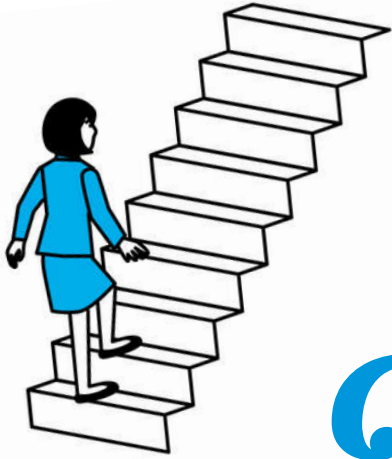




OBEM Design

Asst. Prof. Dr. Sasitorn Suwannathep

17 July 2025



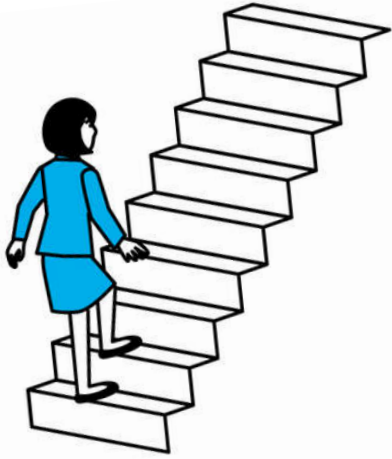
ขั้นตอนการวิเคราะห์

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของการจัดการศึกษา



ระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา
ทั้งภายในและภายนอก โดยพิจารณาได้จากหลายมิติ เช่น

- มิติผลกระทบจากการจัดการศึกษาต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
เช่น ผู้ได้ประโยชน์ ผู้เสียผลประโยชน์
- มิติความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต้องการ ทั้งในมิติ
เศรษฐกิจ สังคม และ สิ่งแวดล้อม
- มิติอำนาจ/อิทธิพลของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่อการจัดการศึกษา
เช่น ด้านข้อกำหนด กฎระเบียบ ด้านงบประมาณ ด้านการดำเนินงาน



ขั้นตอนการวิเคราะห์

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของการจัดการศึกษา

๒

จัดกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย พิจารณาจากระดับผลกระทบ/ความคาดหวัง และระดับอิทธิพลต่อการดำเนินงานของหลักสูตร

๓

จัดลำดับความสำคัญของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อกำหนดกลยุทธ์แนวทาง ช่องทางสร้างการมีส่วนร่วมที่เหมาะสม

๔

จัดเก็บความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยใช้วิธีการเครื่องมือได้หลากหลายรูปแบบ

๕

วิเคราะห์ จำแนกประเภทความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อใช้ในการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้และจัดการศึกษา

หลักการสำคัญ

ของการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการออกแบบหลักสูตร



สถาบันการศึกษาจะต้องคำนึงถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียให้ครอบคลุม
ทั้งภายในและภายนอก (*Inclusiveness*)

- เพื่อนำความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมาใช้กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร ระดับรายวิชา และระดับหน่วยการเรียนรู้
- เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการจัดการศึกษา (ทั้งด้านการออกแบบหลักสูตร/รายวิชา การจัดการเรียนการสอน และการวัดประเมินผล)

หลักการสำคัญ

ของการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการออกแบบหลักสูตร



สถาบันการศึกษาจะต้องพิจารณาถึงประเด็นความต้องการที่มีนัยสำคัญต่อการดำเนินงานของหลักสูตร (*Materiality*)



สถาบันการศึกษาต้องสนองตอบความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (*Responsiveness*) อย่างเป็นรูปธรรม

University Stakeholders



Internal Stakeholders

- *Governing board,*
- *Current students,*
- *Management (rector, dean, senior administrators),*
- *Employees (teaching and research staff, administrative staff, support staff).*



External Stakeholders

- *State government,*
- *Former and potential students,*
- *Students parents,*
- *Business partners,*
- *Employers,*
- *Employment agencies,*
- *Suppliers (alumni, high schools, service providers, other universities,...),*
- *Competitors (direct, potential, substitutes),*
- *Donors,*
- *Communities,*
- *Government and non-governmental regulators,*
- *Intermediaries (banks, funds, professional associations, chamber of commerce, business clusters, science and technology parks, business networks,...)*
- *Joint venture partners.*

9 Dimensions เพื่อปรับเปลี่ยนแนวคิด โครงสร้าง หรือระบบการศึกษาระดับอุดมศึกษา อย่างพลิกโฉม ไม่ใช่เพียงแค่การปรับปรุงเล็กๆ น้อยๆ **Reinveting University**

D1

หลักสูตร

Curriculum

D1.1 ด้านสมรรถนะเชิงวิชาชีพ (Technical Competency; TC)

D1.2 ด้านสมรรถนะทั่วไป (General Competency; GC)

D1.3 ด้านคุณลักษณะ (Charactor) ของบัณฑิต

D1.4 ด้านความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตร

D2

การบริหารจัดการ

*Management and
Governance*

D2.1 ความพร้อมด้านงบประมาณในการบริหารจัดการหลักสูตร

D2.2 ด้านความพร้อมระบบสนับสนุนการเรียนรู้

D2.3 ความพร้อมด้านระบบบริหารบุคลากรของสถาบันการศึกษา

D2.4 ประเด็นด้านระบบการบริหารของสถาบันการศึกษา

D3

ระเบียบ *Regulation*

D3 ประเด็นด้านข้อจำกัดเกี่ยวกับข้อบังคับ ระเบียบ ของสถาบันการศึกษา

9 Dimensions เพื่อปรับเปลี่ยนแนวคิด โครงสร้าง หรือระบบการศึกษาระดับอุดมศึกษา อย่างพลิกโฉม ไม่ใช่เพียงแค่การปรับปรุงเล็กๆ น้อยๆ **Reinveting University**

D1

หลักสูตร

Curriculum

D1.1 ด้านสมรรถนะเชิงวิชาชีพ (Technical Competency; TC)

D1.2 ด้านสมรรถนะทั่วไป (General Competency; GC)

D1.3 ด้านคุณลักษณะ (Charactor) ของบัณฑิต

D1.4 ด้านความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตร

D2

การบริหารจัดการ

*Management and
Governance*

D2.1 ความพร้อมด้านงบประมาณในการบริหารจัดการหลักสูตร

D2.2 ด้านความพร้อมระบบสนับสนุนการเรียนรู้

D2.3 ความพร้อมด้านระบบบริหารบุคลากรของสถาบันการศึกษา

D2.4 ประเด็นด้านระบบการบริหารของสถาบันการศึกษา

D3

ระเบียบ *Regulation*

D3 ประเด็นด้านข้อจำกัดเกี่ยวกับข้อบังคับ ระเบียบ ของสถาบันการศึกษา

Example : The Needs According to Stakeholders

No	Stakeholders	Dimensions	The Needs
1	Students	D1.3 ด้านคุณลักษณะ (Charator) ของบัณฑิต	• <i>Listening skills</i> • <i>Knowledge of English phenomena in relation to social</i> • <i>Knowledge of Linguistics</i>
		D1.4 ด้านความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตร	• <i>Knowledge of language teaching Instruction</i> • <i>Knowledge of ICT</i>
		D2.2 ด้านความพร้อมระบบสนับสนุนการเรียนรู้	• <i>Group discussion</i> • <i>Learning English by using media</i>
2	Lecturers	D1.3 ด้านคุณลักษณะ (Charator) ของบัณฑิต	• <i>The knowledge of Issues in English Language Teaching (ELT)</i> • <i>Knowledge of ICT in ELT</i>
		D1.4 ด้านความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตร	• <i>Knowledge of Innovative learning</i>
3	Alumni (Education Field)	D1.3 ด้านคุณลักษณะ (Charator) ของบัณฑิต	• <i>Teaching English across discipline</i> • <i>Long life learning</i>
		D1.2 ด้านสมรรถนะทั่วไป (General Competency; GC)	• <i>Knowledge how to socialize</i>
		D1.3 ด้านคุณลักษณะ (Charator) ของบัณฑิต	• <i>Attitude</i>
		D1.3 ด้านคุณลักษณะ (Charator) ของบัณฑิต	• <i>Knowledge of ICT in ELT</i>
4	Alumni (Non-Education Field)	D1.2 ด้านสมรรถนะทั่วไป (General Competency; GC)	• <i>Management</i> • <i>Entrepreneurship</i>

แล้ว *Technical Competency* ต่างกับ *General Competency* อย่างไร ?

