

การประชุมเชิงปฏิบัติการ

# การพัฒนารายวิชาศึกษาทั่วไปเพื่อการจัดการเรียน การสอนที่มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้สำหรับหมวดศึกษาทั่วไป

รองศาสตราจารย์ ดร. นवलวรรณ สุนทรภิชช์

2 ตุลาคม 2563

กำหนดการประชุมเชิงปฏิบัติการอาจารย์หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
เรื่อง การพัฒนารายวิชาศึกษาทั่วไปเพื่อการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้  
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (Learning Outcome) รุ่นที่ ๑  
วันศุกร์ที่ ๒ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๓ เวลา ๐๘.๓๐ น. – ๑๓.๐๐ น.  
ณ ห้องประชุมบรรยาย ๑ กองกิจการนิสิต ชั้น ๑ อาคารระพี สาคริก

วันศุกร์ที่ ๒ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๓

เวลา

- |                     |  |
|---------------------|--|
| ๐๘.๓๐ น. – ๐๙.๐๐ น. | ลงทะเบียนหน้าห้องประชุมกองกิจการนิสิต ชั้น ๑ อาคารระพี สาคริก  |
| ๐๙.๐๐ น. – ๑๐.๐๐ น. | การบรรยาย เรื่อง “การพัฒนารายวิชาศึกษาทั่วไปเพื่อการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (Learning Outcome) โดย รองศาสตราจารย์ ดร.นवलวรรณ สุนทรภิชช์<br>ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายวิชาการ<br>ประธานกรรมการบริหารหมวดวิชาศึกษาทั่วไป<br>มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| ๑๐.๐๐ น. – ๑๐.๓๐ น. | การประชุมเชิงปฏิบัติการ Workshop เพื่อพัฒนารายวิชาศึกษาทั่วไป และจัดทำแบบปรับปรุงรายวิชาตามแบบฟอร์ม วช.มก. ๑-๒   |
| ๑๐.๓๐ น. – ๑๐.๔๕ น. | พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม  |
| ๑๐.๔๕ น. – ๑๒.๓๐ น. | การประชุมเชิงปฏิบัติการ Workshop เพื่อพัฒนารายวิชาศึกษาทั่วไป และจัดทำแบบปรับปรุงรายวิชาตามแบบฟอร์ม วช.มก. ๑-๒ (ต่อ)   |
| ๑๒.๓๐ น. – ๑๓.๐๐ น. | รับประทานอาหารกลางวันร่วมกัน   |

# ผลลัพธ์ที่คาดหวังของการประชุมเชิงปฏิบัติการ

1. สร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับความสำคัญของรายวิชาศึกษาทั่วไป

2. สามารถออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ในรายวิชาศึกษาทั่วไปได้อย่างเหมาะสม

3. สามารถกำหนดรูปแบบการสอน กิจกรรม และ วิธีประเมินผลให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ได้

## ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ

เรื่อง มาตรฐานการอุดมศึกษา

พ.ศ. ๒๕๖๑

## มาตรฐานด้าน ผลลัพธ์ผู้เรียน

Learner  
Person

(๑.๑) เป็นบุคคลที่มีความรู้ความสามารถ และความรอบรู้ด้านต่าง ๆ ในการสร้างสัมมาอาชีพ ความมั่นคงและคุณภาพชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเป็นผู้มีคุณธรรม ความเพียร มุ่งมั่น อดทน อดทน และยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ

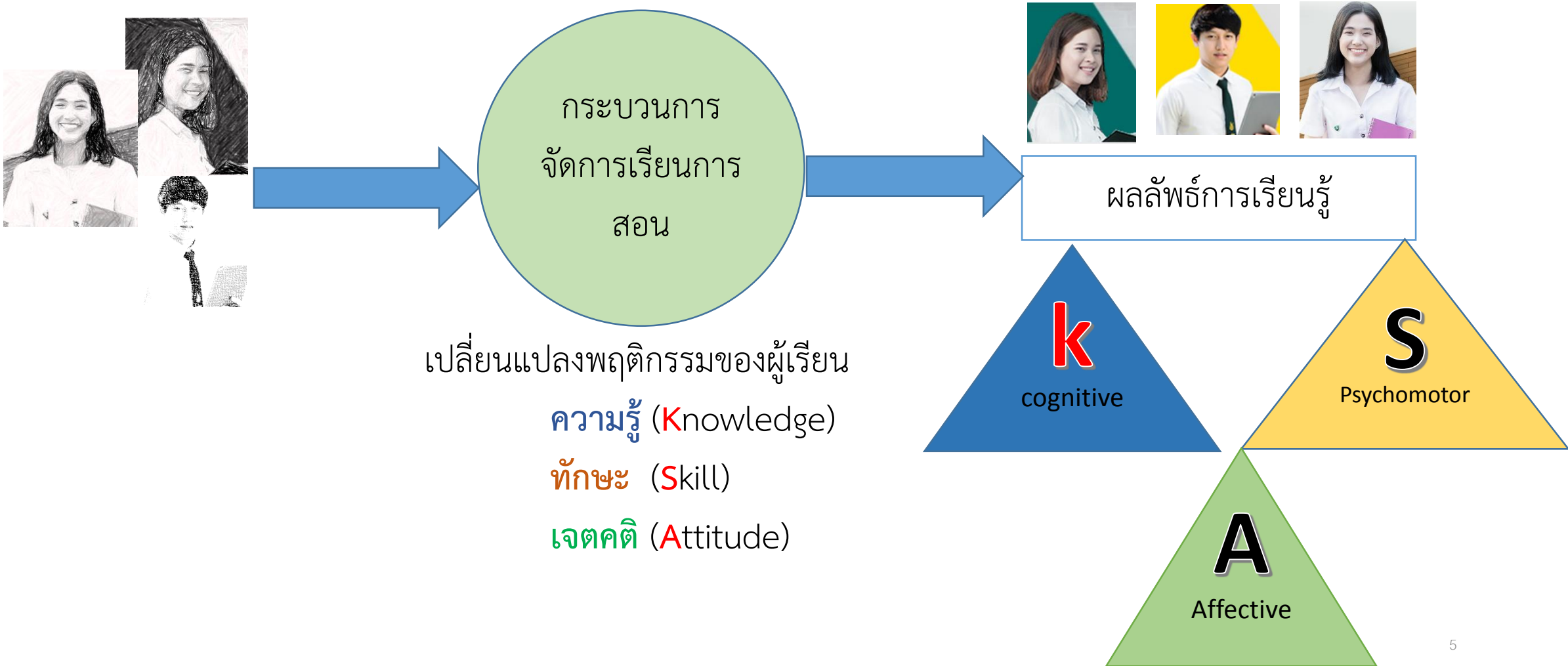
Innovative  
Co creator

(๑.๒) เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม มีทักษะศตวรรษที่ ๒๑ มีความสามารถในการบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาหรือแก้ไขปัญหาสังคม มีคุณลักษณะความเป็นผู้ประกอบการ รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก สามารถสร้างโอกาสและเพิ่มมูลค่าให้กับตนเอง ชุมชน สังคม และประเทศ

Active Citizen

(๑.๓) เป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง มีความกล้าหาญทางจริยธรรม ยึดมั่นในความถูกต้อง รู้คุณค่าและรักษ์ความเป็นไทย ร่วมมือร่วมพลังเพื่อสร้างสรรค์การพัฒนาและเสริมสร้างสันติสุข อย่างยั่งยืนทั้งในระดับครอบครัว ชุมชน สังคม และประชาคมโลก

# บทบาทอาจารย์



แบบเสนอขอปรับปรุงรายวิชา

วช.มก. 1-2

ระดับปริญญาตรี

ภาควิชา ..... คณะ..... วิทยาเขต.....

จำนวนหน่วยกิต (ชม.บรรยาย-ชม.ปฏิบัติการ-ชม.ศึกษาด้วยตนเอง)

1. รหัสวิชา xxxxxxxx x(x-x-x)

ชื่อวิชาภาษาไทย .....

ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ .....

2. รายวิชาที่ขอปรับปรุงอยู่ในหมวดวิชาระดับปริญญาตรีดังนี้

( ) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มสาระ.....

( ) หมวดวิชาเฉพาะในหลักสูตร..... สาขาวิชา.....

( ) วิชาเฉพาะบังคับ

( ) วิชาเฉพาะเลือก

( ) หมวดวิชาเลือกเสรี

( ) วิชาบริการสำหรับหลักสูตร..... สาขาวิชา.....

3. วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน **ไม่มี**

4. วิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน **ไม่มี**

5. วันที่จัดทำรายวิชา วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

6.\*\*\* วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

6.1 ความสำคัญของรายวิชาและเหตุผลในการปรับปรุง

(ให้อธิบายถึงความสำคัญของรายวิชาที่ขอปรับปรุงนี้ มีเนื้อหาที่มีความสำคัญอย่างไรต่อหลักสูตร มีความจำเป็นต่อนิสิต/บัณฑิตในหลักสูตรอย่างไร และความจำเป็นที่ต้องปรับปรุงรายวิชา)

6.2 ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนิสิต

(ให้อธิบายว่าเมื่อนิสิต/บัณฑิตเรียนรายวิชานี้แล้วจะทำให้มีทักษะ มีความรู้ ความสามารถในเรื่องที่เรียนระดับไหน/อย่างไร)

(\*\*\* เพิ่มเติมตามมติที่ประชุมคณะกรรมการการศึกษา มก. ครั้งที่ 1/2562 เมื่อวันที่ 10 มกราคม 2562)

อยู่ดีมีสุข

ศาสตร์แห่งผู้ประกอบการ

ภาษากับการสื่อสาร

พลเมืองไทยและพลเมืองโลก

สุนทรียศาสตร์

6.1.1 ระบุความสำคัญของรายวิชาที่เชื่อมโยงกับทักษะในศตวรรษที่ 21

6.1.2 ปรับปรุงแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) และกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องตามโครงสร้างและมาตรฐานผลการเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป พ.ศ. 2564

ทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ (21<sup>st</sup> century skills; transversal skills) หมายถึง  
กลุ่มความรู้ ทักษะ และนิสัยการทำงาน ที่เชื่อว่ามีคามสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ทักษะ 7 ด้าน

1. ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (critical thinking and problem solving)
2. ด้านการสื่อสารสารสนเทศและการรู้เท่าทันสื่อ (communications, information, and media literacy)
3. ด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (collaboration, teamwork and leadership)
4. ด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (creativity and innovation)
5. ด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (computing and ICT literacy)
6. ด้านการทำงาน การเรียนรู้ และการพึ่งตนเอง (career and learning self-reliance)
7. ด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (cross-cultural understanding)

Trilling, B. & Charles Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, John Wiley & Son

จินดารัตน์ โพธิ์นอก. (2557) ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21, สำนักงานราชบัณฑิตยสภา เข้าถึงได้จาก <http://www.royin.go.th/>

## 6.2 ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนิสิต

6.2.1

6.2.2

6.2.3

ชัดเจน

K

S

A

การจัดการเรียนการสอนต้องสามารถสร้าง  
สมรรถนะที่สำคัญให้แก่ นิสิต 3 ด้าน  
(Competency of learner)

นิสิตจะ **ทำอะไร** ได้บ้างหลังจากเรียนรายวิชานี้  
**แสดงออกผ่านพฤติกรรม**

ต้องวัดและประเมินได้ (เพื่อให้มั่นใจว่าเกิดผลลัพธ์ในตัวนิสิต)

ต้องออกแบบวิธีการวัด วิธีการประเมิน

กำหนดเนื้อหาวิชา ออกแบบวิธีการสอน และ กิจกรรม



## 7. ตารางเปรียบเทียบการปรับปรุงรายวิชา

รายวิชาเดิม	รายวิชาปรับปรุง	สิ่งที่เปลี่ยนแปลง
xxxxxxxx ชื่อวิชาภาษาไทย x(x-x-x) ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน ไม่มี วิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน ไม่มี คำอธิบายรายวิชา (Course Description) .....ภาษาไทย..... ..... .....ภาษาอังกฤษ..... .....	xxxxxxxx ชื่อวิชาภาษาไทย x(x-x-x) ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน ไม่มี วิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน ไม่มี คำอธิบายรายวิชา (Course Description) .....ภาษาไทย..... .....ภาษาอังกฤษ..... (หากไม่มีการปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา ให้ระบุคำว่า “ไม่เปลี่ยนแปลง” แทน)	.....    ปรับปรุง คำอธิบายรายวิชา

8. อาจารย์ผู้สอน --ให้แสดงรายละเอียดของอาจารย์ผู้สอน--

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ/ สาขาวิชาที่เชี่ยวชาญ	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	ชื่อสถาบัน, ปี พ.ศ. ที่สำเร็จการศึกษา
1. นาย/นาง/นางสาว .....	ระบุตำแหน่งทางวิชาการ (ศ/รศ./ผศ./อาจารย์)	ระบุคุณวุฒิปริญญาตรี ระบุคุณวุฒิปริญญาโท ระบุคุณวุฒิปริญญาเอก	...ระบุชื่อสถาบัน..., 25xx ...ระบุชื่อสถาบัน..., 25xx ...ระบุชื่อสถาบัน..., 25xx
2. ...			

\* เพิ่มเติมตามข้อเสนอแนะของที่ประชุมสภามหาวิทยาลัยฯ (เห็นชอบจากคณะกรรมการการศึกษา มก.ครั้งที่ 15/2557 เมื่อวันที่ 14 ก.ค.57)

เอกสารแนบมาพร้อมแบบเสนอขอขบรวบปรุงวิชา

ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

\*\*\*\*\*

**\*\*เค้าโครงรายวิชา (Course Outline)** ถ้าไม่มีการปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาและ เค้าโครงรายวิชาไม่เปลี่ยนแปลง  
พิมพ์ว่า “ไม่เปลี่ยนแปลง” ถ้ามีการปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา ให้พิมพ์เค้าโครงรายวิชาเป็นภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ เพียง  
ภาษาเดียว สำหรับรายวิชาที่ไม่ได้ทำการปรับปรุงเกินกว่า 5 ปี ให้แสดงรายละเอียดเค้าโครงรายวิชาทุกกรณี รายวิชาที่มีทั้งบรรยาย  
และปฏิบัติการ ให้แยกรายละเอียดชั่วโมงสอนบรรยายและปฏิบัติการจากกัน (1 หน่วยกิตบรรยาย เท่ากับชั่วโมงสอน 15 ชั่วโมงต่อ  
ภาคการศึกษา และ 1 หน่วยกิตปฏิบัติการ เป็นชั่วโมงสอน 30 หรือ 45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา) สำหรับวิชาสหกิจศึกษา เรื่องเฉพาะ  
ทาง สัมมนา ปัญหาพิเศษ โครงการ และฝึกงานไม่ต้องแสดงเค้าโครงรายวิชา

ในกรณีที่หัวข้อบรรยายและปฏิบัติการเป็นหัวข้อเดียวกันทั้งหมดให้แสดงพร้อมกันได้ หากมีการสอนมากกว่า 6 ชั่วโมงใน  
หนึ่งหัวข้อให้เพิ่มเติมหัวข้อย่อย การรวมชั่วโมงสอน ให้จำนวนชั่วโมงสอดคล้องกับจำนวนหน่วยกิต

- ตัวอย่างวิชาบรรยาย (2 หน่วยกิต)

เค้าโครงรายวิชา (Course Outline)	จำนวนชั่วโมงบรรยาย
1. การเรียนรู้ทางกลไกทางกีฬาวอลเลย์บอล	5
2. จิตวิทยาการกีฬาทางกีฬาวอลเลย์บอล	5
...	...
6. โภชนาการทางกีฬาวอลเลย์บอล	5

ถ้าจบจาก ตปท ให้  
ระบุ ประเทศด้วย

ระบุสาขาวิชาโดยใส่  
วงเล็บ เช่น  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
( วิศวกรรมพอลิเมอร์ )

# มาตรฐานผลการเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 2564

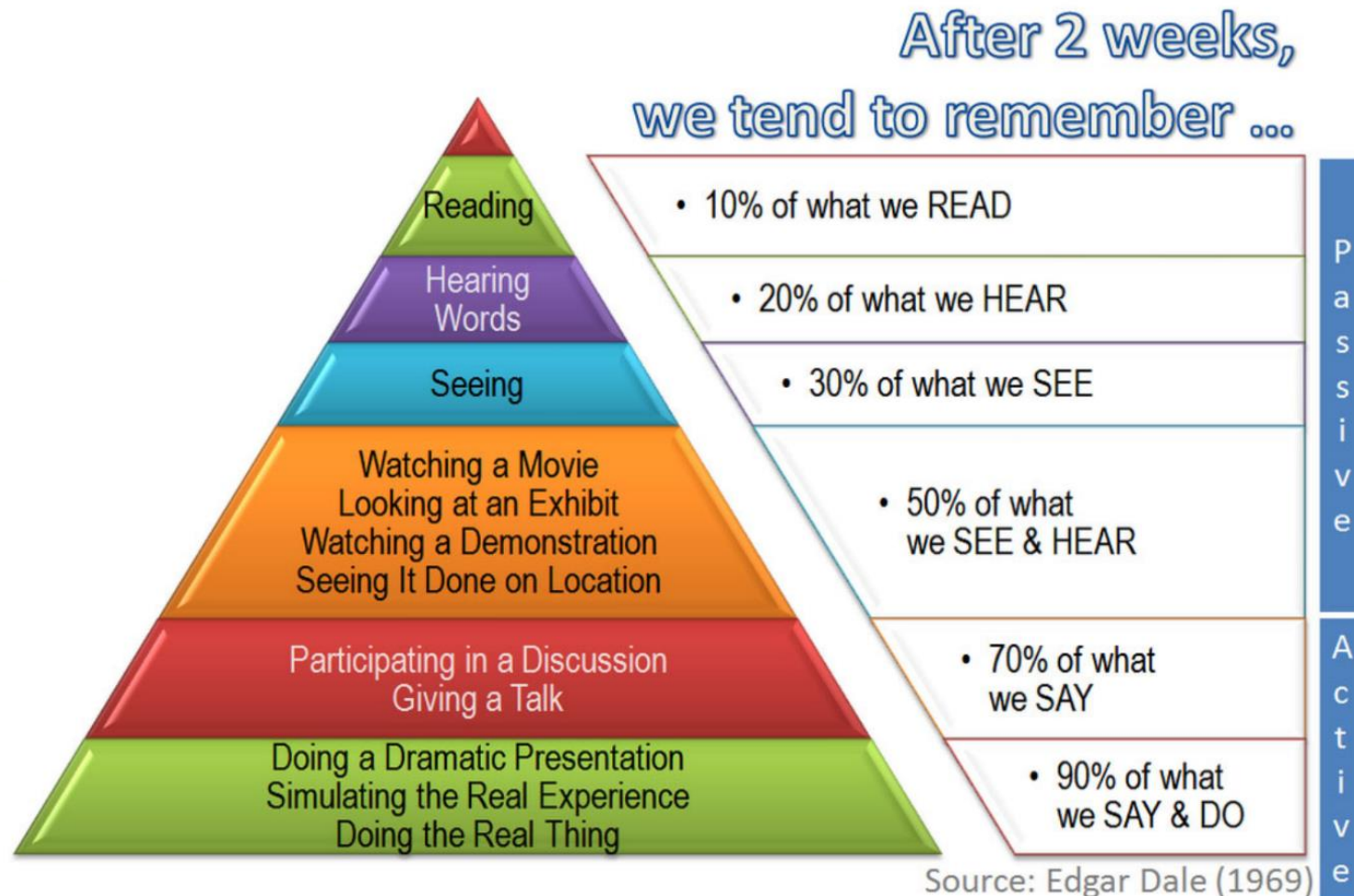
รหัส/ชื่อรายวิชา ภาษาไทย	1. มีคุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง			2. ตระหนักและสำนึกในความเป็นไทย		3. มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง มีโลกทัศน์กว้างไกล เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรมและธรรมชาติ		4. มีทักษะการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง		5. มีทักษะการคิดแบบองค์รวม		6. มีจิตอาสาและสำนึกสาธารณะ เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม ไทยและสังคมโลก		7. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน		8. ใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	
	Active citizen			Active citizen		Learner Person		Learner Person		Innovative Co-creator		Active citizen		Innovative Co-creator		Innovative Co-creator	
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2	7.1	7.2	8.1	8.2
1.																	
1. มีคุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 1.1 แสดงออกถึงการมีจิตสำนึก และตระหนักในคุณธรรม จริยธรรม 1.2 จัดการกับปัญหาต่าง ๆ ตามหลักคุณธรรมจริยธรรม 1.3 เลือกแนวทางเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ให้เกิดประโยชน์								2. ตระหนักและสำนึกในความเป็นไทย 2.1 แสดงออกถึงความภาคภูมิใจในความเป็นไทย วัฒนธรรม เอกลักษณ์ที่ต้งาม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และประวัติศาสตร์ของไทย 2.2 แสดงออกถึงการให้ความสำคัญของทรัพยากร สิ่งแวดล้อม และวิถีชุมชน มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์									
3. มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง มีโลกทัศน์กว้างไกล เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรมและธรรมชาติ 3.1 แสดงออกถึงการเห็นคุณค่าของตนเองภายใต้วัฒนธรรมที่หลากหลาย เคารพในความแตกต่างของธรรมชาติมนุษย์ วิถีชีวิตเพื่อการดำเนินชีวิตในสังคมอย่างมีดุลยภาพ 3.2 เชื่อมโยงความรู้ในศาสตร์ที่หลากหลาย เพื่อคุณภาพชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม								4. มีทักษะการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง 4.1 ดำเนินการแสวงหาความรู้ได้ 4.2 กำหนดเป้าหมาย ประเมินตนเอง วางแผนและประเมินการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองได้									
5. มีทักษะการคิดแบบองค์รวม 5.1 ใช้วิธีคิดที่หลากหลายเพื่อการตัดสินใจได้อย่างมีวิจารณญาณ 5.2 เชื่อมโยงความรู้ขององค์รวมเพื่อแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์								6. มีจิตอาสาและสำนึกสาธารณะ เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก 6.1 แสดงออกถึงการเสียสละ แบ่งปัน เมตตา กรุณาหรือร่วมในการแก้ปัญหาส่วนรวม เพื่อช่วยเหลือผู้อื่นและสังคม โดยคำนึงถึงความเท่าเทียมในความเป็นมนุษย์ 6.2 กำหนดบทบาทหน้าที่ของตนเองทั้งการเป็นผู้นำและผู้ตามในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้									
7. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน 7.1 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นคว้า รวบรวมข้อมูล ประมวลผล แปลความหมาย และนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ 7.2 รู้เท่าทันสื่อและเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม								8. ใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ 8.1 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ 8.2 ใช้รูปแบบของการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันได้									

# ตัวอย่างการเขียนผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

1. มีทักษะ xxx
2. สามารถประยุกต์ความรู้เกี่ยวกับ xxx ในการแก้ปัญหา yyy ได้
3. แสดงออกถึงการให้ความสำคัญของทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม



# ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ได้จากวิธีการสอน

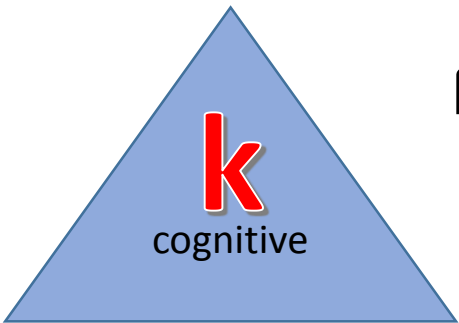


10. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับนิสิต วิธีการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน วิธีการวัดและประเมินผลแยกตามหัวข้อ

สัปดาห์	หัวข้อ	จำนวนชั่วโมง (บรรยาย/ ปฏิบัติการ)	กิจกรรม	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นกับนิสิต			รูปแบบ การสอน	สื่อ ประกอบ การสอน	วิธีการ ประเมินผล การเรียนรู้
				Knowledge	Skill	Attitude			
				▲					
					▲				
				▲		▲			

