

มคอ.3 รายละเอียดของรายวิชา

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

ภาษาไทย 0317351 แหล่งเรียนรู้และสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้

ภาษาอังกฤษ 0317351 Learning Resources and Digital Media for Learning

2. จำนวนหน่วยกิต 3 (2-2-5)

(ทฤษฎี 2 ชม. ปฏิบัติ 2 ชม. ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชม. /สัปดาห์)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร

☒ ระดับปริญญาตรี ☐ ระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต

☐ ระดับปริญญาโท ☐ ระดับปริญญาเอก

3.2 ประเภทของรายวิชา

☐ วิชาพื้นฐาน ☒ วิชาบังคับ ☐ วิชาเลือก

☐ วิชาเลือกเสรี ☐ อื่น ๆ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	คณะ/ สาขาวิชา	โทรศัพท์	E-mail	หมายเหตุ
1.	อาจารย์เพ็ญภา สุวรรณวงศ์	สาขาวิชา เทคโนโลยี และสื่อสาร การศึกษา	089- 2940458	phennapa@tsu.ac.th	

4.2 อาจารย์ผู้สอน

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	คณะ/ สาขาวิชา	โทรศัพท์	E-mail	หมายเหตุ
1.	อาจารย์เพ็ญภา สุวรรณวงศ์	สาขาวิชา เทคโนโลยีและ สื่อสาร การศึกษา	089- 2940458	phennapa@tsu.ac.th	

5. ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา ชั้นปีที่เรียน

5.1 ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 3

5.2 จำนวนผู้เรียน - คน

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)

☐ มี ระบุ [.....]

☒ ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)

☐ มี ระบุ [.....]

☒ ไม่มี

8. สถานที่เรียน

ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ SC627

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 1 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2567

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา (Course Goals)

1. มีความรู้ ความเข้าใจ ความหมาย หลักการ ของแหล่งเรียนรู้และสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้
2. สามารถการออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ และออฟไลน์
3. เห็นคุณค่าของการใช้แหล่งเรียนรู้ที่มีจริยธรรม

2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course-level Learning Outcomes: CLOs)

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นิสิตที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชาสามารถ (CLOs)

1. CLO1 ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา
2. CLO2 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้โดยใช้หลักการออกแบบระบบการเรียนการสอน
3. CLO3 เห็นคุณค่าของการเลือกใช้แหล่งเรียนรู้อย่างมีจริยธรรม

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา (Course Description)

(ภาษาไทย)

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ การออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ บทเรียนคอมพิวเตอร์ออนไลน์และออฟไลน์ โมบายเลิร์นนิ่ง ระบบสอนเสริมอัจฉริยะ การสืบค้นแหล่งเรียนรู้ การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้

(ภาษาอังกฤษ)

Principles; concepts and theories about learning; design and production of digital media for learning; online and offline computer lessons; mobile learning; teaching system for promoting genius; searching for learning; application of computer program in digital media production; practice of designing and producing digital media for learning

จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ภาคทฤษฎี (ชั่วโมง)	ภาคปฏิบัติ (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
2	2	5

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นิสิตเป็นรายกลุ่มหรือรายบุคคล
4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ในการนัดพบเป็นรายบุคคล/รายกลุ่ม และนิสิตสามารถขอคำแนะนำ และคำปรึกษาผ่านระบบออนไลน์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชาของนิสิต

1. ความรู้ หรือทักษะที่รายวิชามุ่งหวังที่จะพัฒนานิสิต (CLOs)
เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นิสิตที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชานี้จะสามารถ
1. CLO1 ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา
 2. CLO2 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้โดยใช้หลักการออกแบบระบบการเรียนการสอน
 3. CLO3 เห็นคุณค่าของการเลือกใช้แหล่งเรียนรู้อย่างมีจริยธรรม
2. วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้ หรือ ทักษะ ในข้อ 1 และการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของรายวิชา

CLOs	วิธีสอน/วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้	วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้/เครื่องมือในการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
CLO1	บรรยาย, Activity Based Learning, อภิปรายกลุ่ม 1. บรรยายหลักการทฤษฎี 2. ยกตัวอย่างชิ้นงาน และให้นิสิตร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับลักษณะชิ้นงานที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในการนำไปใช้ในการศึกษา	1. ประเมินผลด้านทฤษฎี โดยการสอบปลายภาคเรียน/ ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 2. ประเมินการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียน / แบบวัดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน/ การสังเกตพฤติกรรม

CLOs	วิธีสอน/วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้	วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้/เครื่องมือในการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
	3. แนะนำเครื่องมือในการออกแบบ และพัฒนาชิ้นงาน	
CLO2	Activity Based Learning 1. ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ รายบุคคล 2. ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้รายกลุ่ม	1. การสอบภาคปฏิบัติการใช้โปรแกรมเป็นรายบุคคล/ แบบประเมินการปฏิบัติงานโปรแกรม 2. ประเมินชิ้นงาน/ แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics) 3. ประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการทำงานกลุ่ม/ แบบประเมินพฤติกรรมมีส่วนร่วม/ การสังเกตพฤติกรรม
CLO3	ทำงานกลุ่ม, อภิปรายร่วมกัน 1. นำเสนอผลงานกราฟิกและแอนิเมชัน และบอกประโยชน์ คุณค่าของผลการที่ผลิตขึ้น ในการนำไปใช้เพื่อการศึกษา 2. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปราย ให้ข้อคิดเห็น และประเมินชิ้นงานที่ผลิตขึ้น	1. ประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน/แบบประเมินการมีส่วนร่วม 2. การสอบภาคเรียน/ ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

คาบที่	บทที่/หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการ : สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		ภาคทฤษฎี	ภาคปฏิบัติ		
1	แนะนำรายวิชา -กิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดประเมินผล - ความหมายของแหล่งเรียนรู้ - วิวัฒนาการของแหล่งเรียนรู้ - บทบาทของแหล่งเรียนรู้ในยุคดิจิทัล - หลักการและประเภทของแหล่งเรียนรู้	2	2	บรรยาย : PowerPoint - บรรยาย - ระดมสมอง / รายงานกลุ่ม - case based learning	
2	- แหล่งเรียนรู้ในสถานศึกษา - ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง - หลักการออกแบบแหล่งเรียนรู้ - เทคโนโลยีที่ส่งเสริมการเรียนรู้	2	2	บรรยาย : PowerPoint นำเสนอผลการสืบค้นและวิจารณ์ นำเสนอสภาพปัญหาเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้จากการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู Lumi for Education	
3	- การออกแบบ User Interface (UI) และ User Experience (UX) ในการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้	2	2	บรรยาย : PowerPoint แนะนำเครื่องมือในการออกแบบแหล่งเรียนรู้ Canva	
4	-การสร้างและพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือออนไลน์และซอฟต์แวร์เบื้องต้น	2	2	สร้างสื่อดิจิทัลเบื้องต้น การนำเสนอผลงาน:	
5-6	การผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ - กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล - เครื่องมือในการผลิตสื่อดิจิทัล - การเลือกและการจัดเรียงเนื้อหา - แนวทางการใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนการสอน	4	4	บรรยาย : PowerPoint	
				วิเคราะห์กรณีศึกษา : การใช้สื่อดิจิทัลในสถานการณ์ต่าง ๆ	
				ฝึกปฏิบัติการผลิตสื่อดิจิทัล การใช้ H5P	
7	การออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์	2	2	บรรยาย : PowerPoint นำเสนอแหล่งเรียนรู้แบบ Offline	
8	โมบายเลิร์นนิ่ง	2	2	บรรยาย : PowerPoint	
				ปฏิบัติการออกแบบเนื้อหา	