Technical Competency

(สมรรถนะเทคนิควิชาชีพ)

คือ

ความสามารถในการปฏิบัติงานด้านเทคนิค เครื่องมือ กระบวนการ หรือ เทคโนโลยีต่างๆ ที่จำเป็นในการปฏิบัติงานในบทบาทหรือตำแหน่งหน้าที่นั้นๆ ต้องได้รับการพัฒนาผ่านการศึกษา การฝึกอบรม และประสบการณ์ในสาขานั้นๆ โดยเฉพาะ



General Competency

(สมรรถนะทั่วไป)

คือ

ความสามารถในการประยุกต์ใช้ได้หลากหลายสถานการณ์ บทบาท หรือ หน้าที่การงาน โดยไม่จำกัดเฉพาะสายงานหรือวิชาชีพใดวิชาชีพหนึ่ง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ๆ หรือบทบาทใหม่ๆ ได้ มักเป็นรากฐานสำหรับการพัฒนาสมรรถนะเฉพาะทาง



หลักสูตร
*Reinventing
University*

Activity 1

WORKSHEET #1 Dimension of stakeholders



Dimensions	Identify Stakeholders (ระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย)					
1) ด้านสมรรถนะเชิงวิชาชีพ (Technical Competency; TC)						
2) ด้านสมรรถนะทั่วไป (General Competency; GC)						
3) ด้านคุณลักษณะของบัณฑิต (Character)						
4) ด้านความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตร						
5) ความพร้อมด้านงบประมาณในการบริหารจัดการหลักสูตร						
6) ด้านความพร้อมระบบสนับสนุนการเรียนรู้						
7) ความพร้อมด้านระบบบริหารบุคลากรของสถาบันการศึกษา						
8) ประเด็นด้านระบบการบริหารจัดการของสถาบันการศึกษา						
9) ประเด็นด้านข้อจำกัดเกี่ยวกับข้อบังคับ ระเบียบ ของสถาบันการศึกษา						

แนวทางการพิจารณาความต้องการ ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

1. ใช้เพื่อเปลี่ยนระบบนิเวศการศึกษา

2. จัดทำหลักสูตร

ประเภทของความสามารถ เช่น **TC/GC**

3.1 ด้านความรู้ (*Knowledges*)

3.2 ด้านทักษะ (*Skills*)

3.3 จริยธรรม (*Ethics*)

3.4 ด้านคุณลักษณะ (*Characteristic*)

การวิเคราะห์องค์ประกอบผลลัพธ์การเรียนรู้ จากความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย





Ability

(ความสามารถ)

คือ

ความสามารถพื้นฐานที่อาจพัฒนาได้ มักมีพื้นฐานทางธรรมชาติ เช่น ความสามารถในการเรียนรู้ภาษาใหม่, ความสามารถทางคณิตศาสตร์

Competency

(สมรรถนะ)

คือ



ความสามารถที่ได้รับการพัฒนาด้วยการเรียนรู้ผ่านการศึกษา ทักษะความรู้ ประสบการณ์ หรือการฝึกฝน เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในการปฏิบัติงานได้ตามมาตรฐานเฉพาะทาง ใช้ในบริบทวิชาชีพ หรือการทำงาน เช่น สมรรถนะในการวิเคราะห์ข้อมูล, สมรรถนะในการสื่อสารกับลูกค้า

Competency ต่างกับ **Ability** อย่างไร?

แล้ว *Technical Competency* ต่างกับ *General Competency* อย่างไร ?

Technical Competency

(สมรรถนะเทคนิควิชาชีพ)

คือ

ความสามารถในการปฏิบัติงานด้านเทคนิค เครื่องมือ กระบวนการ หรือ เทคโนโลยีต่างๆ ที่จำเป็นในการปฏิบัติงานในบทบาทหรือตำแหน่งหน้าที่นั้นๆ ต้องได้รับการพัฒนาผ่านการศึกษา การฝึกอบรม และประสบการณ์ในสาขานั้นๆ โดยเฉพาะ



General Competency

(สมรรถนะทั่วไป)

คือ

ความสามารถในการประยุกต์ใช้ได้หลากหลายสถานการณ์ บทบาท หรือ หน้าที่การงาน โดยไม่จำกัดเฉพาะสายงานหรือวิชาชีพใดวิชาชีพหนึ่ง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ๆ หรือบทบาทใหม่ๆ ได้ มักเป็นรากฐานสำหรับการพัฒนาสมรรถนะเฉพาะทาง

แล้ว Technical Competency ต่างกับ General Competency อย่างไร ?

Technical Competency

(สมรรถนะเทคนิควิชาชีพ)

คือ

ชุดของทักษะ (S) ความรู้ความสามารถ (K) และคุณลักษณะ (E+C) เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับงานด้านเทคนิค เครื่องมือ กระบวนการ หรือเทคโนโลยีต่างๆ ที่จำเป็นในการปฏิบัติงานในบทบาทหรือตำแหน่งหน้าที่นั้นๆ ต้องได้รับการพัฒนาผ่านการศึกษา การฝึกอบรม และประสบการณ์ในสาขานั้นๆ โดยเฉพาะ



General Competency

(สมรรถนะทั่วไป)

คือ

ชุดของทักษะ (S) ความรู้ความสามารถ (K) และคุณลักษณะ (E+C) พื้นฐานที่สามารถประยุกต์ใช้ได้หลากหลายสถานการณ์ บทบาท หรือหน้าที่การทำงาน โดยไม่จำกัดเฉพาะสายงานหรือวิชาชีพใดวิชาชีพหนึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ๆ หรือบทบาทใหม่ๆ ได้ มักเป็นรากฐานสำหรับการพัฒนาสมรรถนะเฉพาะทาง

ทฤษฎี ***Growth Mindset*** ของ ***Carol Dweck*** เสนอว่าแม้จะมีความสามารถพื้นฐาน
แต่ “ทัศนคติ” ต่อการพัฒนาตนเอง มีผลต่อการพัฒนาทักษะอย่างมาก

Carol Dweck

*University of Illinois, Harvard, Columbia,
and Stanford Professor and Growth
Mindset Pioneer*



Activity 2

WORKSHEET #2 Classification of Stakeholder needs



The diagram illustrates the relationship between four components: Knowledge (K), Skills (S), Ethics (E), and Characters (C). These components are arranged in a 2x2 grid. The top row contains Knowledge (K), Skills (S), and Ethics (E). The bottom row contains Characters (C). Knowledge (K) is represented by a dark blue box, Skills (S) by a light blue box, Ethics (E) by a light orange box, and Characters (C) by a light orange box. Arrows indicate the following relationships: Knowledge (K) and Skills (S) lead to Ethics (E), and Ethics (E) and Characters (C) lead to Skills (S).