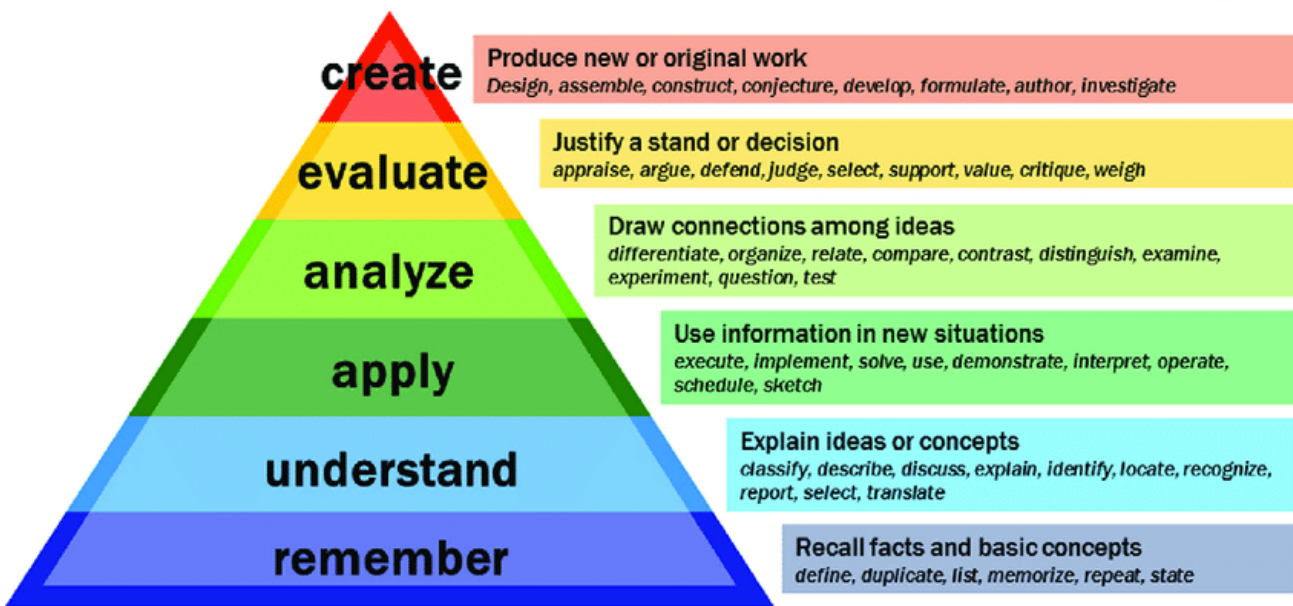


การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้

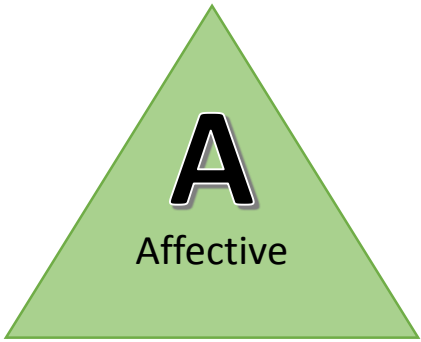


# ผลลัพธ์การเรียนรู้

## Bloom's Taxonomy



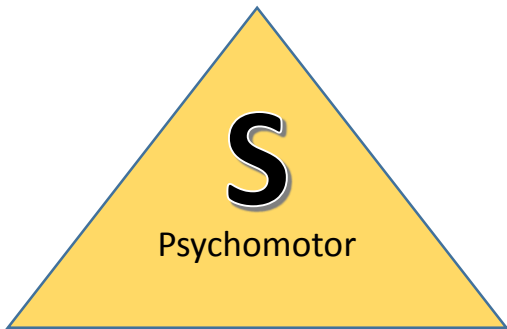
Bloom Taxonomy	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นกับนิสิตด้าน Knowledge		
ระดับ	พฤติกรรม/การกระทำที่นิสิตสามารถทำอันเป็นผลมาจากการจัดการเรียนการสอนในหัวข้อต่างๆ	ความหมาย	ตัวอย่างการเขียน (ให้อาจารย์เชื่อมโยงเนื้อหาในรายวิชาเพื่อให้เห็นผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจน)
1 Remember	บอก จำแนก จับคู่ บรรยาย	นิสิตมีความสามารถในการจดจำ และระลึกได้	-จำแนกประเภทของ <b>แอปพลิเคชัน</b> ได้ -บรรยาย <b>กลไกการทำงานของแอปพลิเคชัน</b> ได้ -นิสิตบอกถึง <b>กติกาการแข่งขันบอลลีตบอล</b> ได้
2 Understand	เปรียบเทียบ จัดกลุ่ม สรุป ให้ความเห็น คาดการณ์ แปลความ	นิสิตมีความสามารถในการจับสาระสำคัญ	-เปรียบเทียบจุดเด่นและจุดด้อยของ <b>โซเชียลมีเดียต่างๆ</b> ได้ -นิสิตสามารถอธิบายเหตุผลของ <b>คำตัดสินของกรรมการในการแข่งขันบอลลีตบอล</b> ได้
3 Apply	เลือก แก้ปัญหา ทำนาย คาดคะเน เชื่อมโยงความสัมพันธ์ ได้ สาธิต จัดการ	นิสิตนำความรู้ไป แก้ปัญหาได้ นำความรู้ไปปรับใช้ตามสถานการณ์ได้	-สามารถใช้ <b>Search.Engine...ในการค้นหาวลารสนเทศเพื่อวางแผนการท่องเที่ยว</b> ได้ - สามารถ <b>กำหนดรูปแบบความเป็นส่วนตัวสำหรับ Web.brower. และ Facebook</b> ได้ - นิสิตสามารถทำหน้าที่เป็น <b>ผู้ตัดสินการแข่งขันบอลลีตบอลได้อย่างถูกต้องตามกติกา</b>
4 Analyse	วิเคราะห์ เปรียบเทียบ เลือก แยกแยะ ให้ความเห็น วินิจฉัย	คิดแยกแยะเป็นส่วนประกอบ มองเห็นความสำคัญ และความสัมพันธ์ของแต่ละองค์ประกอบ	วินิจฉัยและให้ความเห็นเกี่ยวกับ <b>การกระทำที่เข้าข่ายเป็นอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์</b> ได้ -นิสิตวิเคราะห์ <b>เกมการแข่งขันกีฬาบอลลีตบอล</b> ได้
5 Evaluate	เรียงลำดับ ประเมิน ตรวจสอบ ทดสอบ ตัดสิน วิเคราะห์ ลงความเห็น	คิด แยกแยะวิเคราะห์ ประเมินส่วนประกอบ ต่างๆจนสามารถใช้ในการตัดสินใจได้	- ประเมินและให้ความเห็น <b>นโยบายความเป็นส่วนตัวของแอปพลิเคชันต่างๆ</b> ได้ - นิสิตสามารถวิจารณ์ <b>การตัดสินของกรรมการในการแข่งขันกีฬาบอลลีตบอล</b> ได้
6 Create	วางแผน พัฒนา สร้าง ปรับปรุง ออกแบบ	สามารถคิดค้นและพัฒนารูปแบบ	-วางแผนเกี่ยวกับ <b>การใช้โซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมการขายสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์</b> ได้