คาบที่	บทที่/หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการ : สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		ภาคทฤษฎี	ภาคปฏิบัติ		
	- แนวคิดและความสำคัญของโมบายเลิร์นนิ่ง - หลักการของการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์พกพาและวิธีการออกแบบเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้บนมือถือ - เครื่องมือและแพลตฟอร์มสำหรับโมบายเลิร์นนิ่ง			ฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาโมบายเลิร์นนิ่ง	
9	ระบบสอนเสริมอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems - ITS) -หลักการของระบบสอนเสริมอัจฉริยะ - Learning Management System	2	2	บรรยาย : PowerPoint	
				ปฏิบัติการออกแบบเนื้อหา	
				ฝึกปฏิบัติการใช้งานระบบ LMS Moodle Google Classroom Learning Path	
10	- การผลิตสื่อดิจิทัลขั้นสูง -Virtual Reality -Augmented Reality - การใช้สื่อสังคมออนไลน์และเครื่องมือออนไลน์ในชั้นเรียน	2	2	บรรยาย : PowerPoint	
				ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อดิจิทัลขั้นสูง	
11	-มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้แบบโต้ตอบ -ประเมินความเป็นไปได้ในการนำแหล่งเรียนรู้ไปใช้ในบริบทของสถานศึกษา	2	2	บรรยาย : PowerPoint	
				นำเสนอหัวข้อการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล	
				สาธิต และ ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรม	
12	การเขียนโปรแกรมเบื้องต้นสำหรับการผลิตสื่อการศึกษา	2	2	ฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมเพื่อออกแบบเกมหรือการจำลองที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา	
13-14	-นำเสนอการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้	4	4	นำเสนอผลงาน	
15	ทบทวนหลักการทฤษฎี สะท้อนคิด ผลการปฏิบัติงาน	4		แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนคิด สะท้อนปัญหาอุปสรรคในการจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนซักถาม	
16	สอบปลายภาค				
	รวมชั่วโมง	30	30		

คาบที่	บทที่/หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		วิธีการ : สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		ภาคทฤษฎี	ภาคปฏิบัติ		
	ตลอดภาคการศึกษา				

2. แผนการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชา CLOs

2.1 การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้

ก. การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Formative Assessment)

1. ประเมินโดยการสอบภาคปฏิบัติการใช้โปรแกรมระหว่างเรียน
2. ประเมินชิ้นงานระหว่างเรียน
3. ประเมินพฤติกรรมรายบุคคล เช่น ความรับผิดชอบ การตรงต่อเวลา การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

ข. การประเมินเพื่อตัดสินผลการเรียนรู้ (Summative Assessment)

(1) วิธีการ/เครื่องมือและน้ำหนักในการวัดและประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล		น้ำหนัก (ร้อยละ)
	วิธีการ	เครื่องมือที่ใช้	
CLO1 ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา	1. ประเมินผลด้านทฤษฎีโดยการสอบปลายภาคเรียน 2. ประเมินการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียน	1. ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 2. แบบวัดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 3. การสังเกตพฤติกรรม	20
CLO2 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้โดยใช้หลักการออกแบบระบบการเรียนการสอน	1. ประเมินชิ้นงาน 2. การสอบภาคปฏิบัติการใช้โปรแกรมเป็นรายบุคคล	1. แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics) รายบุคคล 2. แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics) รายกลุ่ม 3. แบบประเมินผลการปฏิบัติการโปรแกรม (Rubrics)	60
CLO3 เห็นคุณค่าของการเลือกใช้แหล่งเรียนรู้อย่างมีจริยธรรม	1. ประเมินชิ้นงาน 2. ประเมินผลด้านทฤษฎีโดยการสอบปลายภาคเรียน	2. แบบประเมินชิ้นงาน (Rubrics) รายบุคคล รายกลุ่ม	20
รวม			100

(2) ระบบการประเมินผลการเรียนรายวิชา

นิสิตจะต้องมีเวลาเรียนในรายวิชาหนึ่ง ๆ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมดของรายวิชานั้น จึงจะได้รับผลการเรียนในรายวิชานั้น ระบบการประเมินผลการเรียนของแต่ละรายวิชาเป็นแบบระดับขั้น โดยเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยทักษิณ ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559 หมวดที่ 5

