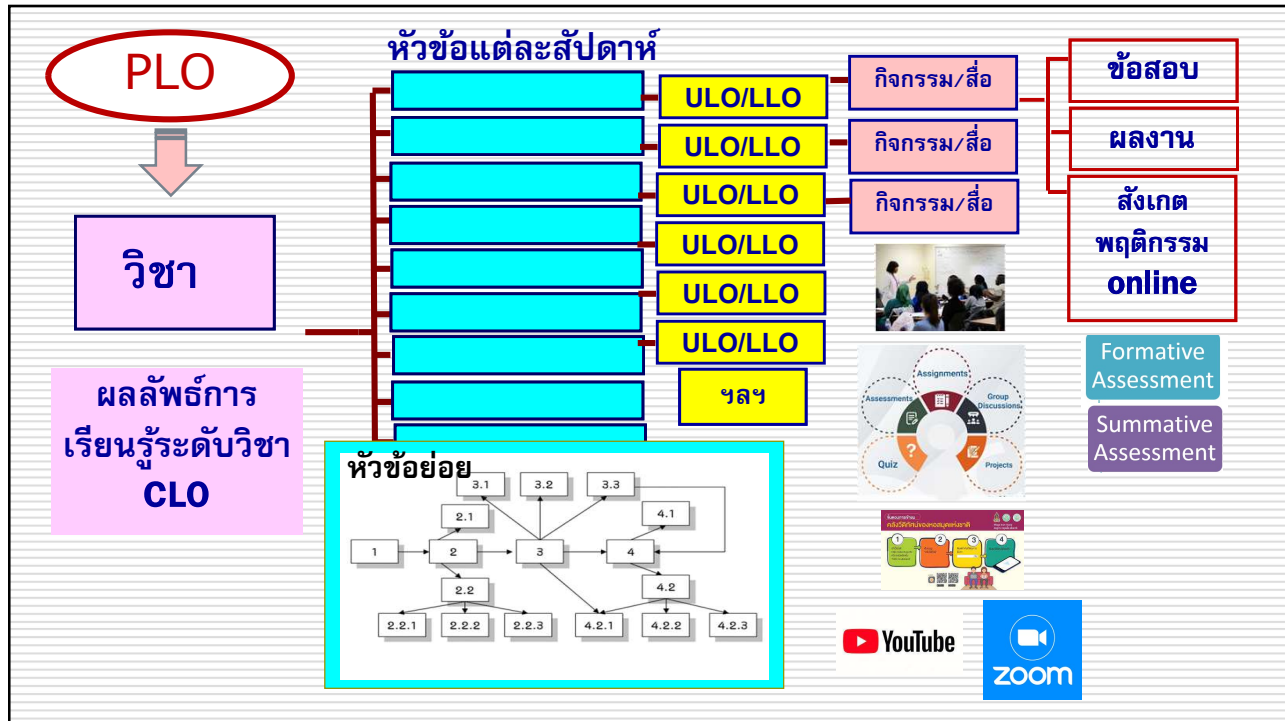
ตาม มคอ 3

หัวข้อแต่ละสัปดาห์

บรรยาย

มอบหมายงาน

ฯลฯ





ONSITE **ONLINE**

3 (3-0-9)

3 ชั่วโมงเรียนรู้ แบบบรรยาย

9 ชั่วโมงเรียนรู้ ด้วยตนเอง **นอกชั้นเรียน**

ตารางที่ AUN 3-2 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้						3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3
462 202 การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน		●						○	●	●		●	●		○	○		○						
463 201 จิตวิทยาการศึกษา	○	●				○	●	●				○	●	○	●	○	○	●				○	○	●
464 330 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้	●	●	●								●	●					○				●			
464 411 พื้นฐานทางการศึกษาเพื่อการพัฒนาสังคม	○	●	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○
464 461 สถิติเพื่อการวิจัยทางการศึกษา	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	●	●
466 500 ภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต	○	●	○	○	○	●	●	○	○	○	○	●	●	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	●
468 540 เทคโนโลยีกับการศึกษาร่วมสมัย	○	●	○	○		●	●	○	○	○		○	●	○	○	○	○		○		○	○	○	○

การออกแบบการเรียนการสอนบนฐานสมรรถนะเน้นการเรียนรู้ด้วยตนเองอิงสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้แบบเสมือนจริง (ออนไลน์สมบูรณ์แบบ)

การถ่ายทอดกลยุทธ์การสอนตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังสู่การออกแบบการเรียนการสอนอิงสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้แบบเสมือนจริง

1. แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนชุดวิชา (ตลอดระยะเวลา 15 สัปดาห์)

หน่วยกิต	6 (อ-ส-ป-ก)
ชื่อชุดวิชา	ความหมาย
6	6 หน่วยกิต
อ	การศึกษาจากสื่อหลัก คือ สื่อที่บรรจุเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องศึกษา อาจอยู่ในรูปแบบของข้อความ คลิปวิดีโอ คลิปเสียง เป็นต้น ใช้เวลาประมาณ 6-8 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
ส	การศึกษาจากสื่อเสริมเพิ่มเติม โดยทางมหาวิทยาลัยไม่ได้ดำเนินการผลิต แต่จัดทำทรัพยากรสนับสนุนการเรียนรู้ให้จากแหล่งเรียนรู้ภายนอก เช่น คลิปวิดีโอการสอน หรือตัวอย่างของกรณีศึกษาบนแพลตฟอร์มสื่อสังคม เช่น ยูทูป (YouTube) หรืออื่น ๆ เป็นต้น ใช้เวลาประมาณ 0-8 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
ป	การทำกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ด้วยการทำกิจกรรมประเมินตนเองก่อนเรียน-หลังเรียน การฝึกปฏิบัติเสริมทักษะ การอบรมเข้ม/สัมมนาเข้ม (สำหรับระดับบัณฑิตศึกษา) ใช้เวลาประมาณ 2-8 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือตามที่สภาวิชาชีพ/องค์กรวิชาชีพกำหนด
ก	การศึกษาเสริม คือ การศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง หรือฝึกทักษะด้วยตนเอง ใช้เวลาประมาณ 2-8 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

3. แผนการออกแบบกลยุทธ์การสอนและการผลิตกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้และประสบการณ์ พร้อมทั้งแนวทางวัดและประเมิน (รวมทั้งสิ้น 15 สัปดาห์)

ชุดวิชา	คลิปวิดีโอการสอน			คลิปเสียงการสอน	เทคโนโลยีเสมือนจริง			การสอนเผชิญหน้าแบบออนไลน์
	การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ	การสาธิตการฝึกปฏิบัติ	รายการสารคดี		การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ	VR	AR	
10121 อารยธรรมมนุษย์	<input checked="" type="checkbox"/>							การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์

ชุดวิชา	10121 อารยธรรมมนุษย์			หน่วยกิต	6 (6-4-4-4)				
สัปดาห์ที่	01	เรื่อง	แนวคิดเรื่องอารยธรรมและวัฒนธรรมสมัยก่อนประวัติศาสตร์	จำนวน	18	ชั่วโมงการเรียนรู้	ระยะเวลารวม	1080	นาที
กลยุทธ์การสอน									
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง				กิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้และประสบการณ์ ¹			กิจกรรมวัดและประเมินองค์ความรู้และประสบการณ์ ²		
				ศึกษาผ่านคลิปวิดีโอการสอน*	ศึกษาเนื้อหาประกอบ	ทำกิจกรรมเสริมประสบการณ์	ประเมินตนเอง		
01	อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอารยธรรมได้	30	<input checked="" type="checkbox"/> การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ <small>(รายการสอนเสริมทางไกล/e-utopia)</small>	330	<input checked="" type="checkbox"/> e-book <input checked="" type="checkbox"/> ข้อความเนื้อหา <small>(พร้อมภาพประกอบ)</small>	210	<input type="checkbox"/> ปรัชญา 10 คะแนน <small>(ข้อสอบ เลือกตอบ เดิมค่า)</small> <input checked="" type="checkbox"/> อธิษณ์ 10 คะแนน <small>(สอบค่าความเข้าใจองค์ความรู้ และประสบการณ์)</small>	15	ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ <small>(เลือกตอบ 5 ข้อเลือก)</small>
02	อธิบายพื้นฐานอารยธรรมมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ของโลกตะวันออกได้		<input type="checkbox"/> การสาธิตการฝึกปฏิบัติ <small>(รายการโทรทัศน์)</small>	240	<input type="checkbox"/> แหล่งเรียนรู้ภายนอก <input type="checkbox"/> e-book <input type="checkbox"/> งานวิจัย <input type="checkbox"/> เว็บไซต์ <input type="checkbox"/> สื่อสังคม/เครือข่ายสังคม	<input type="checkbox"/> ผลงาน ชิ้น <small>(สร้างสรรค์และนำเสนอผลงานสะท้อนสมรรถนะตัวบุคคล/กลุ่ม)</small>	15	ศึกษาเสริม	
03	อธิบายพื้นฐานอารยธรรมมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ของโลกตะวันตกได้		<input type="checkbox"/> รายการสารคดี <small>(รายการโทรทัศน์)</small>				120	ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง	
04							120	ฝึกทักษะด้วยตนเอง	
05									
06									
*บริหารจัดการเวลาในการนำเสนอเนื้อหาให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ และระบุกิจกรรมของผู้เรียนในชุดดิจิทัล				ระบุรายละเอียดหลังการเรียนรู้			ระบุลักษณะงาน		
<input type="checkbox"/> การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ <small>(รายการวิทยุกระจายเสียง/Podcast)</small>				1) คู่มือการศึกษาชุดวิชา 2) 3) 4)			1) อธิบายคุณสมบัติของภาษา 2) แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับประโยชน์ของภาษาในการสื่อสาร		
							หมายเหตุ		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง	กลยุทธ์การสอน				
	กิจกรรมนำเข้าสู่องค์ความรู้และประสบการณ์ ¹		กิจกรรมวัดและประเมินองค์ความรู้และประสบการณ์ ²		
	ศึกษาผ่านคลิปวิดีโอการสอน*	ศึกษาเนื้อหาประกอบ	ทำกิจกรรมเสริมประสบการณ์	ประเมินตนเอง	
01 อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอารยธรรมได้	30 ศึกษาผ่านคลิปวิดีโอการสอน* *บริการวิชาการเวลาในการนำเสนอเนื้อหาให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ และชุดกิจกรรมที่อยู่ในชุดสัปดาห์ <input checked="" type="checkbox"/> การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ (รายการสอนเสริมทางไกล Zoom-YouTube) <input type="checkbox"/> การสาธิตการฝึกปฏิบัติ (รายการโทรทัศน์) <input type="checkbox"/> รายการสารคดี (รายการโทรทัศน์) 30 ศึกษาผ่านคลิปเสียงการสอน* *บริการวิชาการเวลาในการนำเสนอเนื้อหาให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ และชุดกิจกรรมที่อยู่ในชุดสัปดาห์ <input type="checkbox"/> การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ (รายการวิทยุกระจายเสียง Podcast) 30 ศึกษาผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง (ระยะเวลาใช้กิจกรรม 30 นาที) <input type="checkbox"/> Virtual Reality (VR) <input type="checkbox"/> Augmented Reality (AR) <input type="checkbox"/> Mixed Reality (MR) 120 สอนเผชิญหน้าแบบออนไลน์ (ระยะเวลาใช้กิจกรรม 120 นาที) <input type="checkbox"/> การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์ (Microsoft Teams หรือสไลป์) ระยะเวลาศึกษาสะสมแต่ละกิจกรรม (นาที) ปรับตามชั่วโมงการเรียนรู้อีก	330 สรุปแบบ แหล่งเรียนรู้ภายใน <input type="checkbox"/> e-book <input type="checkbox"/> ข้อความเนื้อหา (ไฟล์ภาพประกอบ) 240 แหล่งเรียนรู้ภายนอก <input type="checkbox"/> e-book <input type="checkbox"/> งานวิจัย <input type="checkbox"/> เว็บไซต์ <input type="checkbox"/> สื่อสังคม/เครือข่ายสังคม ระบุรายละเอียดแหล่งการเรียนรู้ 1) ผู้ประกอบการศึกษา 2) 3) 4)	210 รูปแบบ เก็บ 10 คะแนน <input type="checkbox"/> ประเมิน ข้อ 15 ก่อนเรียน 10 ข้อ (เลือก 5 สัปดาห์) <input checked="" type="checkbox"/> อดิษฐ์ ข้อ 15 หลังเรียน 10 ข้อ (เลือก 5 สัปดาห์) <input type="checkbox"/> ผลงาน ชิ้น (สำหรับประเมินตนเองตามผลสัมฤทธิ์ระดับบุคคล/กลุ่ม) <input checked="" type="checkbox"/> งานเดี่ยว <input type="checkbox"/> งานกลุ่ม ระบุลักษณะงาน 1) อธิบายคุณสมบัติของภาษา 2) แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับประโยชน์ของภาษาในการสื่อสาร ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ตรวจสอบแนวตอบ <input type="checkbox"/> พิจารณาข้อร้องทุกข์ฐาน <input type="checkbox"/> สอบถาม/สัมภาษณ์ <input type="checkbox"/> Scoring Rubric อื่น ๆ ระบุลักษณะการประเมินรูปแบบอื่น	ประเมินตนเอง รูปแบบ 15 ก่อนเรียน 10 ข้อ (เลือก 5 สัปดาห์) 15 หลังเรียน 10 ข้อ (เลือก 5 สัปดาห์) ศึกษาเสริม 120 ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง 120 ฝึกทักษะด้วยตนเอง หมายเหตุ	
02 อธิบายพื้นฐานอารยธรรมมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ของโลกตะวันตกได้					
03 อธิบายพื้นฐานอารยธรรมมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ของโลกตะวันตกได้					
04					
05					
06					
อาจารย์ผู้สอน	01 รศ.ดร.ปวีณฉัตร หมอชาติ 02				
อาจารย์ผู้ออกแบบการเรียนการสอน	01 รศ.ดร.สมิทธิ์ธรรม ภัคดิเทวา 02				
ช่องทางการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน	Line Facebook อื่น ๆ ระยะเวลาศึกษาสะสมแต่ละกิจกรรม (นาที) ปรับตามชั่วโมงการเรียนรู้อีก				
	30	570	210	270	