Knowledge (K)	Skills (S)	Ethics (E)
- Professional Knowledge - Generic Knowledge	- Professional Skills - Generic Skills	
		Characters (C)

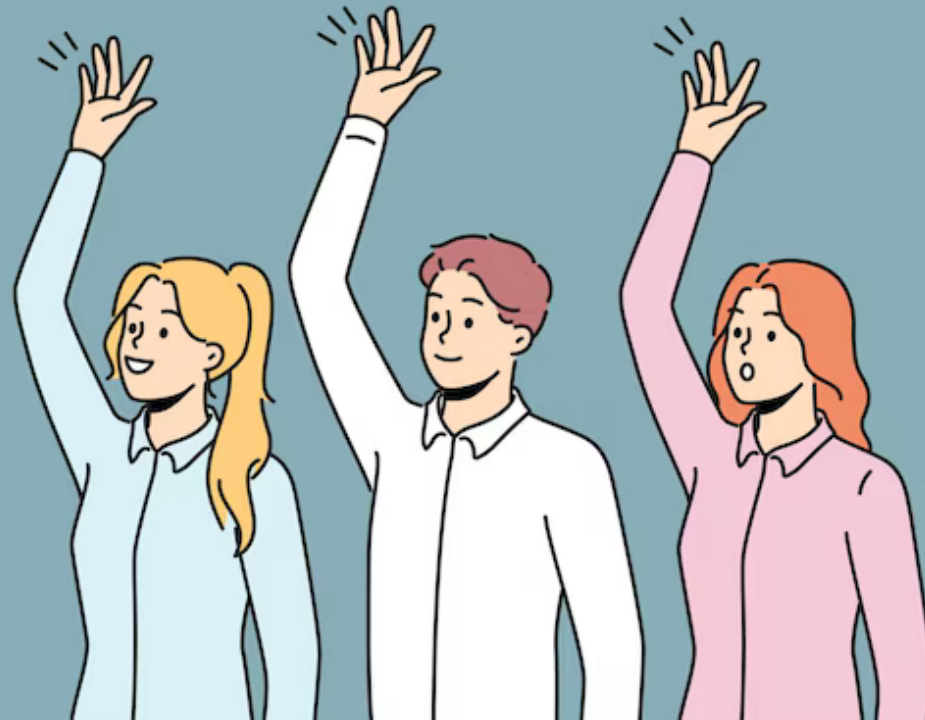
Activity 2

WORKSHEET #2 Classification of Stakeholder needs



Knowledge (K)	Skills (S)	Ethics (E)
- Professional Knowledge - ความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม - ความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือ debugging และการใช้งาน - ความเข้าใจในระบบปฏิบัติการและสภาพแวดล้อมที่โค้ดทำงาน - Generic Knowledge - ความรู้เกี่ยวกับตรรกะและการคิดเชิงเหตุผล	- Professional Skills - ทักษะการทดสอบแบบแยกส่วน (isolation testing) - ความสามารถในการอ่านและทำความเข้าใจโค้ดของผู้อื่น - ทักษะการใช้เครื่องมือ debugging เช่น breakpoints, logs, profilers - Generic Skills - ทักษะการแก้ปัญหา - ทักษะการคิดเชิงตรรกะ - ทักษะการสังเคราะห์ละเอียด - ทักษะการสื่อสาร	- ความรับผิดชอบต่อคุณภาพของโค้ด - ความซื่อสัตย์ในการรายงานปัญหาและข้อผิดพลาด - คำนึงถึงความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้
		Characters (C)
		- ความละเอียดรอบคอบ - สังเกตรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ - ความยืดหยุ่น - พร้อมปรับเปลี่ยนวิธีคิดและวิธีแก้ปัญหา - การไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค - มุ่งมั่นแก้ปัญหาซับซ้อน - ความใฝ่รู้ - ค้นคว้าหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ๆ อยู่เสมอ

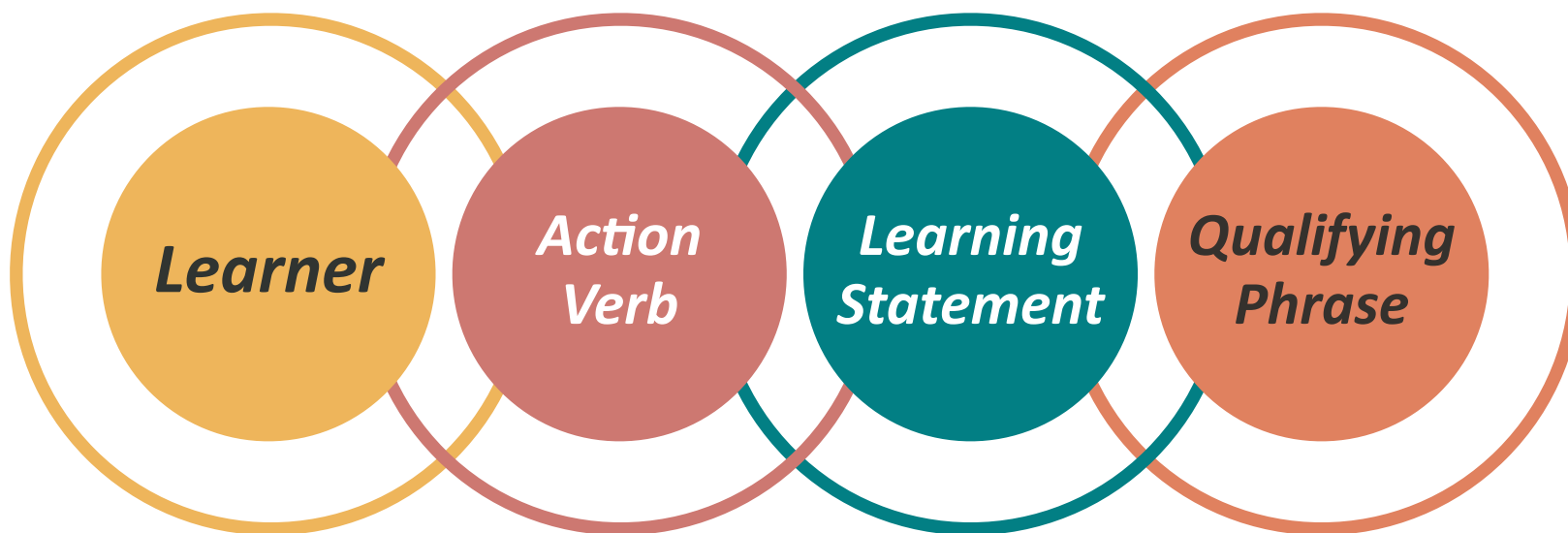
Sharing Session

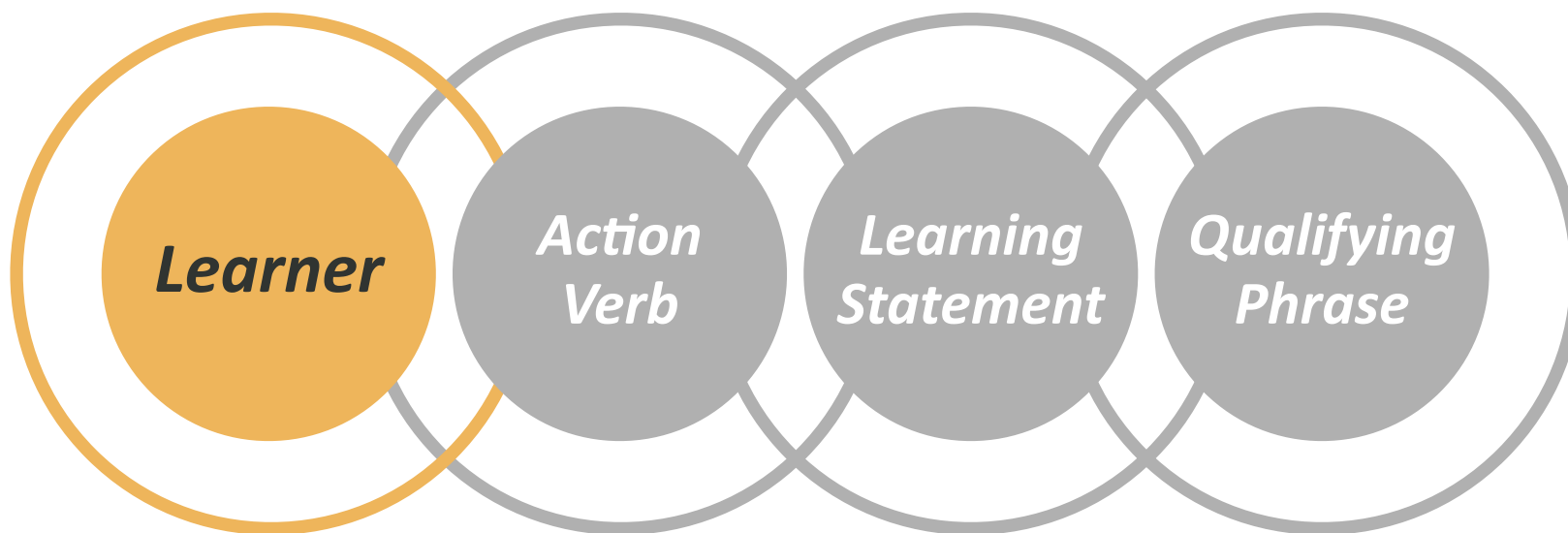




วิธีการเขียนผลลัพธ์การเรียนรู้ *Learning Outcome*

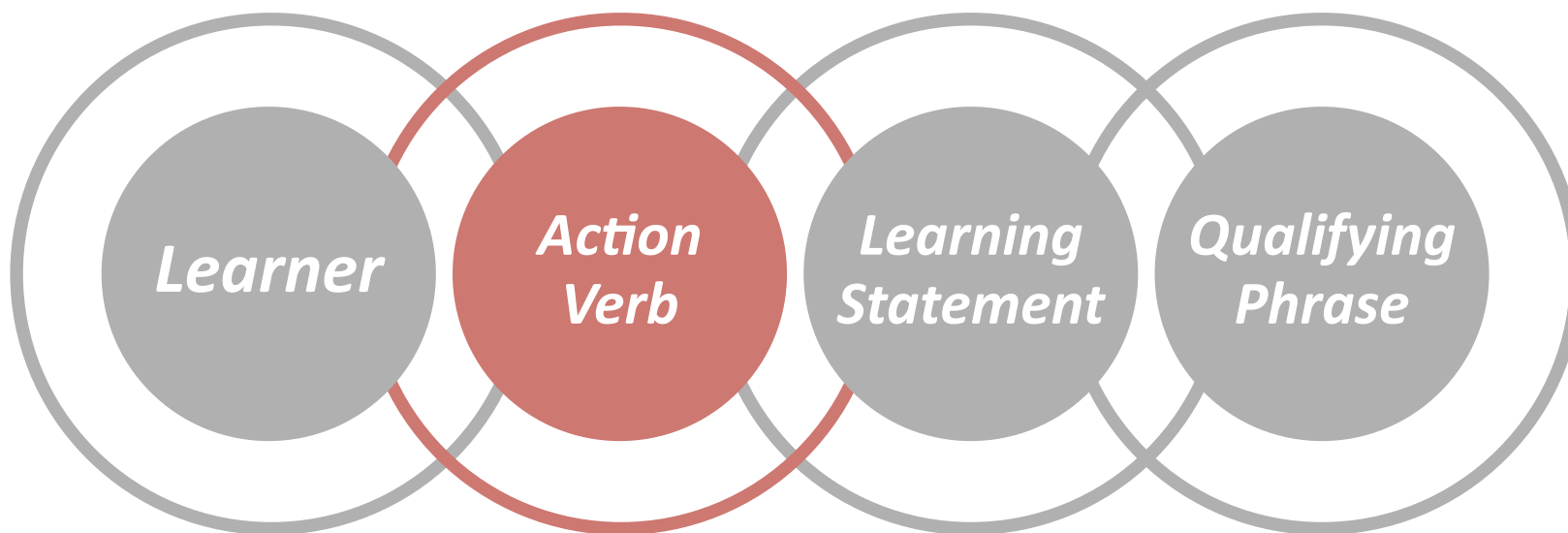
ประกอบด้วย 4 ส่วน ได้แก่





ลำดับ 1 *Learner*

การระบุว่าผลลัพธ์การเรียนรู้จะเกิดกับใคร เช่น ผู้เรียน นักศึกษา เป็นต้น และจะเกิดขึ้นเมื่อใด เช่น เมื่อเรียนจบหน่วยการเรียนรู้นี้ เมื่อเรียนจบหน่วยการเรียนรู้นี้ เป็นต้น ทั้งนี้ ส่วนของ *Learner* จะระบุชัดเจนอยู่ในเล่มหลักสูตรหรือรายวิชา



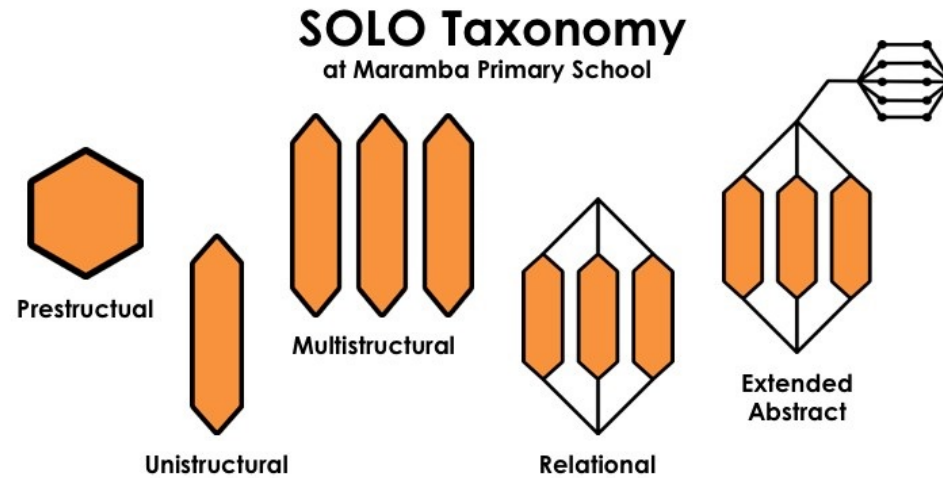
ลำดับ 2 *Action Verb*

คำกริยาที่สะท้อนพฤติกรรมผู้เรียนที่สามารถสะท้อนพฤติกรรมที่สังเกตและวัดผลได้ เช่น ระบุ สร้าง ดำเนินการ เป็นต้น การเขียน Action Verbs ควรหลีกเลี่ยงคำที่อธิบายการกระทำที่กำกวมหรือซ่อนเร้น เช่น รู้ เข้าใจ ชื่นชม (ตัวอย่าง Action Verbs ดูได้จากตาราง Bloom's Taxonomy)

Taxonomy อื่นๆ

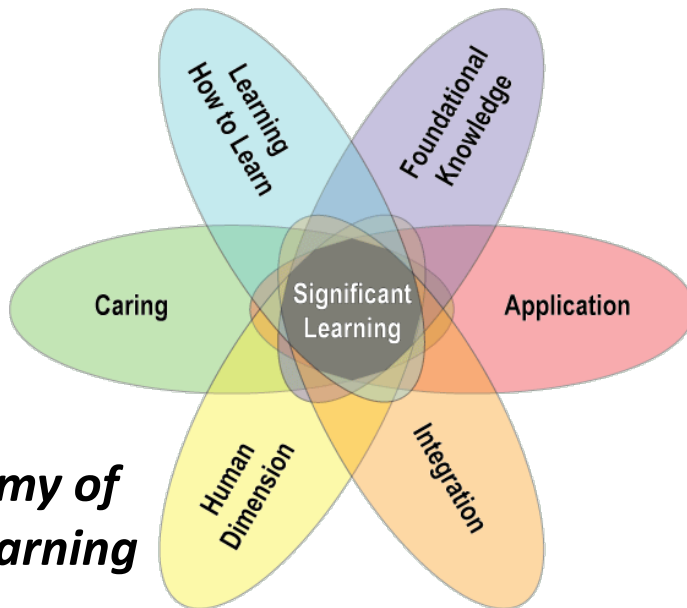
ใช้ได้หรือไม่?

เช่น ...



พัฒนาโดย *John Biggs*
และ *Kevin Collis*

ใช้ในการประเมินคุณภาพ
ของผลลัพธ์การเรียนรู้



Fink's Taxonomy of Significant Learning

พัฒนาโดย L. Dee Fink
เน้นการเรียนรู้ที่มีความหมาย

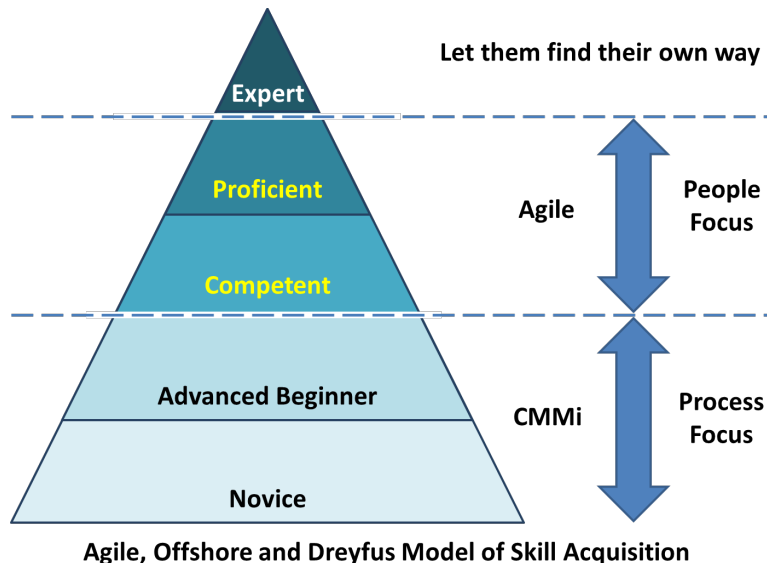


Marzano's Taxonomy

พัฒนาโดย *Robert Marzano* เพื่อ
ปรับปรุงจาก *Bloom's*
โดย เพิ่มด้านพุทธิ
ปัญญาและเมตาคอก
นิชัน

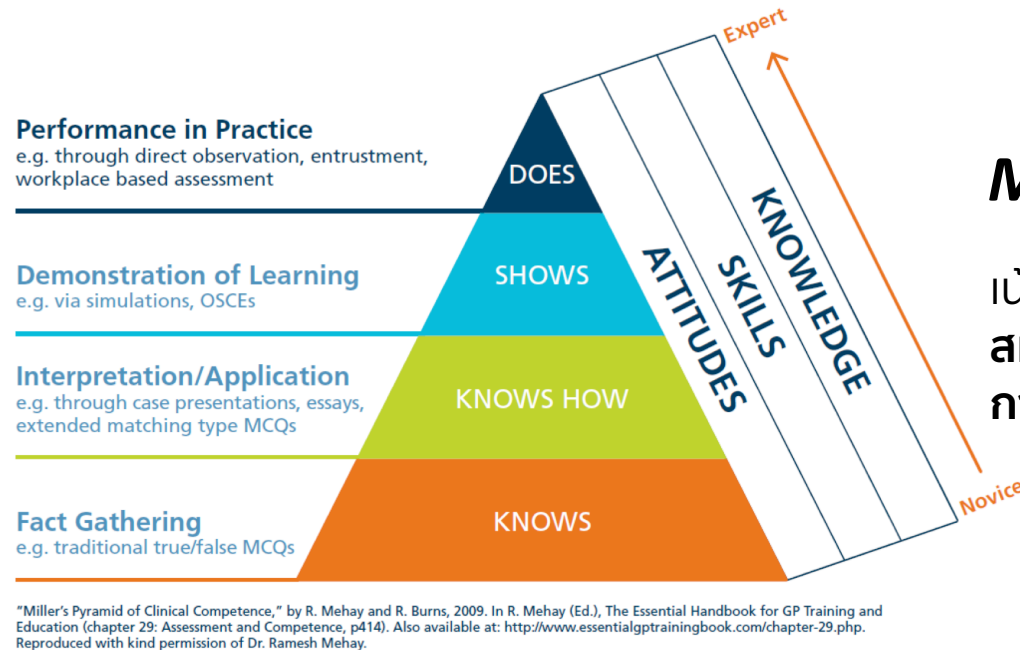
Competency-based education

การศึกษาที่เน้นสมรรถนะ (มักใช้โมเดลต่างๆ ในการประเมินและอธิบายพัฒนาการของ สมรรถนะวิชาชีพ โดยเฉพาะในสาขาเช่น การ แพทย์ การศึกษา และการฝึกอบรมอาชีพ



Dreyfus Model of Skill Acquisition

บรรยายถึงขั้นตอนที่ บุคคลต้องผ่าน เมื่อพัฒนาทักษะใหม่ๆ มักใช้ในด้านการ พยาบาล การสอน และ วิชาชีพอื่นๆ



Miller Pyramid

เน้นที่ : การประเมิน สมรรถนะทางคลินิกใน การศึกษาแพทย์



Kirkpatrick's Four Levels of Training Evaluation

••• Bloom's Taxonomy of Cognitive Domains

พฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงถึงความรอบรู้ในเนื้อหา ข้อเท็จจริง หลักการ ทฤษฎี และแนวปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา สามารถวัดได้จากการที่ให้ผู้เรียนแสดงความรู้ เช่น การยกตัวอย่าง การประยุกต์กฎต่าง ๆ ที่เรียนไป หรือวิเคราะห์สถานการณ์ เป็นต้น



KNOWLEDGE
COGNITIVE DOMAIN
"HEAD"



REMEMBERING



UNDERSTANDING



APPLYING



ANALYZING



EVALUATING



CREATING



BUILD **CREATE** **DESIGN**
DEVELOP **FORMULATE**

ระดับของพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย	ตัวอย่างคำสำคัญ (Action Verbs)	ตัวอย่างพฤติกรรม
1. ความรู้ความจำ (Remembering) ความสามารถในการจดจำ ระลึกถึงเนื้อหา ทฤษฎีที่เรียนมาแล้วได้	arrange, cite, define describe duplicate, draw identify, indicate, label list memorize	ระบุองค์ประกอบส่วนผสมทางการตลาด (4P) ได้ถูกต้องตามทฤษฎีการตลาด
2. ความเข้าใจ (Understanding) ความสามารถในการแปลความหมายสรุป อ้างอิง และ ยกตัวอย่างเนื้อหา ทฤษฎี	associate, classify, compare, compute, contrast, describe differentiate, estimate	อธิบายความแตกต่างระหว่างการตลาดกับการขายได้ถูกต้องตามหลักการ
3. การประยุกต์ใช้ (Applying) ความสามารถในการนำเนื้อหา สารหลักการ ความคิดรวบยอด และทฤษฎีต่าง ๆ ไปใช้ในรูปแบบใหม่	apply, calculate, change choose, compute, discover, demonstrate, dramatize	นำทฤษฎีการตลาดโดยใช้ส่วนผสมทางการตลาด (4P) มาใช้ในการวางแผนการขายสินค้าออนไลน์ได้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
4. การวิเคราะห์ (Analyzing) ความสามารถในการแยกแยะเนื้อหาให้เป็นส่วนย่อย เพื่อค้นหาองค์ประกอบโครงสร้าง หรือความสัมพันธ์ในส่วนย่อยนั้น	analyze, appraise breakdown, calculate, categorize, compare, contrast, criticize	นำองค์ความรู้ทางด้านการตลาดดิจิทัลมาวิเคราะห์ แยกแยะองค์ประกอบของแผนการตลาดที่มีส่วนช่วยในการสะท้อนถึงความต้องการของลูกค้าตลาดออนไลน์
5. การประเมินค่า (Evaluating) ความสามารถในการตรวจสอบ วิจารณ์ และตัดสินคุณค่า	appraise, argue, assess, attach, choose, critique, contrast	ประเมินความสำเร็จของเทคนิคการใช้กลยุทธ์การตลาดที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมายแต่ละวัยที่จะทำให้ยอดขายของออนไลน์สูงขึ้น
6. คิดสร้างสรรค์ (Creating) ความสามารถในการออกแบบ (Design) วางแผน และผลิต	arrange, assemble, compose combine, comply, create	สร้างองค์ความรู้ที่เป็นนวัตกรรมบริการดิจิทัลทางการตลาดที่นำมาใช้เพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล

ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา

เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕

๔. ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามคุณวุฒิแต่ละระดับ ต้องสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของหลักสูตร สถาบันอุดมศึกษา วิชาชีพ ประเทศชาติ และบริบทโลก ประกอบด้วยอย่างน้อย ๔ ด้าน ได้แก่

๔.๑ ความรู้ (Knowledge) หมายถึง สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ที่เกิดจากหลักสูตร ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ หรือต่อยอดความรู้ในการประกอบอาชีพ ดำรงชีวิต อยู่ร่วมกันในสังคม และพัฒนาอย่างยั่งยืน สำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล

๔.๒ ทักษะ (Skills) หมายถึง ความสามารถที่เกิดจากการเรียนรู้ ฝึกฝนปฏิบัติ ให้เกิดความแคล่วคล่อง ว่องไว และชำนาญ เพื่อพัฒนางาน พัฒนาวิชาชีพหรือวิชาการ พัฒนาตน และพัฒนาสังคม สำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล

๔.๓ จริยธรรม (Ethics) หมายถึง พฤติกรรมหรือการกระทำความดีของบุคคลที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม ศีลธรรม และจรรยาบรรณ เพื่อประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน ทั้งต่อหน้าและลับหลังผู้อื่น

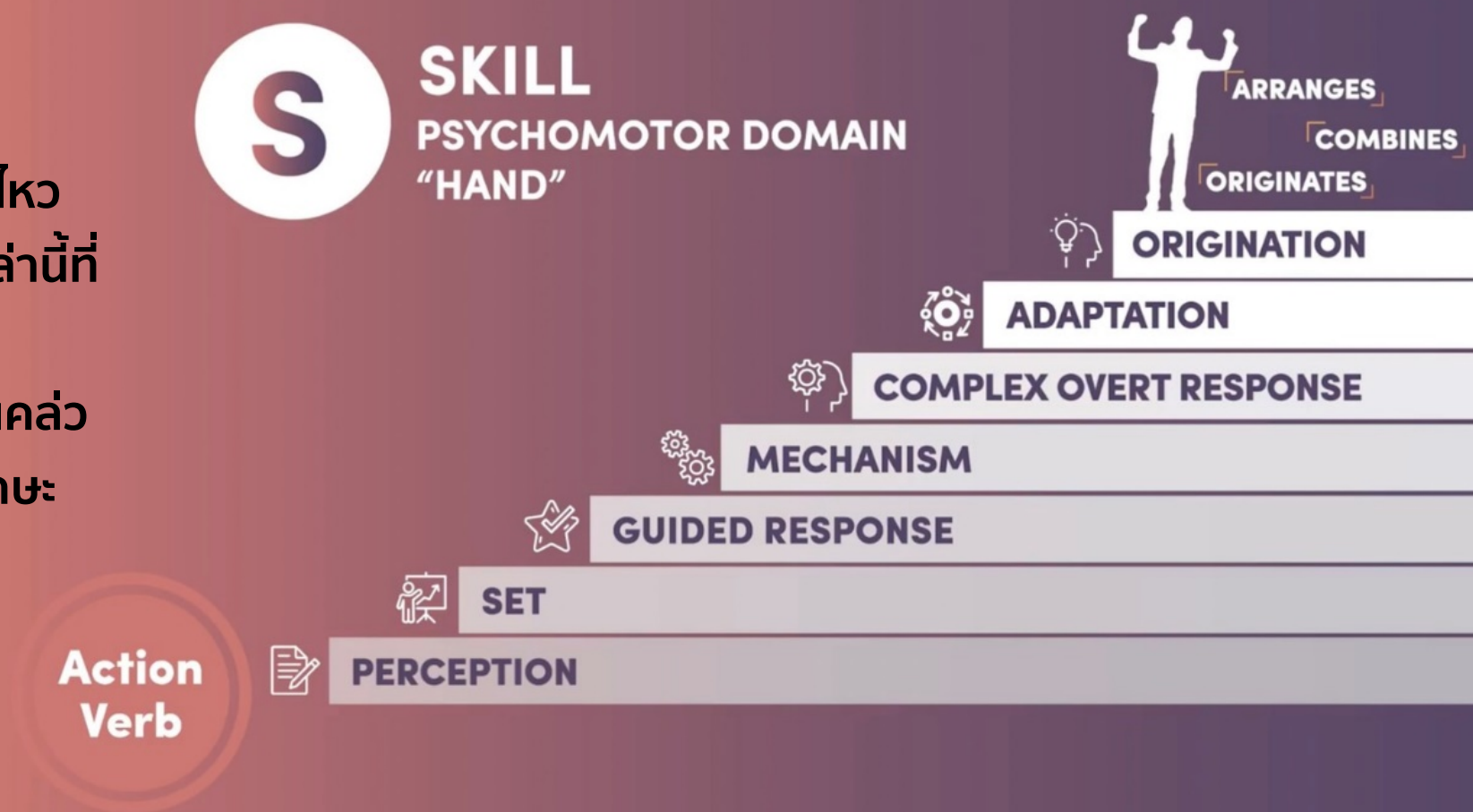
๔.๔ ลักษณะบุคคล (Character) หมายถึง บุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย และค่านิยม ที่สะท้อนคุณลักษณะเฉพาะศาสตร์ วิชาชีพ และสถาบัน โดยพัฒนาผ่านการเรียนรู้ และการฝึกประสบการณ์จากหลักสูตร ให้มีความเหมาะสมกับแต่ละระดับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละด้านตามคุณวุฒิแต่ละระดับ

ความรู้ (Knowledge)					
ความรู้ (Knowledge) หมายถึง สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ที่เกิดจากหลักสูตร ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ หรือต่อยอดความรู้ในการประกอบอาชีพ ดำรงชีวิต อยู่ร่วมกันในสังคม และพัฒนาอย่างยั่งยืน สำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล โครงสร้างของความรู้สำหรับแต่ละระดับคุณวุฒิ มีดังนี้ ๑. ความรู้เชิงสาระ/หลักการ ความรู้เชิงกระบวนการ และความรู้ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต ๒. * ความรู้ที่จำเป็นต่อการเชื่อมโยง การปรับใช้ การต่อยอดความรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาและการทำงานร่วมกัน * หมายถึง ยกเว้นคุณวุฒิระดับอนุปริญญา					
อนุปริญญา	ปริญญาตรี	ประกาศนียบัตรบัณฑิต	ปริญญาโท	ประกาศนียบัตรบัณฑิต ชั้นสูง	ปริญญาเอก
ความรู้ที่จำเป็นและเพียงพอสำหรับการนำไปใช้ทำงานตามบทบาทหน้าที่	ความรู้ที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ ต่อยอดความรู้ ปรับใช้ ความรู้เพื่อพัฒนางาน	ความรู้ที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ ต่อยอดความรู้ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่เพื่อพัฒนาวิชาชีพ	ความรู้ที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ ต่อยอดความรู้ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่เพื่อการค้นพบ และสร้างสิ่งใหม่ที่เป็นที่ยอมรับ	ความรู้ที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ ต่อยอดความรู้ และเชื่อมโยงสร้างองค์ความรู้ใหม่เชิงปฏิบัติในการแก้ปัญหาทางวิชาชีพแบบองค์รวมและเป็นที่ยอมรับ	ความรู้ที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ ต่อยอดความรู้ เชื่อมโยงความรู้ และใช้กระบวนการวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่นำไปสู่การแก้ปัญหาแบบองค์รวม ซึ่งเป็นที่ยอมรับ และอ้างอิงได้ และหรือปรับใช้ในบริบทอื่นได้
การสร้างสิ่งใหม่ หมายถึง กระบวนการวิจัยและพัฒนา ซึ่งทำให้ได้ผลผลิตใหม่ที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ สิ่งของ กระบวนการ ระบบ แนวคิด อันเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นจากความรู้ ความคิดริเริ่ม หรือความคิดสร้างสรรค์ใหม่ หรือมีการพัฒนา ต่อยอด ประยุกต์ และปรับปรุง ให้สามารถใช้ได้อย่างเหมาะสม และสอดคล้องกับบริบทใหม่ วิถีชีวิตใหม่ หรือความต้องการใหม่ การสร้างองค์ความรู้ใหม่ หมายถึง กระบวนการวิจัยที่ใช้วิธีการทางการวิจัยประเภทต่าง ๆ ซึ่งทำให้ได้ผลผลิต หรือข้อค้นพบจากการวิจัย เป็นแนวคิด ทฤษฎี หรือสาระความรู้ใหม่ que ช่วยในการส่งเสริมหรือพัฒนาศาสตร์ในสาขานั้น หรือส่งเสริมให้เกิดการสร้างศาสตร์ใหม่แบบบูรณาการ					

●●● *Bloom's Taxonomy of Psychomotor Domain*

พฤติกรรมด้านการเคลื่อนไหว
ร่างกาย ความสัมพันธ์ในการ
ทำงานของอวัยวะ การเคลื่อนไหว
กล้ามเนื้อ การพัฒนาทักษะเหล่านี้ที่
ต้องมีการฝึกฝน และวัด
ประสิทธิภาพจากความคล่องแคล่ว
แม่นยำ โดยพัฒนาการด้านทักษะ



ระดับของพฤติกรรมด้านทักษะพิสัย	ตัวอย่างคำสำคัญ (Action Verbs)	ตัวอย่างพฤติกรรม
1. การรับรู้ (Perception) คือ ความสามารถในการรับรู้ประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อ เพื่อเป็นแนวทางในการเคลื่อนไหว เช่น หู ตา จมูก ลิ้น ผิวกาย เป็นต้น	choose, describe, detect, identify, differentiate, relate, distinguish, isolate, select	อธิบายรสชาติของวัตถุดิบที่เป็นส่วนผสมของเครื่องดื่มตามที่โจทย์กำหนดได้อย่างถูกต้อง
2. ความพร้อมที่จะปฏิบัติ (Set) คือ การเตรียมตัวกระทำ หรือการปรับตัวให้อยู่ในสภาพพร้อมที่กระทำ ซึ่งมี 3 ด้าน คือ ด้านสมองจะเตรียมความรู้ซึ่งมีมาก่อน ด้านร่างกายจะเตรียมเกี่ยวกับกล้ามเนื้อและด้านอารมณ์จะเตรียมความรู้สึกลงใจในการให้คุณค่าต่อสิ่งที่ปฏิบัติ	begin, display, explain, move, proceed, react, show, state, volunteer, prepare	เตรียมพร้อมด้านร่างกาย เช่น ความพร้อมของประสาทรับรส และกลิ่น รวมถึงการเตรียมส่วนผสม และอุปกรณ์สำหรับการทำเครื่องดื่มได้
3. การตอบสนองตามการแนะนำ (Guided Response) คือ ขึ้นเริ่มต้นของการพัฒนาทักษะ โดยการแสดงพฤติกรรมเลียนแบบตามผู้แนะนำ ในขั้นนี้จะเป็นขั้นลองผิดลองถูก	copy, trace, follow, react, reproduce, respond, try	ผสมเครื่องดื่มตามกระบวนการได้โดยมีผู้เชี่ยวชาญคอยแนะนำ ให้คำปรึกษา
4. การปฏิบัติได้ด้วยตนเอง (Mechanism) คือ สามารถปฏิบัติงานได้ด้วยตัวเอง มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีผลสัมฤทธิ์ที่น่าพอใจ	assemble, calibrate, construct, dismantle, display, demonstrate	ผสมเครื่องดื่มรสชาติถูกต้องตามโจทย์ที่ผู้เชี่ยวชาญกำหนด ได้ด้วยตนเอง
5. การตอบสนองที่ซับซ้อน (Complex overt Response) คือ ขั้นที่สามารถกระทำ หรือปฏิบัติงานที่ซับซ้อนได้ แม้จะต้องใช้ทักษะขั้นสูงก็สามารถทำได้อย่างชำนาญ หรือได้อย่างอัตโนมัติ	assemble, calibrate, construct, dismantle, display, demonstrate, fasten, fixes, grind	ผสมเครื่องดื่มรสชาติถูกต้องตามโจทย์ที่ผู้เชี่ยวชาญกำหนด ได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว โดยไม่ต้องใช้คู่มือ
6. การดัดแปลง (Adaptation) คือ ขั้นที่สามารถพัฒนาวิธีการปฏิบัติเดิมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพื่อลดขั้นตอน ลดเวลา หรือเพิ่มคุณภาพผลงาน	adapt, alter, change, rearrange, revise, vary, reorganize, modify	ปรับเปลี่ยนส่วนผสมโดยใช้ส่วนผสมที่แตกต่างแต่ให้รสชาติเครื่องดื่มที่ดีขึ้น
7. การริเริ่ม (Origination) คือ ขั้นสูงสุดของการพัฒนาทักษะ ซึ่งบุคคลสามารถสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ด้วยวิธีการใหม่ที่ตนคิดขึ้นมา โดยใช้สติปัญญาร่วมกับประสบการณ์ ด้านทักษะ	arrange, build, create, construct, compose, combine, design, initiate, make, originate	ปรับเปลี่ยนกระบวนการ หรือประยุกต์ใช้เครื่องมือมาสร้างเครื่องดื่มชนิดใหม่ที่เป็นเอกลักษณ์ของตน