คะแนน 80 - 100	เกรด A
คะแนน 75 - 79	เกรด B+
คะแนน 70 - 74	เกรด B
คะแนน 65 - 69	เกรด C+
คะแนน 60 - 64	เกรด C
คะแนน 55 - 59	เกรด D+
คะแนน 50 - 54	เกรด D
คะแนน 0 - 49	เกรด F

(3) การสอบแก้ตัว (ถ้ารายวิชากำหนดให้มีการสอบแก้ตัว)

ไม่มี

3. การอุทธรณ์ของนิสิต

นิสิตสามารถยื่นเรื่องอุทธรณ์ผ่านระบบการอุทธรณ์ของคณะศึกษาศาสตร์ หรือสามารถติดต่อโดยตรงที่ผู้สอน

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก (Required Texts)

1. ชไมพร ดิสถาพรหม, สุมลนิตย์ เกิดหนูวงศ์, กัมปนาท บริบูรณ์, มิ่งขวัญ คงเจริญ, ชนันภรณ์ อารีกุล. (2564). **การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษาตลอดชีวิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
2. กลุ่มส่งเสริมนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู. (-). **การจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
3. ประทีป สุวรรณโร. (2564). **พื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก**. ปัตตานี: ฝ่ายเทคโนโลยีและนวัตกรรมการเรียนรู้ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
4. ธีรรัช นันทชนก. (2559). **Infographic Design ฉบับ Quick Start+Easy Workshop+ Make Money**. กรุงเทพฯ: วิตักกรูป.
5. ทิศนา เขมมณี. (2562). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ (Suggested Materials)

1. ธวัชชัย ศรีสุเทพ. (2554). ชุดสื่อโดนใจ 2. นนทบุรี: เดอะ ครีเอทีฟ ไกด์.
2. ญัฐกร สงคราม. (2554). การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
3. อิศเรศ ภาชนะกาญจน์. (2562). เล่าเรื่องให้ง่ายด้วย Infographic. นนทบุรี: ไอซีดี.

3. ทรัพยากรอื่น ๆ (ถ้ามี)

www.youtube.com

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนิสิต

- ประเมินผลการสอนโดยใช้ระบบออนไลน์
- สอบถามความคิดเห็นจากนิสิตในสัปดาห์สุดท้าย
- ให้นิสิตเขียนแสดงความคิดเห็นการสอนในสัปดาห์สุดท้าย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

แบบประเมินผลการสอน ซึ่งเป็นแบบประเมินผลการสอนของมหาวิทยาลัย ที่กำหนดให้มีการประเมินการสอนของอาจารย์ผู้สอน โดยนิสิต ทุกภาคการศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

- นำผลการประเมินมาใช้ในการปรับปรุงการสอน
- ค้นคว้าข้อมูลความรู้ใหม่ ๆ นำมาใช้ในการสอน
- ผู้สอน และผู้เรียนร่วมอภิปรายเพื่อพัฒนารายวิชาให้มีสาระวิชาและการสอนให้เหมาะสมและน่าสนใจ

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตในรายวิชา

- ประชุมคณะกรรมการผู้รับผิดชอบรายวิชาเพื่อทวนสอบคะแนนและเกรดของนิสิต
- ให้นิสิตตรวจสอบคะแนนและเกรดก่อนส่งเกรดให้งานทะเบียน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

นำผลที่ได้จากการสอบถามความคิดเห็น คะแนนสอบของนิสิต การประชุม นำมาสรุปผล และพัฒนารายวิชาก่อนการสอบในภาคการศึกษาหน้า

ภาคผนวก
 ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับหมวดวิชาเฉพาะของหลักสูตร

ตารางที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง CLOs ระดับรายวิชา และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) (หมายเลขในตาราง = Sub LOs)

0317121	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)												
	PLO1		PLO3			PLO6			PLO12				
	Sub PLO1A	Sub PLO 2A	Sub PLO3A	Sub PLO3B	Sub PLO3C	Sub PLO 6A	Sub PLO 6B	Sub PLO 6C	Sub PLO 12A	Sub PLO 12B	Sub PLO 12C	Sub PLO 12D	Sub PLO 13E
CLO1 ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา		✓	✓			✓							✓
CLO2 ออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้โดยใช้หลักการออกแบบระบบการเรียนรู้การสอน			✓						✓				
CLO3 เห็นคุณค่าของการเลือกแหล่งเรียนรู้อย่างมีจริยธรรม		✓				✓			✓				