Bloom Taxonomy	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นกับนิสิตด้าน Attitude		
ระดับ	พฤติกรรม/การกระทำ ที่นิสิตสามารถทำอัน เป็นผลมาจากการ จัดการเรียนการสอน ในหัวข้อต่างๆ	ความหมาย	ตัวอย่างการเขียน อาจารย์สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาในรายวิชา เพื่อให้เห็นผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจน
1 Receiving	ถาม เลือก ซึ่ ทำตาม ยอมรับ ใช้ ตอบ	สร้างความตระหนักรู้ เต็มใจรับรู้ รับฟัง ความรู้สึก แสดงออกว่า รับรู้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นิสิตให้ความสนใจรับฟัง/รับชม สื่อวีดิทัศน์เกี่ยวกับ <b>คุณค่าของทรัพย์สินทางปัญญา</b></li> <li>- นิสิตให้ความสนใจรับฟัง/รับชม สื่อวีดิทัศน์เกี่ยวกับ <b>ประโยชน์ของการออก กำลังกายด้วยการเล่นกีฬา</b></li> </ul>
2 Responding	อภิปราย เลือก ช่วยเหลือ เชื่อฟัง ทำ ตาม อธิบาย	แสดงออกให้เห็นว่าเต็ม ใจ หรือเห็นด้วย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นิสิตอธิบายและยกตัวอย่าง <b>การกระทำที่ เข้าข่ายเป็นการละเมิดทรัพย์สินทาง ปัญญาผ่านกิจกรรมแลกเปลี่ยน ประสบการณ์</b></li> <li>- นิสิตสามารถอภิปรายกรณีศึกษาที่ เกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</li> </ul>

			<p>โดยเชื่อมโยงประเด็นที่เกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรมได้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นิสิตสามารถอภิปรายหรือให้ความเห็นใน กรณีศึกษาที่เกี่ยวกับการแก้ปัญหาสุขภาพ ด้วยการออกกำลังกาย</li> </ul>
3 Valuing	ริเริ่ม เลือก แสวงหา แสดงออก เข้าร่วม	แสดงออกว่าเห็น ความสำคัญ และเลือกที่ จะปฏิบัติ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นิสิตสามารถสร้างสรรค์ <b>ชิ้นงานอินโฟ กราฟิก โดยมีการรับรู้ความเป็นเจ้าของ ลิขสิทธิ์</b></li> <li>- นิสิตแสดงออกถึง <b>การมีน้ำใจนักกีฬาใน ระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมจำลองการแข่งขัน</b></li> <li>- นิสิตเข้าร่วม <b>ฝึกซ้อมการเล่นบาสเก็ตบอล ด้วยความตั้งใจ</b></li> </ul>
4 Organization	จำแนก จัดลำดับ ผสมผสาน ให้ความเห็น เปรียบเทียบ มุ่งมั่น	มีการรวบรวมค่านิยม แนวคิด มาจัดเป็นระบบ และตัดสินใจเลือกนำมา ปฏิบัติในรูปแบบที่เป็น ของตนเอง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นิสิตเขียนอนุทินการเรียนรู้เกี่ยวกับ <b>คุณค่าของทรัพย์สินทางปัญญา.....โดย เสนอแผนความตั้งใจในการปรับเปลี่ยน พฤติกรรม</b></li> <li>- นิสิตเขียนอนุทินเกี่ยวกับ <b>ใช้เวลาว่างใน การออกกำลังกาย..... พร้อมทั้งเสนอ แผนการดูแลสุขภาพด้วยการออกกำลังกาย และประเมินผลตามแผนที่วางไว้</b></li> </ul>
5 Internalizing Value	แสดงออก ชักชวน ปรับเปลี่ยน แยกแยะ ปฏิบัติเป็นนิสัย	นิสิตเกิดค่านิยมที่นำมา ประพฤติปฏิบัติเป็นนิสัย จนเป็นพฤติกรรมที่ดี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นิสิตแสดงออกถึงการรับรู้ความเป็น เจ้าของลิขสิทธิ์... โดยมีการอ้างอิงที่มาของ งานอันมีลิขสิทธิ์ ในงาน <b>ทุกชิ้น</b>ของรายวิชา</li> <li>- นิสิตจัดกิจกรรมเพื่อ <b>รณรงค์ให้ความรู้ เกี่ยวกับการเคารพในทรัพย์สินทางปัญญา ของบุคคลอื่น</b></li> <li>- นิสิตจัดกิจกรรมเพื่อ <b>รณรงค์ให้เห็น ความสำคัญของการออกกำลังกาย</b></li> </ul>





Bloom Taxonomy	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นกับนิสิตด้าน Skill		
ระดับ	พฤติกรรม/การกระทำ ที่นิสิตสามารถทำอันเป็น ผลมาจากการจัดการ เรียนการสอนในหัวข้อ ต่างๆ	ความหมาย	ตัวอย่างการเขียน อาจารย์ต้องเชื่อมโยงเนื้อหาในรายวิชา เพื่อให้เห็นผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจน
1 Imitation	เลียนแบบ ทำตาม ทำซ้ำ	นิสิตมีความสามารถใน ทำสิ่งต่างๆโดยการ เลียนแบบ	-นิสิตปฏิบัติตามทีละขั้นตอนเพื่อ <b>การตั้งค่าความ เป็นส่วนตัวสำหรับ...web browser และ โขเจียล มีเดียได้</b> - นิสิตสามารถเลียนแบบท่าทาง <b>กวางเลี้ยงลูกนวล เก็บบอลได้</b> - นิสิตสามารถ <b>วาดภาพทวมตัวอย่างได้</b>
2 Manipulation	ปรับปรุง สร้าง พัฒนา จัดการ แปลผล ดำเนินการ	นิสิตมีความสามารถใน การทำตามขั้นตอน หรือ ทำตามแบบที่วางไว้	-นิสิตสามารถ <b>ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวสำหรับ...web browser และ โขเจียลมีเดียได้ด้วยตนเอง</b> -นิสิตสามารถ.... <b>เลี้ยงลูกนวลเก็บบอลด้วยท่าทางที่ ถูกต้อง</b> นิสิตสามารถ <b>ชู้ตลูกนวลเก็บบอลได้ด้วยท่าทางที่ ถูกต้อง</b>
3 Precision	ทำได้อย่างสมบูรณ์ ถ่ายทอด แสดง สาธิตได้	สามารถทำตามขั้นตอน ต่างได้อย่างสมบูรณ์ ถูกต้อง แม่นยำ มีการฝึก จนเกิดความชำนาญ	-นิสิตสามารถแนะนำ <b>วิธีการหรือดำเนินการตั้งค่า ความเป็นส่วนตัวสำหรับ.....web... browser...และ โขเจียลมีเดีย</b> ให้แก่บุคคลอื่นได้ -นิสิตสามารถสาธิตวิธีการ..... <b>เลี้ยงลูกนวลเก็บบอล ให้</b> แก่ผู้อื่นได้ -นิสิตสามารถ <b>ชู้ตลูกนวลเก็บบอลได้อย่างแม่นยำ</b>
4 Articulation	แก้ไขปัญหา เปลี่ยนแปลง สร้าง ปรับแต่ง เชื่อมโยง	สามารถทำตามขั้นตอน ต่างๆได้จนเกิดความ ชำนาญ จนมีความ ต่อเนื่อง สามารถพัฒนา	นิสิตสามารถ <b>เข้าร่วมทีมในกิจกรรมจำลองการ แข่งขันกีฬาบวลเก็บบอลที่จัดในชั้นเรียนได้</b>

		เชื่อมโยงขั้นตอนต่างๆ เข้าด้วยกัน	
5 Naturalization	แก้ไขปัญหา เปลี่ยนแปลง สร้าง ปรับแต่ง เชื่อมโยง	สามารถทำตามขั้นตอน ต่างๆได้จนเกิดความ ชำนาญ เป็นธรรมชาติ สามารถปรับเปลี่ยนหรือ ดัดแปลงจนเป็นความ ชำนาญเฉพาะ	นิสิตสามารถ <b>ทวดยุทธแผนในการแข่งขันกีฬาบวลเก็บ บอลที่จัดในชั้นเรียนได้</b>

## ผลลัพธ์การเรียนรู้ในข้อใดไม่ชัดเจน

1. วาด Mindmap ที่เกี่ยวกับ xxx ได้
2. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ xxx
3. แสดงออกถึงความภาคภูมิใจในความเป็นไทย
4. สามารถสื่อสารโดยเชื่อมโยงสาเหตุของปัญหาสิ่งแวดล้อมและแนวทางแก้ไขได้
5. วิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของ xxx ได้
6. สามารถสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์ได้
7. สามารถวางแผนและเขียนโครงการเกี่ยวกับ xxx ได้
8. มีทักษะการเล่นกีฬา xxx
9. นิสิตให้ความสำคัญกับการออกกำลังกาย

ผลลัพธ์การเรียนรู้ → รูปแบบการสอน → สื่อประกอบการสอน → กิจกรรม → ประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้	รูปแบบการสอน	สื่อประกอบการสอน	กิจกรรม	วิธีประเมิน
K, A	บรรยาย (Lecture)	สไลด์ วีดิทัศน์ บทเรียนออนไลน์ เอกสารประกอบการสอน ใบความรู้	ฟังบรรยาย เขียนอนุทินการเรียนรู้	ประเมินจากอนุทินการเรียนรู้ สังเกตพฤติกรรม แบบทดสอบหลังเรียน สอบข้อปลายภาค
S	สาธิต (Demonstration) แสดงวิธีทำให้ดู และให้นิสิตทำตาม	คู่มือฝึกปฏิบัติ วีดิทัศน์ แบบจำลอง ซอฟต์แวร์ ตัวอย่าง สารเคมี อุปกรณ์	ชมการสาธิต และฝึกปฏิบัติ	ประเมินจากผลการปฏิบัติหรือผลการทดลอง สังเกตพฤติกรรม
K, S, A	อภิปราย (Discussion)	สไลด์ กรณีศึกษา วีดิทัศน์	คูคิดอภิปราย (Think-Pair-Share) ระดมสมอง (Brainstrom) โต้วาที (Debate) อภิปรายเป็นคณะ ( Panel discussion)	สังเกตพฤติกรรม
K, A	วิธีการสอนแบบใช้คำถาม (Questioning method)	สไลด์ วีดิทัศน์	การถาม ตอบ	ประเมินจากอนุทินการเรียนรู้ สังเกตพฤติกรรม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ → รูปแบบการสอน → สื่อประกอบการสอน → กิจกรรม → ประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้

รูปแบบการสอน

สื่อประกอบการสอน

กิจกรรม

วิธีประเมิน

K, S, A

การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน  
(Problem Based Learning)

สไลด์ วีดิทัศน์ กรณีศึกษา

การนำเสนอหน้าชั้นเรียน การจัด  
นิทรรศการ

ประเมินจากผลการปฏิบัติงาน

K, S, A

การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน  
(Project Based Learning)

สไลด์ อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง

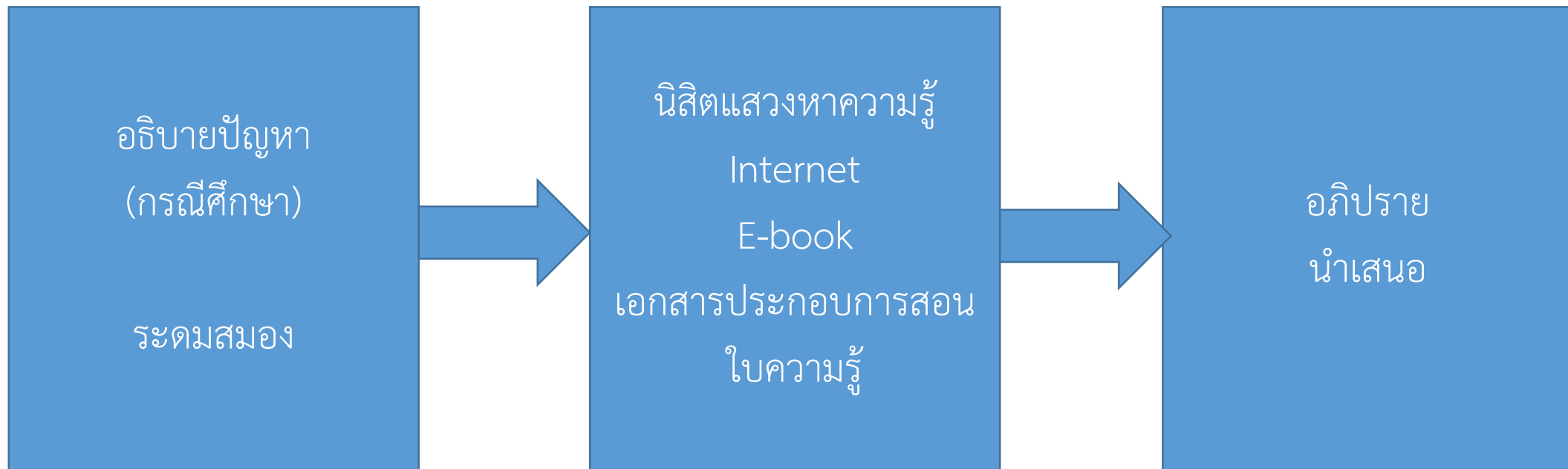
การนำเสนอหน้าชั้นเรียน การจัด  
นิทรรศการ

ประเมินจากผลลัพธ์ของโครงการ

# ตัวอย่าง

สัปดาห์	หัวข้อ	จำนวน ชั่วโมง (บรรยาย)	กิจกรรม	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นกับนิสิต			รูปแบบการสอน	สื่อประกอบการสอน	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้
				Knowledge	Skill	Attitude			
1.	บิกดาต้า	2	ฟังบรรยาย ทำกิจกรรมกลุ่มในหัวข้อ การค้นพบที่มหัศจรรย์ จากบิกดาต้า	นิสิตสามารถยกตัวอย่าง การประยุกต์บิกดาต้าได้		นิสิตให้ความสนใจรับฟัง/ รับชมสื่อวีดิทัศน์เกี่ยวกับ ความสำคัญและประโยชน์ ของการประมวลผลข้อมูล ขนาดใหญ่	บรรยาย ชมวีดิทัศน์ กิจกรรมกลุ่ม	สไลด์ วีดิทัศน์	ประเมินจากการนำเสนอหน้า ชั้นเรียน สังเกตพฤติกรรม
2.	โอกาสและความท้าทายใหม่ของการประยุกต์บิกดาต้า	2	กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ Big data Sandbox	เสนอแนวทางการนำบิกดาต้าไปแก้ปัญหาที่สนใจได้	มีทักษะการคิดแบบองค์รวมที่สามารถคิดวิเคราะห์ เพื่อเสนอทางเลือก (options) ให้กับ โจทย์ที่ทันสมัยได้		อภิปราย	กรณีศึกษา	ประเมินจากการนำเสนอหน้า ชั้นเรียน สังเกตพฤติกรรม

# การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)



วิธีประเมินผล สังเกตพฤติกรรม

# เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

- แบบประเมิน ที่มีเกณฑ์ชัดเจน

## แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล

รหัสวิชา ..... ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

เรื่อง .....

2. พฤติกรรมขณะร่วมกิจกรรมของนิสิต	แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล	<b>ความมุ่งมั่นในการทำงาน</b> - ความสนใจในการทำกิจกรรม - การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น - การตอบคำถาม - การยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น - ทำงานตามที่ได้รับ	<b>เกณฑ์การให้คะแนน</b> ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปานกลาง ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปรับปรุง
-----------------------------------	--	--	--

ลำดับที่	ชื่อ – สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน															รวม					
		ความสนใจในการทำกิจกรรม			การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น			การตอบคำถาม			การยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น			ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย								
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1						

กอบวิทย์ พิริยะวัฒน์. แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล (เข้าถึงได้จาก [teacherkobwit2010.files.wordpress.com](http://teacherkobwit2010.files.wordpress.com) )

# เอกสารอ้างอิง

พนิต เข้มทอง. (2563, มิถุนายน). การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล. โครงการสัมมนาเชิงปฏิบัติการออนไลน์สำหรับอาจารย์ สำนักบริหารการศึกษ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. <http://eduserv.ku.ac.th/album/3/63CourseOutcome/2-2.mp4>

ชัชรี แก้วสุรลิขิต. (2563 , มิถุนายน). สารระรายวิชาในหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้. สำนักบริหารการศึกษ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

<http://eduserv.ku.ac.th/album/3/63CourseOutcome/1-2.mp4>

กอบวิทย์ พิริยะวัฒน์. แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล

(เข้าถึงได้จาก [teacherkobwit2010.files.wordpress.com](http://teacherkobwit2010.files.wordpress.com) )