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง	กลยุทธ์การสอน				
	กิจกรรมนำเข้าสู่องค์ความรู้และประสบการณ์ ¹		กิจกรรมวัดและประเมินองค์ความรู้และประสบการณ์ ²		
	ศึกษาผ่านคลิปวิดีโอการสอน*	ศึกษาเนื้อหาประกอบ	ทำกิจกรรมเสริมประสบการณ์	ประเมินตนเอง	
01 อธิบายอารยธรรมอินเดียสมัยโบราณได้	30 ศึกษาผ่านคลิปวิดีโอการสอน* *บริการวิชาการเวลาในการนำเสนอเนื้อหาให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ และชุดกิจกรรมที่อยู่ในชุดสัปดาห์ <input checked="" type="checkbox"/> การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ (รายการสอนเสริมทางไกล Zoom-YouTube) <input type="checkbox"/> การสาธิตการฝึกปฏิบัติ (รายการโทรทัศน์) <input type="checkbox"/> รายการสารคดี (รายการโทรทัศน์) 30 ศึกษาผ่านคลิปเสียงการสอน* *บริการวิชาการเวลาในการนำเสนอเนื้อหาให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ และชุดกิจกรรมที่อยู่ในชุดสัปดาห์ <input type="checkbox"/> การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ (รายการวิทยุกระจายเสียง Podcast) 30 ศึกษาผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง (ระยะเวลาใช้กิจกรรม 30 นาที) <input type="checkbox"/> Virtual Reality (VR) <input type="checkbox"/> Augmented Reality (AR) <input type="checkbox"/> Mixed Reality (MR) 120 สอนเผชิญหน้าแบบออนไลน์ (ระยะเวลาใช้กิจกรรม 120 นาที) <input type="checkbox"/> การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์ (Microsoft Teams หรือสไลป์) ระยะเวลาศึกษาสะสมแต่ละกิจกรรม (นาที) ปรับตามชั่วโมงการเรียนรู้อีก	330 สรุปแบบ แหล่งเรียนรู้ภายใน <input type="checkbox"/> e-book <input type="checkbox"/> ข้อความเนื้อหา (ไฟล์ภาพประกอบ) 240 แหล่งเรียนรู้ภายนอก <input type="checkbox"/> e-book <input type="checkbox"/> งานวิจัย <input type="checkbox"/> เว็บไซต์ <input type="checkbox"/> สื่อสังคม/เครือข่ายสังคม ระบุรายละเอียดแหล่งการเรียนรู้ 1) ผู้ประกอบการศึกษา 2) 3) 4)	210 รูปแบบ เก็บ 10 คะแนน <input type="checkbox"/> ประเมิน ข้อ 15 ก่อนเรียน 10 ข้อ (เลือก 5 สัปดาห์) <input checked="" type="checkbox"/> อดิษฐ์ ข้อ 15 หลังเรียน 10 ข้อ (เลือก 5 สัปดาห์) <input type="checkbox"/> ผลงาน ชิ้น (สำหรับประเมินตนเองตามผลสัมฤทธิ์ระดับบุคคล/กลุ่ม) <input checked="" type="checkbox"/> งานเดี่ยว <input type="checkbox"/> งานกลุ่ม ระบุลักษณะงาน 1) อธิบายคุณสมบัติของภาษา 2) แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับประโยชน์ของภาษาในการสื่อสาร ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ตรวจสอบแนวตอบ <input type="checkbox"/> พิจารณาข้อร้องทุกข์ฐาน <input type="checkbox"/> สอบถาม/สัมภาษณ์ <input type="checkbox"/> Scoring Rubric อื่น ๆ ระบุลักษณะการประเมินรูปแบบอื่น	ประเมินตนเอง รูปแบบ 15 ก่อนเรียน 10 ข้อ (เลือก 5 สัปดาห์) 15 หลังเรียน 10 ข้อ (เลือก 5 สัปดาห์) ศึกษาเสริม 120 ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง 120 ฝึกทักษะด้วยตนเอง หมายเหตุ	
02 อธิบายอารยธรรมอินเดียสมัยโบราณได้					
03 อธิบายอารยธรรมอินเดียสมัยโบราณได้					
04					
05					
06					
อาจารย์ผู้สอน	01 อาจารย์พรหมทิพย์ บุญเจริญ 02				
อาจารย์ผู้ออกแบบการเรียนการสอน	01 รศ.ดร.สมิทธิ์ธรรม ภัคดิเทวา 02				
ช่องทางการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน	Line Facebook อื่น ๆ ระยะเวลาศึกษาสะสมแต่ละกิจกรรม (นาที) ปรับตามชั่วโมงการเรียนรู้อีก				
	30	570	210	270	

ชุดวิชา		10121 อารยธรรมมนุษย์		หน่วยกิต		6 (6-4-4-4)	
สัปดาห์ที่	03	เรื่อง	อารยธรรมจีน	จำนวน	18	ชั่วโมงการเรียนรู้	รวมเวลารวม 1080
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง				กลยุทธ์การสอน			
กิจกรรมนำขององค์ความรู้และประสบการณ์ ¹				กิจกรรมวัดและประเมินองค์ความรู้และประสบการณ์ ²			
30 ศึกษาค้นคว้าวิถีโลกาภิวัตน์ นวัตกรรมเชิงการรวมกันทางวัฒนธรรมเอเชียหรือตะวันตกในสังคมโลกปัจจุบัน และพฤติกรรมของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล <input checked="" type="checkbox"/> การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ (รายการประเมินผล: 10/5-10/5-10/5) <input type="checkbox"/> การสาธิตการฝึกปฏิบัติ (รายการประเมินผล: 10/5) <input type="checkbox"/> รายการสารคดี (รายการประเมินผล: 10/5)		330 ศึกษาเนื้อหาประกอบ รูปแบบ แหล่งเรียนรู้ภายใน <input type="checkbox"/> e-book <input type="checkbox"/> ข้อความเนื้อหา (ประเมินการประเมินผล) แหล่งเรียนรู้ภายนอก <input type="checkbox"/> e-book <input type="checkbox"/> งานวิจัย <input type="checkbox"/> เว็บไซต์ <input checked="" type="checkbox"/> สื่อสังคม/เครือข่ายสังคม ระบุรายละเอียดแหล่งการเรียนรู้ 1) ศูนย์การศึกษาชุนจิฉะ 2) 3) 4)		210 ทำกิจกรรมเสริมประสบการณ์ รูปแบบ เก็บ 10 คะแนน <input type="checkbox"/> ปรัชญา ... ข้อ (10/5) (เลือกตอบ 5 ส่วนเลือก) <input checked="" type="checkbox"/> วัฒนธรรม ... ข้อ (ตอบคำถามเกี่ยวกับองค์ความรู้และประสบการณ์) <input type="checkbox"/> ผลงาน ... ชิ้น (กิจกรรมที่ประเมินผลตามระดับคะแนนของระดับคุณลักษณะ) <input checked="" type="checkbox"/> งานเดี่ยว <input type="checkbox"/> งานกลุ่ม ระบุลักษณะงาน 1) อธิบายคุณสมบัติของภาษา 2) แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับประโยชน์ของภาษาในการสื่อสาร		ประเมินตนเอง รูปแบบ ปรัชญา 15 ก่อนเรียน 10 ข้อ (เลือกตอบ 5 ส่วนเลือก) 15 หลังเรียน 10 ข้อ (เลือกตอบ 5 ส่วนเลือก) ศึกษาเสริม 120 ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง 120 ฝึกทักษะด้วยตนเอง หมายเหตุ	
30 ศึกษาค้นคว้าวิถีการสื่อสาร นวัตกรรมเชิงการรวมกันทางวัฒนธรรมเอเชียหรือตะวันตกในสังคมโลกปัจจุบัน และพฤติกรรมของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล <input type="checkbox"/> การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ (รายการประเมินผล: 10/5-10/5-10/5)		30 ศึกษาค้นคว้าเทคโนโลยีเสมือนจริง (รายการประเมินผล: 30 นาที) <input type="checkbox"/> Virtual Reality (VR) <input type="checkbox"/> Augmented Reality (AR) <input type="checkbox"/> Mixed Reality (MR)		210 ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ตรวจสอบแนวตอบ <input type="checkbox"/> วิจารณ์ข้อสอบ/คำถาม <input type="checkbox"/> สอบถาม/สัมภาษณ์ <input type="checkbox"/> Scoring Rubric <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุลักษณะการประเมินรูปแบบอื่น		ประเมินตนเอง รูปแบบ หมายเหตุ	
30 ศึกษาค้นคว้าเทคโนโลยีเสมือนจริง (รายการประเมินผล: 30 นาที) <input type="checkbox"/> Virtual Reality (VR) <input type="checkbox"/> Augmented Reality (AR) <input type="checkbox"/> Mixed Reality (MR)		120 สอนเผชิญหน้าแบบออนไลน์ (รายการประเมินผล: 120 นาที) <input type="checkbox"/> การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์ (Microsoft Teams หรือ Zoom)		210		270	
อาจารย์ผู้สอน 01 อาจารย์สุพลวิช สุขสมบูรณ์ 02 อาจารย์ผู้สอนแบบการเรียนรู้ 01 พ.ศ.สมิทธิ์ธรรม ภัคดิเพท 02 ช่องทางการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน Line Facebook อื่น ๆ กระดานถามตอบในหน้าเว็บไซต์สาขาวิชา ระยะเวลาศึกษาสะสมแต่ละกิจกรรม (นาที) ปรับตามชั่วโมงการเรียนรู้		30		570		210	

ชุดวิชา		10121 อารยธรรมมนุษย์		หน่วยกิต		6 (6-4-4-4)	
สัปดาห์ที่	04	เรื่อง	อารยธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้	จำนวน	18	ชั่วโมงการเรียนรู้	รวมเวลารวม 1080
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง				กลยุทธ์การสอน			
กิจกรรมนำขององค์ความรู้และประสบการณ์ ¹				กิจกรรมวัดและประเมินองค์ความรู้และประสบการณ์ ²			
30 ศึกษาค้นคว้าวิถีโลกาภิวัตน์ นวัตกรรมเชิงการรวมกันทางวัฒนธรรมเอเชียหรือตะวันตกในสังคมโลกปัจจุบัน และพฤติกรรมของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล <input checked="" type="checkbox"/> การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ (รายการประเมินผล: 10/5-10/5-10/5) <input type="checkbox"/> การสาธิตการฝึกปฏิบัติ (รายการประเมินผล: 10/5) <input type="checkbox"/> รายการสารคดี (รายการประเมินผล: 10/5)		330 ศึกษาเนื้อหาประกอบ รูปแบบ แหล่งเรียนรู้ภายใน <input type="checkbox"/> e-book <input type="checkbox"/> ข้อความเนื้อหา (ประเมินการประเมินผล) แหล่งเรียนรู้ภายนอก <input type="checkbox"/> e-book <input type="checkbox"/> งานวิจัย <input type="checkbox"/> เว็บไซต์ <input checked="" type="checkbox"/> สื่อสังคม/เครือข่ายสังคม ระบุรายละเอียดแหล่งการเรียนรู้ 1) ศูนย์การศึกษาชุนจิฉะ 2) 3) 4)		210 ทำกิจกรรมเสริมประสบการณ์ รูปแบบ เก็บ 10 คะแนน <input type="checkbox"/> ปรัชญา ... ข้อ (10/5) (เลือกตอบ 5 ส่วนเลือก) <input checked="" type="checkbox"/> วัฒนธรรม ... ข้อ (ตอบคำถามเกี่ยวกับองค์ความรู้และประสบการณ์) <input type="checkbox"/> ผลงาน ... ชิ้น (กิจกรรมที่ประเมินผลตามระดับคะแนนของระดับคุณลักษณะ) <input checked="" type="checkbox"/> งานเดี่ยว <input type="checkbox"/> งานกลุ่ม ระบุลักษณะงาน 1) อธิบายคุณสมบัติของภาษา 2) แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับประโยชน์ของภาษาในการสื่อสาร		ประเมินตนเอง รูปแบบ ปรัชญา 15 ก่อนเรียน 10 ข้อ (เลือกตอบ 5 ส่วนเลือก) 15 หลังเรียน 10 ข้อ (เลือกตอบ 5 ส่วนเลือก) ศึกษาเสริม 120 ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง 120 ฝึกทักษะด้วยตนเอง หมายเหตุ	
30 ศึกษาค้นคว้าวิถีการสื่อสาร นวัตกรรมเชิงการรวมกันทางวัฒนธรรมเอเชียหรือตะวันตกในสังคมโลกปัจจุบัน และพฤติกรรมของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล <input type="checkbox"/> การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ (รายการประเมินผล: 10/5-10/5-10/5)		30 ศึกษาค้นคว้าเทคโนโลยีเสมือนจริง (รายการประเมินผล: 30 นาที) <input type="checkbox"/> Virtual Reality (VR) <input type="checkbox"/> Augmented Reality (AR) <input type="checkbox"/> Mixed Reality (MR)		210 ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ตรวจสอบแนวตอบ <input type="checkbox"/> วิจารณ์ข้อสอบ/คำถาม <input type="checkbox"/> สอบถาม/สัมภาษณ์ <input type="checkbox"/> Scoring Rubric <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุลักษณะการประเมินรูปแบบอื่น		ประเมินตนเอง รูปแบบ หมายเหตุ	
30 ศึกษาค้นคว้าเทคโนโลยีเสมือนจริง (รายการประเมินผล: 30 นาที) <input type="checkbox"/> Virtual Reality (VR) <input type="checkbox"/> Augmented Reality (AR) <input type="checkbox"/> Mixed Reality (MR)		120 สอนเผชิญหน้าแบบออนไลน์ (รายการประเมินผล: 120 นาที) <input type="checkbox"/> การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์ (Microsoft Teams หรือ Zoom)		210		270	
อาจารย์ผู้สอน 01 อาจารย์สุพลวิช สุขสมบูรณ์ 02 อาจารย์ผู้สอนแบบการเรียนรู้ 01 พ.ศ.สมิทธิ์ธรรม ภัคดิเพท 02 ช่องทางการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน Line Facebook อื่น ๆ กระดานถามตอบในหน้าเว็บไซต์สาขาวิชา ระยะเวลาศึกษาสะสมแต่ละกิจกรรม (นาที) ปรับตามชั่วโมงการเรียนรู้		30		570		210	

ชุดวิชา		10121 อารยธรรมมนุษย์		หน่วยกิต		6 (6-4-4)	
สัปดาห์ที่	เรื่อง	จำนวน	ชั่วโมงภาคเรียนที่	ระยะเวลาชม	1080	นาที	
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง		กลยุทธ์การสอน					
		กิจกรรมนำข้อคิดความรู้และประสบการณ์ ¹		กิจกรรมวัดและประเมินองค์ความรู้และประสบการณ์ ²			
		ศึกษาผ่านคลิปวิดีโอการสอน*	ศึกษาเนื้อหาประกอบ	ทำกิจกรรมเสริมประสบการณ์	ประเมินตนเอง		
		30 นาที	339 นาที	210 นาที	270 นาที		
01-06		<p>อธิบายกำเนิดและหลักการของศาสนาอิสลามได้</p> <p>อธิบายความเชื่อเกี่ยวกับทางศิลปะวิชาการด้านต่างๆ ของอารยธรรมอิสลามได้</p> <p>อธิบายความเจริญของจักรวรรดิออตโตมันได้ถูกต้องและเชิงกลางได้</p>	<p>การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ (รายการสอนเสริมทางไกล/Zoom)</p> <p>การสาธิตการฝึกปฏิบัติ (รายการวีดิทัศน์)</p> <p>รายการสาธิต (รายการวีดิทัศน์)</p>	<p>แหล่งเรียนรู้ภายใน</p> <p>e-book</p> <p>ข้อความเนื้อหา (พร้อมภาพประกอบ)</p> <p>แหล่งเรียนรู้ภายนอก</p> <p>e-book</p> <p>งานวิจัย</p> <p>เว็บไซต์</p> <p>สื่อสังคม/เครือข่ายสังคม</p> <p>ทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ทางการเรียนรู้</p> <p>1) คู่มือการศึกษาชุดวิชา</p> <p>2)</p> <p>3)</p> <p>4)</p>	<p>ปฏิบัติ</p> <p>10 คะแนน</p> <p>ปริญี ข้อ 15</p> <p>ข้อ (เชิงดู เลิกสอบ เมื่อทำ)</p> <p>อัตโนมัติ ข้อ 15</p> <p>ข้อ (สอบก่อนสอบข้อความรู้ และประสบการณ์)</p> <p>ผลงาน ขึ้น</p> <p>ศึกษาเสริม</p> <p>1.20</p> <p>ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง</p> <p>1.20</p> <p>ฝึกทักษะด้วยตนเอง</p> <p>งานเดี่ยว</p> <p>งานกลุ่ม</p> <p>ทรัพยากรผลงาน</p> <p>1) อธิบายคุณสมบัติของภาษา</p> <p>2) แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับประโยชน์ของภาษาในการสื่อสาร</p> <p>ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้</p> <p>ตรวจตามแนวตอบ</p> <p>พิจารณาข้อของหลักฐาน</p> <p>สอบตาม/สัมภาษณ์</p> <p>Scoring Rubric</p> <p>อื่น ๆ</p> <p>ทรัพยากรผลงานการประเมินรูปแบบอื่น</p>	<p>ก่อนเรียน 10 ข้อ</p> <p>(เลิกสอบ 5 สัปดาห์)</p> <p>หลังเรียน 10 ข้อ</p> <p>(เลิกสอบ 5 สัปดาห์)</p> <p>ศึกษาเสริม</p> <p>ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง</p> <p>ฝึกทักษะด้วยตนเอง</p> <p>หมายเหตุ</p>	
อาจารย์ผู้สอน		30		210		270	
01 อาจารย์พรหมทิพย์ เพ็ญวิจิตร		ศึกษาผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง		สอนเชิงทบทวนแบบออนไลน์			
02		30		120			
01 รศ.ดร.สมิทธสมร กัทสิทธิ์		<p>Virtual Reality (VR)</p> <p>Augmented Reality (AR)</p> <p>Mixed Reality (MR)</p>		<p>การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์ (Microsoft Teams หรืออื่นใด)</p>			
02		120					
ช่องทางติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน							
Line							
Facebook							
อื่น ๆ		กระดานถามตอบในหน้าเว็บไซต์สาขาวิชา					
ระยะเวลาศึกษาประเมินผลกิจกรรม (นาที) ปรับตามชั่วโมงการเรียน		30		570		210	

ชุดวิชา		10121 อารยธรรมมนุษย์		หน่วยกิต		6 (6-4-4)	
สัปดาห์ที่	เรื่อง	จำนวน	ชั่วโมงภาคเรียนที่	ระยะเวลาชม	1080	นาที	
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง		กลยุทธ์การสอน					
		กิจกรรมนำข้อคิดความรู้และประสบการณ์ ¹		กิจกรรมวัดและประเมินองค์ความรู้และประสบการณ์ ²			
		ศึกษาผ่านคลิปวิดีโอการสอน*	ศึกษาเนื้อหาประกอบ	ทำกิจกรรมเสริมประสบการณ์	ประเมินตนเอง		
		30 นาที	330 นาที	210 นาที	270 นาที		
01-06		<p>อธิบายการเข้าสู่สมัยจักรวรรดิออตโตมันได้</p> <p>อธิบายปัจจัยและผลกระทบทางศิลปะวิชาการด้านอาณาจักรของชาติขึ้นมาจนถึงปัจจุบันในคริสต์ศตวรรษที่ 18-19 ได้</p> <p>วิเคราะห์ผลกระทบจากการขยายจักรวรรดิออตโตมันที่มีต่อโลกได้</p>	<p>การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ (รายการสอนเสริมทางไกล/Zoom)</p> <p>การสาธิตการฝึกปฏิบัติ (รายการวีดิทัศน์)</p> <p>รายการสาธิต (รายการวีดิทัศน์)</p>	<p>แหล่งเรียนรู้ภายใน</p> <p>e-book</p> <p>ข้อความเนื้อหา (พร้อมภาพประกอบ)</p> <p>แหล่งเรียนรู้ภายนอก</p> <p>e-book</p> <p>งานวิจัย</p> <p>เว็บไซต์</p> <p>สื่อสังคม/เครือข่ายสังคม</p> <p>ทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ทางการเรียนรู้</p> <p>1) คู่มือการศึกษาชุดวิชา</p> <p>2)</p> <p>3)</p> <p>4)</p>	<p>ปฏิบัติ</p> <p>10 คะแนน</p> <p>ปริญี ข้อ 15</p> <p>ข้อ (เชิงดู เลิกสอบ เมื่อทำ)</p> <p>อัตโนมัติ ข้อ 15</p> <p>ข้อ (สอบก่อนสอบข้อความรู้ และประสบการณ์)</p> <p>ผลงาน ขึ้น</p> <p>ศึกษาเสริม</p> <p>1.20</p> <p>ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง</p> <p>1.20</p> <p>ฝึกทักษะด้วยตนเอง</p> <p>งานเดี่ยว</p> <p>งานกลุ่ม</p> <p>ทรัพยากรผลงาน</p> <p>1) อธิบายคุณสมบัติของภาษา</p> <p>2) แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับประโยชน์ของภาษาในการสื่อสาร</p> <p>ประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้</p> <p>ตรวจตามแนวตอบ</p> <p>พิจารณาข้อของหลักฐาน</p> <p>สอบตาม/สัมภาษณ์</p> <p>Scoring Rubric</p> <p>อื่น ๆ</p> <p>ทรัพยากรผลงานการประเมินรูปแบบอื่น</p>	<p>ก่อนเรียน 10 ข้อ</p> <p>(เลิกสอบ 5 สัปดาห์)</p> <p>หลังเรียน 10 ข้อ</p> <p>(เลิกสอบ 5 สัปดาห์)</p> <p>ศึกษาเสริม</p> <p>ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง</p> <p>ฝึกทักษะด้วยตนเอง</p> <p>หมายเหตุ</p>	
อาจารย์ผู้สอน		30		210		270	
01 อาจารย์วิวิธวรรณ ทักษิณวงศ์		ศึกษาผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง		สอนเชิงทบทวนแบบออนไลน์			
02		30		120			
01 รศ.ดร.สมิทธสมร กัทสิทธิ์		<p>Virtual Reality (VR)</p> <p>Augmented Reality (AR)</p> <p>Mixed Reality (MR)</p>		<p>การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์ (Microsoft Teams หรืออื่นใด)</p>			
02		120					
ช่องทางติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน							
Line							
Facebook							
อื่น ๆ		กระดานถามตอบในหน้าเว็บไซต์สาขาวิชา					
ระยะเวลาศึกษาประเมินผลกิจกรรม (นาที) ปรับตามชั่วโมงการเรียน		30		570		210	

ชุดวิชา		10121 อารยธรรมมนุษย์		หน่วยกิต		6 (6-4-4-4)	
สัปดาห์ที่	12	เรื่อง	สงครามโลก บทเรียนสำหรับมนุษยชาติ	จำนวน	18	ชั่วโมงการเรียนรู้	รวมเวลารวม
				จำนวน		1080	นาที
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง				กลยุทธ์การสอน			
				กิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้และประสบการณ์ ¹		กิจกรรมวัดและประเมินองค์ความรู้และประสบการณ์ ²	
				30	330	210	1080
01 วิเคราะห์สาเหตุ สถานการณ์ของสงครามและการดำเนินการหลักของสงครามโลกครั้งที่ 1 ได้ 02 วิเคราะห์สถานการณ์ของสงครามและการดำเนินการหลังยุติสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้ 03 อธิบายผลและผลกระทบจากสงครามโลกทั้งสองได้ 04 05 06				ศึกษาผ่านคลิปวิดีโอการสอน* *บริการสื่อการสอนในการนำเสนอเนื้อหาให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ และชุดกิจกรรมอยู่ในชุดดิจิทัล <input checked="" type="checkbox"/> การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ (รายการสอนเสริมทางไกล/Zoom) <input type="checkbox"/> การสาธิตการฝึกปฏิบัติ (รายการโครงงาน) <input type="checkbox"/> รายการสารคดี (รายการโครงงาน)	ศึกษาเนื้อหาประกอบ 240 แหล่งเรียนรู้ภายใน แหล่งเรียนรู้ภายนอก e-book งานวิจัย เว็บไซต์ สื่อสังคม/เครือข่ายสังคม ระบุรายละเอียดแหล่งการเรียนรู้ 1) สื่อการศึกษาชุดวิชา 2) 3) 4)	ทำกิจกรรมเสริมประสบการณ์ 210 รูปแบบ เก็บ 10 คะแนน <input type="checkbox"/> ปรนัย <input type="checkbox"/> ข้อ (ข้อ เลือกตอบ 5 ข้อ) <input checked="" type="checkbox"/> อัตนัย <input type="checkbox"/> ข้อ (ตอบคำถามระดับองค์ความรู้ และประสบการณ์) <input type="checkbox"/> ผลงาน <input type="checkbox"/> ชิ้น (สร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน ระดับชั้นเรียนหรือบุคคลกลุ่ม) <input checked="" type="checkbox"/> งานเดี่ยว <input type="checkbox"/> งานกลุ่ม ระบุลักษณะงาน 1) อธิบายคุณสมบัติของภาษา 2) แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับประโยชน์ของภาษาในการสื่อสาร ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ตรวจสอบแบบวัด <input type="checkbox"/> ศึกษานอกระบบ <input type="checkbox"/> สอบถาม/สัมภาษณ์ <input type="checkbox"/> Scoring Rubric <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุลักษณะการประเมินรูปแบบอื่น	ประเมินตนเอง 1080 รูปแบบ ปรนัย 15 ก่อนเรียน 10 ข้อ (เลือกตอบ 5 ข้อ) 15 หลังเรียน 10 ข้อ (เลือกตอบ 5 ข้อ) ศึกษาเสริม 120 ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง 120 ฝึกทักษะด้วยตนเอง หมายเหตุ
อาจารย์ผู้สอน 01 อาจารย์พรหมทิพย์ เพ็ญวิจิตร 02				30 ศึกษานำเสนอโดยมีแบบจริง (ระยะเวลาทำกิจกรรม 30 นาที) <input type="checkbox"/> Virtual Reality (VR) <input type="checkbox"/> Augmented Reality (AR) <input type="checkbox"/> Mixed Reality (MR)			
อาจารย์ผู้ออกแบบการเรียนการสอน 01 รศ.ดร.สมิทธสมร กิติพิทเวา 02				120 สอนเผชิญหน้าแบบออนไลน์ (ระยะเวลาทำกิจกรรม 120 นาที) <input type="checkbox"/> การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์ (Microsoft Teams หรืออื่น ๆ)			
ช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน Line Facebook อื่น ๆ				ระยะเวลาศึกษาเสริมและกิจกรรม (นาที) ปริมาณชั่วโมงการเรียนรู้			
				30		570	
				30		210	
				30		270	

ชุดวิชา		10121 อารยธรรมมนุษย์		หน่วยกิต		6 (6-4-4-4)	
สัปดาห์ที่	15	เรื่อง	คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน	จำนวน	18	ชั่วโมงการเรียนรู้	รวมเวลารวม
				จำนวน		1080	นาที
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง				กลยุทธ์การสอน			
				กิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้และประสบการณ์ ¹		กิจกรรมวัดและประเมินองค์ความรู้และประสบการณ์ ²	
				30	330	210	1080
01 อธิบายวิธีทางสถิติในอารยธรรมโลกได้ 02 อธิบายหลักความคิดในอารยธรรมโลกได้ 03 อธิบายการใช้เหตุผลในอารยธรรมโลกได้ 04 05 06				ศึกษาผ่านคลิปวิดีโอการสอน* *บริการสื่อการสอนในการนำเสนอเนื้อหาให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ และชุดกิจกรรมอยู่ในชุดดิจิทัล <input checked="" type="checkbox"/> การบรรยายสรุปเนื้อหาสำคัญ (รายการสอนเสริมทางไกล/Zoom) <input type="checkbox"/> การสาธิตการฝึกปฏิบัติ (รายการโครงงาน) <input type="checkbox"/> รายการสารคดี (รายการโครงงาน)	ศึกษาเนื้อหาประกอบ 240 แหล่งเรียนรู้ภายใน แหล่งเรียนรู้ภายนอก e-book งานวิจัย เว็บไซต์ สื่อสังคม/เครือข่ายสังคม ระบุรายละเอียดแหล่งการเรียนรู้ 1) สื่อการศึกษาชุดวิชา 2) 3) 4)	ทำกิจกรรมเสริมประสบการณ์ 210 รูปแบบ เก็บ 10 คะแนน <input type="checkbox"/> ปรนัย <input type="checkbox"/> ข้อ (ข้อ เลือกตอบ 5 ข้อ) <input checked="" type="checkbox"/> อัตนัย <input type="checkbox"/> ข้อ (ตอบคำถามระดับองค์ความรู้ และประสบการณ์) <input type="checkbox"/> ผลงาน <input type="checkbox"/> ชิ้น (สร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน ระดับชั้นเรียนหรือบุคคลกลุ่ม) <input checked="" type="checkbox"/> งานเดี่ยว <input type="checkbox"/> งานกลุ่ม ระบุลักษณะงาน 1) อธิบายคุณสมบัติของภาษา 2) แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับประโยชน์ของภาษาในการสื่อสาร ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ <input checked="" type="checkbox"/> ตรวจสอบแบบวัด <input type="checkbox"/> ศึกษานอกระบบ <input type="checkbox"/> สอบถาม/สัมภาษณ์ <input type="checkbox"/> Scoring Rubric <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุลักษณะการประเมินรูปแบบอื่น	ประเมินตนเอง 1080 รูปแบบ ปรนัย 15 ก่อนเรียน 10 ข้อ (เลือกตอบ 5 ข้อ) 15 หลังเรียน 10 ข้อ (เลือกตอบ 5 ข้อ) ศึกษาเสริม 120 ค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง 120 ฝึกทักษะด้วยตนเอง หมายเหตุ
อาจารย์ผู้สอน 01 อาจารย์พรหมทิพย์ เพ็ญวิจิตร 02				30 ศึกษานำเสนอโดยมีแบบจริง (ระยะเวลาทำกิจกรรม 30 นาที) <input type="checkbox"/> Virtual Reality (VR) <input type="checkbox"/> Augmented Reality (AR) <input type="checkbox"/> Mixed Reality (MR)			
อาจารย์ผู้ออกแบบการเรียนการสอน 01 รศ.ดร.สมิทธสมร กิติพิทเวา 02				120 สอนเผชิญหน้าแบบออนไลน์ (ระยะเวลาทำกิจกรรม 120 นาที) <input type="checkbox"/> การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์ (Microsoft Teams หรืออื่น ๆ)			
ช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน Line Facebook อื่น ๆ				ระยะเวลาศึกษาเสริมและกิจกรรม (นาที) ปริมาณชั่วโมงการเรียนรู้			
				30		570	
				30		210	
				30		270	

ULO

แบบฟอร์มการจัดการเรียนการสอนออนไลน์สมบูรณ์แบบ ชุดวิชา อารยธรรมมนุษย์

ที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้	สื่อการสอน	การประเมินผล
สัปดาห์ที่ 1 แนวคิดเรื่องอารยธรรมและวัฒนธรรมสมัยก่อนประวัติศาสตร์			
1.	อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอารยธรรมได้	1. เอกสารการสอนชุดวิชา 2. รายการสอนเสริมทางไกล (e-Tutorial)	ปรนัย ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ
2.	อธิบายพื้นฐานอารยธรรมมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ของโลกตะวันออกได้		
3.	อธิบายพื้นฐานอารยธรรมมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ของโลกตะวันตกได้		
สัปดาห์ที่ 2 อารยธรรมอินเดีย			
1.	อธิบายอารยธรรมอินเดียสมัยโบราณได้	1. เอกสารการสอนชุดวิชา 2. รายการสอนเสริมทางไกล (e-Tutorial)	ปรนัย ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ
2.	อธิบายอารยธรรมอินเดียสมัยกลางได้		
3.	อธิบายอารยธรรมอินเดียก่อนเข้าสู่สมัยใหม่ได้		
สัปดาห์ที่ 3 อารยธรรมจีน			
1.	อธิบายพัฒนาการของอารยธรรมเอเชียใต้โบราณได้	1. เอกสารการสอนชุดวิชา 2. รายการสอนเสริมทางไกล (e-Tutorial)	ปรนัย ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ
2.	อธิบายพัฒนาการของอารยธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้โบราณได้		
3.	อธิบายพัฒนาการของอารยธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้โบราณได้		

ULO

สัปดาห์ที่ 4 อารยธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้			
1.	อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับอารยธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้	1. เอกสารการสอนชุดวิชา 2. รายการสอนเสริมทางไกล (e-Tutorial)	ปรนัย ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ
2.	ระบุอาณาจักรสำคัญในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้		
3.	อธิบายลักษณะสำคัญของอาณาจักรในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้		
4.	บอกมรดกอารยธรรมของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้		
สัปดาห์ที่ 5 อารยธรรมเอเชียตะวันตกและเอเชียกลาง			
1.	อธิบายกำเนิดและหลักการของศาสนาอิสลามได้	1. เอกสารการสอนชุดวิชา 2. รายการสอนเสริมทางไกล (e-Tutorial)	ปรนัย ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ
2.	อธิบายความเจริญก้าวหน้าทางศิลปวิทยาการด้านต่างๆของอารยธรรมอิสลามได้		
3.	อธิบายความเจริญของจักรวรรดิออตโตมันเติร์กจากเอเชียกลางได้		
สัปดาห์ที่ 6 อารยธรรมอียิปต์ กรีก โรมัน			
1.	อธิบายความเจริญของอารยธรรมอียิปต์ได้	1. เอกสารการสอนชุดวิชา 2. รายการสอนเสริมทางไกล (e-Tutorial)	ปรนัย ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ
2.	อธิบายถึงความเจริญด้านต่างๆ และสามารถวิเคราะห์ถึงอิทธิพลของอารยธรรมกรีกได้		
3.	อธิบายลักษณะเด่นของอารยธรรมโรมันและการมีอิทธิพลต่ออารยธรรมตะวันตกได้		

ULO

ผลลัพธ์การเรียนรู้		สื่อการสอน	การประเมินผล
สัปดาห์ที่ 7 อารยธรรมตะวันตกยุคกลาง			
1.	อธิบายลักษณะและสภาพของยุโรปยุคกลางได้	1. เอกสารการสอนชุดวิชา	ปรนัย ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ
2.	อธิบายบทบาทของคริสตศาสนาและระบบฟิวดัลในยุคกลางได้	2. รายการสอนเสริมทางไกล (e-Tutorial)	
3.	อธิบายลักษณะสำคัญของอารยธรรมยุคกลางในแต่ละด้านได้		
สัปดาห์ที่ 8 อารยธรรมสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการ			
1.	อธิบายอารยธรรมปัจจัยและลักษณะของโลกตะวันตกในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการได้	1. เอกสารการสอนชุดวิชา	ปรนัย ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ
2.	อธิบายงานสร้างสรรค์สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการได้	2. รายการสอนเสริมทางไกล (e-Tutorial)	
3.	อธิบายสาเหตุและผลของการปฏิรูปศาสนาได้		
สัปดาห์ที่ 9 อารยธรรมยุคใหม่			
1.	อธิบายพัฒนาการของชาติในยุโรประหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 15-17 ได้	1. เอกสารการสอนชุดวิชา	ปรนัย ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ
2.	อธิบายอารยธรรมทางเศรษฐกิจยุคใหม่ได้	2. รายการสอนเสริมทางไกล (e-Tutorial)	
3.	อธิบายสังคม วัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตสมัยภูมิธรรมได้		

ULO

สัปดาห์ที่ 10 เทคโนโลยีพลังงาน			
1.	อธิบายปัจจัยและผลของการปฏิวัติวิทยาศาสตร์ได้	1. เอกสารการสอนชุดวิชา	ปรนัย ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ
2.	อธิบายสาเหตุและผลของการปฏิวัติอุตสาหกรรมระยะที่ 1 ได้	2. รายการสอนเสริมทางไกล (e-Tutorial)	
3.	อธิบายสาเหตุและผลของการปฏิวัติอุตสาหกรรมระยะที่ 2 ได้		
สัปดาห์ที่ 11 จักรวรรดินิยมและการล่าอาณานิคม			
1.	อธิบายการเข้าสู่สมัยจักรวรรดินิยมได้	1. เอกสารการสอนชุดวิชา	ปรนัย ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ
2.	อธิบายปัจจัยและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการล่าอาณานิคมของชาติมหาอำนาจยุโรปในคริสต์ศตวรรษที่ 18-19 ได้	2. รายการสอนเสริมทางไกล (e-Tutorial)	
3.	วิเคราะห์ผลกระทบจากการขยายจักรวรรดินิยมที่มีผลต่อโลกได้		
สัปดาห์ที่ 12 สงครามโลก บทเรียนสำหรับมนุษยชาติ			
1.	วิเคราะห์สาเหตุ สถานการณ์ของสงครามและการดำเนินการหลักยุติสงครามโลกครั้งที่ 1 ได้	1. เอกสารการสอนชุดวิชา	ปรนัย ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ
2.	วิเคราะห์สถานการณ์ของสงครามและการดำเนินการหลังยุติสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้	2. รายการสอนเสริมทางไกล (e-Tutorial)	
3.	อธิบายผลและผลกระทบจากสงครามโลกทั้งสองได้		

ULO

ที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้	สื่อการสอน	การประเมินผล
สัปดาห์ที่ 14 อารยธรรมร่วมสมัย			
1.	อธิบายและเข้าใจบริบทของโลกาภิวัตน์ แนวคิดเกี่ยวกับโลกาภิวัตน์ ท้องถิ่นนิยม และกระบวนการปรับตัวในกระแสโลกาภิวัตน์ได้	1. เอกสารการสอนชุดวิชา 2. รายการสอนเสริมทางไกล (e-Tutorial)	ปรนัย ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ
2.	อธิบายและเข้าใจปัจจัยที่ก่อให้เกิดสถานการณ์ต่างๆ ของโลกในคริสต์ศตวรรษที่ 21 ที่เกี่ยวข้องกับบริบททางด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมได้		
3.	อธิบายและเข้าใจปัจจัยที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีในบริบทร่วมสมัยที่เกี่ยวข้องกับด้านการเกษตร การแพทย์ และการติดต่อสื่อสาร		
สัปดาห์ที่ 15 คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน			
1.	อธิบายจรรยาบรรณในอารยธรรมโลกได้	1. เอกสารการสอนชุดวิชา 2. รายการสอนเสริมทางไกล (e-Tutorial)	ปรนัย ก่อนเรียน 10 ข้อ หลังเรียน 10 ข้อ
2.	อธิบายพลังความคิดในอารยธรรมโลกได้		
3.	อธิบายการใช้เหตุผลในอารยธรรมโลกได้		

SU e-learning 468307-55

เอกณ บางท่าไม้ ลิขสิทธิ์ทรัพย์สินส่วนตัว วิชาเอกชั้นต้น

HOME ABOUT MY COURSES MY PROFILE SHORTCUTS

เปลี่ยนบทบาทเป็น

468307-55 : การถ่ายภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ (CREATIVE DIGITAL PHOTOGRAPHY) | โครงสร้างหัวข้อ

วีรศักดิ์รับ นกศึกษาทุกท่าน

การเรียนการสอนที่ ~~ดี~~ ~~จะ~~ ~~มี~~ ~~การ~~ ~~จัดการ~~ ~~เรียน~~ ~~การสอน~~ ~~ใน~~ ~~รูปแบบ~~ ~~ผสม~~ ~~ผสาน~~ ~~ทั้ง~~ ~~การเรียน~~ ~~ใน~~ ~~ชั้น~~ ~~เรียน~~ ~~และ~~ ~~เรียน~~ ~~แบบ~~ ~~ออนไลน์~~ โดยจะมีกิจกรรมการมอบหมาย ~~การ~~ ~~ทำ~~ ~~แบบ~~ ~~ฝึก~~ ~~ปฏิบัติ~~ ~~แบบ~~ ~~บูรณาการ~~ ~~กับ~~ ~~เนื้อหา~~ ~~ของ~~ ~~บท~~ ~~เรียน~~ ~~ของ~~ ~~มหาวิทยาลัย~~ โดยนักศึกษาสามารถศึกษาและตอบคำถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างอิสระ โดยให้นักศึกษาทำความเข้าใจร่วมกันดังนี้

1. ขอให้นักศึกษาใช้ Account ในการเข้าใช้ระบบด้วยตนเอง
2. ขอให้นักศึกษาทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยศึกษาใจยังไม่ละเอียด
3. ขอให้นักศึกษาศึกษาหาความรู้และแสดงความคิดเห็นตามความสนใจ และคิดว่าเป็นประโยชน์ของตนเอง และผู้อื่น
4. ขอให้นักศึกษาอธิบายกระบวนการในการศึกษา กระบวนการศึกษาหาข้อมูล การสืบใจศึกษาโดยพิจารณาจากโจทย์ที่กำหนดให้

ขอขอบคุณ
เอกณ บางท่าไม้
กระดานข่าว

1. สวัสดิ์รับ สำหรับการเรียนในสัปดาห์ที่จะเป็นการเรียนรู้ในเรื่องของแนวคิดสำหรับการถ่ายภาพ เพื่อการสื่อสารเพื่อให้นักศึกษามีความเข้าใจและเป็นการปรับพื้นฐานของความรู้ความเข้าใจตรงกัน และการศึกษาหาข้อมูลต่าง ๆ ของนักถ่ายภาพในแวดวงวิชาชีพที่นักศึกษาสนใจเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน
2. สวัสดิ์รับ ในสัปดาห์ที่จะเป็นการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะการถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร โดยเลหวะอย่างยิงงานโฆษณา

กิจกรรม ตั้งแต่ Friday, 27 January 2017, 02:40AM
รายงานฉบับสมบูรณ์ของกิจกรรม
ล่าสุด

ไม่มีอะไรใหม่บ้างแล้วคลิกกลับครึ่งสุดท้าย



กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อ
ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาในรายวิชาการถ่ายภาพดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้

Course Learning Outcome

CLO 1 : อธิบายหลักการ แนวคิด ทฤษฎีการถ่ายภาพและกระบวนการตกแต่งภาพและปฏิบัติการโดยใช้คอมพิวเตอร์ในระบบดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์

CLO 2 : อธิบายถึง หลักการถ่ายภาพ องค์ประกอบของการถ่ายภาพ การเล่าเรื่องในภาพถ่ายและอุปกรณ์ในการทำงานของการถ่ายภาพในดิจิทัลได้

CLO 3 : ปฏิบัติการถ่ายภาพในรูปแบบต่างๆ โดยเน้นเทคนิคในการใช้กล้องถ่ายภาพได้อย่างถูกวิธี การจัดแสงสำหรับการถ่ายภาพในสตูดิโอและนอกสถานที่

Unit Learning Outcome

ULO 1: ผู้เรียนอธิบายแนวคิดการสื่อสารภาพถ่ายได้

ULO 2: ผู้เรียนสามารถอธิบายแนวคิด หลักการถ่ายภาพในระดับสูงได้

ULO 3: สามารถปฏิบัติการถ่ายภาพในสตูดิโอได้

ULO 4: อธิบายหลักการถ่ายภาพ และแนวทางการแก้ไขปัญหาการถ่ายภาพได้

ULO 5: อธิบายการเขียนแผนเพื่อการถ่ายภาพได้

ULO 6: สามารถเขียนโครงการในการถ่ายภาพเพื่อการโฆษณา และการณรงค์ได้

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLO	ULO	LLO	กิจกรรมและสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน
1	แนะนำการเรียน ชี้แจงวัตถุประสงค์ และระเบียบการเรียนการสอน และอธิบายขอบเขตเนื้อหาวิชา วิธีการประเมินผล	1	1	1. ผู้เรียนอธิบายแนวทางการเรียนในรายวิชาได้ 2. ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้อง	ประมวลการสอน บทเรียนออนไลน์
2	แนวคิดของภาพถ่ายเพื่อการสื่อสาร และการถ่ายภาพในระดับสูง ความคิดสร้างสรรค์	1,2	1	1. สามารถบอกเล่าประสบการณ์ในการถ่ายภาพโดยอ้างอิงกระบวนการถ่ายภาพได้อย่างถูกต้อง 2. ผู้เรียนสามารถอธิบายแนวคิดการสร้างสรรคภาพถ่ายที่ดีได้	เอกสารการสอน บรรยาย สไลด์ประกอบการบรรยาย
3	การถ่ายภาพเพื่อการโฆษณา - หน้าที่ของภาพถ่ายเพื่อการโฆษณา - รูปแบบของภาพถ่ายเพื่อการโฆษณา	2	2,3	1. ผู้เรียนสามารถอธิบายความรู้พื้นฐานในการถ่ายภาพเพื่อการโฆษณาได้ 2. ผู้เรียนสามารถนำเสนอการใช้แหล่งเรียนรู้สำหรับการเรียนในรายวิชาถ่ายภาพได้	เอกสารการสอน บรรยาย สไลด์ประกอบการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLO	ULO	LLO	กิจกรรมและสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน
4	เทคนิคการเลือกใช้กล้องถ่ายภาพ -ประเภทของกล้องถ่ายภาพแบบทั่วไป -ประเภทของกล้องถ่ายภาพสำหรับการถ่ายภาพในระดับสูง	1,2	1,2	1. ผู้เรียนสามารถอธิบายเกณฑ์ในการประเมินผลการแก้ไขปัญหา 2. ผู้เรียนสามารถอธิบายแนวทางการวิเคราะห์เนื้อหาสำหรับการถ่ายภาพได้	เอกสาร สไลด์ประกอบการบรรยาย วีดิทัศน์
5	องค์ ประกอบ และการทำงาน ของกล้องถ่ายภาพสำหรับการถ่ายภาพในระดับสูง กล้องขนาดกลาง (Medium Format Camera) กล้องขนาดใหญ่ (Large Format Camera /View Camera / Studio Camera)	1	1,2	1. ผู้เรียนสามารถอธิบายองค์ประกอบการทำงานของกล้องถ่ายภาพระดับสูงได้	เอกสาร สไลด์ประกอบการบรรยาย

6	การบันทึกภาพในระบบดิจิทัล การเก็บบันทึกภาพเป็นไฟล์ ดิจิทัล ประเภทของไฟล์ดิจิทัล การจัดเก็บและการโอนถ่ายข้อมูล	1,2	1,2	1. สามารถอธิบายระบบการบันทึกภาพ ดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถอธิบายกระบวนการทำงานของ การทำงานของกล้องดิจิทัลได้	เอกสาร สไลด์ประกอบการ บรรยาย บทเรียนออนไลน์
7	กระบวนการทางคอมพิวเตอร์ สำหรับการถ่ายภาพในระบบ ดิจิทัล - การตกแต่งภาพในระบบดิจิทัล - การแก้ไขภาพถ่ายในระบบ ดิจิทัล	1,3	2,4	1. ผู้เรียนสามารถอธิบายขั้นตอนของ กระบวนการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับการ ถ่ายภาพดิจิทัล 2. ผู้เรียนสามารถปฏิบัติการตกแต่ง ภาพถ่ายภาพโดยใช้เครื่องมือเพื่อแก้ไข คุณภาพของภาพถ่ายได้อย่างถูกต้อง	เอกสาร วีดิทัศน์ ฝึกปฏิบัติ
8	องค์ประกอบหลักสำคัญในการ ถ่ายภาพ - เลนส์ประเภทต่าง ๆ - องค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ กับความคมชัดของภาพ	2,3	1,2	1. ผู้เรียนสามารถอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้อง กับหลักเพื่อสร้างความคมชัดให้กับ ภาพถ่าย 2. ผู้เรียนสามารถปฏิบัติการถ่ายภาพที่ เกี่ยวข้องกับความคมชัดในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องตามหลักการ	เอกสาร สไลด์ประกอบการ บรรยาย บทเรียนออนไลน์
9	ลักษณะที่แสงมีผลต่อสีและสีกับ การถ่ายภาพ	1,2	1,2	1. ผู้เรียนสามารถอธิบายประเภทของแสง และลักษณะของแสงที่มีผลในการ ถ่ายภาพ	เอกสาร สไลด์ประกอบการ บรรยาย บทเรียนออนไลน์

10	สตูดิโอสำหรับการถ่ายภาพ 1 - ระบบไฟแฟลช เครื่องวัดแสง และอุปกรณ์สะท้อนแสงใน สตูดิโอ	2,3	2,3,4	1. ผู้เรียนอธิบายอุปกรณ์ในการถ่ายภาพ สตูดิโอได้ 2. ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพ โดยใช้ไฟดวงเดียวได้	เอกสาร วีดิทัศน์ ฝึกปฏิบัติ
11	สตูดิโอสำหรับการถ่ายภาพ 2 - การจัดแสงในสตูดิโอถ่ายภาพ - อัตราส่วนของแสงในการ ถ่ายภาพ	2,3	2,3,4	1. ผู้เรียนอธิบายอุปกรณ์ในการถ่ายภาพ สตูดิโอได้ 2. ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพ โดยใช้ไฟหลายดวงได้	เอกสาร วีดิทัศน์ ฝึกปฏิบัติ
12	ศิลปะการถ่ายภาพขั้นสูง -หลักในการถ่ายภาพสินค้าหรือ บรรจุภัณฑ์ -เทคนิคในการถ่ายภาพประกอบ เพื่อการโฆษณา -การถ่ายภาพบุคคล	2,3	2,3,4	1. ผู้เรียนสามารถอธิบายคุณลักษณะที่ สำคัญในการถ่ายภาพในรูปแบบต่าง ๆ ได้ 2. ผู้เรียนสามารถปฏิบัติการถ่ายภาพใน รูปแบบต่าง ๆ ได้	เอกสาร วีดิทัศน์ ภาพตัวอย่าง ฝึกปฏิบัติ

13	ขั้นตอน และกระบวนการ ถ่ายภาพโฆษณา หรือการรณรงค์ - แนวโน้มการถ่ายภาพ -โครงการถ่ายภาพ	2,3	2,3,4,5	1. สามารถอธิบายขั้นตอน และ กระบวนการถ่ายภาพโฆษณา 2. สามารถอภิปรายภาพโฆษณาที่มี อิทธิพลต่อการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย 3. ผู้เรียนสามารถปฏิบัติการถ่ายภาพ โฆษณาได้	เอกสาร สไลด์ประกอบการ บรรยาย ฝึกปฏิบัติ วิทยากร
14	การบริหาร การจัดการและการ วางแผนสำหรับการถ่ายภาพใน ระดับสูง	2	4,5,6	1. ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการบริหาร การจัดการ และการวางแผนการถ่ายภาพ ได้อย่างถูกต้อง 2. ผู้เรียนสามารถอธิบายแนวทางการ แก้ไขปัญหาตามหลักการถ่ายภาพได้อย่าง ถูกต้อง	เอกสาร สไลด์ประกอบการ บรรยาย วิทยากร
15	นักศึกษานำเสนอผลงาน	1,2	1,2,4,5	1. ผู้เรียนสามารถนำเสนอผลงานการถ่าย ภาพได้ตรงตามหลักการ 2. ผู้เรียนสามารถอธิบายแนวทางการ แก้ไขปัญหาตามหลักการถ่ายภาพได้อย่าง ถูกต้อง	นักศึกษาเสนอผลงาน
16	สอบปลายภาค				

ก่อนทำกิจกรรม



กิจกรรมที่ 1 วิชาของอาจารย์รับผิดชอบ PLO ข้อใดบ้าง

ผลการเรียนรู้ระดับรายวิชาต้องสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ระดับหลักสูตร

อาจารย์ต้องปรับปรุงผลการเรียนรู้ระดับรายวิชาให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ระดับหลักสูตรหรือไม่ ถ้าใช่ ให้อาจารย์ปรับแก้

	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4
วิชาที่ 1	CLO		CLO	CLO
วิชาที่ 2		CLO	CLO	
วิชาที่ 3	CLO	CLO		CLO
วิชาที่ 4			CLO	CLO
วิชาที่ 5	CLO	CLO	CLO	CLO

กิจกรรมที่ 2: CLO – ULO

ผลการเรียนรู้แต่ละสัปดาห์ ULO ต้องต้องสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา CLO

ขอให้อาจารย์เขียน ULO ที่แสดงให้เห็นความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา CLO อย่างน้อย 2 สัปดาห์

	CLO 1	CLO 2	CLO 3	CLO 4
สัปดาห์ที่ 1	ULO		ULO	ULO
สัปดาห์ที่ 2	ULO	ULO	ULO	ULO
สัปดาห์ที่ 3		ULO	ULO	ULO
สัปดาห์ที่ 4			ULO	ULO
สัปดาห์ที่ 5	ULO	ULO	ULO	ULO

กิจกรรมที่ 3: ULO – LLO

ผลการเรียนรู้แต่ละหัวข้อ LLO ต้องต้องสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ของสัปดาห์ ULO

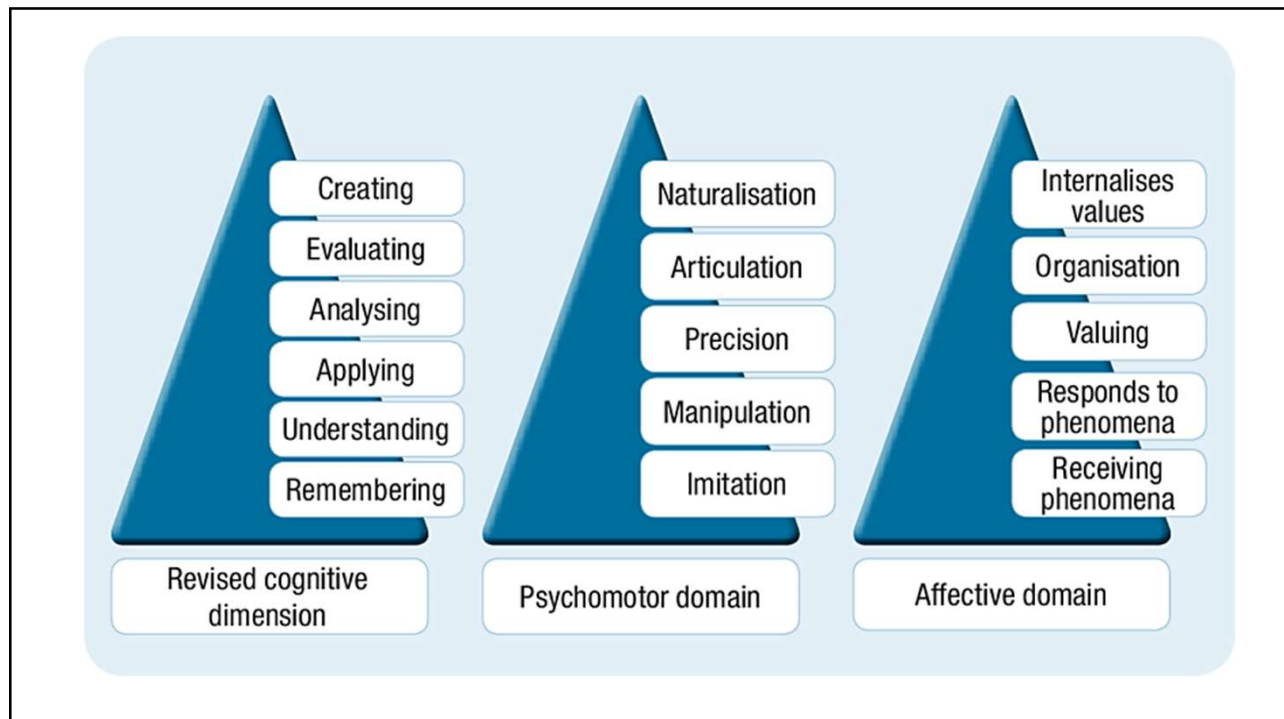
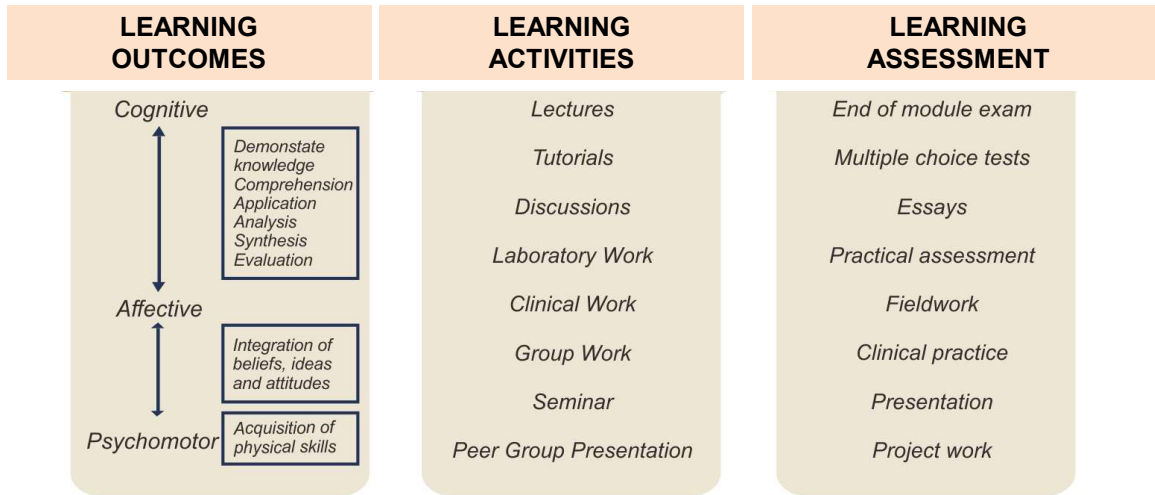
ขอให้อาจารย์เขียน LLO ที่แสดงให้เห็นความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา ULO ของอย่างน้อย 2 สัปดาห์

PLO	สัปดาห์ที่ 1: ULO 1	หัวข้อที่ 1	LLO			
			LLO1.1		LLO1.2	
CLO		หัวข้อที่ 2	LLO2.1	LLO2.2	LLO2.3	LLO2.4
ULO		หัวข้อที่ 3		LLO3.1	LLO3.2	LLO3.3
LLO	สัปดาห์ที่ 2: ULO 2	หัวข้อที่ 1			LLO1.1	LLO1.2
		หัวข้อที่ 2	LLO2.1	LLO2.2	LLO2.3	LLO2.4

การเขียน Learning Outcome

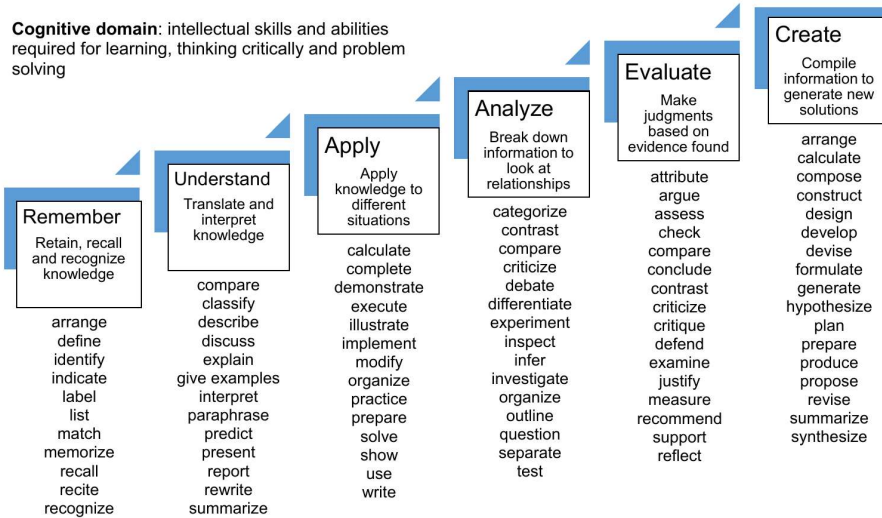
- ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) หมายถึง พฤติกรรมที่นักศึกษาสามารถแสดงออกเป็นรูปธรรม คือต้อง ทำได้ (Active) สำเร็จ (Achievable) และสามารถวัดและประเมินผลได้ (Assessed) รวมทั้งต้องมีความเชื่อมโยงและสัมพันธ์กัน (Aligned) ในทุกระดับตั้งแต่บทเรียน (Lesson) หัวข้อรายสัปดาห์ (Unit) รายวิชา (Course) และหลักสูตร (Program)

การเขียน Learning Outcome



Bloom's Taxonomy: Cognitive Domain

Cognitive domain: intellectual skills and abilities required for learning, thinking critically and problem solving



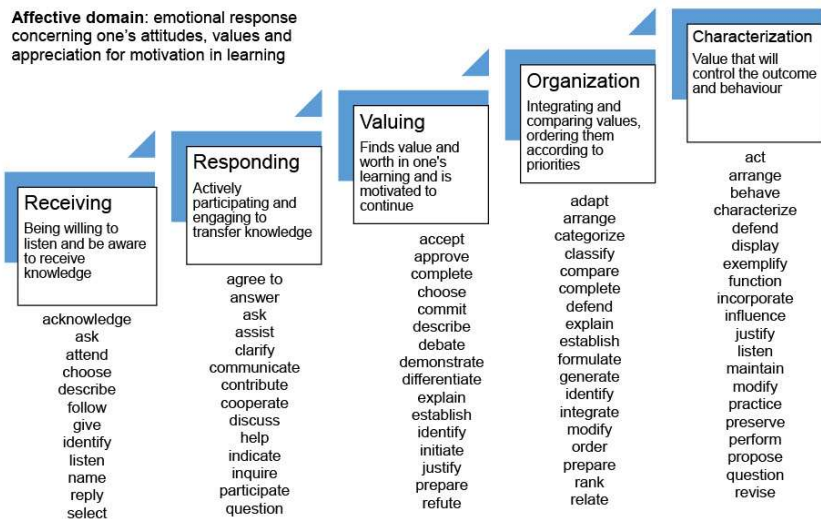
Developed by the Centre for Teaching Excellence, University of Waterloo
 References: Anderson, L., & Krathwohl, D. A. (2001). *Taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
 IUPUI Center of Teaching and Learning. (2006). Bloom's Taxonomy "Revised" Key Words, Model Questions, & Instructional Strategies. Retrieved from: www.center.iupui.edu/ctli/idd/docs/Bloom_revised021.doc



This Creative Commons license lets others remix, tweak, and build upon our work non-commercially, as long as they credit us and indicate if changes were made. Use this citation format: *Bloom's Taxonomy: Cognitive Domain*. Centre for Teaching Excellence, University of Waterloo.

Bloom's Taxonomy: Affective Domain

Affective domain: emotional response concerning one's attitudes, values and appreciation for motivation in learning



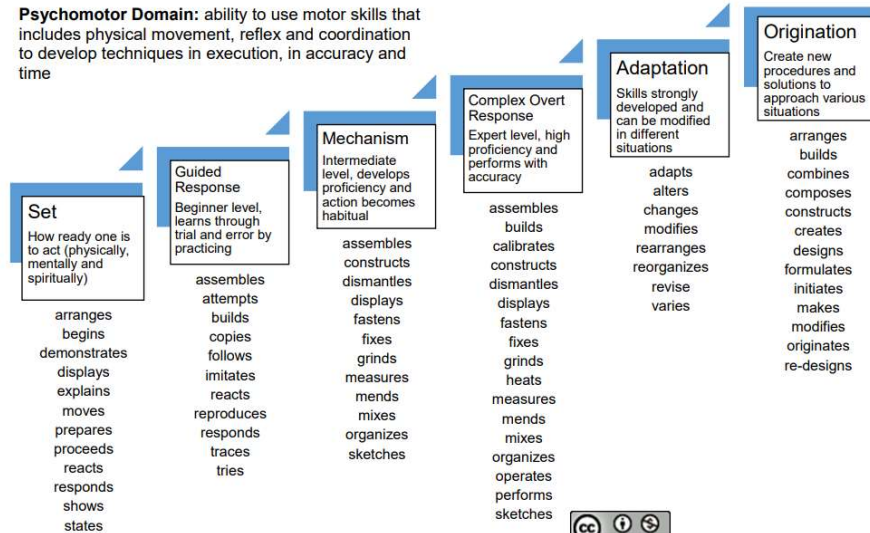
Developed by the Centre of Teaching Excellence, University of Waterloo
 References: Krathwohl, D.R., Bloom, B.S., and Masia, B.B. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay Company
 University of Mississippi School of Education. (2007). Bloom's Taxonomy: Affective Domain. Retrieved from: http://www.clemmiss.edu/depts/educ_school2/docs/stai_manual/manual9.htm



This Creative Commons license lets others remix, tweak, and build upon our work non-commercially, as long as they credit us and indicate if changes were made. Use this citation format: *Bloom's Taxonomy: Affective Domain*. Centre for Teaching Excellence, University of Waterloo.

Bloom's Taxonomy: Psychomotor Domain

Psychomotor Domain: ability to use motor skills that includes physical movement, reflex and coordination to develop techniques in execution, in accuracy and time



References: Clark, D.R. (1999) Bloom's Taxonomy: The Psychomotor Domain. Retrieved from http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/Bloom/psychomotor_domain.html
Simpson, E.J. (1966). *The Classifications of Educational Objectives, Psychomotor Domain*. University of Illinois. Urbana, Illinois.



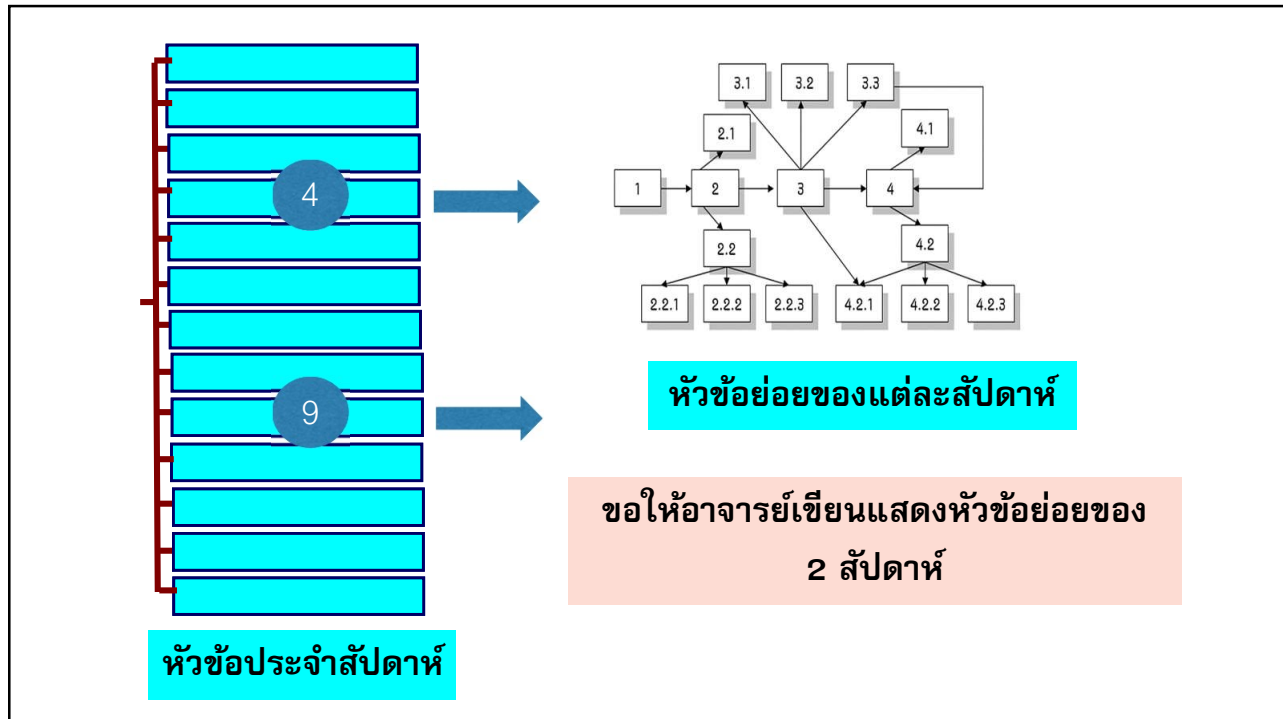
This Creative Commons license lets others remix, tweak, and build upon our work non-commercially, as long as they credit us and indicate if changes were made. Use this citation format: Bloom's Taxonomy: Psychomotor Domain. Centre for Teaching Excellence, University of Waterloo.

<https://uwaterloo.ca/ce>

<https://studylib.net/doc/25365540/cognitive-domain---blooms-taxonomy>

file:///C:/Users/User/Desktop/KBU%20Workshop%20June%2064/p%20psychomotor_domain_-_blooms_taxonomy_0.pdf

https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/sites/ca.centre-for-teaching-excellence/files/uploads/files/psychomotor_domain_-_blooms_taxonomy_0.pdf

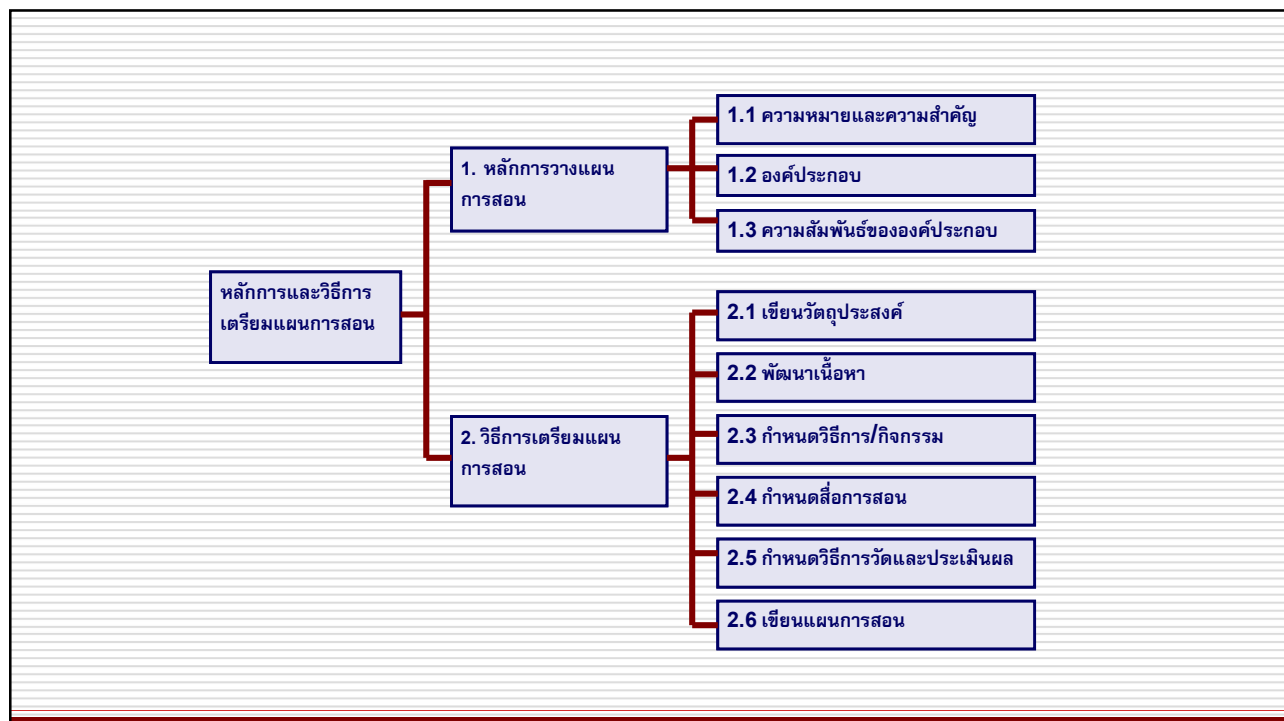
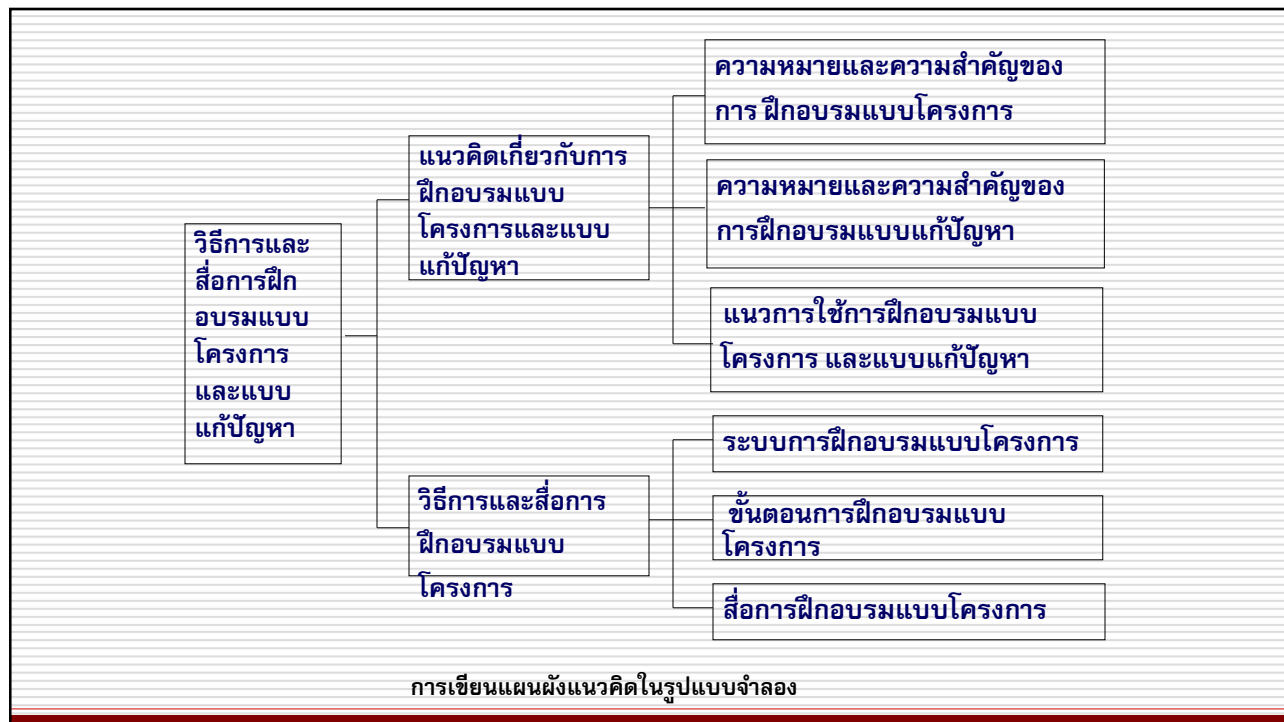


ตารางแสดงหัวข้อประจำสัปดาห์ (Unit) และหัวข้อระดับบทเรียน (Lesson) ของ วิชา

ผู้สอน

หลักสูตร คณะ

สัปดาห์	หัวข้อประจำสัปดาห์	หัวข้อระดับบทเรียน
1		
2		
3		
4		
5		



1.1 _____	1.1 _____	1.1 _____
	1.1.1 _____	1.1.1 _____
	1.1.2 _____	(1) _____
	1.1.3 _____	(2) _____
1.2 _____	1.2 _____	(3) _____
	1.2.1 _____	1.1.2 _____
	1.2.2 _____	(1) _____
	1.2.3 _____	(2) _____
1.3 _____	1.3 _____	(3) _____
	1.3.1 _____	1.1.3 _____
	1.3.2 _____	(1) _____
1.4 _____	1.4 _____	(2) _____
หัวข้อเรื่อง	หัวข้อเรื่องและหัวข้อเรื่องย่อย	หัวข้อเรื่อง หัวข้อเรื่องย่อย และหัวข้อย่อย

การบ้าน

1. เขียน CLO, ULO, LLO ตาม Bloom's Taxonomy
2. เขียนหัวข้อประจำสัปดาห์ (Unit) และหัวข้อระดับบทเรียน (Lesson) ให้ครบทั้งรายวิชา อย่างน้อย 1 วิชา
3. นำมาในการอบรมครั้งที่ 2