ตารางที่ 2 แสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) ที่รายวิชารับผิดชอบ
(โดยพิจารณาจาก เล่ม มคอ.2 หมวดที่ 2)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตร (PLOs) [สมรรถนะ]	ผลลัพธ์การเรียนรู้ย่อย (Sub PLOs) [รู้และเข้าใจ (know) ทักษะ (skills) เจตคติ (attitude)]
PLO 1: แสดงพฤติกรรมการณ์มีจิต วิญญาณความเป็นครูและปฏิบัติตน ตามจรรยาบรรณวิชาชีพครูและงาน เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา Sub PLO 1B ประพฤติตน อยู่ในศีลธรรมอันดีเป็นที่ยอมรับนับถือ โดยบุคคล ชุมชน และสังคม ปฏิบัติตน ตามจรรยาบรรณวิชาชีพด้วยจิต วิญญาณความเป็นครูและงาน เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา	K1 ความหลากหลายและสังคมพหุวัฒนธรรม K3 ความเป็นครู
	S1 ปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพ
	A1 มีทัศนคติที่ดีต่อผู้เรียนและการปฏิบัติงานวิชาชีพ
PLO 3 บูรณาการความรู้เนื้อหาวิชา แนวคิดทฤษฎีวิชาชีพครู หลักสูตร ศาสตร์การสอน วิธีการสอน เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และ เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนได้เต็มตามศักยภาพ Sub PLO 3A วิเคราะห์ความรู้ เนื้อหาวิชาทางเทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา วิเคราะห์ความรู้สมัยใหม่ การจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความ หลากหลายของผู้เรียน โดยบูรณาการ ศาสตร์ทางการศึกษาได้เหมาะสมกับ บริบทการจัดการเรียนรู้ ชุมชน และ สังคมที่มีความหลากหลาย	K1 ศาสตร์ทางการศึกษา K2 วิเคราะห์ความรู้ทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา K3 เทคโนโลยีดิจิทัล
	S1 ออกแบบหลักสูตร แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อและเทคโนโลยี การ วัดและประเมินผล
	A1 มุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ
ปฏิบัติการเรียนรู้และสร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีกับชุมชนเพื่อปรับ กระบวนการทำงานของครูและ งานเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ร่วมกับชุมชน สรุปลองค์ความรู้ เกี่ยวกับชุมชนการเรียนรู้ เพื่อเข้าถึง	K2 เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา K3 นวัตกรรมการเรียนรู้ K5 การละเมิดลิขสิทธิ์และการลอกเลียนผลงาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตร (PLOs) [สมรรถนะ]	ผลลัพธ์การเรียนรู้ย่อย (Sub PLOs) [รู้และเข้าใจ (know) ทักษะ (skills) เจตคติ (attitude)]
ข้อมูล ความรู้และบริบทของชุมชน บนฐานชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) Sub PLO 6A รู้จักบริบทชุมชน ความคิด ความเชื่อ สภาพเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และภูมิปัญญาชุมชน มีความรู้เกี่ยวกับรูปแบบและ กระบวนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทาง วิชาชีพ (PLC)	
	-
	A1 ตระหนักถึงการละเมิดลิขสิทธิ์และการลอกเลียนผลงาน
PLO 12 แสดงสมรรถนะการ ปฏิบัติงานในหน้าที่ครู งาน เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สร้างนวัตกรรม วิจัยพัฒนาผู้เรียน และเผยแพร่ Sub PLO 12E ปฏิบัติงานด้าน เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาใน สถานศึกษา ครอบคลุม 5 ด้าน คือ การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การใช้ (Utilization) การจัดการ (Management) และการประเมิน (Evaluation)	K3 สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ K8 การจัดการความรู้และการถอดบทเรียน K9 งานด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาในสถานศึกษา
	S3 ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียน