

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา (4 ปี)
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
วิทยาลัย : วิทยาลัยการฝึกหัดครู

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร : 25491501104826
ภาษาไทย : หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา (4 ปี)
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Education Program in Digital Technology and
Computer for Education

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ภาษาไทย) : ครุศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา)
ชื่อย่อ (ภาษาไทย) : ค.บ. (เทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา)
ชื่อเต็ม (ภาษาอังกฤษ) : Bachelor of Education
(Digital Technology and Computer for Education)
ชื่อย่อ (ภาษาอังกฤษ) : B.Ed. (Digital Technology and Computer for Education)

3. วิชาเอก

-ไม่มี-

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 136 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

- หลักสูตรระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง)
 หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี
 หลักสูตรระดับปริญญาตรี 5 ปี

5.2 ประเภทของหลักสูตร

- หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ
 - ปริญญาตรีทางวิชาการ
 - ปริญญาตรีแบบก้าวนำทางวิชาการ
- หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ
 - ปริญญาตรีทางวิชาชีพ
 - ปริญญาตรีแบบก้าวนำทางวิชาชีพ
- หลักสูตรปริญญาตรีปฏิบัติการ
 - ปริญญาตรีปฏิบัติการ
 - ปริญญาตรีแบบก้าวนำปฏิบัติการ

5.3 ภาษาที่ใช้

- หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย
- หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
- หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

5.4 การรับเข้าศึกษา

- รับเฉพาะนักศึกษาไทย
- รับเฉพาะนักศึกษาต่างชาติ
- รับทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างประเทศที่สามารถฟัง พูด อ่าน เขียน และเข้าใจภาษาไทย

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

- เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง
- เป็นหลักสูตรที่ได้รับความร่วมมือสนับสนุนจากสถาบันอื่น/หน่วยงานอื่น
ชื่อสถาบัน/หน่วยงาน.....
รูปแบบของความสนับสนุน
 อื่น ๆ ระบุ
- เป็นหลักสูตรร่วมกับสถาบันอื่น/หน่วยงานอื่น
ชื่อสถาบัน ประเทศ
- รูปแบบของการร่วม
 - ร่วมมือกันโดยสถาบันฯ เป็นผู้ให้ปริญญา
 - ร่วมมือกันโดยสถาบันฯ อื่น เป็นผู้ให้ปริญญา
 - ร่วมมือกัน โดยผู้ศึกษาอาจได้รับปริญญาจากสองสถาบัน
(หรือมากกว่า 2 สถาบัน)

- ความร่วมมือที่มีข้อตกลงร่วมกัน (MOU) อย่างเป็นทางการ (แนบ (MOU) ในภาคผนวก)
- ความร่วมมือที่ไม่มีข้อตกลงร่วมกัน (MOU) อย่างเป็นทางการ

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

- ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว
- ให้ปริญญามากกว่า 1 สาขาวิชา
- อื่น ๆ ระบุ

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาเห็นชอบ / อนุมัติหลักสูตร

- 6.1 หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569 ปรับปรุงจากหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ศึกษา พ.ศ. 2563 เปิดสอนภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2569
- 6.2 ได้พิจารณากลับกรองหลักสูตร โดยคณะกรรมการประจำวิทยาลัยการฝึกหัดครู ในการประชุมครั้งที่ 1/2567 เมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567
- 6.3 ได้พิจารณากลับกรองหลักสูตร โดยคณะกรรมการคณะกรรมการประจำวิทยาลัยการฝึกหัดครู ในการประชุมครั้งที่ 1/2567 เมื่อวันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2567
- 6.4 ได้พิจารณาเห็นชอบหลักสูตร โดยสภาวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ 4/2568 เมื่อวันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2568
- 6.5 ได้พิจารณาเห็นชอบหลักสูตร โดยคณะกรรมการดำเนินงานของสภามหาวิทยาลัย ฝ่ายก้านกรองหลักสูตรและวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ 8/2568 เมื่อวันที่ 23 มิถุนายน พ.ศ. 2568
- 6.6 ได้รับอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร โดยสภามหาวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่ 8 / 2568 เมื่อวันที่ 18 กรกฎาคม พ.ศ. 2568

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมในการเผยแพร่คุณภาพและมาตรฐาน ตามกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ในปีการศึกษา 2571

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

8.1 อาชีพที่ตรงตามหลักสูตร

8.1.1 ครูสอนวิชาเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ (กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี) วิชาเทคโนโลยี ดิจิทัลเพื่อการศึกษา วิชาเทคโนโลยีการศึกษา วิชาสารสนเทศศึกษา และวิชาการงานอาชีพในทุกสังกัดทั้งภาครัฐ และเอกชน

8.1.2 นักวิชาการทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา / ด้านคอมพิวเตอร์ศึกษา / นักวิชาการ โสตทัศนศึกษา / นักเทคโนโลยีการศึกษา / นวัตกรรมทางการศึกษา ในหน่วยงานทางการศึกษาของรัฐและเอกชน

8.1.3 บุคลากรด้านเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานภาครัฐ รัฐวิสาหกิจ เอกชน

8.2 อาชีพทางเลือกที่สอดคล้องกับวิชาเอก

8.2.1 นักผลิตคอนเทนต์ (Content Creator)

8.2.2 นักกราฟิกดีไซน์ ตัดต่อวีดิทัศน์

8.2.3 โปรแกรมเมอร์

8.2.4 ช่างประกอบและซ่อมคอมพิวเตอร์ นักออกแบบและวางระบบเน็ตเวิร์ค

8.2.5 อาชีพอิสระอื่น ๆ

9. ชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่งทาง วิชาการ	คุณวุฒิ/สาขาวิชา/วิชาเอก	สถาบัน/มหาวิทยาลัยที่จบ	ปีที่จบ พ.ศ.
1.	ว่าที่ร้อยตรีหญิง ชัชฎาภา วัฒนธรรม	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ (สาขาวิชา เทคโนโลยี การศึกษา)	ศษ.ด. (เทคโนโลยีการศึกษา)	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	2556
			ค.อ.ม. (เทคโนโลยีทางการ อาชีพและเทคโนโลยีศึกษา)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง	2543
			ค.บ. (เทคโนโลยีและนวัตกรรม การศึกษา)	สถาบันราชภัฏพระนคร	2538
2.	นางลัดดา สรรพคุณ	อาจารย์	วท.ม. (การศึกษาวิทยาศาสตร์ คอมพิวเตอร์) ค.บ. (คอมพิวเตอร์ศึกษา)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง วิทยาลัยครูสวนสุนันทา	2545 2535
3.	นายทรงศักดิ์ สุริโยธิน	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ (สาขาวิชา เทคโนโลยี การศึกษา)	ค.ม. (เทคโนโลยีสื่อสาร การศึกษา)	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร	2554
			ค.บ. (เทคโนโลยีและนวัตกรรม การศึกษา)	สถาบันราชภัฏพระนคร	2543
4.	นายพงศ์พีระ ชูพรหมแก้ว	อาจารย์	M.Sc. (Entertainment Business)	Full Sail University, U.S.A.	2557
			B.Sc. (Entertainment Business)	Full Sail University, U.S.A.	2556
			ป. บัณฑิต (วิชาชีพครู)	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร	2564
			ศศ.บ. (สหวิทยาการ สังคมศาสตร์)	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	2551
5.	นางสาวกรรณิกา เงินบุตรโคตร	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนครเหนือ	2552
			ป. บัณฑิต (วิชาชีพครู)	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร	2548
			วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	สถาบันราชภัฏพระนคร	2545

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญา

ผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา มีทักษะที่นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ สามารถพัฒนาเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา มีคุณธรรมและจริยธรรม และยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ

1.2 ความสำคัญ

จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) หนึ่งในหลักการสำคัญคือการยึด “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” พัฒนาคอนให้มีความเป็นคนที่สมบูรณ์มีวินัย ใฝ่รู้ มีความรู้ มีทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดี รับผิดชอบต่อสังคม มีจรรยาบรรณวิชาชีพ จริยธรรมและคุณธรรม อีกทั้งมุ่งเน้นการเข้าสู่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 ซึ่งเป็นยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลและข้อมูลมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนทุกภาคส่วน ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และการศึกษา การพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา จึงมีความจำเป็นเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในโลกที่เทคโนโลยีเข้ามามีอิทธิพลสูงขึ้น และเพื่อให้บัณฑิตสามารถตอบสนองต่อความต้องการในตลาดแรงงานที่ต้องการทักษะทางด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัยและสามารถนำความรู้ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาหลักสูตรจึงไม่เพียงแต่เน้นการให้ความรู้ทางเทคโนโลยี แต่ยังคำนึงถึงการพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียนให้มีความเป็นคนที่ใฝ่รู้ มีความรู้ มีทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ และทัศนคติที่ดี รับผิดชอบต่อสังคม มีจรรยาบรรณวิชาชีพ จริยธรรมและคุณธรรม

การพัฒนาหลักสูตรด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษาในครั้งนี้ จึงส่งเสริมให้บัณฑิตมีทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งมีคุณลักษณะที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคมในยุคใหม่ ทั้งในด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีและการคิดเชิงคำนวณที่จำเป็นต่อการเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ตอบโจทย์ทั้งในด้านการพัฒนาความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย และในด้านการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ ซึ่งจะช่วยให้นักศึกษามีความสามารถทำงานร่วมกับคนในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำความรู้ไปพัฒนาประเทศให้ยั่งยืนในระยะยาวได้

1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร เพื่อมุ่งผลิตบัณฑิต ให้มีคุณลักษณะ ดังนี้

- 1.3.1 มีความรอบรู้ในศาสตร์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการจัดการเรียนรู้
- 1.3.2 สามารถออกแบบ พัฒนา ประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลร่วมสมัย ในการจัดการเรียนรู้
- 1.3.3 มีจริยธรรมทางเทคโนโลยี บูรณาการความรู้เพื่อประโยชน์ต่อสังคมรักและศรัทธาในวิชาชีพครู
- 1.3.4 มีความเป็นครูเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษาที่มีศักยภาพในการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษา

2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes, PLOs)

2.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

PLO 1 : สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในศาสตร์วิชาชีพครูและเทคโนโลยีดิจิทัล บูรณาการและประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

PLO 2 : ออกแบบการเรียนรู้และบริหารจัดการชั้นเรียนอย่างทันสมัย โดยประยุกต์ใช้สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศร่วมสมัยในการจัดการเรียนรู้ การทำวิจัย และการพัฒนานวัตกรรม

PLO 3 : สามารถทำวิจัยในชั้นเรียนและนำผลการวิจัยในการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน

PLO 4 : สามารถสื่อสารโดยใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์อันดีกับครูบุคลากรในโรงเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน

PLO 5 : แสดงออกถึงการมีจรรยาบรรณวิชาชีพครู มีคุณธรรม จริยธรรม มีจิตวิญญาณความเป็นครูตระหนักถึงจริยธรรมทางเทคโนโลยี และบูรณาการความรู้เพื่อประโยชน์ต่อผู้เรียนและสังคมด้วยความรักและศรัทธาในวิชาชีพ

PLO 6 : แสดงออกถึงภาวะผู้นำ ทำงานเป็นทีม ปฏิบัติหน้าที่ด้วยจิตอาสาและจิตสาธารณะ

PLO 7 : แสดงออกถึงความสามารถคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่และพัฒนาวิธีการอย่างเป็นระบบ มีลักษณะความเป็นครูเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา

2.2 ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์ของหลักสูตร และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes, PLOs)

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	ผลการเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes, PLOs)						
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7
1. มีความรอบรู้ในศาสตร์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการจัดการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓			
2. สามารถออกแบบ พัฒนา ประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลร่วมสมัย ในการจัดการเรียนรู้		✓	✓	✓		✓	✓
3. มีจริยธรรมทางเทคโนโลยี บูรณาการความรู้เพื่อประโยชน์ต่อสังคมรักและศรัทธาในวิชาชีพครู			✓		✓	✓	
4. มีความเป็นครูเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษาที่มีศักยภาพในการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษา				✓		✓	✓

2.3 ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษารายชั้นปี (YLOs)

ผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละชั้นปี (YLO)	ผลการเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes, PLOs)						
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7
YLO1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปีที่ 1							
1.1 อธิบายแนวคิดพื้นฐานและหลักการทางเทคโนโลยี ดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา รวมถึงเครื่องมือและวิทยาการร่วมสมัย และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาได้อย่างเหมาะสม	✓						
1.2 ใช้และบำรุงรักษาอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีดิจิทัล บริหารจัดการงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ ศึกษาเพื่อจัดการเรียนรู้ สนับสนุนการดำเนินงานของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ	✓	✓					✓
1.3 สร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีกับครู นักเรียน และชุมชน พร้อมสร้างความร่วมมือในการเรียนรู้ เป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ที่เข้าใจบริบทผู้เรียน				✓	✓	✓	✓
1.4 ออกแบบและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงการเขียนโปรแกรมและพัฒนาแอปพลิเคชันพื้นฐานเพื่อการศึกษา และ การสอนออกแบบและเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21		✓					✓
YLO2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปีที่ 2							
2.1 ออกแบบ พัฒนานวัตกรรม ประยุกต์ใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมและร่วมสมัยเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพ		✓					✓
2.2 บูรณาการศาสตร์การสอน เทคโนโลยีและเนื้อหา (TPACK) ด้วยกระบวนการ Active Learning ที่ยึดหยุ่นกับผู้เรียน	✓	✓					
2.3 ใช้ความรู้ด้านระบบเครือข่ายสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อการศึกษา เพื่อพัฒนาสื่อและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน ส่งเสริมการเรียนรู้และเชื่อมโยงกับบริบทท้องถิ่น	✓	✓					

ผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละชั้นปี (YLO)	ผลการเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes, PLOs)						
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7
2.4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่จำเป็นในการเข้าถึง และ แสวงหาความรู้ทางเทคโนโลยีดิจิทัลร่วมสมัย	✓						
YLO3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปีที่ 3							
3.1 เลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการออกแบบและ พัฒนาเกมเพื่อการศึกษา และวิเคราะห์และออกแบบ บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ที่สอดคล้องกับ ความต้องการและระดับความสามารถของผู้เรียน รวมถึงการ พัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในยุคดิจิทัล	✓	✓					✓
3.2 ใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อ สังคมตามกฎหมายและจริยธรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลและ คอมพิวเตอร์ศึกษา บูรณาการความรู้และใช้นวัตกรรมเพื่อ เผยแพร่วัฒนธรรม สร้างสรรค์ประโยชน์ให้ชุมชนและท้องถิ่น ให้เข้มแข็งและยั่งยืน	✓				✓	✓	
3.3 วิจัย เพื่อพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่แก้ไข ปัญหาทางการศึกษา สร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีต่อผู้เรียน ชุมชน และท้องถิ่น โดยอาศัยความรู้จากการสัมมนาทาง เทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา		✓	✓				✓
YLO4 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปีที่ 4							
4.1 วิเคราะห์ปัญหาทางการศึกษา มุ่งองค์ความรู้เพื่อนำเสนอ แนวทางหรือวิธีการใหม่ ๆ ที่เหมาะสมต่อผู้เรียนและชุมชน ผ่านการทำโครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ และการวิจัยเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์	✓	✓	✓				
4.2 ออกแบบ พัฒนานวัตกรรม และประยุกต์ใช้สื่อและ เทคโนโลยีที่เหมาะสมและร่วมสมัยผ่านโครงการทาง เทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ เพื่อตอบสนองความ ต้องการของผู้เรียนและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มี คุณภาพ		✓					✓

ผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละชั้นปี (YLO)	ผลการเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes, PLOs)						
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7
4.3 ใช้ความรู้ทางวิชาชีพในการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีระหว่างครู นักเรียน และชุมชน สร้างความร่วมมือในการเรียนรู้และแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน และสร้างการตระหนักรู้ในบทบาทของนักเรียนในการเป็นสมาชิกที่มีคุณค่าของสังคม				✓			
4.4 มีความเป็นผู้นำทางเทคโนโลยี เข้าใจในแนวโน้มและนวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ ในระหว่างการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา และการนำเสนอโครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์	✓	✓				✓	✓

2.4 ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ผลการเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย						
	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร	อาจารย์ผู้สอน	ศิษย์ปัจจุบัน	ผู้ทรงคุณวุฒิ	ศิษย์เก่า	ผู้ใช้บัณฑิต	สถานประกอบการทั้งภาครัฐ/เอกชน
PLO 1 : สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในศาสตร์วิชาชีพครูและเทคโนโลยีดิจิทัล บูรณาการและประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PLO 2 : ออกแบบการเรียนรู้และบริหารจัดการชั้นเรียนอย่างทันสมัย โดยประยุกต์ใช้สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศร่วมสมัยในการจัดการเรียนรู้ การทำวิจัย และการพัฒนานวัตกรรม	✓	✓	✓	✓	✓		
PLO 3 : สามารถทำวิจัยในชั้นเรียนและนำผลการวิจัยในการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
PLO 4 : สามารถสื่อสารโดยใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์อันดีกับครู บุคลากรในโรงเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PLO 5 : แสดงออกถึงการมีจรรยาบรรณวิชาชีพครู มีคุณธรรม จริยธรรม มีจิตวิญญาณความเป็นครู ตระหนักถึงจริยธรรมทางเทคโนโลยี และบูรณาการความรู้เพื่อประโยชน์ต่อผู้เรียนและสังคมด้วยความรักและศรัทธาในวิชาชีพ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
PLO 6 : แสดงออกถึงภาวะผู้นำ ทำงานเป็นทีม ปฏิบัติหน้าที่ด้วยจิตอาสาและจิตสาธารณะ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ผลการเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย						
	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร	อาจารย์ผู้สอน	ศิษย์ปัจจุบัน	ผู้ทรงคุณวุฒิ	ศิษย์เก่า	ผู้ใช้บัณฑิต	สถานประกอบการทั้งภาครัฐ/เอกชน
PLO 7 : แสดงออกถึงความสามารถคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่และพัฒนาวิธีการอย่างเป็นระบบ มีลักษณะความเป็นครูเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

3. ระบบการจัดการศึกษา

3.1 ระบบ

การจัดการศึกษาใช้ระบบทวิภาค โดยหนึ่งปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ หนึ่งภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษารวมทั้งเวลาสอบไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ มหาวิทยาลัยอาจจัดภาคการศึกษาฤดูร้อนโดยกำหนดระยะเวลาของแต่ละรายวิชาให้มีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับภาคการศึกษาปกติ

3.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

ไม่มี

3.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

4. การดำเนินการหลักสูตร

4.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาที่ 1	มิถุนายน	ถึง	กันยายน
ภาคการศึกษาที่ 2	พฤศจิกายน	ถึง	กุมภาพันธ์
ภาคฤดูร้อน	มีนาคม	ถึง	พฤษภาคม

ทั้งนี้ อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามนโยบายของมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

4.2 ระบบการศึกษา (เลือกระบุข้อใดข้อหนึ่งต่อไปนี้)

- แบบชั้นเรียน
- แบบทางไกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก
- แบบทางไกลผ่านสื่อแพร่ภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก
- แบบทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อหลัก (e-Learning)
- แบบทางไกลทางอินเทอร์เน็ต
- อื่น ๆ (ระบุ) แบบออนไลน์

4.3 การเทียบโอนหน่วยกิตรายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

เป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ปริญญาตรี และปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) พ.ศ. 2548 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ปริญญาตรี และปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2563

หมวดที่ 3 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

1. โครงสร้างหลักสูตร

1.1 จำนวนหน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 136 หน่วยกิต

1.2 โครงสร้างหลักสูตร

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

1.1 วิชาบังคับ 18 หน่วยกิต

1.2 วิชาเลือก 6 หน่วยกิต

2. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 106 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มวิชาชีพครู ไม่น้อยกว่า 34 หน่วยกิต

2.1.1 วิชาชีพครู 28 หน่วยกิต

2.1.2 วิชาปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 6 หน่วยกิต

2.2 กลุ่มวิชาเอก ไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต

2.2.1 วิชาเอกบังคับ 42 หน่วยกิต

2.2.2 วิชาบูรณาการสาระความรู้ ศาสตร์การสอน และเทคโนโลยี (TPACK) 12 หน่วยกิต

2.2.3 วิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต

3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

1.3 รายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

1.1 วิชาบังคับ 18 หน่วยกิต

0100101 ภาษาไทยและสารสนเทศเพื่อพัฒนาชีวิต 2(2-1-5)

Thai Language and Information for Life Development

0100102 ทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21 3(2-2-5)

English Communication Skills in the 21st Century

0100103	วิถีไทย Thai Living	3(2-2-5)
0100104	วัฒนธรรมนำสุข Cultural Happiness	2(1-2-3)
0100105	พลเมืองโลกตื่นรู้ Good Global Citizen	2(1-2-3)
0100106	ฉลาดคิดชีวิตสมาร์ท Smart Life through Smart Thinking	2(1-2-3)
0100107	สุขภาพและการออกกำลังกาย Health and Exercise	2(1-2-3)
0100108	ทักษะชีวิตแบบวิศวกรสังคม Social Engineer Life Skills	2(1-2-3)

1.2 วิชาเลือก

6 หน่วยกิต

มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะ รวมทั้งคุณลักษณะผ่านศาสตร์ต่าง ๆ ตามที่ผู้เรียนสนใจ จำนวนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

0200201	การสร้างรายได้จากของเหลือใช้ Creating Income from Leftovers	2(1-2-3)
0200202	การสร้างสรรค์นวัตกรรมด้วยเทคโนโลยี Creating Innovation with Technology	2(1-2-3)
0200203	การออมเพื่อคุณภาพชีวิต Saving for Quality of Life	2(1-2-3)
0200204	ทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง Marine and Coastal Resources	2(1-2-3)
0200205	มูเตลูในชีวิตประจำวัน Mutelu in Daily Life	2(1-2-3)
0200206	ระบบราชการในชีวิตประจำวัน The Bureaucracy in Daily Life	2(1-2-3)
0200207	ลีลาชีวิตกับการท่องเที่ยว Lifestyle and Tourism	2(1-2-3)
0200208	วิทยาศาสตร์ในโลกปัจจุบัน Science in Today's World	2(1-2-3)
0200209	สมดุลแห่งชีวิต	2(1-2-3)

	Life Balance	
0200210	สันติวิธีเพื่อชีวิตที่เป็นสุข Peaceful Means for a Happy Life	2(1-2-3)
0200211	สิ่งแวดล้อมที่ได้ออกแบบได้ Designable Good Environment	2(1-2-3)
0200212	สิทธิ หน้าที่ของประชาชนในท้องถิ่น Rights and Duties of Local Citizens	2(1-2-3)
0200213	ธรรมาภิบาลกับวัยใส ใจสะอาด Good Governance and Youngster with Good Heart	2(1-2-3)
0200214	ธรรมดีเพื่อชีวิตดี Good Dharma for Good Life	2(1-2-3)
0200215	พัฒนาชีวิตด้วยสมาธิ Life Development through Meditation	2(1-2-3)
0200216	การจัดการงานช่างในชีวิตประจำวัน Tradesman Skills Management in Daily Life	2(1-2-3)
0200217	การตลาดสร้างสุข Happy Marketing	2(1-2-3)
0200218	การบริการอย่างมืออาชีพ Professional Service	2(1-2-3)
0200219	การเล่าเรื่องในสื่อดิจิทัล Storytelling in Digital Media	2(1-2-3)
0200220	เกษตรเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน Agriculture for Sustainable Development	2(1-2-3)
0200221	ชีวิตในโลกดิจิทัล Life in a Digital World	2(1-2-3)
0200222	พัฒนาชีวิตผ่านการถอดบทเรียน Developing Life through Lesson Learned	2(1-2-3)
0200223	ท่องเที่ยวแสนสุขในยุคดิจิทัล Happy Traveling in The Digital Era	2(1-2-3)
0200224	ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน Chinese Language in Daily Life	2(1-2-3)
0200225	ทักษะการเอาตัวรอดจากภัยพิบัติ Survival Skill in Emergency Situation	2(1-2-3)

1001210	ครูมืออาชีพ Professional Teachers	3(2-2-5)
1001212	ปรัชญาการศึกษาและการพัฒนาหลักสูตร Educational Philosophy and Curriculum Development	3(2-2-5)
1001213	นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ Innovation and Information Technology Communication and Learning	3(2-2-5)
1001214	การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ Learning Measurement and Evaluation	3(2-2-5)
1001215	วิทยาการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน Learning Management Science and Classroom Management	3(2-2-5)
1001216	การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ Research for Learning Development	3(2-2-5)
1001217	การบริหารสถานศึกษาและการประกันคุณภาพการศึกษา School Administration and Educational Quality Assurance	2(1-2-3)

2.1.2 วิชาปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา

6 หน่วยกิต

- วิชาฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน

3 หน่วยกิต

1001305	การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 1 Professional Practicum 1	1(90)
1001306	การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 2 Professional Practicum 2	1(90)
1001307	การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 3 Professional Practicum 3	1(90)

- วิชาปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา

3 หน่วยกิต

1001308	การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา School Internship	3(480)
---------	--	--------

2.2 กลุ่มวิชาเอก ไม่น้อยกว่า

72 หน่วยกิต

2.2.1 วิชาเอกบังคับ

42 หน่วยกิต

1091003	กฎหมายและจริยธรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา Laws and Ethics in Digital Technology and Computer for Education	2(1-2-3)
---------	---	----------

1091204	การใช้และบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา Utilize and Maintenance Computer Equipment and Digital Technology for Education	3(2-2-5)
1091205	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ Digital Technology for Special Needs Students	3(2-2-5)
1091206	การใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรม Innovation and Technology Application for Cultural Diffusion	2(1-2-3)
1091402	ภาษาอังกฤษทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา English in Digital Technology and Computer for Education	3(2-2-5)
1092112	การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาด้วยปัญญาประดิษฐ์ Design and Develop for Digital Technology with Artificial Intelligence	3(2-2-5)
1092208	การออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Multimedia and Animation Design	3(2-2-5)
1092211	การออกแบบและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา Design and Development of Media in Digital Technology and Computer for Education	3(2-2-5)
1092212	การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา Design and Development Digital Game for Education	3(2-2-5)
1092303	นวัตกรรมทางการศึกษา Education Innovator	2(1-2-3)
1093210	การเขียนโปรแกรมและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา Programming and Application Development for Education	3(2-2-5)
1093216	ระบบเครือข่ายสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อการศึกษา Information Network Systems and Digital for Education	3(2-2-5)
1094108	โครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา Digital Technology for Computer Education Project	3(2-2-5)
1094109	การวิจัยเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา Introduction Research in Digital Technology and Computer for Education	3(2-2-5)
1094204	การสัมมนาทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา Training and Seminar in Digital Technology and Computer for Education	3(2-2-5)

2.2.2 วิชาบูรณาการสาระความรู้ ศาสตร์การสอน

	และเทคโนโลยี (TPACK)	12 หน่วยกิต
1091302	การสอนวิทยาการคำนวณสำหรับครูเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ Teaching Computational Science for Digital Technology and Computer Teachers	3(2-2-5)
1091303	การสอนออกแบบเทคโนโลยี Technological Design Teaching	3(2-2-5)
1092213	ระบบคอมพิวเตอร์และการใช้โปรแกรมประยุกต์เพื่อการศึกษา Computer Systems and Application Programs for Education	3(2-2-5)
1092214	การจัดการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา Management of Digital Technology and Computer for Education	3(2-2-5)

2.2.2 วิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า

18 หน่วยกิต

1091202	โครงสร้างข้อมูล Data Structures	3(2-2-5)
1091203	การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ Computer Publishing Production	3(2-2-5)
1091207	การผลิตวีดิทัศน์ดิจิทัลเพื่อการศึกษา Digital Video Production for Education	3(2-2-5)
1091208	การจัดแสดงและนิทรรศการมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา Multimedia Display and Exhibition for Education	3(2-2-5)
1091209	การเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์ Robot Programming	3(2-2-5)
1092105	ห้องสมุดดิจิทัล Digital Library	3(2-2-5)
1092111	การจัดการระบบคลาวด์และฐานข้อมูลทางการศึกษา Cloud System Management and Database for Education	3(2-2-5)
1092210	ระบบอัตโนมัติทางคอมพิวเตอร์ศึกษา Automation System in Computer Education	3(2-2-5)
1092301	การถ่ายภาพดิจิทัลเพื่อการศึกษา Digital Photography for Education	3(2-2-5)
1093104	การวิเคราะห์และออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย Analysis and Design for Computer Multimedia	3(2-2-5)

1093107	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการจัดการทางการศึกษา Artificial Intelligence for Educational Management	3(2-2-5)
1093215	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Computer Programming	3(2-2-5)
1094214	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ Object-Oriented Programming	3(2-2-5)

3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร โดยไม่ซ้ำซ้อนกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้ ซึ่งนักศึกษาสามารถเลือกเรียนได้ตามความถนัดและความสนใจ

2. แผนการศึกษา

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	น(ท-ป-ศ)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	0100102	ทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21	3(2-2-5)
	0100105	พลเมืองโลกต้นรู้	2(1-2-3)
	0100108	ทักษะชีวิตแบบวิศวกรรมสังคม	2(1-2-3)
หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพครู	1001202	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารสำหรับครู	2(1-2-3)
	1001210	ครูมืออาชีพ	3(2-2-5)
(กลุ่มวิชาเอก) - วิชาเอกบังคับ	1092303	นวัตกรรมทางการศึกษา	2(1-2-3)
	1092211	การออกแบบและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา	3(2-2-5)
- วิชาบูรณาการสาระความรู้ ศาสตร์การสอน และเทคโนโลยี	1092213	ระบบคอมพิวเตอร์และการใช้โปรแกรมประยุกต์เพื่อการศึกษา	3(2-2-5)
รวม			20 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	น(ท-ป-ศ)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	0100103	วิถีไทย	3(2-2-5)
	0100104	วัฒนธรรมน่าสุข	2(1-2-3)
	0100106	ฉลาดคิดชีวิตสมาร์ท	2(1-2-3)
หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพครู	1001212	ปรัชญาการศึกษาและการพัฒนาหลักสูตร	3(2-2-5)
	1001305	การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 1	1(90)

(กลุ่มวิชาเอก) - วิชาเอกบังคับ	1091204	การใช้และบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการศึกษา	3(2-2-5)
	1091402	ภาษาอังกฤษทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา	3(2-2-5)
- วิชาบูรณาการสาระความรู้ ศาสตร์การสอน และเทคโนโลยี	1092214	การจัดการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา	3(2-2-5)
รวม			20 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	น(ท-ป-ศ)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	0100107	สุขภาพและการออกกำลังกาย	2(1-2-3)
	xxxxxx	วิชาเลือก	2(1-2-3)
	xxxxxx	วิชาเลือก	2(1-2-3)
หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพครู	1001213	นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร และการเรียนรู้	3(2-2-5)
	1001215	วิทยาการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน	3(2-2-5)
(กลุ่มวิชาเอก) - วิชาเอกบังคับ	1092208	การออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	3(2-2-5)
	1092212	การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา	3(2-2-5)
- วิชาเอกเลือก	xxxxxx	วิชาเอกเลือก 1	3(2-2-5)
รวม			21 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	น(ท-ป-ศ)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	0100101	ภาษาไทยและสารสนเทศเพื่อพัฒนาชีวิต	2(2-1-5)
	xxxxxx	วิชาเลือก	2(1-2-3)
หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพครู	1001105	จิตวิทยาสำหรับครู	3(2-2-5)
	1001306	การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 2	1(90)

(กลุ่มวิชาเอก) - วิชาเอกบังคับ	1092112	การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาด้วย ปัญญาประดิษฐ์	3(2-2-5)
	1093210	การเขียนโปรแกรมและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อ การศึกษา	3(2-2-5)
- วิชาบูรณาการสาระความรู้ ศาสตร์การสอน และเทคโนโลยี	1091303	การสอนออกแบบและเทคโนโลยี	3(2-2-5)
	1091302	การสอนวิทยาการคำนวณสำหรับครูคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
รวม			20 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	น(ท-ป-ศ)
หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพครู	1001203	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับครู	3(2-2-5)
	1001214	การวัดและประเมินการเรียนรู้	3(2-2-5)
(กลุ่มวิชาเอก) - วิชาเอกบังคับ	1093216	ระบบเครือข่ายสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อการศึกษา	3(2-2-5)
	1091003	กฎหมายและจริยธรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลและ คอมพิวเตอร์ศึกษา	2(1-2-3)
-วิชาเอกเลือก	xxxxxx	วิชาเอกเลือก 2	3(2-2-5)
	xxxxxx	วิชาเอกเลือก 3	3(2-2-5)
	xxxxxx	วิชาเอกเลือก 4	3(2-2-5)
รวม			20 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	น(ท-ป-ศ)
หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพครู	1001216	การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้	3(2-2-5)
	1001307	การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 3	1(90)
(กลุ่มวิชาเอก) - วิชาเอกบังคับ	1091205	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับผู้เรียนที่มีความ ต้องการพิเศษ	3(2-2-5)
	1091206	การใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการ เผยแพร่วัฒนธรรม	2(1-2-3)
	1094204	การสัมมนาทางเทคโนโลยีดิจิทัลและ คอมพิวเตอร์ศึกษา	3(2-2-5)

-วิชาเอกเลือก	xxxxxx	วิชาเอกเลือก 5	3(2-2-5)
	xxxxxx	วิชาเอกเลือก 6	3(2-2-5)
รวม			18 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	น(ท-ป-ศ)
หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพครู	1001217	การบริหารสถานศึกษาและการประกัน คุณภาพการศึกษา	2(1-2-3)
(กลุ่มวิชาเอก) - วิชาเอกบังคับ	1094108	โครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลและ คอมพิวเตอร์ศึกษา	3(2-2-5)
	1094109	การวิจัยเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ ศึกษา	3(2-2-5)
หมวดวิชาเลือกเสรี	xxxxxx	วิชาเลือกเสรี 1	3(x-x-x)
	xxxxxx	วิชาเลือกเสรี 2	3(x-x-x)
รวม			14 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	น(ท-ป-ศ)
หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพครู	1001308	การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา	3(480)
รวม			3 หน่วยกิต

3. คำอธิบายรายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

1.1 วิชาบังคับ 18 หน่วยกิต

0100101 ภาษาไทยและสารสนเทศเพื่อพัฒนาชีวิต 2(2-1-5)

Thai Language and Information for Life Development

การเรียนรู้ภาษาไทย การฟัง การอ่านวิเคราะห์สาร การสืบค้นสารสนเทศ การคัดเลือกสารสนเทศ การจัดเก็บ การประเมิน ทักษะการใช้ภาษาไทยและการเรียบเรียงสารสนเทศ การอ้างอิงสารสนเทศและการนำเสนอรูปแบบต่าง ๆ

Learning Thai language, listening, reading analysis, information retrieval, selecting information storage, evaluation, Thai Language skills and information composition. Reference information and presentation in various pattern.

0100102 ทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21 3(2-2-5)

English Communication Skills in the 21st Century

พัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษทั้งสี่ทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนในชีวิตประจำวันในบริบทที่แตกต่างอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ฝึกใช้ภาษาอย่างถูกต้อง คล่องแคล่ว เหมาะสม มีประสิทธิภาพ และมั่นใจ สอดคล้องตามกรอบมาตรฐาน CEFR สำรวจลักษณะการเรียนรู้ของตนเอง พัฒนากลยุทธ์ในการเรียน พัฒนากลยุทธ์ในการอ่าน วางแผนการอ่าน อ่านเพื่อความเข้าใจ อ่านเชิงรุก อ่านอย่างมีวิจารณญาณ เรียนรู้วิธีการสร้างคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พัฒนากลยุทธ์ในการฟังการบรรยายในชั้นเรียน จัดบันทึกการฟังการบรรยาย พัฒนาทักษะการเขียนสรุปจากการอ่าน เขียนสะท้อนการเรียนรู้ บูรณาการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

Communicative competence development in English communication skills: listening, speaking, reading and writing in various contexts using informal and formal expressions with emphasis on accuracy, fluency, appropriateness, effectiveness, and confidence. Integrating the language skills with CEFR framework, improvement learning strategies, enhancement reading strategies in English, planning in reading, reading for comprehension, active reading, reading critically, word formation, improvement academic listening strategies, note taking, writing a summary, reflective learning journal writing and 21st century skills: self-directed learning skills, collaborative skills, decision-making skills, creativity, critical thinking skills, cultural awareness and other essential skills through communicative activities, innovative teaching materials and modern information technology.

0100103 วิถีไทย 3(2-2-5)

Thai Living

ประวัติศาสตร์ชาติไทย ลักษณะวิถีชีวิตไทย วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาไทย แนวคิดวิศวกรรมสังคม ความหมายและธรรมชาติของชีวิต การพัฒนาทักษะชีวิตตามแนวศาสนาและปรัชญา ทฤษฎีและแนวคิดทางการพัฒนาอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง จิตอาสาในสังคมไทย การเข้าร่วมกิจกรรมจิตอาสาและสาธารณประโยชน์

History of Thailand, characteristics of Thai living, Thai culture, Thai wisdom, concept of social engineer, meaning and nature of life developing, life skills through religion and philosophy, development theory and concepts from royal initiatives, Philosophy of Sufficiency Economy, volunteering spirit in Thai society, participating in activities of volunteering spirit and public benefit.

0100104 **วัฒนธรรมนำสุข** 2(1-2-3)

Cultural Happiness

องค์ความรู้ด้านสุนทรียศาสตร์ ศิลปะการแสดง ศิลปวัฒนธรรมไทย ความหมาย ความสำคัญของ วัฒนธรรม และพฤติกรรม การเรียนรู้ความแตกต่างของนานาชาติวัฒนธรรม การปรับตัวให้สอดคล้องกับวัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมขององค์กร การใช้สุนทรียภาพให้เกิดความสุขและสำนึกรักภักดีในชาติกำเนิด การปรับใช้องค์ความรู้ ในชีวิตประจำวันและการทำงานในองค์กร

Knowledge of aesthetics, performing arts, definition, importance of culture and multicultural, multicultural differences, adaptation for intercultural sensitivity related to organization. Applying aesthetics to fostering happiness and sense of Thai-kingdom. Applying arts in daily life and organization.

0100105 **พลเมืองโลกตื่นรู้** 2(1-2-3)

Good Global Citizen

รับรู้และเข้าใจถึงสิทธิและหน้าที่ของพลเมืองที่ดีของโลก ตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่เพื่อให้สามารถใช้สิทธิของตนได้อย่างถูกต้องและสอดคล้องในทุกมิติ ทั้งในด้านการเมืองการปกครอง ระบบ เศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยีสารสนเทศ สิ่งแวดล้อมและมลภาวะ รวมถึงกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ส่งผลให้สามารถ ปรับตัวเป็นพลเมืองที่ดี ตื่นรู้ ทั้งบริบทของสังคมไทยและสังคมโลก

Perception and understanding the rights and duties of good global citizen. Aware of the changes of the modern world in order to be able to exercise their rights correctly in all dimensions in terms of politics, administration, economic system, society, information technology, environment and pollution including related laws. Being good citizens, awakened both in the context of Thai and global society.

0100106 **ฉลาดคิดชีวิตสมาร์ท** 2(1-2-3)

Smart Life through Smart Thinking

หลักการและกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดวิจารณ์ญาณ การฝึกทักษะการคิดแบบ องค์กรรวมตามการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ การคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อดิจิทัล การคิดริเริ่ม การประกอบธุรกิจ บูรณาการกระบวนการคิดศาสตร์ที่เรียนกับการพัฒนาเอกลักษณ์ตนเอง และการตัดสินใจด้วย เหตุและผล

Principles and processes of analytical thinking, synthesis, critical thinking. Holistic thinking skills training based on 21st century learning. Design thinking process. Creativity through digital media business initiatives. Integrating the learning of thinking process with the development of self-identity and decision-making with reasonable cause and effect.

0100107 สุขภาพและการออกกำลังกาย 2(1-2-3)

Health and Exercise

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพจิตแบบองค์รวม สุขภาพทางเพศ และความหลากหลายทางเพศ หลักโภชนาการเพื่อสุขภาพและพฤติกรรมการบริโภคอาหาร กิจกรรมการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ การกำหนดโปรแกรมสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย การทดสอบและประเมินสมรรถภาพทางกาย

Introduction to healthcare and holistic health, mental health, sexual health, and gender diversity. Principles of healthy nutrition and dietary behavior; healthy exercise activities. Determination of physical fitness enhancement programs Physical fitness test and assessment.

0100108 ทักษะชีวิตแบบวิศวกรสังคม 2(1-2-3)

Social Engineer Life Skills

แนวคิดวิศวกรสังคม การพัฒนาทักษะวิศวกรสังคม การบูรณาการแบบสหวิทยาการในกระบวนการวิศวกรสังคม การฝึกปฏิบัติในพื้นที่เป้าหมาย และการประยุกต์ใช้เครื่องมือวิศวกรสังคมในการแก้ปัญหา

Concept of Social Engineer, developing Social Engineer skills, integrating interdisciplinary in Social Engineer process, practicing in target area and applying Social Engineer tools for solving problem.

1.2 วิชาเลือก

6 หน่วยกิต

มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะ รวมทั้งคุณลักษณะผ่านศาสตร์ต่าง ๆ ตามที่ผู้เรียนสนใจ จำนวนไม่น้อยกว่า 8 หน่วยกิต

0200201 การสร้างรายได้จากของเหลือใช้ 2(1-2-3)

Creating Income from Leftovers

ความหมายและประเภทของเหลือทิ้ง การนำของเหลือทิ้งมาแปรรูป การนำของเหลือทิ้งมาใช้ซ้ำ การผลิตเชื้อเพลิงชีวภาพจากของเหลือทิ้ง การผลิตไฟฟ้าจากเชื้อเพลิงชีวมวล การผลิตปุ๋ยชีวภาพจากของเหลือทิ้ง การผลิตปุ๋ยหมักจากของเหลือทิ้ง การผลิตอาหารสัตว์จากของเหลือทิ้ง การสร้างผลิตภัณฑ์สำหรับตกแต่งจากของเหลือทิ้ง

Definitions and types of leftovers, reform of leftovers, reuse of leftovers, biofuel production from leftovers, power generation from biomass fuel, production of bio-fertilizer from leftovers, production of compost from leftovers, production of animal feed from leftovers, production of decorative products from leftovers.

0200202 การสร้างสรรค์นวัตกรรมด้วยเทคโนโลยี 2(1-2-3)

Creating Innovation with Technology

คำจำกัดความ ความสำคัญและผลกระทบของนวัตกรรม หลักการพัฒนา นวัตกรรม กระบวนการคิด การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม ฝึกปฏิบัติการเป็นนวัตกรรม

Definition, importance and impact of innovation, the principles of innovation development, thinking process, creativity development, the selection of appropriate technology, and innovation practice.

0200203 การออมเพื่อคุณภาพชีวิต 2(1-2-3)

Saving for Quality of Life

สถานะการเงินส่วนบุคคล การวางแผนทางการเงิน การทำบัญชีครัวเรือน รายได้และรายจ่าย เงินออม การรั่วไหลของเงิน เป้าหมายทางการเงิน วินัยการออม การบริหารหนี้ อัตราดอกเบี้ยคงที่ อัตราดอกเบี้ยแบบลดต้นลดดอก การออม ภาวะเงินเฟ้อ ดอกเบี้ยที่แท้จริง การบริหารความเสี่ยง ผลตอบแทนทางการเงิน การจัดการเงินส่วนบุคคล

Personal Balance Sheet, personal financial planning, household accounting, income and expenses, savings, money leakage, financial goals, saving discipline, debt management, fixed rate loan, effective rate, savings, inflation, real interest rate, risk management, internal rate of return, personal financial management.

0200204 ทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง 2(1-2-3)

Marine and Coastal Resources

ความสำคัญของอาณาเขตทางทะเล ลักษณะพื้นฐานทางกายภาพ เคมี และชีวภาพของ มหาสมุทร ทะเลชายฝั่ง และเอสทูรี ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในทะเล กลไกการเกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ อธิบายความรู้และตระหนักถึงความสำคัญของเขตทางทะเล และการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง รวมถึง เห็นคุณค่าของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางทะเล ทั้งทางด้านเศรษฐกิจสังคม และสิ่งแวดล้อม

The importance of maritime territory, fundamental physical, chemical and biological characteristics of the oceans, coastal seas and estuary phenomena. occurring at sea mechanism of events explaining knowledge and awareness of the importance of the maritime zone and management of marine and coastal resources. Including the appreciation of natural resources and the marine environment both in terms of socio-economic and environment.

0200205 มูเตลูในชีวิตประจำวัน 2(1-2-3)

Mutelu in Daily Life

ความหมาย ประวัติและที่มา ความเชื่อ เรื่องลี้ลับ เครื่องรางของขลัง การเสริมดวงและ โชคชะตา การบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การวิเคราะห์ความเชื่อต่าง ๆ กับแนวทางการพัฒนาชีวิต การประยุกต์ใช้ ใน เสริมสร้างกำลังใจ ความมั่นใจ ความมั่นคงด้านจิตใจให้สามารถดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบันและ การทำงาน ได้

Definition, history and belief, mystery, amulet, fortune and destiny, worship of the sacred, analyzing beliefs to apply and support life quality development, applying in enhancing morale and confidence, mental stability to be able to live in today's society and work.

0200206 ระบบราชการในชีวิตประจำวัน

2(1-2-3)

The Bureaucracy in Daily Life

ระบบราชการ กระจายอำนาจ การรวมอำนาจ หน่วยงานราชการ องค์การอิสระตามรัฐธรรมนูญ องค์การมหาชน รัฐวิสาหกิจและการแปรรูปรัฐวิสาหกิจ เจ้าหน้าที่ของรัฐ รายได้ของรัฐบาล รายจ่ายของรัฐบาล รัฐบาลดิจิทัล การรับฟังเสียงของประชาชน การรับรู้ข้อมูลข่าวสารของราชการ การตรวจสอบและร้องเรียน การปฏิบัติงาน

Bureaucracy, decentralization, centralization, government official agency, constitutional independent organization, public organization, government enterprise and privatization, government officer, government income, government expenditure, digital government, public hearing, awareness of government information, investigation and complaints.

0200207 ลีลาชีวิตกับการท่องเที่ยว

2(1-2-3)

Lifestyle and Tourism

ความหมาย นิยาม แนวคิดของการท่องเที่ยว ทรัพยากรการท่องเที่ยว ทรัพยากรการท่องเที่ยว ธุรกิจการท่องเที่ยว ลีลาชีวิต จิตวิทยาพฤติกรรมในการท่องเที่ยว พฤติกรรมนักท่องเที่ยวเฉพาะทาง นันทนาการ การท่องเที่ยว การค้นหาประสบการณ์การท่องเที่ยวส่วนตัว การท่องเที่ยวในบริบทความยั่งยืน ประโยชน์ของการท่องเที่ยว อาชีพจากการท่องเที่ยว การบูรณาการการท่องเที่ยว การทัศนศึกษาหรือโครงการพัฒนาประสบการณ์การท่องเที่ยว

Definition, concept of tourism, tourism resources, tourism business, lifestyle, behavioral psychology related to tourism. Individual tourist behavior, tourism recreation, to gain a personal tourism experience, tourism in the context of sustainable, the benefits of tourism, career for tourism, an Integration tourism into various fields, field trips or tourism experience development project.

0200208 วิทยาศาสตร์ในโลกปัจจุบัน

2(1-2-3)

Science in Today's World

แนวคิดและหลักการพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับยาและสารเสพติดให้โทษ สารเคมีในชีวิตประจำวัน พลังงานที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ชีววิทยากับการดำรงชีวิต ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีต่อคุณภาพชีวิต กรณีศึกษาทางวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

Basic scientific concepts and principles related to everyday life general knowledge about drugs and harmful substances chemicals in daily life energy used in daily life biology and life advances in science and technology that affect the quality of life scientific case studies related to daily life.

0200209	สมดุลแห่งชีวิต Life Balance หลักการและแนวคิดของสมดุลแห่งชีวิต สมดุลชีวิต 6 ด้าน สุขภาพ ครอบครัวและความสัมพันธ์ การเรียนและการงาน การเงิน การพัฒนาตนเอง การให้และการแบ่งปัน การตั้งเป้าหมายและการดำเนินชีวิตตามเป้าหมาย ค้นหาความสมดุลของชีวิตและมีความสุข Principles and concepts of life balance, the six life aspects; physical health, family and relationship fulfillment, work and career prosperity, wealth and money satisfaction, mental strength, spiritual wellness; setting and achieving goals in life, creating balance in life and be happy.	2(1-2-3)
0200210	สันติวิธีเพื่อชีวิตที่เป็นสุข Peaceful Means for a Happy Life แนวคิดและทฤษฎีความขัดแย้ง สันติภาพ สันติวิธี การป้องกันความขัดแย้งที่รุนแรง การวิเคราะห์ความขัดแย้ง และความรุนแรงในระดับบุคคล ชุมชน และระหว่างประเทศ แนวทางสันติวิธีในการแก้ปัญหาที่คุกคามสันติภาพ Concept and theory of conflict, peace, peaceful means, violent conflict prevention, conflict and violence analysis in personal, community and international levels, model of peaceful means in solving peace-threatening problem.	2(1-2-3)
0200211	สิ่งแวดล้อมที่ได้ออกแบบได้ Designable Good Environment เรียนรู้สถานการณ์สิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหาน้ำท่วม ปัญหามลพิษ PM 2.5 ปัญหาการจัดการขยะและน้ำเสียชุมชน และแนวทางการแก้ปัญหารวมถึงการพัฒนาที่เกี่ยวข้องเพื่อแก้ไขหรือลดผลกระทบ Learning environmental problem impact and environmental problems, flooding, PM 2.5, solid waste and wastewater management. Study solutions including in developing the problems and decreasing environmental impact.	2(1-2-3)
0200212	สิทธิ หน้าที่ของประชาชนในท้องถิ่น Rights and Duties of Local Citizens ปรัชญา แนวคิดเกี่ยวกับสิทธิและหน้าที่ การเมืองและการปกครองแบบมีส่วนร่วม สิทธิ หน้าที่ของประชาชน รูปแบบการบริหารและการจัดการปกครองส่วนท้องถิ่น ปัญหาและอุปสรรค แนวทางแก้ไขและทิศทางแนวโน้มการปกครองท้องถิ่นไทย การพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน ลงพื้นที่ศึกษากรณีศึกษาและศึกษานวัตกรรมในท้องถิ่น Philosophy, concepts related rights and duties, politics and participatory governance, rights, duties, and development of local government in Thailand, model of administration and	2(1-2-3)

management of local government organizations, problem, obstruction and solution trends of Thai local administration, sustainable local development, field study and study local innovation.

0200213 ธรรมาภิบาลกับวัยใส ใจสะอาด 2(1-2-3)

Good Governance and Youngster with Good Heart

ความหมาย รูปแบบ ลักษณะ แนวคิด ทฤษฎี การบริหารจัดการด้านธรรมาภิบาลกับคอร์รัปชัน จิตสำนึกความเป็นพลเมือง บทบาทหน่วยงานภาครัฐ เอกชนที่เกี่ยวข้อง การปรับฐานความคิดด้านทุจริตส่วนตน และส่วนรวม การสร้างสังคมที่ไม่ทนต่อการทุจริต การยกระดับดัชนี สร้างพลเมืองดีในสังคม การปราบทุจริตด้วย จิตพอเพียง ชมรม STRONG ด้านทุจริตด้วยจิตพอเพียง การปลูกฝังและส่งเสริมผู้นำสุจริต บ้านเมืองสุจริต

Definition, form, characteristics, concept, theory, management of good governance and corruption. Citizen consciousness the role of government agencies the private sector involved in adjusting the opinion base against corruption both personally and publicly building a society that does not tolerate corruption, raising the index creating good citizens in society, suppressing corruption with sufficiency mind STRONG club against corruption with sufficiency mind cultivating and promoting honest leaders honestly.

0200214 ธรรมดีเพื่อชีวิตดี 2(1-2-3)

Good Dharma for Good Life

กำเนิดและธรรมชาติแท้จริงของชีวิตมนุษย์ การดำเนินชีวิต การแก้ไขปัญหาชีวิต ตามบริบท ของวิทยาศาสตร์ ศาสนาและปรัชญา เป้าหมายสูงสุดของชีวิตมนุษย์ตามหลักวิทยาศาสตร์ ศาสนาและปรัชญาได้ หลักปรัชญาเศรษฐกิจแบบพอเพียงและการประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตยุคปัจจุบัน หลักคุณธรรม จริยธรรมที่สำคัญต่อการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21

The origin and true nature of human life, lifestyle and life solving problems in the context of science, religion and philosophy. The ultimate goal of human life according to the context of science, religion and philosophy. Sufficiency economy philosophy and its application in this present time, important moral principles and ethics to life living in the 21st century.

0200215 พัฒนาชีวิตด้วยสมาธิ 2(1-2-3)

Life Development through Meditation

ความหมายของการทำสมาธิ จุดประสงค์ วิธีการ ขั้นตอน จุดเริ่มต้นของการทำสมาธิ ลักษณะ ของการบริการและการทำสมาธิ ประโยชน์ของสมาธิ ลักษณะอาการต่อต้านสมาธิ และการนำสมาธิไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน สมาธิกับการเรียนและการงาน ลักษณะ ขั้นตอน คุณสมบัติ ประโยชน์ของฌานและญาณ สิ่งที่ควรรู้ เรื่องวิปัสสนา ความแตกต่างระหว่างสมณะกับวิปัสสนา แผนผังสมณะกับวิปัสสนา ชาวโลกกับวิปัสสนา

Definitions, objectives, methods, and the beginning of meditation; the nature of reciting and meditation, benefits of meditation, appearance of anti-meditation; the way to apply meditation to daily life, meditation as related to education and operation; the nature, process,

property, and benefits of absorption (Jhāna) and insight (Ñyāna); fundamental knowledge about introspection (Vipassanā); differences between tranquility (Samatha) and introspection, layout of tranquility and introspection; world community and introspection.

0200216 การจัดการงานช่างในชีวิตประจำวัน 2(1-2-3)

Tradesman Skills Management in Daily Life

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับงานช่างที่มีความจำเป็นในชีวิตประจำวัน เครื่องมือช่างพื้นฐานและการบำรุงรักษา งานไฟฟ้า งานระบบสุขาภิบาล งานไม้ งานสี งานซ่อมรถยนต์และรถจักรยานยนต์ รวมไปถึงหลักการจัดการงานช่าง การทำสัญญาและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

Fundamental of tradesman skills that is essential in daily life, basic tools for tradesman and their maintenance, electrical system, sanitary system, carpentry, painting, automobile and motorcycle repairs, the principle of tradesman management, trade contract and related laws.

0200217 การตลาดสร้างสุข 2(1-2-3)

Happy Marketing

ความหมายและความสำคัญของการตลาด แนวความคิด หรือปรัชญาทางพฤติกรรมผู้บริโภค ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประสมการตลาด และประเภทตลาด การประยุกต์ใช้หลักการตลาดในการดำเนินชีวิต

Definition and importance of marketing, concepts, philosophy on consumer behavior. Understanding of the marketing, market type, applying marketing principle in daily life.

0200218 การบริการอย่างมืออาชีพ 2(1-2-3)

Professional Service

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับงานบริการ ทักษะคิดและความพึงพอใจของผู้รับบริการ มนุษย์สัมพันธ์ในการบริการ การพัฒนาบุคลิกภาพ ศิลปการให้บริการ

Introduction to service, service receiver's attitudes and satisfaction, human relations in service, personality improvement, art of service.

0200219 การเล่าเรื่องในสื่อดิจิทัล 2(1-2-3)

Storytelling in Digital Media

การเล่าเรื่องผ่านเนื้อหาในรูปแบบการเล่าเรื่องด้วยภาพ วิดีทัศน์ เสียง บทสนทนา และผ่านเทคนิคต่าง ๆ บนแพลตฟอร์มในสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย

Storytelling through various forms of content storytelling, telling a story through video, voice, dialogue and various production techniques for platforms in digital media.

0200220 เกษตรเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน 2(1-2-3)

Agriculture for Sustainable Development

วิถีชีวิตความเป็นไทยที่เกี่ยวข้องกับการเกษตร ความหมาย ประโยชน์ และการจำแนกประเภทของการเกษตร ความรู้เบื้องต้นเรื่องการผลิตพืชและสัตว์เศรษฐกิจที่สำคัญของประเทศไทย การประยุกต์ผลผลิตทางการเกษตรเพื่อส่งเสริมสุขภาพร่างกาย และงานอดิเรก ผลกระทบของภาวะโลกรวนต่อการเกษตร ระบบเกษตรอินทรีย์ การแปรรูปและการเพิ่มมูลค่าผลผลิตทางการเกษตร หลักการตลาดเพื่อการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจเกษตร การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการแก้ปัญหาทางการเกษตรเพื่อการพัฒนาประเทศไทยอย่างยั่งยืน

Thai way of life related to agriculture, meaning, benefits and classification of agriculture, basic knowledge of the production of important crops and animals in Thailand, application of agricultural products to promote health and hobbies, effects of climate change on agriculture, organic farming system, processing and adding value to agricultural products, marketing principles for agribusiness entrepreneurship, using technology and innovation to solve agricultural problems for sustainable development of Thailand.

0200221 ชีวิตในโลกดิจิทัล 2(1-2-3)

Life in a Digital World

ความหมาย ความสำคัญของโลกดิจิทัล ทักษะคติและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์ เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นในการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณที่ดี การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ การรักษาข้อมูลส่วนตัว การจัดสรรเวลาหน้าจอ การบริหารจัดการข้อมูลที่มีผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม เพื่อให้เท่าทันกับเทคโนโลยีและใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลได้อย่างชาญฉลาด

Definition and importance of digital world, attitudes and values essential for living in digital world; develop substantial skills for socialization in digital world focusing on digital citizen identity, critical thinking, cyber security management, privacy management, screen time management, digital footprints, cyber bullying management, and digital empathy to live wisely in digital world.

0200222 พัฒนาชีวิตผ่านการถอดบทเรียน 2(1-2-3)

Developing Life through Lesson Learned

กระบวนการคิดแบบวิจารณญาณ การคิดวิเคราะห์หาเหตุและผลด้วยการทบทวน พุดซ้ำ และแบ่งปันความรู้ การคิดแก้ปัญหาที่เกิดจากการเรียนรู้ร่วมกัน การคิดแบบกระบวนการเรียบเรียงลำดับ วางแผนอย่างมีเป้าหมาย อธิบายธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลงด้วยทัศนคติเชิงบวก สามารถประยุกต์ความรู้กับการทำงานอย่างสร้างสรรค์และมีคุณภาพ

Critical thinking processes. Critical thinking for cause and effect with review, repeat and share knowledge. Problem solving through collaborative learning, smooth process thinking,

sorting and plan with goals. Explain the nature of change with a positive attitude, applying knowledge to work creatively and qualitatively.

0200223 **ท่องเที่ยวแสนสุขในยุคดิจิทัล** **2(1-2-3)**
Happy Traveling in The Digital Era
ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการท่องเที่ยว การเดินทางท่องเที่ยวในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน ปลอดภัย และสนุกสนานในการท่องเที่ยว
The basic knowledge of tourism, tourism in the era of digital technology, literate media of digital technology, safe, and happy travelling.

0200224 **ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน** **2(1-2-3)**
Chinese Language in Daily Life
ฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน คำศัพท์พื้นฐานในภาษาจีนที่ใช้ในชีวิตประจำวัน
Practice Chinese listening, speaking, reading, and writing skill for Chinese communicating in daily life.

0200225 **ทักษะการเอาตัวรอดจากภัยพิบัติ** **2(1-2-3)**
Survival Skill in Emergency Situation
อธิบายหลักการและบันทึกข้อมูลที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับการเกิดภัยพิบัติ เหตุฉุกเฉินและสาธารณภัย สามารถเลือกวิธีการปฏิบัติตนหรือการเตรียมพร้อมรับมือกับภัยพิบัติธรรมชาติ เหตุฉุกเฉิน และสาธารณภัยต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม จำลองสถานการณ์ปฏิบัติการรับมือภัยพิบัติธรรมชาติ เหตุฉุกเฉิน และสาธารณภัยได้อย่างถูกต้อง แผ่นดินไหว ภูเขาไฟปะทุ อุทกภัย ดินถล่ม สึนามิ วาตภัย ฟ้าผ่า อัคคีภัย ทุพภิกขภัย และไฟป่า ภัยจากเชื้อโรค แมลง และสัตว์ก่อโรค และภัยพิบัติจากมนุษย์
Explaining principles and recording the information of the emergency situations that relate to disasters, emergencies situations and public hazards. Able to choose how to act or prepare yourself appropriately for natural disasters, emergencies, and public disasters. Appropriately simulate operational situations to deal with natural disasters, emergencies and public disasters correctly, such as water disasters, floods, landslides, earthquakes, tsunami, windstorm disasters, thunder and lightning, volcanic eruption, famine, disease, insect and animal disease, and human disaster.

0200226 **วิถีใหม่กับสังคมดิจิทัล** **2(1-2-3)**
New Normal with Digital Society
ความหมายและความสำคัญของวิถีใหม่กับสังคมดิจิทัล สาเหตุ ผลกระทบจากสถานการณ์ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่แตกต่างจากเดิม จนส่งผลให้เกิดเป็นการดำเนินชีวิตวิถีใหม่ แนวทางการดำเนินชีวิตของ

คนในสังคมดิจิทัล เรียนรู้และฝึกใช้งานแอปพลิเคชันที่เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน การเห็นคุณค่าและตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย

Definition and importance of new normal related digital society, causes and effects of situations that cause different changes until resulting in a new normal of life. Lifestyle of people in digital society. Learn and practice using the application that is useful in daily life. Appreciating and recognizing to the use of digital technology safely.

0200227 แหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21 2(1-2-3)

Creative Learning Spaces in the 21st Century

ความหมายและความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ การใช้แหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ความหมาย ความสำคัญและขอบเขตของแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ประเภทของแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ทรัพยากรสารสนเทศ การเข้าถึงบริการในแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

Definition and importance of learning space, using creative learning space for lifelong learning, definition, scope and importance of creative learning spaces, category of creative learning spaces, collection, services and access of creative learning spaces.

0200228 กิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2(1-2-3)

Creative Activities for Lifelong Learning

ความหมาย หลักการ และแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการศึกษาตลอดชีวิต ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มมนุษยนิยม ทฤษฎีพัฒนาการของมนุษย์ รูปแบบการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต หลักการออกแบบกิจกรรม ฝึกปฏิบัติการออกแบบและจัดกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ การประเมินการนำกิจกรรมไปใช้

Definitions, principles and concepts of lifelong learning education, humanist learning theory, theories of human development, model of activities promoting lifelong learning, principles for designing activities, practice designing and organizing activities creatively, assessing the implementation of activities.

0200229 เกมการศึกษาพัฒนาพลเมืองเข้มแข็ง 2(1-2-3)

Educational Games for Active Citizen Development

ความสำคัญของเกมการศึกษาและความเป็นพลเมือง ประเภทของเกมการศึกษา การออกแบบเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมือง การใช้สื่อ เทคโนโลยี และนวัตกรรมด้านเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมือง การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

Importance educational games and citizenship, types of educational games, educational games design to develop citizenship; using media, technology and innovation in educational games to develop citizenship, educational games activities management for citizenship in democratic regime.

0200230	จิตวิทยางานบริการยุคใหม่ Psychology New Age Service ความหมายและความสำคัญของจิตวิทยาในชีวิตประจำวัน หลักจิตวิทยาในชีวิตประจำวัน มนุษยสัมพันธ์และการสร้างจิตสำนึก แนวคิด ทฤษฎี บทบาท หน้าที่ และความสำคัญของงานบริการ กระบวนการบริการ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่องานบริการ ทักษะการบริการยุคใหม่ Definition and the importance of psychology in daily life, psychology in daily life, human relation and building of consciousness, Idea theory and role of psychology, and the importance of service jobs, service process, factors influencing service jobs, and modern service skill.	2(1-2-3)
0200231	จิตวิทยาเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต Psychology for Life Quality Development ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ กลไกทางจิตที่ทำให้เกิดพฤติกรรม การปรับตัว การเห็นคุณค่าในตนเอง การปรับกรอบแนวคิด การสื่อสารเชิงบวก การประยุกต์หลักจิตวิทยามาใช้เพื่อชีวิตที่มีความสุขและประสบความสำเร็จ การพัฒนาคุณภาพชีวิตมิติต่าง ๆ ด้วยหลักจิตวิทยา Concept related human nature, psychological function affected behavior, adaptation, self-esteem, mindset, positive communication, applying psychology for success and happy life, developing quality of life from psychology theory.	2(1-2-3)
0200232	จิตสำนึกในการเมืองการปกครอง Political and Governance Awareness ปรัชญา แนวคิดเกี่ยวกับจิตสำนึกและการมีส่วนร่วมทางการเมืองการปกครอง การสร้างจิตสำนึก การมีส่วนร่วมในสาธารณประโยชน์ การเฝ้าระวังสาธารณะ การมีส่วนร่วมของประชาชนผ่านกระบวนการประชาคม ประชาพิจารณ์ และประชามติ กรณีศึกษาเกี่ยวกับจิตสำนึกและการมีส่วนร่วมกับการเมืองการปกครอง Philosophy, the concept of consciousness and participation in politics and government. Consciousness building participation in the public interest public surveillance participation of the people through community processes, public hearings and referendums. A case study on consciousness and participation in politics and governance.	2(1-2-3)
0200233	ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างสรรค์ Soft Power for Creativity ความหมายและความสำคัญของซอฟต์แวร์ทั้งในและต่างประเทศ การถอดบทเรียนซอฟต์แวร์ที่สำคัญทั้งในและต่างประเทศ ซอฟต์แวร์ของไทยในมิติ 5F ด้านอาหาร ด้านภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ด้านการออกแบบแฟชั่นไทย ด้านศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย และด้านเทศกาลประเพณีไทย กระบวนการสร้างซอฟต์แวร์ กระบวนการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ไทยสู่สากล การนำเสนอโครงการที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์	2(1-2-3)

Definition and importance of soft power both locally and internationally. Extracting important soft power lessons both domestically and internationally. Thailand's soft power in the 5F dimension: food, film, fashion, fighting, and festival. Soft power generation process. The process of driving Thai soft power to the world. The presentation of projects related to soft power.

0200234 ความร่วมมือสำหรับการพัฒนาท้องถิ่น 2(1-2-3)

Cooperation for Local Development

ปรัชญา แนวคิด ความร่วมมือในการพัฒนาท้องถิ่น การพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ การสร้างความร่วมมือนโยบายสาธารณะและบริการสาธารณะ เครือข่ายความร่วมมือ การบริหารและการจัดการนโยบายสาธารณะโดยภาคประชาชน เครือข่ายทางสังคมกับความร่วมมือในการบริการสาธารณะ เครือข่ายนโยบายสาธารณะกับการบริการสาธารณะ การขับเคลื่อนนโยบายสาธารณะและการบริการสาธารณะโดยเครือข่ายทางสังคม

Philosophy, concept, cooperation in local development, development cooperation networks, public policy and public service partnerships cooperation network administration and management of public policies by the people. Social network with cooperation in public service, public policy network and public service driving public policy and public service by social networks.

0200235 ศิลปะการแสดงเพื่อสุขภาพ 2(1-2-3)

Performing Arts for Health

บทบาทของศิลปะการแสดงที่มีต่อมนุษย์และสังคม คุณค่าและประโยชน์ของศิลปะการแสดงต่าง ๆ การประยุกต์ใช้และฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์ศิลปะการแสดง และนำเสนอกิจกรรมในรูปแบบของการออกกำลังกายเพื่อส่งเสริมสุขภาพได้ตามความสนใจ

The role of performing arts towards humans and society; value and benefits of performing arts application and practice in performing arts creations, plus presenting activities in the form of exercise to promote health according to their interests.

0200236 สิ่งแวดล้อมกับการเปลี่ยนแปลง 2(1-2-3)

Environment with Changes

โครงสร้างและองค์ประกอบของโลก การเปลี่ยนแปลงของโลก ภัยพิบัติธรรมชาติ ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การจัดการสิ่งแวดล้อมและการพัฒนาอย่างยั่งยืน การปรับตัวของมนุษย์ต่อภัยพิบัติธรรมชาติและการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อม การประยุกต์ใช้ภูมิสารสนเทศเพื่อการจัดการสิ่งแวดล้อมและภัยพิบัติ

Structure and composition of earth, global change, natural disasters, natural resources and the environment, environmental management and sustainable development,

human adaptation to natural disasters and environmental changes, the application of geoinformatics for environmental and disaster management.

	2. หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	106	หน่วยกิต
	2.1 กลุ่มวิชาชีพครู	ไม่น้อยกว่า	34	หน่วยกิต
	2.1.1 วิชาชีพครู		28	หน่วยกิต
1001105	จิตวิทยาสำหรับครู		3(2-2-5)	

Psychology for Teachers

อธิบายแนวคิด หลักการ ทฤษฎีทางจิตวิทยาพัฒนาการ จิตวิทยาการเรียนรู้ จิตวิทยาการศึกษา และการแนะแนว เข้าใจธรรมชาติของผู้เรียน ประยุกต์ใช้จิตวิทยาพัฒนาการในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพในแต่ละช่วงวัย วิเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน ประยุกต์ใช้การเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นความแตกต่างของผู้เรียนด้านบุคลิกภาพ สติปัญญา และผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ ประยุกต์ใช้หลักจิตวิทยาในการจัดปัจจัยและสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ แก้ปัญหาของผู้เรียน ให้คำแนะนำและช่วยเหลือผู้เรียนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียน ประยุกต์ใช้เครื่องมือทางจิตวิทยาในการรู้จักช่วยเหลือผู้เรียน จัดทำการศึกษารายกรณี ฝึกปฏิบัติการแนะแนว การให้คำปรึกษาเชิงจิตวิทยา การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน ผู้ปกครองและผู้เกี่ยวข้องเพื่อป้องกัน แก้ไข ช่วยเหลือและสนับสนุนผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ

Explain concepts, principles, and theories of developmental psychology, learning psychology, educational and guidance psychology, and nature of learners. Apply development psychology in learning management to develop learners. Analyze learning styles, and apply brain-based learning management, learning management activities focusing on learner differences: personality, intelligence, and learner with special needs. Apply psychology in managing and facilitating of environment for learning, learners' problem solving, and support learners to promote a good quality of life, and student support system. Apply psychological tools to understand and support learners. Conduct case study. Practice guidance process, giving counselling psychology, giving feedback to students, parents and related persons to prevent, solve, assist, and support learners with full potential.

1001202	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารสำหรับครู		2(1-2-3)	
	Communicative Thai Language for Teachers			

ฝึกปฏิบัติทักษะภาษาไทย การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ใช้ภาษาท่าทางเพื่อการสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน การสืบค้นข้อมูล ใช้ภาษาให้ถูกต้องตามวัฒนธรรมไทย ประยุกต์ใช้ความรู้ภาษาไทยในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับบริบทความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน และวัฒนธรรมที่แตกต่างหลากหลาย

Practice Thai language skills including of listening, speaking, reading, and writing, and body language for interpret the meaning correctly. Use digital technology in Thai language learning management, and information retrieval. Use Thai language correctly according to Thai culture. Apply Thai language in learning management appropriately in accordance with the contexts and individual differences of learners, and various cultures.

1001203 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับครู 3(2-2-5)

Communicative English for Teachers

ฝึกปฏิบัติทักษะฟัง การพูด การอ่าน การเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ใช้คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษในชั้นเรียนและการจัดการชั้นเรียน เลือกกลยุทธ์การอ่านและเขียนเพื่อการสื่อสารในชั้นเรียน ฝึกปฏิบัติการสนทนาภาษาอังกฤษในชั้นเรียนและแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นทางการศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้นข้อมูลและการนำเสนอ ประยุกต์ใช้ความรู้ภาษาไทยในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับบริบทความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน และวัฒนธรรมที่แตกต่างหลากหลาย

Practice listening, speaking, reading, and writing skills for communication. Use English vocabularies and idioms for classroom and classroom management. Select academic reading and writing strategies for classroom communication. Practice English classroom dialogues, and express opinion in educational issues. Use technology digital in information retrieval and presentation. Apply English language in learning management appropriately in accordance with the contexts and individual differences of learners, and various cultures.

1001210 ครูมืออาชีพ 3(2-2-5)

Professional Teachers

Teacher professional เป็นแบบอย่างที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรม มีจิตวิญญาณความเป็นครู สามารถดำรงตนให้เป็นที่เคารพศรัทธาของผู้เรียนและสมาชิกในชุมชน สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ บูรณาการองค์ความรู้ ค่านิยมของครู จรรยาบรรณวิชาชีพครู คุณธรรม จริยธรรม กฎหมายสำหรับครู และสภาพการณ์การพัฒนาวิชาชีพครู ฝึกปฏิบัติการสะท้อนคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตนเองในการเป็นครู ประพฤติ ปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณของวิชาชีพ มีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง เป็นพลเมืองที่ดี มีความรอบรู้ ทันสมัย และทันต่อการเปลี่ยนแปลง วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงบริบทโลก สังคมทั้งภายในและภายนอกประเทศที่มีผลกระทบต่อการศึกษา ประยุกต์ใช้แนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ศาสตร์พระราชากับการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา การพัฒนาการศึกษา การศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

Being role model with virtues and ethics, teacher's spirit, be admired by students and society analyzing. Synthesizing, integrating knowledge about teacher values, morality, virtues, ethics of teachers, law for teachers, and condition of teal development. Practice reflective thinking to apply for self-development to become a teacher. Behave morally and right attitude towards the country, be good citizen, know broadly, be up-to-date, and keep up with change.

Applying sufficiency economy in learning management for students, the King's philosophy and educational changes, educational development, and education for sustainable development.

1001212 ปรัชญาการศึกษาและการพัฒนาหลักสูตร

3(2-2-5)

Educational Philosophy and Curriculum Development

อธิบายแนวคิด หลักการของปรัชญาการศึกษา การศึกษาตามหลักปรัชญาการศึกษา อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างปรัชญาการศึกษาและการพัฒนาหลักสูตร อธิบายหลักการ แนวคิด และทฤษฎีในการจัดทำหลักสูตร ประเภทและรูปแบบของหลักสูตร กระบวนการพัฒนาหลักสูตร และนำหลักสูตรไปใช้ ประเมินหลักสูตร และนำผลการประเมินไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตร วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรฐานสมรรถนะรายตามรายวิชา และหลักสูตรสถานศึกษา ประยุกต์ใช้ปรัชญาการศึกษาและแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร ปฏิบัติการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา

Explain concept of Educational philosophies, education based on educational philosophy. Explain the relation between educational philosophies and curriculum development. Analyze principles, concepts, and curriculum development theories, types and curriculum models, curriculum development process, and curriculum application. Evaluate curriculum and implement the evaluation results in curriculum development. Analyze basic education core curriculum, competencies based curriculum in subject, and school curriculum. Apply educational philosophy and basic concepts in curriculum development. Practice curriculum development.

1001213 นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้

3(2-2-5)

Innovation and Information Technology for Communication and Learning

ประยุกต์ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการสื่อสารการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง จรรยาบรรณ และการวิเคราะห์ปัญหาการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศ การรู้เท่าทันในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแนวโน้มของเทคโนโลยีอุบัติใหม่ สามารถเลือก ออกแบบ สร้าง นำไปใช้ ประเมินสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ในการออกแบบการสื่อสาร เป็นครูนวัตกรรม สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมและเป็นพลเมืองดิจิทัล

Applying principles, concepts, theories related to innovation and information technology for educational communication and learning management, laws related to ethics and problem analysis of technology use and innovation in education, information technology, digital literacy and trends of emerging technologies in order to choose, design, create, apply and evaluate media and learning innovations in communication design and learning management appropriately. Be a teacher able to manage learning appropriately and become a digital citizen.

1001214 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้**3(2-2-5)****Learning Measurement and Evaluation**

อธิบายแนวคิด หลักการ แนวปฏิบัติในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ คุณธรรมและจริยธรรมของนักวัดและประเมินผล จุดมุ่งหมายทางการศึกษาและพฤติกรรมการเรียนรู้ วิธีการและหลักการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวัดและประเมินผล การให้ข้อมูลป้อนกลับ การรายงาน การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และนำผลการประเมินไปใช้ในการแก้ปัญหาพัฒนาผู้เรียนตามสภาพจริงและพัฒนาการเรียนการสอน

Explain principles, concepts, learning measurement, evaluation guideline, morals and ethics of assessors, educational aims and learning behaviors; methods and principles for creating tools used to measure and evaluate learning. Using digital technology to measure and evaluate learning outcomes, statistics used for measuring and evaluating results, providing feedback, reporting on learner learning evaluation, and applying the evaluation results to solving problems, and develop teaching and learning.

1001215 วิทยาการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน**3(2-2-5)****Learning Management Science and Classroom Management**

อธิบายแนวคิด หลักการ ทฤษฎีการเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ออกแบบและจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการระหว่างเนื้อหาวิชาเอกและศาสตร์ทางการสอน การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ประยุกต์ใช้สื่อการเรียนรู้และแสวงหาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในชุมชนท้องถิ่น ประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน บูรณาการเรียนรู้อย่างบูรณาการ การจัดการชั้นเรียน สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ วิเคราะห์แนวปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดทำแผนการเรียนรู้ไปสู่การปฏิบัติ ปฏิบัติการเขียนแผน การจัดการเรียนรู้ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ และนำไปปรับใช้ในการฝึกปฏิบัติการสอน

Explaining concepts, principles, learning theories, learning management models. Designing and learning management integrating with pedagogical content knowledge, child center learning management. Applying learning media and resources in local communities. Assessing student learning, integrating inclusive education, classroom management, creating classroom atmosphere encouraging learners' learning. Analyzing guidelines for lesson plans design and implementation, practicing lesson plans written. Applying technology digital in learning management and implementing in school internship.

1001216 การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้**3(2-2-5)****Research for Learning Development**

อธิบายแนวคิด หลักการ ทฤษฎีเกี่ยวกับการวิจัยการศึกษา การวิจัยเชิงปฏิบัติการ การวิจัยในชั้นเรียน วิเคราะห์และสังเคราะห์งานวิจัย สร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องกับธรรมชาติของสาขาวิชาเอก นำหลักการของวิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา กระบวนการวิจัยการออกแบบการวิจัย การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการวิจัย การเขียนเค้าโครงการวิจัย การเก็บ

รวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ การเขียนรายงานการวิจัย และการเผยแพร่ผลการวิจัย เลือกใช้ผลการวิจัยในการจัดการเรียนรู้ ประยุกต์ใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัยเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนการสอน แก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน

Explain concepts, principles, theories in educational research, action research, and classroom research. Analyze and synthesize research Create innovations to solve problems and develop learners in line with the nature of the major, Apply the principles of educational research methodology, research process, research design, construction and quality of research tools. Apply digital technology to conduct the research, research outline writing, data collection, research statistics. data analysis using statistical software packages, research report writing and dissemination of research results. Select research finding in learning management, and research contribution for solving and developing learners.

1001217 การบริหารสถานศึกษาและการประกันคุณภาพการศึกษา 2(1-2-3)

School Management and Educational Quality Assurance

อธิบายบริบท นโยบาย ยุทธศาสตร์ทางการศึกษา หลักการ แนวคิด ทฤษฎีการบริหารจัดการสถานศึกษาและการประกันคุณภาพการศึกษา การบริหารจัดการระบบสารสนเทศ ภาวะผู้นำทางการศึกษา มนุษยสัมพันธ์ สื่อสารองค์กร ทำงานเป็นทีม เชื่อมโยงการบริหารจัดการกับการพัฒนาและจัดการคุณภาพการศึกษา อธิบายระบบการประกันคุณภาพภายในและภายนอก การตรวจสอบ กำกับ ติดตาม ประเมินคุณภาพ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้และนำผลการประเมินไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ร่วมมือในงานประกันคุณภาพการศึกษา การจัดทำโครงการพัฒนาสถานศึกษาและการประเมินโครงการ

Explaining contexts, policies, educational strategies, principles, concepts, theories of school management and educational quality assurance; information system management educational leadership human relations organizational communication, teamwork. Connect management with educational quality management and development. Explaining internal and external quality assurance systems; auditing, and supervising. Assessing learning management activities and applying the educational quality assurance assessment in learning management, and cooperate in educational quality assurance. Creating educational institute development projects and project assessments.

2.1.2 วิชาปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 6 หน่วยกิต

- วิชาฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 3 หน่วยกิต

1001305 การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 1 1(90)

Professional Practicum 1

ฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียนไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง มีคุณลักษณะของครูที่แสดงออกถึงความรักและศรัทธาในวิชาชีพครู ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรม มีจิตวิญญาณความเป็นครู มีจรรยาบรรณต่อตนเองและวิชาชีพ และเป็นพลเมืองดี มีความรอบรู้ สร้างแรงบันดาลใจผู้เรียนให้เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ สังเกตเรียนรู้บทบาทหน้าที่ครู ศึกษาบริบทชั้นเรียนและสถานศึกษา ประยุกต์ใช้ข้อมูลการบริหารและการจัดการศึกษาของสถานศึกษา บริบทชุมชนและแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการฝึกปฏิบัติงานในหน้าที่ครู ออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนด้วยการสังเกตการจัดการเรียนรู้ รายงานผลการพัฒนาผู้เรียนเป็นรายบุคคลอย่างเป็นระบบ บันทึกข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ ถอดบทเรียน และสะท้อนคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตนเอง พัฒนาตนเองให้มีความรอบรู้ และทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลงบริบทของสังคมและโลก

Get 90 hours of pre-teaching observation and acquiring the characteristics of teacher with passion and faith in teaching profession, behaving as good model, having morality and ethics, and being good citizens, inspiring learners to be curiosity learners. Observe and study teacher role and duty, classroom and educational institution context. Apply educational administration information, community context, and Sufficiency Economy Philosophy Concept in teaching. Designing and learning activities management to develop learners through observation of learning management, reporting results of individual learner development systematically, recording, analyzing, synthesizing, interpreting lesson learned and reflecting experience for self-development to be knowledgeable and keeps up with change in society and world context.

1001306 การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 2

1(90)

Professional Practicum 2

ฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียนไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง มีคุณลักษณะของครูที่ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี มีคุณธรรมและจริยธรรมตามจรรยาบรรณวิชาชีพ ปฏิบัติงานเป็นผู้ช่วยครูร่วมกับครูพี่เลี้ยง มีส่วนร่วมในการพัฒนาและส่งเสริมหลักสูตรสถานศึกษา ร่วมกันวางแผนการจัดการเรียนรู้ การจัดทำแผนการสอนและจัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนตามความถนัด และความสนใจ ให้มีปัญญารู้คิด การใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ การบูรณาการสาระความรู้และศาสตร์การสอนและเทคโนโลยี (TPACK) การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุข ออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูงโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือนวัตกรรมทางการศึกษาที่ทันสมัย การทำงานเป็นทีมอย่างสร้างสรรค์ ร่วมมือกับผู้ปกครองในการวิเคราะห์ แก้ปัญหา และพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ที่พึงประสงค์ด้วยกระบวนการศึกษาผู้เรียนเป็นรายกรณี เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาตนเองให้มีความรอบรู้ นำเสนอแนวทางในการพัฒนาตนเองให้มีความเป็นครูมืออาชีพที่เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านศาสตร์วิชาชีพครูและศาสตร์สาขาวิชาเอก

Get 90 hours of pre-teaching observation and acquiring the characteristics of role model teacher with morals and professional ethics, performing as teacher assistant working and learning with mentor teacher in planning content. Participate in developing and promoting the

school curriculum, learning management, preparing lesson plans and instructional management that emphasizes developing learners according to their abilities and interests to be intelligent, innovative. Using media and digital technology, learning measurement and assessment, integrating Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), activities management for creating a learning atmosphere to encourage learner happiness in learning. Design learning management integrated with digital technology or modern educational innovation to enhance higher thinking process. Creative teamwork, collaborate with parents to analyze, solve, and develop learners' problems to have desirable characteristics using a case study. Participate in professional development activities, propose guidelines for self-development to be a professional teacher to keep up with changes of both professional teaching and major subject.

1001307 การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 3

1(90)

Professional Practicum 3

ฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียนไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง มีคุณลักษณะของครูที่ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีมีคุณธรรมและจรรยาบรรณตามจรรยาบรรณวิชาชีพ บูรณาการองค์ความรู้ทางการศึกษา การมีส่วนร่วมในการพัฒนาและส่งเสริมหลักสูตรสถานศึกษา การจัดทำแผนการสอนและจัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนตามความถนัด และความสนใจ ให้มีปัญญารู้คิด มีความเป็นนวัตกรและมีความสุขในการเรียน การใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ การบูรณาการสาระความรู้และศาสตร์การสอนและเทคโนโลยี (TPACK) การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติการสอนและการดำเนินการเกี่ยวกับการประกันคุณภาพการศึกษาที่สอดคล้องกับสถานศึกษาแต่ละระดับ การสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับผู้ปกครองและชุมชนเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพของผู้เรียน การศึกษา เข้าถึงบริบทของชุมชน และสามารถอยู่ร่วมกันบนพื้นฐานความแตกต่างทางวัฒนธรรม เข้าร่วมโครงการที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริม อนุรักษ์ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาวิชาชีพและนำผลจากการเรียนรู้ในสถานศึกษาไปประเมินสะท้อนกลับ (AAR) เป็นรายบุคคลและร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อการพัฒนาความเป็นครูมืออาชีพ

Get 90 hours of pre-teaching observation and acquiring the characteristics of role model teacher with morals and professional ethics; integrating educational knowledge; participation in developing and promoting the school curriculum, learning management, preparing lesson plans and instructional management that emphasizes developing learners according to their abilities and interests to be intelligent, innovative, and happy in learning. Use media and digital technology, learning measurement and assessment, integrating Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), activities management for creating a learning atmosphere, practice teaching, and implementation of educational quality assurance in accordance with each level of educational institution; creating a network of cooperation with parents and communities to support quality learning of learners, studying and accessing

community contexts and living together on the basis of cultural differences. Participate in project related to promotion of culture and local wisdom conservation. Participate in professional development activities, reflect and evaluate the results of the project using after action review (AAR) process on individual basis, exchange knowledge in the Professional Learning Community (PLC) for professional teacher development.

- วิชาปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 3 หน่วยกิต

1001308 การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา

3(480)

School Internship

การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะหรือวิชาเอก การปฏิบัติหน้าที่ครู มุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียนด้วยจิตวิญญาณความเป็นครู ส่งเสริมการเรียนรู้ เอาใจใส่ และยอมรับความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละบุคคล การสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนให้เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ และผู้สร้างนวัตกรรม การมีส่วนร่วมในการพัฒนาและส่งเสริมหลักสูตรสถานศึกษา การจัดการเรียนรู้ การจัดทำแผนการสอนและจัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนตามความถนัด และความสนใจ ให้มีปัญญา รู้คิด มีความเป็นนวัตกรรม ดูแล ช่วยเหลือ พัฒนา และรายงานผลการพัฒนาผู้เรียนเป็นรายบุคคลอย่างเป็นระบบ ดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียน การสร้างนวัตกรรม ใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียน วัดและการประเมินผลการเรียนรู้ การบูรณาการสาระความรู้และศาสตร์การสอนและเทคโนโลยี (TPACK) จัดกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์กับผู้ปกครองและชุมชน ร่วมมือกับผู้ปกครองในการพัฒนาและแก้ปัญหาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์และสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพของผู้เรียน ศึกษา เข้าถึงบริบทของชุมชน และอยู่ร่วมกันบนพื้นฐานความแตกต่างทางวัฒนธรรม ส่งเสริม อนุรักษ์วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำงานเป็นทีมอย่างสร้างสรรค์ และร่วมกิจกรรมพัฒนาวิชาชีพ นำผลจากการเรียนรู้ในสถานศึกษาไปประเมินสะท้อนกลับ (AAR) เป็นรายบุคคล และร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) การพัฒนาตนเองให้มีความรอบรู้ ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรม และเป็นพลเมืองดี

School internship in specific subject or major; performing teacher duties by focusing on developing learners with the spirit's teacher, promoting learning, caring for and accepting the differences of each learner, inspiring learners to be curiosity learners and innovators, participation in developing and promoting the school curriculum, learning management, preparing lesson plans and instructional management that emphasizes developing learners according to their abilities and interests to be intelligent, innovative. Taking care, helping, developing, and reporting results of individual learner development systematically, conducting research for learner development, creating innovations, Using media and digital technology to benefit learners' learning, learning measurement and assessment, integrating Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), activities management for creating a learning atmosphere, building relationships with parents and communities by collaborating with parents to develop and solve learners' problems to have desirable characteristics, creating a network of cooperation with

parents and communities to support quality learning of learners. Studying and accessing community contexts and living together on the basis of cultural differences, promoting, preserving culture and local wisdom. Creative teamwork and participating in professional development activities, reflecting and evaluating the results of the project using after action review (AAR) process on individual basis, and exchanging knowledge in the professional learning community (PLC). developing themselves to be well-informed person. Behaving as good model, having morality and ethics, and being good citizens.

2.2	กลุ่มวิชาเอก	ไม่น้อยกว่า	72	หน่วยกิต
	2.2.1	วิชาเอกบังคับ	42	หน่วยกิต

1091003 กฎหมายและจริยธรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา 2(1-2-3)
Laws and Ethics in Digital Technology and Computer for Education

กฎหมายและประเด็นจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ กฎหมายคุ้มครองความเป็นส่วนตัว เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ทรัพย์สินทางปัญญา อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต จริยธรรมและจรรยาบรรณ ในการประกอบอาชีพทางคอมพิวเตอร์ การเป็นพลเมืองดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ กรณีศึกษาการกระทำความผิดทางอาชญากรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลต่อการศึกษาและวิชาชีพครู

Laws and ethical issues related to digital technology in education such as; the Computer Crime Act 2017, Personal Data Protection Act 2019, Cyber Security Act 2019, Privacy protection law freedom of expression, Intellectual property, Computer and Internet crimes, Ethics, and Rules in computer careers. Digital citizenship media literacy. Digital technology case study on crimes affecting education and the teaching profession.

1091204 การใช้และบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)
และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา
Utilize and Maintenance Computer Equipment and Digital Technology for Education

ความรู้เกี่ยวกับไฟฟ้า อิเล็กทรอนิกส์ เครื่องมือและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล วิเคราะห์ แก้ไขปัญหา ปฏิบัติการติดตั้ง และการรักษาความปลอดภัย การเก็บและบำรุงรักษาอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล การวางแผนและฝึกปฏิบัติการจัดสภาพแวดล้อมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างถูกต้องและปลอดภัย

Fundamental of electrical, electronic, and computer devices and digital technology tools. Analyzing, problem solving, installing, security controlling, maintenance of computer and digital

technology tools. Planning and implementation the digital technology on ecosystems. Utilize computer equipment and digital technology with accurately and safely.

1091205 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ 3(2-2-5)
Digital Technology for Special Needs students

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีจิตวิทยาการเรียนรู้ การคัดกรองผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อออกแบบ และผลิตสื่อ สำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษประเภทต่าง ๆ การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล สื่อประเภทอุปกรณ์ สื่อเทคนิควิธีการ การประเมินสื่อการสอน เพื่อผลิตสื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ

Principles, concepts, and theories of Digital Technology for Students with Special Needs. Identify students with special needs. Using digital technology to design and produce media for learners with various types of special needs. Digital media design and development. Media types, equipment, and media techniques. Evaluating teaching media to produce media that is appropriate for students with special needs.

1091206 การใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรม 2(1-2-3)
Innovation and Technology Application for Cultural Diffusion

หลักการ แนวคิด นวัตกรรมและเทคโนโลยีการผลิตสื่อ กิจกรรมอันเป็นเครื่องมือเผยแพร่วัฒนธรรม ในรูปแบบ ภาพนิ่ง สิ่งพิมพ์ วิดิทัศน์ สื่อบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ฝึกปฏิบัติผลิตสื่อวัฒนธรรม และเทคโนโลยีเพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรม

Innovation and technology implementation principles, digital media production, culture dissemination activities such as: photography, print, video photography, and online media platform. Develop the innovation and technology to produce cultural dissemination.

1091402 ภาษาอังกฤษทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา 3(2-2-5)
English in Digital Technology and Computer for Education

หลักการ ใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงานของครูคอมพิวเตอร์ศึกษา มีทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในชีวิตประจำวัน การสนทนาและการเขียนเพื่อการสื่อสาร การมอบหมายงานหรือคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานในหน้าที่ การสัมภาษณ์ การอ่าน และการแปล เนื้อหาบทความวิจัย บทความวิชาการด้านคอมพิวเตอร์ศึกษา การพูดและเขียนเพื่อนำเสนองาน

Vocabularies, grammars in teaching of educational technology and computer education teacher. Listening, speaking, reading, and writing skill in daily life. Conversation and writing for communications. Assign or command on working duty, interview, reading and translation academic issues from journal in computer education. Practice on speaking and writing for teaching and working presentation.

1092112 การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(2-2-5)

Design and Develop for Digital Technology with Artificial Intelligence

หลักการ แนวคิด ความเป็นมา ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับนิยามของปัญญาประดิษฐ์ และแนวโน้มการยอมรับและใช้งานอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่งที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ อิทธิพลของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และการจัดการศึกษา แนวทางการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาด้วยปัญญาประดิษฐ์ องค์ประกอบการสร้างปัญญาประดิษฐ์ แชนบอทเพื่องานทางการศึกษา โปรแกรมประยุกต์ปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษา

Principles, concepts, background, and theories related to the definition of artificial intelligence. Trends in the acceptance and use of the internet related to artificial intelligence. Influence of artificial intelligence technology and education management. Guidelines for designing and developing digital media for education with artificial intelligence artificial intelligence building blocks. Chatbots for educational. Artificial intelligence application to develop digital media for education.

1092208 การออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 3(2-2-5)

Multimedia and Animation Design

แนวคิด ทฤษฎี หลักการเกี่ยวกับการออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชัน การนำเสนอเชิงปฏิสัมพันธ์ การเขียนโครงสร้างการเล่าเรื่อง การพัฒนาและการวิจารณ์ผลงานอย่างสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาคุณภาพ และกระบวนการจดลิขสิทธิ์ผลงาน ปฏิบัติการออกแบบและสร้างสื่อมัลติมีเดียและแอนิเมชันเพื่อการศึกษา

Concepts, theories, principles of multimedia and animation design, interactive presentation, storytelling structures writing, development and creative criticism for media quality improvement, copyright registration process, practice in designing and creating multimedia and animation for education.

1092211 การออกแบบและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา 3(2-2-5)

Design and Development of Media in Digital Technology and Computer for Education

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน สื่อ และนวัตกรรม กระบวนการวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการประเมินสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษาอย่างเป็นระบบ

Principles, concepts and theories of design and development of educational media and digital technology. Design thinking for development of instructional model, media, and innovation. Principle of design and development of educational media and digital technology; analysis, design, development, implementation, and evaluation. Trend of instructional system, and educational media and digital technology. Practice of analysis, conclusion, selection, design, development, implement,

and evaluation of educational media and digital technology for learners in different levels in education.

1092212 การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา 3(2-2-5)

Design and Development Digital Game for Education

แนวคิด หลักการ การใช้กระบวนการเกมเพื่อการศึกษา รูปแบบเกมเพื่อการศึกษา กระบวนการออกแบบพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา การออกแบบเนื้อเรื่องสำหรับเกม การวางแผนการออกแบบพัฒนาเกม ฝึกปฏิบัติออกแบบเกมด้วยโปรแกรมเกมเอนจินตามหลักการออกแบบ การออกแบบกราฟิกสำหรับเกม การเขียนโปรแกรมควบคุมเกม การออกแบบส่วนติดต่อประสานผู้ใช้ การทดสอบและการแก้ไขเกมให้สอดคล้อง กับผลลัพธ์การเรียนรู้

Concepts, principles, use of gamification, educational game types, design process of educational game development, story design for the game development, design planning, practice designing games with the game engine program according to the design principles. Graphic design for games. Game Controller Programming. Interface design. Testing and updating game on the new redesign and evaluating the learning outcomes.

1092303 นวัตกรรมทางการศึกษา 2(1-2-3)

Education Innovator

แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม คุณลักษณะพื้นฐานและการพัฒนาความเป็นนวัตกรรม หลักการพิจารณานวัตกรรม กระบวนการพัฒนานวัตกรรม การประเมินความเป็นนวัตกรรม การวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรม การบูรณาการกระบวนการวิศวกรรมสังคมกับการออกแบบ สร้าง นำไปใช้ ประเมินผล และปรับปรุงนวัตกรรม

Characteristics and innovator development assessment. Concepts, theories related to innovation. Innovation development process. Principles for considering innovation. Analysis of problems arising from the use of innovations. Integrating the social engineering process with designing, creating, implementing, evaluating, and improving innovations.

1093210 การเขียนโปรแกรมและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา 3(2-2-5)

Programming and Application Development for Education

หลักการออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ความรู้เกี่ยวกับการการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา หลักการออกแบบหน้าจอปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ ไปใช้ในการเขียนชุดคำสั่งเพื่อรับข้อมูลนำเข้า การประมวลผล การจัดเก็บและการแสดงผล ระบบปฏิบัติการบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เพื่อปฏิบัติการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา

Principles of computer programming design, application development for education knowledge, designing of user interaction screen principles, writing commands for receiving data, importing, processing, data storing, and data processing. Mobile operating system concepts. Developing educational applications.

- 1093216 ระบบเครือข่ายสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อการศึกษา 3(2-2-5)**
Information Network Systems and Digital for Education
 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ไปใช้ในการจัดระบบสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อการศึกษา วิเคราะห์คุณลักษณะของอุปกรณ์แต่ละชนิดในระบบ ทิศทางของการจัดระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ การศึกษาในอนาคต ติดตั้งระบบการให้บริการ ดูแลและบำรุงรักษาระบบเครือข่ายตามองค์ประกอบและ มาตรฐานของเครือข่าย, การเชื่อมต่อเครือข่าย โปรโตคอล รูปแบบของการเชื่อมต่อเครือข่ายคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เทคโนโลยีของการสื่อสาร ข้อมูลชนิดต่างๆ ฝึกปฏิบัติการออกแบบระบบเครือข่าย
- Concepts, theories, design, and management of information and digital systems for education. Analyzing the characteristics of various types of equipment in the system. Organizing information technology systems for education trends. Installing service systems, maintaining the network related to network elements and standards, maintaining network connectivity, updating the computer network connection protocols and technological equipment of various types of information communication. Network design project.
- 1094108 โครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา 3(2-2-5)**
Digital Technology for Computer Education Project
 นำหลักการ แนวคิดในการออกแบบโครงการทางคอมพิวเตอร์ศึกษา ขั้นตอนการดำเนินงาน การประเมินและจัดทำรายงานโครงการ ฝึกปฏิบัติการจัดทำโครงการด้านคอมพิวเตอร์ศึกษา
- Principles and concepts in designing computer education projects, processes, procedures, assessment, and develops of project reports. Practice creating educational technology and computer education projects.
- 1094109 การวิจัยเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา 3(2-2-5)**
Introduction Research in Digital Technology and Computer for Education
 หลักการ แนวคิด และแนวโน้มการวิจัยทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา ระเบียบวิธีวิจัยทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน การสังเกตปัญหาในชั้นเรียน การเขียนเค้าโครงการ วิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน การกำหนดกระบวนการดำเนินการวิจัยในชั้นเรียน ปฏิบัติการวิจัยใน ชั้นเรียน และการเขียนรายงานการวิจัยในชั้นเรียน
- Principles, concepts, and trends of research in education digital technology. Research methodology in digital technology for education. Classroom action research. Noticing problems in a classroom. Writing classroom action research proposal. Determining classroom action research process. Writing a classroom action research report.
- 1094204 การสัมมนาทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา 3(2-2-5)**
Training and Seminar in Digital Technology for Computer Education

แนวคิด ทฤษฎี หลักการ ประเภท กระบวนการ ความสำคัญ และประโยชน์ของการสัมมนา การเลือกประเด็นปัญหาที่น่าสนใจ การเขียนโครงการ การวางแผนออกแบบ การประเมินผล และการเขียนรายงานการสัมมนา การปฏิบัติการจัดสัมมนาทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา

Concepts, theories, principles, types, processes, importance, and benefits of training and seminars in education. Developing interesting issues for training and seminar. Writing projects planning, designing, evaluating and writing reports relate on training and seminar. Conduct a training and seminars on the digital platforms about education.

2.2.2 วิชาเอกเลือก

18 หน่วยกิต

1091202 **โครงสร้างข้อมูล** 3(2-2-5)

Data Structures

ชนิดข้อมูล โครงสร้างข้อมูลแบบต่าง ๆ การเรียงลำดับและการค้นหาข้อมูล การออกแบบและการวิเคราะห์ การคำนวณเวลาที่ใช้ในการทำงานของขั้นตอนวิธี

Data types, various data structures, sorting and searching, design and analysis, time calculation for algorithm.

1091203 **การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์** 3(2-2-5)

Computer Publishing Production

ความหมาย ความสำคัญ และประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การจัดองค์ประกอบของสื่อสิ่งพิมพ์ ประเภทต่าง ๆ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การฝึกปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

Principles, concepts, theories, roles, types, principles, elements, importance regarding to the printed media. Printed media roles and process. Utilize of the different types of printed media. Software programs selection for producing printed media. Using various software packages for printing media production.

1091207 **การผลิตวีดิทัศน์ดิจิทัลเพื่อการศึกษา** 3(2-2-5)

Digital Video Production for Education

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ประเภทและรูปแบบของรายการโทรทัศน์ วัสดุ อุปกรณ์และซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์สำหรับผลิตรายการโทรทัศน์ กระบวนการผลิตรายการโทรทัศน์ จริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการผลิตรายการโทรทัศน์ ฝึกปฏิบัติผลิตรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษา และประเมินผลอย่างมีคุณภาพ

Principles, concepts, theories, categories, and types of television broadcasting. Materials, tools, and program computer software for television production. Television program production. Morals, ethics and law of television program production. Practice of television program production for education and quality evaluation.

1091208 การจัดแสดงและนิทรรศการมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา 3(2-2-5)

Multimedia Display and Exhibition for Education

หลักการ แนวคิด ทฤษฎี บทบาท ประเภท องค์ประกอบ ความสำคัญเกี่ยวกับการจัดแสดง และนิทรรศการ การวางแผนการจัดแสดงและนิทรรศการในงานด้านการศึกษา การเลือกวัสดุและอุปกรณ์สำหรับจัดแสดงผลงานและนิทรรศการทางการศึกษา อุปกรณ์โสตทัศนอุปกรณ์และระบบงานดิจิทัลที่ใช้ประกอบการจัดแสดงสินค้าและนิทรรศการ เทคนิคการจัดแสดงและนิทรรศการด้วย สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา การปฏิบัติการออกแบบจัดแสดงนิทรรศการทางการศึกษา การประยุกต์ใช้โปรแกรมเพื่อพัฒนานิทรรศการเสมือนจริง และการประเมินผลการจัดแสดงและนิทรรศการทางการศึกษา

Principles, concepts, theories, roles, types, principles, elements, importance regarding the educational display and exhibition events. Planning of displays and exhibitions in educational events. Selection the material and equipment for displaying works and educational exhibitions. Audio-visual equipment and digital systems for producing the displays and exhibitions. Display and exhibition digital technology media techniques for education. Designing and processing educational exhibitions. Applying programs to develop virtual exhibitions, and evaluation of educational displays and exhibitions.

1091209 การเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์ 3(2-2-5)

Robot Programming

หลักการปฏิบัติเกี่ยวกับโครงสร้างการทำงาน วงจรควบคุม ประกอบหุ่นยนต์ขนาดเล็กแบบควบคุมด้วยมือและแบบอัตโนมัติโดยใช้อุปกรณ์ไฟฟ้า-อิเล็กทรอนิกส์ ทดสอบการทำงานของวงจรโดยใช้โปรแกรมจำลอง และการเขียนโปรแกรมควบคุมการทำงานของหุ่นยนต์เบื้องต้น

Principle of operation the robotic and building robots; program the robotic and controller to automate the coding commands and requirement, use of motion control technology, operate environmental detection movement and awareness, using the vision camera system, develop the coding set for the robotics communication between robots and humans for teaching and learning.

1092105 ห้องสมุดดิจิทัล 3(2-2-5)

Digital Library

ระบบงานห้องสมุด การประยุกต์ใช้ระบบคอมพิวเตอร์สำหรับงานห้องสมุดทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ การบริหารจัดการทรัพยากรห้องสมุด ฝึกปฏิบัติรวบรวมและจัดระบบห้องสมุดในรูปแบบดิจิทัล

Library system, apply computer systems for creating online library work, and offline library resource management. Practice compiling and organize the library system digitally.

1092111 การจัดการระบบคลาวด์และฐานข้อมูลทางการศึกษา 3(2-2-5)

Cloud System Management and Databases for Education

แนวคิด ทฤษฎี องค์ประกอบของระบบเครือข่ายและการจัดการระบบคลาวด์เพื่อการศึกษา ไปใช้ในการจัดทำฐานข้อมูล การออกแบบ การพัฒนา และการใช้ระบบเพื่อสนับสนุนการศึกษา ระบบข้อมูลโรงเรียน ผู้ปกครอง ครู นักเรียน และการจัดการชั้นเรียน ฝึกปฏิบัติจัดทำระบบเครือข่ายและประยุกต์ใช้ระบบคลาวด์ในสถานศึกษา สามารถนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้เกิดสารสนเทศที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาระบบใหม่ หรือช่วยในการจัดการเรียนการสอนได้

Apply concepts, theories, elements of network systems and cloud management for education. Creating a database, designing, developing, and using systems to support education. School, parents, teachers, students, and classroom information system management. Creating network systems and applying cloud systems in educational institutions. Be able to analyze and synthesize obtained data to create an information set that can be used to develop new systems to help in organizing, teaching and learning as a teacher.

1092210 ระบบอัตโนมัติทางคอมพิวเตอร์ศึกษา 3(2-2-5)

Educational Technology and Computer Education Automation System

หลักการงานของอุปกรณ์อัตโนมัติ ไปใช้ในการวิเคราะห์ การออกแบบ และพัฒนาระบบควบคุม และสั่งงานอัตโนมัติ ฝึกปฏิบัติการสร้างสิ่งประดิษฐ์สำหรับการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้อุปกรณ์สั่งงานอัตโนมัติ

Principles of operation automation equipment, analysis, design, and development the control systems and automatic commands. Creating inventions for student learning management through the automated command device.

1092301 การถ่ายภาพดิจิทัลเพื่อการศึกษา 3(2-2-5)

Digital Photography for Education

หลักการ ทฤษฎี แนวคิดพื้นฐานในการถ่ายภาพเพื่อการศึกษา หลักการทำงานของกล้องดิจิทัล อุปกรณ์ในการถ่ายภาพ การควบคุมกล้อง การดูแลรักษากล้องถ่ายภาพและอุปกรณ์ การจัดแสงและการจัดองค์ประกอบภาพ การแก้ไขและตกแต่งภาพถ่ายด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การทำธุรกิจถ่ายภาพ ฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพดิจิทัลเพื่อการศึกษา

Principles, theories, basic concepts in educational photography, operating the digital camera principles, photography equipment, camera control, cameras and equipment maintenance, lighting, and image composition. Editing and retouching photos using computer software. Photography business. Apply digital photography for education.

1093104 การวิเคราะห์และออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย 3(2-2-5)

Analysis and Design for Computer Multimedia

หลักการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ตามรูปแบบการสอนต่างๆ โดยบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จิตวิทยาและทฤษฎีการเรียนรู้ มาตรฐานในการวิเคราะห์และออกแบบบทเรียน

คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิธีการประเมินผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียและปฏิบัติการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียตามหลักสูตรระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

Computer assisted instruction design on various teaching styles by integrating knowledge in computer technology multimedia. Psychology and learning theory. Standard used to analyze and design computer assisted instruction. Method of making evaluation from designing computer assisted instructions. Practice writing a lesson plan for computer assisted instruction in basic education level.

1093106 พาณิชยดิจิทัลเพื่อการศึกษา 3(2-2-5)

Digital Commerce for Education

ศึกษาหลักการ แนวคิด และการประยุกต์ใช้พาณิชยดิจิทัล การวิเคราะห์รูปแบบธุรกรรมและบริการทางการศึกษา การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ สื่อ หรือบริการการเรียนรู้ที่สามารถสร้างมูลค่าเชิงพาณิชย์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ คอร์สออนไลน์ สื่อการสอนดิจิทัล พ็อดแคสต์ อีบุ๊ก และคอนเทนต์เพื่อการเรียนรู้ ศึกษาเครื่องมือ เทคโนโลยี และระบบสนับสนุนด้านการตลาด การชำระเงิน และการเข้าถึงผู้เรียน ฝึกปฏิบัติการวางแผน ออกแบบ และนำเสนอแนวทางการจัดการความรู้หรือผลิตภัณฑ์เพื่อการศึกษาในรูปแบบพาณิชยดิจิทัล โดยเน้นจริยธรรม ความเท่าเทียม และความยั่งยืนของการศึกษาในยุคดิจิทัล

Principles, concepts, and applications of digital commerce in the field of education. Analyze patterns of educational transactions and services and develop learning products, media, or platforms that generate commercial value, online courses, digital teaching materials, podcasts, e-books, and educational content—on digital platforms. Introduces supporting technologies and systems for marketing, payment processing, and learner engagement. Practical activities planning, designing, and presenting knowledge management strategies or educational products in a digital commercial format. Emphasis on ethics, equity, and the sustainability of education in the digital era.

1093107 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการจัดการทางการศึกษา 3(2-2-5)

Artificial Intelligence for Educational Management

หลักการ แนวคิด และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ด้านการจัดการทางการศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ การบริหารจัดการทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา แนวคิดด้านจริยธรรม และความปลอดภัยในการใช้ AI

Principles, concepts, and practical applications of artificial intelligence (AI) in educational management. Utilization of AI technologies to support administrative and instructional processes, big data analysis for informed decision-making, and efficient management of learning resources. Techniques for assessing educational outcomes, as well as ethical considerations and data privacy issues related to the use of AI in schools and learning environments.

1093215 **การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์** **3(2-2-5)**
Computer Programming
 ขั้นตอนวิธี การเขียนผังงาน การแก้ปัญหา การคิดเชิงตรรกะ ชนิดข้อมูล ตัวแปร โครงสร้างแอปพลิเคชัน เข้าข้อมูล การแสดงผล หลักการเขียนโปรแกรม วิเคราะห์ปัญหาโดยวิธีการโปรแกรม เพื่อปฏิบัติการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์

Algorithm writing flowcharts, problem solving, logical thinking, database type, variable, control structure, data importing, display data, programming principles, analyze problems by programming methods. Using computer language in programming.

1094214 **การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ** **3(2-2-5)**
Object-Oriented Programming
 แนวคิดโปรแกรมเชิงวัตถุ เทคโนโลยีเชิงวัตถุ ไปใช้ในการออกแบบโมเดลเชิงวัตถุ คุณสมบัติเชิงวัตถุ คลาส ออบเจกต์ วงจรชีวิตวัตถุ กราฟิกส่วนติดต่อกับผู้ใช้งาน การเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล การใช้เครื่องมือและเทคนิคการเขียนโปรแกรมขั้นสูง เพื่อปฏิบัติการเขียนโปรแกรมประยุกต์ทางการศึกษา

Object - oriented programming concepts, technology, model, property, classes, objects, object life cycle, user graphic interface, database connection, use of advanced programming tools, and techniques. Skill practical in programming educational applications.

2.2.3 วิชาบูรณาการสาระความรู้ ศาสตร์การสอน

และเทคโนโลยี (TPACK) ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

1091302 **การสอนวิทยาการคำนวณสำหรับครูเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์** **3(2-2-5)**
Teaching Computational Science for Digital Technology and Computer Teachers
 หลักการสอนวิทยาการคำนวณ การคิด วิเคราะห์แก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบด้วยทักษะ การคิดเชิงคำนวณ ค้นหา ข้อมูลหรือสารสนเทศ ประเมิน จัดการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำสารสนเทศไปใช้ในการแก้ปัญหา ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์เบื้องต้น สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างปลอดภัย รู้เท่าทัน มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม

Systematic and computational thinking; information seeking, evaluating, organizing, analyzing, and utilizing information to solve problems. Applying basic computer science knowledge, digital media, information technology and communication technology in problem solving. Information and communication technology usage security. Keeping up to date, being responsible, and having ethics.

1091303 การสอนออกแบบและเทคโนโลยี

3(2-2-5)

Design and Technology Teaching

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ ทฤษฎีจิตวิทยาการเรียนรู้ เทคนิคการสอน การวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน การจัดลำดับเนื้อหา ฝึกปฏิบัติการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ การประเมินผลผู้เรียน แนวคิดของเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน วิเคราะห์สาเหตุหรือปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง ของเทคโนโลยี การประเมินผลกระทบต่อมนุษย์ สังคม เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม การตัดสินใจเลือกใช้เทคโนโลยี วิเคราะห์ข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาความต้องการของชุมชนท้องถิ่น วิเคราะห์เปรียบเทียบและออกแบบ วิธีการแก้ปัญหาภายใต้เงื่อนไขและทรัพยากรที่มีการดำเนินการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน ทักษะเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ กลไก ไฟฟ้า อิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนางานทรัพย์สินทางปัญญา การทำโครงการงาน

Apply principles, concepts, and theories of learning management. Cognitive psychology theory. Teaching techniques. Analysis of student needs. Content Creator. Practice design learning management plans. Student technology evaluation concepts in everyday life. Analyze causes or factors that affect change in world technology. Assessment of human, social, economic and environmental impacts. Decision making for using in technology. Analyze information and ideas related to problems and needs of local communities. Analyze, compare, and design solving problems under conditions and resources step-by-step for problem solving. Matching skills regarding school material, equipment, tool, mechanism, and electronic device to develop the intellectual property work and project.

1092213 ระบบคอมพิวเตอร์และการใช้โปรแกรมประยุกต์เพื่อการศึกษา

3(2-2-5)

Computer Systems and Applications for Education

หลักการ ทฤษฎี และการถ่ายทอดความรู้ ด้านระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ หน้าที่การทำงานของ ระบบปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์ ความแตกต่างของระบบปฏิบัติการระหว่างคอมพิวเตอร์แม่ข่ายกับคอมพิวเตอร์ลูกข่าย คุณสมบัติของโปรแกรมประยุกต์ที่เป็นโปรแกรมมอรรถประโยชน์และชุดโปรแกรมสำนักงาน การเลือกใช้ โปรแกรมประยุกต์ที่เสริมศักยภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์และป้องกันภัยคุกคาม การเลือกใช้และติดตั้ง โปรแกรมประยุกต์ให้ตรงกับศักยภาพโดยรวมของเครื่องคอมพิวเตอร์ การประยุกต์ใช้ระบบปฏิบัติการและโปรแกรมประยุกต์ในการเรียนการสอน เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา ฝึกปฏิบัติติดตั้งระบบปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์ กำหนดค่าระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ฝึกปฏิบัติใช้งานโปรแกรมประยุกต์ที่เป็นโปรแกรม มอรรถประโยชน์และชุดโปรแกรมสำนักงาน

Principles, theories, and knowledge transfer related to computer operating systems; the functions of operating systems; differences between server and client operating systems; properties of utility programs and office suite software. Selection and use of application programs to enhance computer performance and protect against threats. Choosing and installing application programs that match the overall capabilities of the computer. Applying operating systems and application software for digital technology in education. Practical training in installing and configuring computer operating systems and using utility programs and office suite software.

Technical Learning Management of Digital technology for Computer Education

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา ทฤษฎีจิตวิทยาการเรียนรู้ เทคนิคและการสอน การวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน การจัดลำดับเนื้อหา การควบคุมชั้นเรียน การจัดประสบการณ์และจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการออกแบบแผนการ จัดการเรียนรู้และประเมินผลผู้เรียน

Principles, concepts, and theories of digital technology for education. Learning psychological theory. Designation techniques of student assessment for learner needs, content sequencing, classroom management, provision of learning experience, and ecosystem management of digital learning. Practical in designing lesson plan and classroom evaluation.

3. หมวดวิชาเลือกเสรี

6 หน่วยกิต

เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร โดยไม่ซ้ำซ้อนกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้ ซึ่งนักศึกษาสามารถเลือกเรียนได้ตามความถนัดและความสนใจ

หมวดที่ 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์การจัดการกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษาหรือกิจกรรมของนักศึกษา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)
1. มีความรอบรู้ในศาสตร์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา	1. จัดให้มีการศึกษาดูงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์เพื่อให้นักศึกษา มีความรอบรู้มากกว่าประสบการณ์ในมหาวิทยาลัย	PLOs1, PLOs2, PLOs3 PLOs4
2. มีทักษะในการออกแบบ พัฒนาประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ร่วมสมัย การจัดการเรียนรู้ การทำวิจัยและพัฒนานวัตกรรม	2. จัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบพัฒนาสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา 3. มีรายวิชาโครงงานและการวิจัยเพื่อให้นักศึกษาได้เพิ่มพูนทักษะที่ได้เรียนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ เป็นรูปธรรม	PLOs2, PLOs3, PLOs4 PLOs6, PLOs7
3. มีจริยธรรมและบูรณาการความรู้เพื่อประโยชน์ต่อสังคม รักและศรัทธาในวิชาชีพครู	4. มีกิจกรรมออกค่ายจิตอาสาเพื่อบูรณาการความรู้และทักษะเพื่อประโยชน์ต่อสังคม เช่นโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนในความรับผิดชอบของมหาวิทยาลัย	PLOs3, PLOs5, PLOs6

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์การจัดการกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษา หรือกิจกรรมของนักศึกษา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของหลักสูตร (PLOs)
4. ความเป็นครูเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา	5. มีกิจกรรมพัฒนาส่งเสริมทักษะความเป็นครูเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษาจากครูต้นแบบ 6. มีรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความเป็นครูเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา	PLOs4, PLOs6, PLOs7
5. สมรรถนะครู นักปฏิบัติ	- กิจกรรมศึกษาเรียนรู้ด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ ในสถานศึกษาโดยใช้วิจัยเป็นฐาน - กิจกรรมบริการวิชาการในสถานศึกษาที่เน้น การบูรณาการ - ความรู้ในเนื้อหาวิชาเฉพาะผนวกวิธีสอนกับเทคโนโลยี - การฝึกปฏิบัติงานแนะแนวให้คำปรึกษานักเรียนอย่างเข้าใจ ในความแตกต่างผ่านกระบวนการช่วยเหลืออย่างเป็นระบบ ในสถานศึกษา - การฝึกปฏิบัติงานสอนจริงมุ่งเน้นการใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษอย่างถูกต้อง คล่องแคล่ว ในสถานศึกษา - การฝึกปฏิบัติการวัดและประเมินผลโดยใช้ทักษะ การคำนวณร่วมกับสถานศึกษาในระหว่างเรียน	PLOs1, PLOs2, PLOs3, PLOs4, PLOs5
6. สมรรถนะครู นักคิดและ ขยันหมั่นเพียรการเรียนรู้	- การเรียนรู้ตลอดชีวิต ใฝ่เรียนรู้ และการศึกษาด้วยตนเอง - ความเชี่ยวชาญในการใช้ไอซีที เพื่อการเรียนรู้และ การทำงาน การสืบค้นข้อมูลสารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้ - การทำกิจกรรมและชิ้นงานการเรียนรู้ รวมทั้งการแก้ปัญหา ผู้เรียนที่เน้นการปฏิบัติจริงผ่านโครงงานหรือการวิจัย - ใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนการสอนในรายวิชาตลอดจนจัด กิจกรรมเสริมหลักสูตรที่พัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษ	PLOs1, PLOs2, PLOs4, PLOs6, PLOs7
7. สมรรถนะครูคุณธรรม	- มีโครงการกิจกรรมเสริมด้านคุณธรรม ความรัก และศรัทธา ในวิชาชีพครู รวมทั้งจิตวิญญาณความเป็นครู - กิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาความเป็นผู้มีจิตสาธารณะ และกิจกรรมส่งเสริมการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมจิตอาสา ทั้ง ภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย	PLOs2, PLOs3, PLOs5, PLOs6, PLOs7
8. สมรรถนะครูนักพัฒนา	- ทักษะการทำงาน การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ ผ่านการ ลงพื้นที่จริง ทั้งการบริการวิชาการและวิจัยร่วมกับอาจารย์ และสถานศึกษา ในระหว่างเรียน - ทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ และผู้ ตามที่ดีพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง และการปรับตัวให้เข้า กับสภาพแวดล้อม เพื่อการทำงานให้บรรลุเป้าหมาย	PLOs1, PLOs2, PLOs3, PLOs4, PLOs6, PLOs7

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์การจัดการกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษา หรือกิจกรรมของนักศึกษา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของหลักสูตร (PLOs)
	<ul style="list-style-type: none"> - วิศวกรสังคม ความมีจิตอาสา ความรับผิดชอบ ความเข้าใจตนเองและเข้าใจผู้อื่น ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การสร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองและผู้อื่น รวมทั้งการพัฒนาสังคม - ยึดหลักศาสตร์พระราชาและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในการพัฒนาโรงเรียนและชุมชน 	
9. สมรรถนะครู ผู้มีความอ่อนน้อม อ่อนโยนและอดทนอดกลั้น	<ul style="list-style-type: none"> - มีการสอดแทรกเรื่อง การแต่งกาย การเข้าสังคม การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และการวางตัวในการทำงานในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง - มีกิจกรรมให้นักศึกษาปฏิบัติงานกลุ่มมีทักษะประสบการณ์ สมรรถนะและความ สามารถในการจัดการเรียนการสอน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและประสานความร่วมมือกับผู้นำองค์กร และชุมชน 	PLOs1, PLOs2, PLOs3, PLOs4, PLOs7

2. การพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

2.1 มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1. ด้านความรู้ (Knowledge)

อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 บูรณาการความรู้ ความเข้าใจในด้านการดำรงชีวิตตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ความเป็นพลเมืองดี และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.3 บูรณาการความรู้ในสาขาหรือศาสตร์ที่ศึกษา เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตได้

2. ด้านทักษะ (Skills)

2.1 คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างเป็นระบบ และสามารถปรับใช้ในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 สื่อสารผ่านรูปแบบต่าง ๆ เพื่อปรับใช้ในบริบทที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต การศึกษาและการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อย่างรู้เท่าทันและสอดคล้องกับบริบทสังคม

2.4 ระบุทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้

3. ด้านจริยธรรม (Ethics)

3.1 แสดงออกถึงการเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของชุมชนและสังคม

3.2 แสดงออกถึงการตระหนัก การมีจิตสำนึกรักชาติและความเป็นไทย

3.3 ปฏิบัติตนตามหน้าที่ เคารพสิทธิ และคุณค่าศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ ทั้งต่อตนเอง และผู้อื่น

3.4 แสดงออกถึงความซื่อสัตย์ ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม

4. ด้านลักษณะบุคคล (Character)

4.1 แสดงออกถึงการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถปรับตัวกับสถานการณ์และวัฒนธรรมได้

4.2 แสดงออกถึงการเป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ตลอดชีวิต และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

4.3 แสดงออกถึงการเป็นบุคคลที่มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง และผู้อื่น

4.4 แสดงออกถึงการมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21 ในการดำเนินชีวิต

2.2 กลยุทธ์ตามผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) ซึ่งนักศึกษาจะต้องบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้	กลยุทธ์การวัดและประเมินผล
<p>PLO1 ด้านความรู้ : มีความรู้รอบด้าน มีโลกทัศน์กว้างไกล ประยุกต์ใช้ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาตนเอง ท้องถิ่น และสังคม</p> <p>Sub PLO 1.1 ประยุกต์ใช้ความรู้ ความเข้าใจแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อการดำรงชีวิตและการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>Sub PLO 1.2 บูรณาการความรู้ ความเข้าใจในการดำรงชีวิตตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ความเป็นพลเมืองดี และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้</p> <p>Sub PLO 1.3 บูรณาการความรู้ในสาขาหรือศาสตร์ที่ศึกษา เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตได้</p>	<p>(1) การเรียนรู้จากสถานการณ์จริง หรือ Phenomenon Based Education</p> <p>(2) การสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมผ่านกระบวนการเรียนการสอน</p> <p>(3) การใช้กรณีศึกษาเป็นฐานในการสอน</p> <p>(4) การสะท้อนคิดจากการถอดบทเรียน</p> <p>(5) การบูรณาการความรู้กับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน</p>	<p>(1) นักศึกษาประเมินตนเองก่อนและหลังเรียนในด้านความรู้</p> <p>(2) ประเมินจากผู้เรียนร่วมหรือ Peer Evaluation ระหว่างเรียน</p> <p>(3) ประเมินโดยอาจารย์จากการทดสอบและการวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน</p>
<p>PLO 2 ด้านทักษะ : แสดงออกถึงการมีทักษะการคิด ทักษะการเรียนรู้ ทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะด้านดิจิทัล ทักษะวิศวกรรมสังคม โดยปรับใช้ในการดำเนินชีวิต</p>	<p>(1) มีการเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบ เน้นการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสภาพแวดล้อมจริง</p>	<p>(1) การทดสอบย่อยระหว่างภาคการศึกษา</p> <p>(2) การสอบกลางภาคการศึกษาและการสอบปลายภาคการศึกษา</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้	กลยุทธ์การวัดและประเมินผล
<p>Sub PLO 2.1 คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างเป็นระบบและสามารถปรับใช้ในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>Sub PLO 2.2 สื่อสารผ่านรูปแบบต่าง ๆ เพื่อปรับใช้ในบริบทที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต การศึกษาและการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>Sub PLO 2.3 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทันและสอดคล้องกับบริบทสังคม</p> <p>Sub PLO 2.4 ระบุทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็นเพื่อปรับใช้ในการดำเนินชีวิตได้</p>	<p>(2) ใช้ระบบดิจิทัลหรือคอมพิวเตอร์ มีลัดมีเดียและเน้นการเรียนรู้แบบ e-Learning เพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ด้วยตนเอง</p> <p>(3) จัดกิจกรรมกลุ่มเพื่อสร้างเวทีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับนักศึกษา และ นักศึกษากับนักศึกษา</p> <p>(4) มีการเรียนรู้จากสถานที่และชุมชนจริง โดยการบูรณาการกับรายวิชา</p> <p>(5) มีการเรียนรู้จากประสบการณ์โดยการถอดบทเรียนจากผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงเป็นวิทยากร</p>	<p>(3) ประเมินจากโครงการหรือรายงานที่นักศึกษานำเสนอ</p> <p>(4) ประเมินจากความแม่นยำถูกต้องของข้อมูลในการนำเสนอ</p> <p>(5) เน้นการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา</p> <p>(6) มีการทดสอบความรู้ความสามารถในระบบของแต่ละวิชาตลอดภาคการศึกษา</p>
<p>PLO 3 ด้านจริยธรรม : แสดงออกถึงการเห็นคุณค่าและสำนึกความเป็นไทย มีความซื่อสัตย์ มีจิตสาธารณะ มีคุณค่าและคำนึงถึงศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ มีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม</p> <p>Sub PLO 3.1 แสดงออกถึงการเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของชุมชนและสังคม</p> <p>Sub PLO 3.2 แสดงออกถึงการตระหนัก การมีจิตสำนึกรักชาติและความเป็นไทย</p> <p>Sub PLO 3.3 ปฏิบัติตนตามหน้าที่ เคารพสิทธิและคุณค่าศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น</p> <p>Sub PLO 3.4 แสดงออกถึงความซื่อสัตย์ ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม</p>	<p>(1) นักศึกษาประเมินตนเองก่อนและหลังเรียนในด้านคุณธรรม จริยธรรมส่วนบุคคล</p> <p>(2) ประเมินจากผู้เรียนร่วมหรือ Peer Evaluation ระหว่างเรียน</p> <p>(3) ประเมินโดยอาจารย์โดยการสังเกต ด้านคุณธรรม จริยธรรม</p> <p>(4) ผู้ใช้บัณฑิตประเมินคุณธรรม จริยธรรมของบัณฑิตโดยภาพรวม</p>	<p>(1) ประเมินผลงานตามสภาพจริงของชิ้นงานนักศึกษา</p> <p>(2) ประเมินจากการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนที่แสดงออกถึงทักษะทางปัญญา</p> <p>(3) ประเมินจากผลงานที่เกิดจากการใช้กระบวนการแก้ไขปัญหา การเรียนรู้จากโครงการ และการเรียนรู้จากประสบการณ์</p> <p>(4) เปิดโอกาสให้ได้ใช้ความคิดและแสดงความคิดเห็นที่แสดงถึงการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์</p> <p>(5) ประเมินความสามารถในการหาความรู้และพัฒนาตนเองตามระบบและกลไกของการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>(6) ประเมินจากการใช้องค์ความรู้ไปใช้พัฒนาชุมชนและท้องถิ่น ทั้งทางตรงและทางอ้อม</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้	กลยุทธ์การวัดและประเมินผล
<p>PLO 4 ด้านลักษณะบุคคล : แสดงออกถึงการเป็นผู้มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ ปรับตัวกับสถานการณ์และวัฒนธรรม เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ตลอดชีวิตและมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง</p> <p>Sub PLO 4.1 แสดงออกถึงการมีมนุษยสัมพันธ์ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถปรับตัวกับสถานการณ์และความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้</p> <p>Sub PLO 4.2 แสดงออกถึงการเป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ตลอดชีวิต และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง</p> <p>Sub PLO 4.3 แสดงออกถึงการเป็นบุคคลที่มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น</p> <p>Sub PLO 4.4 แสดงออกถึงการมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในศตวรรษที่21ในการดำเนินชีวิต</p>	<p>(1) ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้การทำงานมีประสิทธิภาพ</p> <p>(2) มอบหมายงานเพื่อให้การยอมรับผิดชอบในลักษณะกลุ่ม</p> <p>(3) จัดการเรียนการสอนเพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้ถึงวัฒนธรรมในการอยู่ร่วมกัน</p> <p>(4) ฝึกภาวะความเป็นผู้นำ ผู้ตามและการมีมนุษยสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมงาน</p> <p>(5) มีทักษะชีวิตด้านจิตวิทยาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล</p>	<p>(1) ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม</p> <p>(2) ประเมินจากชิ้นงานที่มีลักษณะมอบหมายเป็นงานกลุ่ม</p> <p>(3) สังเกตจากพฤติกรรมในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ</p> <p>(4) การประเมินตนเองและการประเมินซึ่งกันและกัน (Peer Evaluation and Self Evaluation)</p>

2.3 ความสอดคล้องของรายวิชา กับ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	PLO1 (K)			PLO2 (S)				PLO3 (E)				PLO4 (C)			
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4
วิชาบังคับ															
0100101 ภาษาไทยและสารสนเทศเพื่อพัฒนาชีวิต	●		●	●	●	●	●				●				●
0100102 ทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21			●	●	●	●	●		●		●	●	●		●
0100103 วิถีไทย	●	●	●				●		●	●	●	●			
0100104 วัฒนธรรมนำสุข			●	●					●			●			
0100105 พลเมืองโลกตื่นรู้		●	●	●			●	●		●	●				●
0100106 ฉลาดคิดชีวิตสมารถ			●	●	●	●					●			●	●
0100107 สุขภาพและการออกกำลังกาย	●		●	●				●				●		●	
0100108 ทักษะชีวิตแบบวิศวกรสังคม	●			●	●			●			●	●			
วิชาเลือก															
0200201 การสร้างรายได้จากของเหลือใช้		●		●			●				●				●
0200202 การสร้างสรรค์นวัตกรรมด้วยเทคโนโลยี				●											
0200203 การออมเพื่อคุณภาพชีวิต		●					●				●				●
0200204 ทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง	●			●			●	●							●
0200205 มูเตลูในชีวิตประจำวัน	●			●											
0200206 ระบบราชการในชีวิตประจำวัน			●				●	●					●		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	PLO1 (K)			PLO2 (S)				PLO3 (E)				PLO4 (C)			
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4
0200207	●	●			●				●			●	●		
0200208	●				●					●			●		
0200209	●			●				●		●	●	●		●	
0200210	●			●						●		●		●	
0200211			●	●				●					●		
0200212		●		●						●			●		
0200213			●			●					●				●
0200214	●	●		●	●	●		●	●	●	●		●	●	●
0200215			●		●			●						●	
0200216	●														
0200217	●			●							●			●	
0200218	●			●											
0200219	●			●							●				●
0200220	●	●		●	●			●	●			●	●		
0200221	●		●		●	●				●	●	●	●		●
0200222				●			●								●
0200223	●				●	●		●							●

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	PLO1 (K)			PLO2 (S)				PLO3 (E)				PLO4 (C)			
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4
0200224 ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน			●		●										
0200225 ทักษะการเอาตัวรอดจากภัยพิบัติ	●			●											
0200226 วิธีใหม่กับสังคมดิจิทัล	●			●	●	●	●	●		●		●	●		●
0200227 แหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21	●			●							●		●		
0200228 กิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต			●	●				●				●			
0200229 เกมการศึกษาพัฒนาพลเมืองเข้มแข็ง		●						●		●					●
0200230 จิตวิทยางานบริการยุคใหม่	●	●	●		●				●			●	●		
0200231 จิตวิทยาเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต	●						●			●					●
0200232 จิตสำนึกในการเมืองการปกครอง	●			●						●			●		
0200233 ซอฟต์แวร์สำหรับรับการสร้างสรรค์	●		●	●	●	●			●			●	●		●
0200234 ความร่วมมือสำหรับการพัฒนาท้องถิ่น	●			●					●	●			●		
0200235 ศิลปะการแสดงเพื่อสุขภาพ	●			●					●					●	
0200236 สิ่งแวดล้อมกับการเปลี่ยนแปลง	●			●		●		●							●

หมายเหตุ ● (จุดดำ) หมายถึง มีการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลว่าผู้เรียนบรรลุตามผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) และมีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด

3. การพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา หมวดวิชาเฉพาะ

3.1 มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา หมวดวิชาเฉพาะ

1. ด้านความรู้ (Knowledge)

1.1 มีความรอบรู้ด้านศาสตร์วิชาชีพครู และบูรณาการศาสตร์การสอนได้อย่างเหมาะสมกับสภาพผู้เรียน และบริบทชุมชน

1.2 เป็นนวัตกรการสอนและการวิจัย สามารถวิเคราะห์ผู้เรียน ออกแบบการสอนการเรียนรู้ การประกันคุณภาพการศึกษา การวัดและประเมินผล บูรณาการศาสตร์การสอนได้อย่างสอดคล้อง เหมาะสม หลากหลาย และยืดหยุ่นกับสภาพผู้เรียนและบริบทชุมชนที่มีความแตกต่างกัน ใช้นวัตกรรมการสอนควบคู่กับการวิจัยเพื่อนำไปสู่ การปฏิบัติให้เกิดผลจริง

2. ด้านทักษะ (Skills)

2.1 ออกแบบการเรียนรู้และบริหารจัดการชั้นเรียนได้ทันสมัย ประยุกต์ใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลในการ จัดการชั้นเรียนได้อย่างเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน

2.2 สามารถทำวิจัยในชั้นเรียนและผลการวิจัยในการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนได้ อย่างเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน

2.3 ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชั้นเรียน และสร้างปฏิสัมพันธ์อันดีกับครู บุคลากรใน โรงเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน

2.4 บริหารจัดการชั้นเรียนได้ทันสมัย มีความยืดหยุ่นและหลากหลาย พัฒนาหลักสูตร สามารถสื่อสาร ได้อย่างมีกลยุทธ์ สื่อสารได้ทุกสถานการณ์ ใช้ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ภาษาไทยและภาษาอังกฤษอย่าง คล่องแคล่ว ประยุกต์ใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการชั้นเรียนได้อย่างหลากหลาย เพื่อยกระดับการเรียนรู้ได้ ทุกช่วงวัย

3. ด้านจริยธรรม (Ethics)

3.1 ปฏิบัติตนอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู และมีจิตวิญญาณความเป็นครู

3.2 ปฏิบัติการจัดกิจกรรมส่งเสริมให้เกิดบุคลิกภาพความเป็นครู ปฏิบัติตนอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู รักและศรัทธาวิชาชีพครู สร้างแรงบันดาลใจ และมีจิตวิญญาณความเป็นครู

4. ด้านลักษณะส่วนบุคคล (Character)

4.1 มีภาวะผู้นำ ทำงานเป็นทีม ปฏิบัติหน้าที่ด้วยจิตอาสาและจิตสาธารณะ

4.2 ประยุกต์ใช้แนวคิดปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการปฏิบัติงาน และมีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง

4.3 พัฒนาตนเองอยู่เสมอ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียนทั้งภายในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง

4.4 ทำงานเป็นทีมและร่วมกิจกรรมในการพัฒนาวิชาชีพกับนักเรียน ครู ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ชุมชน หน่วยงานภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง ทำงานด้วยจิตอาสาและจิตสาธารณะ

4.5 มีภาวะผู้นำและสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับครู บุคลากรในโรงเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน บริหาร จัดการความขัดแย้ง ประยุกต์ใช้แนวคิดปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการปฏิบัติงาน

3.2 กลยุทธ์ตามผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) ซึ่งนักศึกษาจะต้องบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ หมวดวิชาเฉพาะ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของ หมวดวิชาเฉพาะ	กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้	กลยุทธ์การวัดและประเมินผล
PLO 1 : สามารถประยุกต์ใช้ ความรู้ในศาสตร์วิชาชีพครูและ เทคโนโลยีดิจิทัล บูรณาการและ ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม	1) การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning) 2) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) 3) การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน (Project-Based Learning) 4) การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Experiential Learning) 5) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (Digital-Based Learning)	1) การประเมินจากชิ้นงาน (Performance / Portfolio Assessment) 2) การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) 3) การประเมินแบบสะท้อนคิด (Reflective Assessment) 4) การประเมินแบบร่วมมือ (Peer and Group Evaluation) 5) การประเมินตามเกณฑ์รูบริก (Rubric-Based Evaluation) 6) การทดสอบกลางภาค และ การทดสอบปลายภาค
PLO 2 : ออกแบบการเรียนรู้และ บริหารจัดการชั้นเรียนอย่าง ทันสมัย โดยประยุกต์ใช้สื่อและ เทคโนโลยีสารสนเทศร่วมสมัยใน การจัดการเรียนรู้ การทำวิจัย และ การพัฒนานวัตกรรม	1) การเรียนรู้เชิงออกแบบ (Design Thinking) 2) การใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ (EdTech Integration) 3) การเรียนรู้แบบพลิกกลับ (Flipped Classroom) 4) การเรียนรู้แบบโครงงานนวัตกรรม (Innovation-Based Learning) 5) การวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Action Research)	1) การประเมินนวัตกรรม/สื่อการสอนที่พัฒนา (Innovation /Product Evaluation) 2) การประเมินกระบวนการออกแบบและจัดการเรียนรู้ (Process Evaluation) 3) การประเมินด้วยการสะท้อนตนเอง (Reflective Journals / Learning Logs) 4) การประเมินจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Feedback) 5) การประเมินตามเกณฑ์รูบริก (Rubric Assessment) 6) การทดสอบกลางภาค และ การทดสอบปลายภาค
PLO 3 : สามารถทำวิจัยในชั้น เรียนและนำผลการวิจัยในการ จัดการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาและ พัฒนาผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมกับ บริบทของผู้เรียน	1) การเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน (Research-Based Learning) 2) การเรียนรู้แบบสะท้อนคิด (Reflective Practice) 3) การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Practicum + Action Learning) 4) การเรียนรู้แบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) 5) การเรียนรู้แบบใช้กรณีศึกษา (Case-Based Learning)	1) การนำเสนอผลงานวิจัย (Research Presentation Assessment) 2) การประเมินแผนวิจัย (Research Proposal Evaluation) 3) การประเมินรายงานวิจัย (Research Report Evaluation) 4) การประเมินการนำผลวิจัยไปใช้ (Utilization Assessment) 5) การประเมินแบบสะท้อนตนเอง (Reflective Journals) 6) การทดสอบกลางภาค และ การทดสอบปลายภาค

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของ หมวดวิชาเฉพาะ	กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้	กลยุทธ์การวัดและประเมินผล
PLO 4 : สามารถสื่อสารโดยใช้ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษใน ชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์อันดี กับครู บุคลากรในโรงเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน	1) การเรียนรู้แบบสื่อสารสองภาษา (Bilingual/English for Teaching Purposes) 2) การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Role Play / Simulation) 3) การเรียนรู้เชิงปฏิบัติในบริบทจริง (Experiential & Service Learning) 4) การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (Collaborative Learning / Team Teaching) 5) การใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร (Digital Communication Tools)	1) การประเมินทักษะการพูดและเขียน (Speaking & Writing Assessment) 2) การประเมินจากสถานการณ์จำลอง (Scenario- Based Assessment) 3) การประเมินแบบพอร์ตโฟลิโอ (Portfolio Assessment) 4) การประเมินแบบรูบริก (Rubric-Based Communication Evaluation) 5) การทดสอบกลางภาค และ การทดสอบปลายภาค
PLO 5 : แสดงออกถึงการมี จรรยาบรรณวิชาชีพครู มีคุณธรรม จริยธรรม มีจิตวิญญาณความเป็น ครู ตระหนักถึงจริยธรรมทาง เทคโนโลยี และบูรณาการความรู้ เพื่อประโยชน์ต่อผู้เรียนและสังคม ด้วยความรักและศรัทธาในวิชาชีพ	1) การเรียนรู้แบบคุณธรรมจริยธรรมเป็น ฐาน (Ethics-Based Learning) 2) การเรียนรู้แบบสะท้อนตนเอง (Reflective Practice) 3) การเรียนรู้ผ่านการบริการสังคม (Service Learning) 4) การใช้กรณีศึกษา (Case-Based Learning) 5) การเรียนรู้ผ่านแบบอย่าง (Role Modeling)	1) การประเมินจากการสะท้อนตนเอง (Self- Reflection Assessment) 2) การประเมินพฤติกรรมระหว่างฝึกประสบการณ์ วิชาชีพ (Field Observation & Mentoring Feedback) 3) การประเมินจากผลงานจิตอาสา/กิจกรรมเพื่อสังคม (Service Project Assessment) 4) การประเมินจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation Evaluation) 5) การประเมินด้วยรูบริกด้านคุณธรรมและ จรรยาบรรณ (Ethics Rubric) 6) การทดสอบกลางภาค และ การทดสอบปลายภาค
PLO 6 : แสดงออกถึงภาวะผู้นำ ทำงานเป็นทีม ปฏิบัติหน้าที่ด้วย จิตอาสาและจิตสาธารณะ	1) การเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-Based Learning: PjBL) 2) การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (Collaborative Learning) 3) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมจิตอาสา (Service Learning / Volunteer-Based Learning) 4) การเรียนรู้ผ่านบทบาทสมมติและการ จำลองสถานการณ์ (Role Play / Leadership Simulation)	1) การประเมินพฤติกรรมจากการทำงานกลุ่ม (Teamwork Evaluation) 2) การประเมินกิจกรรมจิตอาสา (3) การประเมินแบบ เพื่อนประเมินเพื่อน (Peer Assessment) 4) การประเมินจากการสะท้อนตนเอง (Self- Reflection / Leadership Journal) 5) การประเมินจากผู้มีส่วนได้ ส่วนเสีย (Stakeholder Feedback)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของ หมวดวิชาเฉพาะ	กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้	กลยุทธ์การวัดและประเมินผล
	5) การเรียนรู้แบบสะท้อนคิดร่วม (Group Reflection / Peer Review)	6) การทดสอบกลางภาค และ การทดสอบปลายภาค (Service Project Assessment)
PLO 7 : แสดงออกถึงความ สามารถคิดสร้างสิ่งใหม่และพัฒนา วิธีการอย่างเป็นระบบ มี ลักษณะความเป็นครูเทคโนโลยี ดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา	1) การเรียนรู้เชิงออกแบบ (Design Thinking) 2) การเรียนรู้ผ่านนวัตกรรม (Innovation-Based Learning) 3) การเรียนรู้แบบใช้โครงงานนวัตกรรม (Project-Based Innovation) 4) การเรียนรู้แบบบูรณาการเทคโนโลยี (Technology Integration Learning) 5) การเรียนรู้เชิงระบบ (Systems Thinking)	1) การประเมินชิ้นงานนวัตกรรม (Innovation/Product Evaluation) 2) การประเมินกระบวนการคิดเป็นระบบ (Systematic Thinking Rubric) 3) การประเมินแฟ้มสะสมงาน (Portfolio Assessment) 4) การประเมินจากการนำเสนอ (Innovation Pitch / Presentation) 5) การประเมินจากครูที่เลี้ยงหรือผู้ใช้ (User/Field Feedback) 6) การทดสอบกลางภาค และ การทดสอบปลายภาค

3.3 ความสอดคล้องของรายวิชา กับ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร หมวดวิชาเฉพาะ

รายวิชา	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7
	(K)	(S)			(E)	(C)	
วิชาชีพครู							
1001105 จิตวิทยาสำหรับครู	●	●					
1001202 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารสำหรับครู	●				●		
1001203 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับครู	●				●		
1001210 คุณธรรม จริยธรรม และความเป็นครู	●					●	●
1001212 ปรัชญาการศึกษาและการพัฒนาหลักสูตร	●	●					
1001213 นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้	●	●	●				
1001214 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้	●	●					
1001215 วิทยาการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน	●	●					
1001216 การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้	●		●				
1001217 การบริหารสถานศึกษาและการประกันคุณภาพการศึกษา	●				●		●
วิชาฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน							
1001305 การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 1	●	●	●	●	●	●	●
1001306 การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 2	●	●	●	●	●	●	●
1001307 การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 3	●	●	●	●	●	●	●
วิชาปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา							
1001308 การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา	●	●	●	●	●	●	●

รายวิชา		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7
		(K)	(S)			(E)	(C)	
กลุ่มวิชาเอก (วิชาเอกบังคับ)								
1091003	กฎหมายและจริยธรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา					●	●	
1091204	การใช้และบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา	●	●					
1091205	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ	●				●		●
1091206	การใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรม	●			●	●		●
1091402	ภาษาอังกฤษทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา		●		●			
1092112	การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาด้วยปัญญาประดิษฐ์	●	●			●		
1092208	การออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	●	●					●
1092211	การออกแบบและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา		●	●				
1092212	การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา		●	●				
1092303	นวัตกรรมทางการศึกษา	●				●		●
1093210	การเขียนโปรแกรมและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา	●	●					
1093216	ระบบเครือข่ายสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อการศึกษา	●	●					
1094108	โครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา	●				●		●
1094109	การวิจัยเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา		●	●		●		●
1094204	การสัมมนาทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา	●			●		●	●
วิชาบูรณาการสาระความรู้ ศาสตร์การสอน และเทคโนโลยี (TPACK)								
1091302	การสอนวิทยาการคำนวณสำหรับครูเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์	●	●					
1091303	การสอนออกแบบเทคโนโลยี		●		●	●	●	

รายวิชา		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7
		(K)	(S)			(E)	(C)	
1092213	ระบบคอมพิวเตอร์และการใช้โปรแกรมประยุกต์เพื่อการศึกษา	●	●					
1092214	การจัดการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา	●	●			●		●
กลุ่มวิชาเอก(วิชาเอกเลือก)								
1091202	โครงสร้างข้อมูล	●				●		
1091203	การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์		●		●			
1091207	การผลิตวีดิทัศน์ดิจิทัลเพื่อการศึกษา		●		●		●	
1091208	การจัดแสดงและนิทรรศการมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา				●	●		●
1091209	การเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์	●	●					
1092105	ห้องสมุดดิจิทัล				●			●
1092111	การจัดการระบบคลาวด์และฐานข้อมูลทางการศึกษา	●	●					
1092210	ระบบอัตโนมัติทางคอมพิวเตอร์ศึกษา	●	●					
1092301	การถ่ายภาพดิจิทัลเพื่อการศึกษา		●		●			●
1093104	การวิเคราะห์และออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	●	●	●				
1093106	พาดิษฐ์ดิจิทัลเพื่อการศึกษา		●		●			●
1093211	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	●	●					
1094214	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	●	●					

หมายเหตุ ● (จุดดำ) หมายถึง มีการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผล ว่าผู้เรียนบรรลุตามผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) และมีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน)

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

4.1.1 งานและลักษณะการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครูกำหนดโดยเน้นงานที่นักศึกษาครูต้องปฏิบัติจริง และเสริมสร้างสมรรถภาพของนักศึกษาที่พึงประสงค์เพื่อให้นักศึกษาพร้อมที่จะเป็นผู้เริ่มต้นวิชาชีพครูที่ดี คือ

4.1.2 มีสมรรถภาพทางด้านความรู้ ได้แก่ ความรู้ทั้งในเนื้อหาที่ใช้สอนตามหลักสูตรและความรู้ในศาสตร์สาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

4.1.3 มีสมรรถภาพทางด้านเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้

1) มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน การวัดประเมินผล การจัดการชั้นเรียน การบันทึกและรายงานผลการจัดการเรียนการสอน และการวิจัยในชั้นเรียน

2) สามารถวางแผน ออกแบบ ปฏิบัติการสอน จัดการชั้นเรียน วัดและประเมินผลการเรียนรู้ บันทึกและรายงานผลการจัดการเรียนการสอน และทำวิจัยในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล

3) สามารถสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมทางกายภาพ และบรรยากาศการเรียนรู้ที่อบอุ่น มั่นคงปลอดภัย

4) ตระหนักถึงคุณค่าของการนำแนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสอน การวัดและการประเมินผล การจัดการชั้นเรียน การบันทึกและรายงานผลการจัดการเรียนการสอนและการวิจัยในชั้นเรียนมาใช้ในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคลมีสมรรถภาพด้านคุณลักษณะ ได้แก่ ความสามารถในการพัฒนางานให้ตั้งมั่นอยู่ในคุณธรรม และมีจิตสำนึกในการพัฒนาสังคม

4.2 ช่วงเวลา

การฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูแบ่งออกเป็น 4 ระยะคือ

1. การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 1 จัดในภาคการศึกษาที่ 2 ของชั้นปีที่ 1
2. การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 2 จัดในภาคการศึกษาที่ 2 ของชั้นปีที่ 2
3. การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 3 จัดในภาคการศึกษาที่ 2 ของชั้นปีที่ 3
4. การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา จัดในภาคการศึกษาที่ 2 ของชั้นปีที่ 4

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

การฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

ระยะที่ 1 การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 1 จัดภาคการศึกษา 2 สัปดาห์ (ไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง)

ระยะที่ 2 การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 2 จัดภาคการศึกษาละ 2 สัปดาห์ (ไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง)

ระยะที่ 3 การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน 3 จัดภาคการศึกษาละ 2 สัปดาห์ (ไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง)

ระยะที่ 4 การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา จัดเต็มเวลาตลอดภาคเรียน

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

กำหนดให้ทำงานวิจัยในชั้นเรียนอย่างสั้นมีองค์ประกอบการวิจัยครบถ้วน หรือโครงการผลิตสื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน หัวข้อของงานวิจัยจะต้องเกี่ยวกับภาระงานที่รับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติงานภาคสนาม เป็นงานที่มุ่งแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนของสถานศึกษา หรือชุมชนที่เป็นรูปธรรม และมีรายงานที่ต้องนำเสนอตามรูปแบบและระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

5.2.1 มีศักยภาพทางด้านการศึกษา การศึกษาต่อและทำวิจัยในระดับการศึกษาที่สูงขึ้นได้

5.2.2 มีทักษะการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา (ประสบการณ์วิชาชีพครูและปฏิบัติการวิชาชีพครู

5.2.3 มีทักษะและมีสมรรถนะในด้านการทำวิจัยในโรงเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและพัฒนาผู้เรียน

5.3 ช่วงเวลา

1. รายวิชา 1001216 การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ 3(2-2-5) จัดในภาคการศึกษาที่ 2 ของชั้นปีที่ 3

2. รายวิชา 1094109 การวิจัยเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) จัดในภาคการศึกษาที่ 1 ของชั้นปีที่ 4

3. รายวิชา 1001308 การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 3(480) จัดในภาคการศึกษาที่ 2 ของชั้นปีที่ 4

5.4 จำนวนหน่วยกิต

9 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

มีการเรียนในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ จัดการศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 3 รายวิชาการวิจัยเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ จัดการศึกษาในภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 4 และ รายวิชาการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา จัดการศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 4 ซึ่งมีการศึกษาสภาพและปัญหาของผู้เรียนในสถานศึกษาในรายวิชาการฝึกปฏิบัติวิชาชีพพระหว่างเรียน 3 มีการปฐมนิเทศนักศึกษาในเรื่องการทำวิจัยชั้นเรียน มีการกำหนดชั่วโมงการให้คำปรึกษา จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษาให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโครงการทางเว็บไซต์ และปรับปรุงให้ทันสมัยเสมอ อีกทั้งมีตัวอย่างโครงการวิจัยให้ศึกษา

5.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากความก้าวหน้าในการทำโครงการ หรือวิจัยที่บันทึกในสมุดให้คำปรึกษาโดยอาจารย์ที่ปรึกษา และประเมินผลจากรายงานที่ได้กำหนดรูปแบบการนำเสนอตามระยะเวลานำเสนอโปรแกรมและการทำงานของระบบ โดยโครงการวิจัยดังกล่าวต้องสามารถทำงานได้ในขั้นต้น โดยเฉพาะการทำงานหลักของโปรแกรมและการทดสอบ การนำเสนอที่มีอาจารย์สอบไม่ต่ำกว่า 3 คน

6. ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษารายชั้นปี (YLOs)

ชั้นปี	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังแต่ละชั้นปี (YLOs)
ชั้นปีที่ 1 รอบรู้งานครูและบทบาทหน้าที่ ครู	1.1 อธิบายแนวคิดพื้นฐานและหลักการทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษารวมถึงเครื่องมือและวิทยาการร่วมสมัย และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษได้อย่างเหมาะสม

	<p>1.2 ใช้และบำรุงรักษาอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีดิจิทัล บริหารจัดการงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษาเพื่อจัดการเรียนรู้ สนับสนุนการดำเนินงานของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>1.3 สร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีกับครู นักเรียน และชุมชน ร่วมสร้างความร่วมมือในการเรียนรู้ เป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ที่เข้าใจบริบทผู้เรียน</p> <p>1.4 ออกแบบและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงการเขียนโปรแกรมและพัฒนาแอปพลิเคชันพื้นฐานเพื่อการศึกษา และการสอนออกแบบและเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21</p>
<p>ชั้นปีที่ 2 ผู้ช่วยครู</p>	<p>2.1 ออกแบบ พัฒนานวัตกรรม ประยุกต์ใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมและร่วมสมัย เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพ</p> <p>2.2 บูรณาการศาสตร์การสอน เทคโนโลยีและเนื้อหา (TPACK) ด้วยกระบวนการ Active Learning ที่ยึดหยุ่นกับผู้เรียน</p> <p>2.3 ใช้ความรู้ด้านระบบเครือข่ายสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อการศึกษา เพื่อพัฒนาสื่อและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน ส่งเสริมการเรียนรู้และเชื่อมโยงกับบริบทท้องถิ่น</p> <p>2.4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่จำเป็นในการเข้าถึง และแสวงหาความรู้ทางเทคโนโลยีดิจิทัลร่วมสมัย</p>
<p>ชั้นปีที่ 3 ผู้ช่วยสอน</p>	<p>3.1 เลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการออกแบบและพัฒนาเกม เพื่อการศึกษา และวิเคราะห์และออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สอดคล้องกับความต้องการและระดับความสามารถของผู้เรียน รวมถึง การพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในยุคดิจิทัล</p> <p>3.2 ใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมตามกฎหมายและจริยธรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา บูรณาการความรู้และใช้นวัตกรรมเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรม สร้างสรรค์ประโยชน์ให้ชุมชนและท้องถิ่นให้เข้มแข็งและยั่งยืน</p> <p>3.3 วิจัย เพื่อพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่แก้ไขปัญหาทางการศึกษา สร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีต่อผู้เรียน ชุมชน และท้องถิ่น โดยอาศัยความรู้จากการสัมมนาทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา</p>
<p>ชั้นปีที่ 4 ปฏิบัติหน้าที่สอนใน สถานศึกษา</p>	<p>4.1 วิเคราะห์ปัญหาทางการศึกษา มีองค์ความรู้เพื่อนำเสนอแนวทางหรือวิธีการใหม่ ๆ ที่เหมาะสมต่อผู้เรียนและชุมชน ผ่านการทำโครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ และการวิจัยเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์</p> <p>4.2 ออกแบบ พัฒนานวัตกรรมและประยุกต์ใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมและร่วมสมัยผ่านโครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพ</p>

	<p>4.3 ใช้ความรู้ทางวิชาชีพในการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีระหว่างครู นักเรียนและชุมชน สร้างความร่วมมือในการเรียนรู้และแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน และสร้างการตระหนักรู้ในบทบาทของนักเรียนในการเป็นสมาชิกที่มีคุณค่าของสังคม</p> <p>4.4 มีความเป็นผู้นำทางเทคโนโลยี เข้าใจในแนวโน้มและนวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ ในระหว่าง การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา และการนำเสนอโครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์</p>
--	---

หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารหลักสูตร

1. ชื่อ สกุล เลขประจำตัวประชาชน ตำแหน่งทางวิชาการและคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์

1.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร และผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์

ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ/สาขาวิชา/วิชาเอก	สถาบัน/มหาวิทยาลัยที่จบ	ปีที่จบ พ.ศ.	ภาระงานสอน/ชั่วโมงต่อปีการศึกษา
1.	ว่าที่ร้อยตรีหญิง ชัชฎาภา วัฒนธรรม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา)	ศษ.ด. (เทคโนโลยีการศึกษา)	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	2556	24
			ค.อ.ม. (เทคโนโลยีทางการอาชีวะและเทคนิคศึกษา)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2543	
			ค.บ. (เทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา)	สถาบันราชภัฏพระนคร	2538	
2.	นางลัดดา สรรพคุณ	อาจารย์	วท.ม. (การศึกษาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์) ค.บ. (คอมพิวเตอร์ศึกษา)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง วิทยาลัยครูสวนสุนันทา	2545 2535	24
3.	นายทรงศักดิ์ สุริโยธิน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา)	ค.ม. (เทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา)	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร	2554	24
			ค.บ. (เทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา)	สถาบันราชภัฏพระนคร	2543	

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ/สาขาวิชา/วิชาเอก	สถาบัน/มหาวิทยาลัยที่จบ	ปีที่จบ พ.ศ.	ภาระงานสอน/ชั่วโมงต่อปีการศึกษา
4.	นายพงศ์พีระ ชูพรหมแก้ว	อาจารย์	M.Sc.(Entertainment Business) ป.บัณฑิต (วิชาซีพครู) B.Sc.(Entertainment Business) ศศ.บ. (สหวิทยาการ สังคมศาสตร์)	Full Sail University, U.S.A. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร Full Sail University, U.S.A. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	2557 2564 2556 2551	24
5.	นางสาวกรรณิกา เงินบุตรโคตร	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) ป.บัณฑิต (วิชาซีพครู) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร สถาบันราชภัฏพระนคร	2552 2548 2545	24

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร (ลำดับที่ 1)

1. ชื่อ-สกุล ว่าที่ ร.ต.หญิง ชัชญาภา วัฒนธรรม
2. เลขประจำตัวประชาชน 3120600962XXX
3. ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา)
4. คุณวุฒิ

ชื่อปริญญา	สาขา	มหาวิทยาลัย	ปี พ.ศ. ที่สำเร็จ
4.1 ปริญญาเอก	ศษ.ด. เทคโนโลยีการศึกษา	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	2556
4.2 ปริญญาโท	ค.อ.ม. เทคโนโลยีการศึกษา ทางการอาชีวะและ เทคนิคศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอม เกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง	2543
4.3 ปริญญาตรี	ค.บ. เทคโนโลยีและ นวัตกรรมการศึกษา	สถาบันราชภัฏพระนคร	2538

5. ผลงานทางวิชาการ

5.1 งานวิจัย

อสมภรณ์ สำรวย ชัชญาภา วัฒนธรรม และ ศิริกุล คำเป็ก. (2567). การพัฒนาแอปพลิเคชัน
สื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง การใช้โปรแกรม Scratch สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดหนองใหญ่. การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการ
เทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 10 (The 10 th National Conference on
Technology and Innovation Management) โดยสมาคมวิชาชีพเทคโนโลยีและ
นวัตกรรมการพัฒนาท้องถิ่น คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
มหาสารคาม. (8 มีนาคม 2567), หน้า 521-529.

ชัชญาภา วัฒนธรรม และชุตีมา สังคะหะ. (2567). ผลการใช้สื่อการเรียนรู้เสมือนจริงที่มีต่อ
ความรู้และทักษะงานหัตถกรรมจากกย้อมสีธรรมชาติ ตำบลท่าดินดำ อำเภอชัยบาดาล
จังหวัดลพบุรี. Journal of Roi Kaensarn Acadami. ISSN 2697-5033 (Online) 9(1):
341-358.

Kaewchote, N., & Wattanathum, C. (2022). Model of Developing Teachers
Competencies in the Bangkok Metropolitan Administration Base on
Active Learning Design for Students to Thailand 4.0. Creative Education,
13, 1564-1576. <https://doi.org/10.4236/ce.2022.135098>

นันทวรรณ แก้วโชติ และ ชัชญาภา วัฒนธรรม. (2565). การพัฒนารูปแบบสมรรถนะใน
การออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกครูสังกัดกรุงเทพมหานคร. วารสารสหวิทยาการ
วิจัยและนวัตกรรมการศึกษา. 1(1): 43-46.

5.2 ตำรา

ซัชญาภา วัฒนธรรม. **การสัมมนาคอมพิวเตอร์ศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
โปรเท็กซ์. มิถุนายน 2563. ISBN 978-616-568-6327. (จำนวน 160 หน้า)

ซัชญาภา วัฒนธรรม และพงศ์พีระ ชูพรหมแก้ว. **การรู้เท่าทันสื่อ Media literacy**. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์แดนนิคซ์ อินเทอร์เน็ตคอร์ปอเรชั่น. สิงหาคม 2565. ISBN : 978-616-593-765-8.
(จำนวน 50 หน้า).

6. รายวิชาที่รับผิดชอบ

- 1091205 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ
- 1091206 การใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรม
- 1091208 การจัดแสดงและนิทรรศการมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา
- 1092112 การออกแบบและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาด้วยปัญญาประดิษฐ์
- 1092213 ระบบคอมพิวเตอร์และการใช้โปรแกรมประยุกต์เพื่อการศึกษา
- 1092303 นวัตกรรมทางการศึกษา
- 1094108 โครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา
- 1094109 การวิจัยเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา

7. ประสบการณ์

- ปัจจุบัน อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู
พ.ศ. 2556-2559 รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร (ลำดับที่ 2)

1. ชื่อ-สกุล นางลัดดา สรรพคุณ
2. เลขประจำตัวประชาชน 3100201390XXX
3. ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์
4. คุณวุฒิ

ชื่อปริญญา	สาขา	มหาวิทยาลัย	ปี พ.ศ. ที่สำเร็จ
4.1 ปริญญาโท	วท.ม. การศึกษา วิทยาศาสตร์	สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง	2545
4.2 ปริญญาตรี	ค.บ. คอมพิวเตอร์ศึกษา	วิทยาลัยครูสวนสุนันทา	2536

5. ผลงานทางวิชาการ

5.1 งานวิจัย

วิชุดา เงินกลม ณิชภัทร บุญปุ่ ลัดดา สรรพคุณ และ สหชาติ สรรพคุณ. (2567). การพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ Google Classroom เรื่อง การออกแบบ รายวิชา ออกแบบ เทคโนโลยี 2. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม , การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 10 (The 10 th National Conference on Technology and Innovation Management) โดยสมาคมวิชาชีพเทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. (8 มีนาคม 2567), หน้า 164-172.

6. รายวิชาที่รับผิดชอบ

- 1091003 กฎหมายและจริยธรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา
- 1091303 การสอนออกแบบและเทคโนโลยี
- 1092214 การจัดการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา
- 1093216 ระบบเครือข่ายสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อการศึกษา
- 1094204 การสัมมนาทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา
- 1092105 ห้องสมุดดิจิทัล

7. ประสบการณ์

- ปัจจุบัน อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู
- พ.ศ. 25556- ปัจจุบัน คณะกรรมการหลักสูตรสาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร (ลำดับที่ 3)

1. ชื่อ-สกุล นายทรงศักดิ์ สุริโยธิน
2. เลขประจำตัวประชาชน 3101801092XXX
3. ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา)
4. คุณวุฒิ

ชื่อปริญญา	สาขา	มหาวิทยาลัย	ปี พ.ศ. ที่สำเร็จ
4.1 ปริญญาโท	ค.ม. เทคโนโลยี	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร	2554
	สื่อสาร	การศึกษา	
4.2 ปริญญาตรี	ค.บ. เทคโนโลยีและ	สถาบันราชภัฏพระนคร	2543
	นวัตกรรม	ทางการศึกษา	

5. ผลงานทางวิชาการ

5.1 งานวิจัย

ทรงศักดิ์ สุริโยธิน. (2568). การใช้เว็บไซต์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา คอมพิวเตอร์สำหรับครูประถมศึกษา ของนักศึกษาสาขาวิชาการประถมศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร. วารสารมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตสุรินทร์, 16(1): 183-197.

ธัชทฤต เทียมธรรม ทรงศักดิ์ สุริโยธิน และ ธวัชินี โรจนาวี. (2567). การพัฒนาสมรรถนะหลัก ด้านการจัดการตนเองของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู โดยใช้ชุดฝึกอบรม ออนไลน์ระบบเปิด (MOOCs) ผสมผสานการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยง. วารสารวิจัย ราชภัฏพระนคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 20(1): 129-142.

ธัชทฤต เทียมธรรม ทรงศักดิ์ สุริโยธิน และ ธวัชินี โรจนาวี. (2567). การประเมินโครงการพัฒนา ทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูผู้สอนระดับประถมศึกษาในโรงเรียน เครือข่ายโรงเรียนขนาดเล็ก. ใน การประชุมมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 15 มหาวิทยาลัยมหาดใหญ่ ร่วมกับ สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (สป.อว.) สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) และสมาคมสถาบันอุดมศึกษา เอกชนแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (สสอท.). (17 พฤษภาคม 2567), หน้า 1-14.

6. รายวิชาที่รับผิดชอบ

1091203 การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์

1091302 การสอนวิทยาการคำนวณสำหรับครูเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์

1092208 การออกแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

1092211 การออกแบบและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา

7. ประสบการณ์

พ.ศ. 2558-ปัจจุบัน อาจารย์ประจำสาขาวิชาประถมศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

พ.ศ. 2557-2558 อาจารย์สอนสาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

พ.ศ. 2554-2557 หัวหน้าฝ่ายงานเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
และ อาจารย์พิเศษ สอนสาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

พ.ศ. 2545-2554 นักวิชาการโสตทัศนูปกรณ์ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

พ.ศ. 2544-2545 พนักงานบริษัท RS โปรดักชั่น จำกัด

พ.ศ. 2543-2544 ครูอัตราจ้าง โรงเรียน วัดหลักสี่

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร (ลำดับที่ 4)

1. ชื่อ-สกุล	นายพงศ์พีระ ชูพรมแก้ว			
2. เลขประจำตัวประชาชน	5120100048XXX			
3. ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์			
4. คุณวุฒิ	ชื่อปริญญา	สาขา	มหาวิทยาลัย	ปี พ.ศ. ที่สำเร็จ
4.1 ปริญญาโท	M.Sc.	Entertainment Business	Full Sail University	2557
4.2 ประกาศนียบัตร บัณฑิต	ป.บัณฑิต	วิชาชีพครู	มหาวิทยาลัยราชภัฏ พระนคร	2564
4.3 ปริญญาตรี	B.Sc.	Entertainment Business	Full Sail University	2556
	ศศ.บ.	สหวิทยาการสังคมศาสตร์	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	2551

5. ผลงานทางวิชาการ

5.1 ผลงานวิจัย

พงศ์พีระ ชูพรมแก้ว ดิเรก พรสีมา จินตนา ณ สงขลา และ ชัยเดช นาคสะอาด. (2565). ผลการใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูด้วยภูเกิลคลาสรูม. วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, 2(1): 78-90.

5.2 ตำรา/หนังสือ

ชัชฎาภา วัฒนธรรม และพงศ์พีระ ชูพรมแก้ว.(2565). การรู้เท่าทันสื่อ Media literacy. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แดนนิคซ์ อินเทอร์เน็ตคอร์ปอเรชั่น. สิงหาคม 2565.
ISBN : 978-616-593-765-8, (จำนวน 50 หน้า).

6. รายวิชาที่รับผิดชอบ

- 1091207 การผลิตรายการโทรทัศน์ดิจิทัลเพื่อการศึกษา
- 1091402 ภาษาอังกฤษทางเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา
- 1092301 การถ่ายภาพดิจิทัลเพื่อการศึกษา
- 1093104 การวิเคราะห์และออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
- 1093106 พาณิชย์ดิจิทัลเพื่อการศึกษา
- 1093107 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการจัดการทางการศึกษา
- 1093210 การเขียนโปรแกรมและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา

7. ประสบการณ์

พ.ศ. 2564 – ปัจจุบัน อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา

วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

พ.ศ. 2559 – 2564 อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสื่อสารผ่านสื่อใหม่ คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

พ.ศ. 2560 – 2562 รองผู้อำนวยการ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร (ลำดับที่ 5)

1. ชื่อ-สกุล	นางสาวกรรณิกา เงินบุตรโคตร			
2. เลขประจำตัวประชาชน	4100500036XXX			
3. ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์			
4. คุณวุฒิ	ชื่อปริญญา	สาขา	มหาวิทยาลัย	ปี พ.ศ. ที่สำเร็จ
4.1 ปริญญาโท	วท.ม.	เทคโนโลยี สารสนเทศ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนครเหนือ	2552
4.2 ประกาศนียบัตร บัณฑิต	ป.บัณฑิต	วิชาศึกษาศาสตร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏ พระนคร	2548
4.3 ปริญญาตรี	วท.บ.	วิทยาการ คอมพิวเตอร์	สถาบันราชภัฏพระนคร	2545

5. ผลงานทางวิชาการ

5.1 งานวิจัย

กรรณิกา เงินบุตรโคตร พิรพงษ์ บุญฤกษ์ และนุสรรา มุหะหมัด (2566). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้
ความเป็นจริงเสริมรายวิชาเคมี เรื่อง หมู่ฟังก์ชันของสารอินทรีย์ ด้วยโปรแกรมยูนิตีทรีดี
ร่วมกับโปรแกรมวูโฟเรีย. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (Journal of Educational Technology and
Communications Faculty of Education Mahasarakham University), 6(20):
58-69.

กรรณิกา เงินบุตรโคตร พิรพงษ์ บุญฤกษ์ และนุสรรา มุหะหมัด (2565). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้
ความเป็นจริงเสริม เรื่อง หมู่ฟังก์ชันของสารอินทรีย์ด้วยโปรแกรม SketchUp และ
Pixlive Maker. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 14(1): 441-453.

6. รายวิชาที่รับผิดชอบ

- 1091202 โครงสร้างข้อมูล
- 1091204 การใช้และบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา
- 1092111 การจัดการระบบคลาวด์และฐานข้อมูลทางการศึกษา
- 1092210 ระบบอัตโนมัติทางคอมพิวเตอร์ศึกษา
- 1092212 การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา
- 1093215 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 1094214 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

7. ประสบการณ์

- พ.ศ. 2546-ปัจจุบัน อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาคอมพิวเตอร์
โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
- พ.ศ. 2562-2564 อาจารย์พิเศษภาค กศ.พบ. สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และสาขาเทคโนโลยี
สารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

1.2 อาจารย์ประจำ/อาจารย์ผู้สอน

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ/สาขาวิชา/วิชาเอก	สถาบัน/มหาวิทยาลัยที่จบ	ปีที่จบ พ.ศ.	ภาระงานสอน/ ชั่วโมงต่อปี การศึกษา
1	นายประเสริฐ แซ่เอี้ยบ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (สาขาเทคโนโลยีการศึกษา)	ปร.ด.(คอมพิวเตอร์ศึกษา) กศ.ม.(เทคโนโลยีการศึกษา) ค.บ.(เทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สถาบันราชภัฏเทพสตรี	2561 2546 2542	24
2	นางสาวจอมสุรางค์ ลิ้มประเสริฐกุล	อาจารย์	ปร.ด.(เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา) ศษ.ม.(เทคโนโลยีการศึกษา) กศ.บ.(เทคโนโลยีการศึกษา)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ	2559 2549 2547	24
3	นางสาวมีนมาส พรานป่า	อาจารย์	ค.ด.(บริหารการศึกษา) ศษ.ม.(วิจัยและประเมินผลการศึกษา) ศศ.บ.(ภาษาอังกฤษ)	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร	2560 2551 2548	24
4	นายเจนศึก โพธิศาสตร์	รองศาสตราจารย์ (สาขาฟิสิกส์)	ศษ.ด. (การสอนวิทยาศาสตร์) ศศ.ม. (การสอนวิทยาศาสตร์) ศศ.บ. (การสอนวิทยาศาสตร์)	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2553 2546 2543	24

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ/สาขาวิชา/วิชาเอก	สถาบัน/มหาวิทยาลัยที่จบ	ปีที่จบ พ.ศ.	ภาระงานสอน/ ชั่วโมงต่อปี การศึกษา
5	นางสาวกษศรณีนุชประสพ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ปร.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์) วท.ม. (จิตวิทยาการให้คำปรึกษา)	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2559 2549	24

			วท.บ. (สถิติประยุกต์)	สถาบันราชภัฏธนบุรี	2539	
6	นายกฤตพล วังภูสิต	รองศาสตราจารย์	ปร.ด.หลักสูตรและการ สอน อ.ม. ภาษาไทย ศศ.บ.ภาษาไทย เกียรติ นิยม	มหาวิทยาลัยศิลปากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	2564 2555 2552	24
7	นางสาวพิชามณูษ์ จำรัสศรี	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	Ph.D.(English Language Teaching) ศศ.ม.(ภาษาและการ สื่อสาร) ศศ.บ.(ภาษาอังกฤษ สื่อสารธุรกิจ)	Assumption University สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหาร ศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม	2562 2546 2543	24
8	นางสาวนันทวรรณ แก้วโชติ	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ศษ.ด.(หลักสูตรและ การสอน) กศ.ม.(การศึกษาพิเศษ) ค.บ.(การศึกษาพิเศษ)	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ ประสานมิตร สถาบันราชภัฏสวนดุสิต	2554 2547 2540	24
9	นายชัชชุต เทียมธรรม	อาจารย์	ปร.ด.(วิจัยและวัดผล และสถิติการศึกษา) กศ.ม.(การวิจัยและ สถิติทางการศึกษา) กศ.บ.วิทยาศาสตร์- คณิตศาสตร์)	มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ ประสานมิตร มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ ประสานมิตร	2554 2546 2541	24

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1. การกำกับมาตรฐาน	<ol style="list-style-type: none"> พัฒนาอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรให้มีคุณสมบัติเป็นไปตามมาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี ปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี ทุก 4-5 ปี บริหารหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ กำกับติดตามการจัดทำ มคอ 3-6 จัดทำรายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตร 	<p>หลักฐาน</p> <ol style="list-style-type: none"> มคอ.2 มคอ.3-6 ผลการดำเนินงานตามแผนการปรับปรุงหลักสูตร ผลการดำเนินงานตามแผนการหลักสูตร <p>ตัวบ่งชี้</p> <ol style="list-style-type: none"> อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีคุณสมบัติครบถ้วน หลักสูตรมีมาตรฐาน ผลการดำเนินงานของหลักสูตรอยู่ในระดับดี

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
2. บัณฑิต	1. พัฒนาบัณฑิตให้มีคุณสมบัติตรงตามผลการเรียนรู้ของหลักสูตร	หลักฐาน 1. ผลการดำเนินงานตามแผนพัฒนาบัณฑิต ตัวบ่งชี้ 1. ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตอยู่ในระดับดี 2. ร้อยละการดำเนินงานทำของบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาภายใน 1 ปี
3. นักศึกษา	1. กำหนดจำนวนรับ คุณสมบัติผู้สมัคร และสัดส่วนของเกรดเฉลี่ยสะสม/หรือกลุ่มรายวิชาที่ผู้สมัครที่สอดคล้องกับหลักสูตร 2. จัดโครงการเตรียมความพร้อมนักศึกษาเข้าใหม่ 3. ดำเนินงานกำกับติดตามนักศึกษาในที่ปรึกษาทุกชั้นปี 4. พัฒนานักศึกษาทั้งทางวิชาการและทักษะชีวิต	หลักฐาน 1. แผนรับ 2. รายงานโครงการ 3. รายงานประชุม 4. รายงานผลการดำเนินงานตามแผน ตัวบ่งชี้ 1. จำนวน และคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์ 2. ร้อยละนักศึกษาที่ผ่านโครงการเตรียมความพร้อม 3. อัตราคงอยู่ของนักศึกษา 4. ร้อยละการเข้าร่วมกิจกรรม
4. อาจารย์	1. กำหนดจำนวนและคุณสมบัติในการรับอาจารย์ใหม่ 2. พัฒนาและสร้างความผูกพันอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร 3. พัฒนาคณาจารย์ให้มีคุณวุฒิและตำแหน่งทางวิชาการสูงขึ้น	หลักฐาน 1. ผลการดำเนินงานตามแผนอัตรากำลัง 2. ผลการดำเนินงานตามแผน ตัวบ่งชี้ 1. จำนวนและคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์ 2. ร้อยละการเข้าร่วมอบรมของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร 3. อัตราคงอยู่ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร 4. ตำแหน่งทางวิชาการ 5. คุณวุฒิปริญญาเอก
5. หลักสูตร การเรียน การสอน การประเมินผู้เรียน	1. ปรับหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ศึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของโรงเรียน รวมถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ 2. ดำเนินการร่วมกับบัณฑิตกำหนดความต้องการ การสนับสนุนเครื่องมือ วิทยาการ การศึกษาดูงาน การฝึกงาน การฝึกสหกิจ และการรับบัณฑิตเข้าทำงานทันทีที่สำเร็จการศึกษา 3. ติดตามประเมินผลการดำเนินงานหลักสูตร	หลักฐาน 1. มคอ.3 2. รายงานผลการสำรวจความต้องการของบัณฑิตที่เพิ่งสำเร็จการศึกษาและศิษย์เก่า 3. รายงานผลการสำรวจคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้ใช้บัณฑิต ตัวบ่งชี้ 1. รายงานผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากระดับ 5 2. รายงานผลการสำรวจความต้องการของผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นข้อมูลในการพัฒนาหลักสูตร

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
		3. รายงานภาวะการณ์ได้งานทำหลังสำเร็จการศึกษา
6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	1. การจัดการสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกับคณะ/วิทยาลัย	หลักฐาน 1. ผลการดำเนินงานตามแผนตัวบ่งชี้ ตัวบ่งชี้ 1. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

หมวดที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1.1 จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า ตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการหรือเทียบเท่า

1.2 หรือเป็นไปตามข้อบังคับ ระเบียบ และประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร (กรณีที่มีเกณฑ์คุณสมบัติเพิ่มเติมต้องระบุให้ครบถ้วนและชัดเจน)

2. ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

2.1 การปรับตัวจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษาเป็นการเรียนในระดับอุดมศึกษาที่มีรูปแบบ และสังคมที่แตกต่างไปจากเดิม ทำให้มีปัญหาในการจัดแบ่งเวลาและต้องมีความรับผิดชอบต่อนตนเองมากขึ้น

2.2 การขาดความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและคอมพิวเตอร์ ส่งผลให้เกิดความยากลำบากในการเข้าใจแนวคิดเชิงคำนวณ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของหลักสูตร

3. กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2

3.1 จัดการปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ แนะนำการวางแผนชีวิต เทคนิคการเรียนในมหาวิทยาลัยและการแบ่งเวลา

3.2 จัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อช่วยให้นักศึกษาได้มีพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนการสอนที่มีความซับซ้อนมากขึ้นในระดับอุดมศึกษา

4. แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

นักศึกษาชั้นปีที่	จำนวนนักศึกษาที่รับแต่ละปีการศึกษา				
	2569	2570	2571	2572	2573
1	30	30	30	30	30
2	-	30	30	30	30
3	-	-	30	30	30
4	-	-	-	30	30
รวม	30	60	90	120	120
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา				30	30

5. งบประมาณตามแผน

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ				
	2569	2570	2571	2572	2573
งบบุคลากร					
หมวดเงินเดือน	997,200	1,057,032	1,120,454	1,187,282	1,258,942
หมวดค่าจ้างประจำ	--	-	-	-	-
งบดำเนินการ (ตามโครงการที่พัฒนานักศึกษา)					
หมวดค่าตอบแทน	41,000	44,300	47,000	49,800	52,800
หมวดค่าใช้สอย	20,000	25,000	30,000	45,000	50,000
หมวดค่าวัสดุ	20,000	21,000	22,000	23,000	24,000
หมวดค่าสาธารณูปโภค	18,000	36,000	54,000	72,000	90,000
งบลงทุน					
หมวดค่าครุภัณฑ์ (รายการที่ต้องการ)	-	-	-	-	-
(ก) รวมเงินรายจ่าย (บาท)	1,096,200	1,183,332	1,273,454	1,377,082	1,475,742
จำนวนนักศึกษาตามแผน (คน)	30	60	90	120	120
จำนวนนักศึกษาที่คงอยู่ (คน)	110	76	40	0	0
จำนวนนักศึกษาทั้งหมด (คน)	140	136	130	120	120
(ข) รวมเงินรายรับ(บาท) จาก ค่าลงทะเบียนนักศึกษาแต่ละคน	3,080,000	2,992,000	2,860,000	2,640,000	2,640,000
(ข)-(ก) รายรับคงเหลือ (บาท)	1,983,800	1,808,668	1,586,546	1,262,918	1,164,258
หมายเหตุ : ค่าใช้จ่ายต่อคนต่อปี : 22,000 บาท					

หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียน และ เกณฑ์การสำเร็จ

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การวัดผล ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ปริญญาตรี และปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) พ.ศ. 2548 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ปริญญาตรี และปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2563

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

กำหนดให้มีระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาที่จะต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน และนำไปดำเนินการจนบรรลุผลสัมฤทธิ์ ซึ่งผู้ประเมินภายในจะต้องสามารถตรวจสอบได้โดย

1) การทวนสอบในระดับหลักสูตรและรายวิชาโดยคณะกรรมการประจำหลักสูตร/สาขาวิชา ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่าง มคอ.2 มคอ.3 และการปฏิบัติโดยพิจารณาจากแผนที่การกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา กับการปฏิบัติ พร้อมพิจารณาควบคู่ไปกับการสอนในห้องเรียน

2) การทวนสอบในระดับรายวิชาโดยนักศึกษาประเมินการเรียนการสอนในระดับรายวิชาผ่านเว็บไซต์

3) การพิจารณาความเหมาะสมของเครื่องมือวัดผลและผลการวัดประเมินให้เป็นไปตามแผนการสอนโดยคณะกรรมการประจำหลักสูตร/สาขาวิชาและผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอก

2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

การกำหนดกลวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา เน้นการทำวิจัยสัมฤทธิ์ผลของการประกอบอาชีพของบัณฑิต ที่ทำอย่างต่อเนื่องและนำผลวิจัยที่ได้ย้อนกลับมาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนและหลักสูตรแบบครบวงจร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตรและหน่วยงานโดยองค์กรระดับสากลโดยการวิจัยอาจจะดำเนินการดังตัวอย่างต่อไปนี้

1) ประเมินภาวะการมีงานทำของบัณฑิตแต่ละรุ่นที่สำเร็จการศึกษาในด้านของระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบกิจการงานอาชีพ

2) การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต โดยการสัมภาษณ์หรือส่งแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาและเข้าทำงานในสถานประกอบการ และการประเมินตำแหน่งหรือความก้าวหน้าในสายงานของบัณฑิต

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

3.1 ต้องเรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตรและต้องได้คะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 2.00 จากระบบ 4 ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี

และตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ปริญญาตรี และปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) พ.ศ. 2548 และ ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ปริญญาตรี และปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2563

3.2 การขอรับและอนุมัติปริญญาหรืออนุปริญญา

1) นักศึกษาที่จะมีสิทธิ์ขอรับปริญญาหรืออนุปริญญา ต้องศึกษารายวิชาต่าง ๆ ครบถ้วน และผ่านเกณฑ์อื่นตามข้อกำหนดและระเบียบของมหาวิทยาลัย โดยมีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร ตั้งแต่ 2.00 ขึ้นไป และมีเวลาศึกษาในมหาวิทยาลัยตามจำนวนปีที่กำหนดไว้ในหลักสูตร ทั้งนี้ยกเว้นผู้ได้รับการเทียบโอนรายวิชา

2) นักศึกษาที่เรียนครบตามหลักสูตร ในระดับปริญญาตรี และผ่านเกณฑ์ตามข้อกำหนดและระเบียบของมหาวิทยาลัย แต่ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00 อาจขอรับอนุปริญญาได้ ทั้งนี้ต้องได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมสูงกว่า 1.80

3) ให้นักศึกษายื่นคำร้องแสดงความจำนงขอรับปริญญา หรืออนุปริญญาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและคณบดีตามลำดับภายใน 30 วัน นับแต่วันเปิดเรียนของภาคการศึกษาสุดท้ายที่นักศึกษาคาดว่าจะสอบได้หน่วยกิตครบถ้วนตามหลักสูตร

4) นักศึกษาจะต้องชำระหนี้สินทั้งหมดที่มีต่อมหาวิทยาลัยให้เรียบร้อยเสร็จสิ้นก่อน จึงจะได้รับการเสนอชื่อเพื่อขอรับปริญญาหรืออนุปริญญา

5) นักศึกษาที่สมควรได้รับการเสนอชื่อให้ได้รับปริญญาหรืออนุปริญญา จะต้องเป็นผู้ที่มีความประพฤติที่ไม่ขัดต่อระเบียบของมหาวิทยาลัยและวินัยของนักศึกษา

6) สภามหาวิทยาลัยเป็นผู้พิจารณาอนุมัติปริญญาหรืออนุปริญญา