ทักษะ (Skills)

ทักษะ (Skills) หมายถึง ความสามารถที่เกิดจากการเรียนรู้ ฝึกฝนปฏิบัติให้เกิดความแคล่วคล่อง ว่องไว ชำนาญ เพื่อพัฒนางาน พัฒนาวิชาชีพหรือวิชาการ พัฒนาดน และพัฒนาสังคม สำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล

โครงสร้างของทักษะสำหรับแต่ละระดับคุณวุฒิ มีดังนี้

๑. ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ หรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

๒. ทักษะทั่วไป ประกอบด้วยทักษะการเรียนรู้ ทักษะส่วนบุคคล ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่นำไปสู่การพัฒนางาน วิชาชีพ การดำรงชีวิตและการทำงานเพื่อสร้างสรรค์องค์กร และสังคม ซึ่งเหมาะสมกับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล

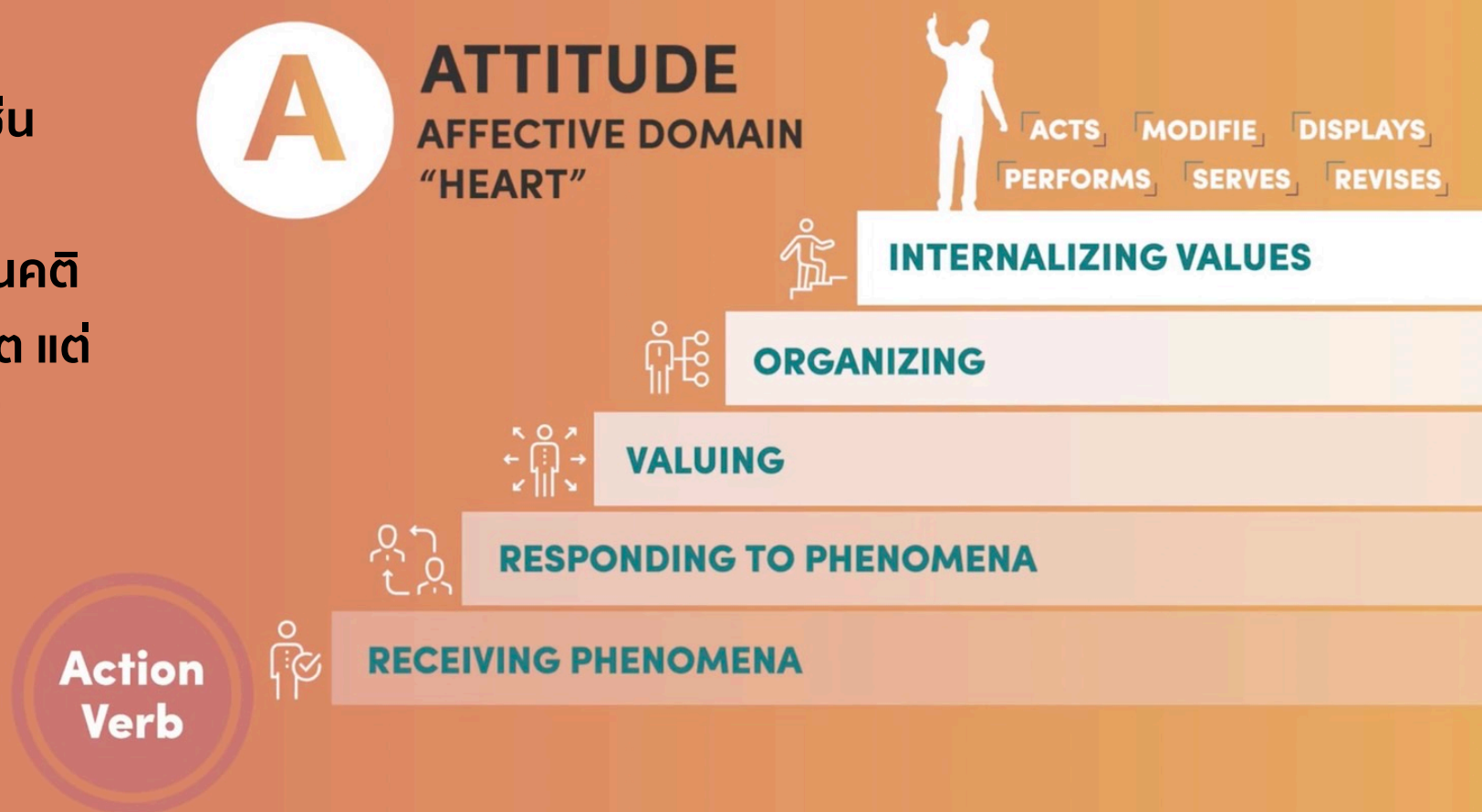
อนุปรัชญา	ปรัชญาตรี	ประกาศนียบัตรบัณฑิต	ปรัชญาโท	ประกาศนียบัตรบัณฑิต ชั้นสูง	ปรัชญาเอก
๑. ทักษะการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเอง ในการปฏิบัติงานได้ ตามแนวปฏิบัติที่กำหนด ๒. ทักษะด้านดิจิทัล	๑. ทักษะการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเอง ในการปฏิบัติ และ การปรับปรุงพัฒนางาน เพื่อการประกอบอาชีพ ๒. ทักษะด้านดิจิทัล	๑. ทักษะการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเอง ในการปฏิบัติ และ การปรับปรุงพัฒนางาน ให้มีความเป็นมืออาชีพ ๒. ทักษะด้านดิจิทัล	๑. ทักษะการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเอง และ ทักษะการสร้างความรู้ ในการปฏิบัติ การคิดริเริ่ม สร้างสิ่งใหม่ เพื่อสร้าง ความรู้ใหม่เชิงวิชาการ หรือวิชาชีพ ๒. ทักษะด้านดิจิทัล	๑. ทักษะการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเอง และ ทักษะการสร้างความรู้ ในการปฏิบัติ การคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ เพื่อสร้าง ความรู้ใหม่เชิงวิชาการ หรือวิชาชีพในระดับเป็น ที่ยอมรับ และเป็น แนวปฏิบัติได้ ๒. ทักษะด้านดิจิทัล	๑. ทักษะการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเอง และ ทักษะการสร้างความรู้ ในการปฏิบัติ การคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ เพื่อสร้าง องค์ความรู้ใหม่เชิงวิชาการ หรือวิชาชีพในระดับที่อ้างอิง หรือปรับใช้ในบริบทอื่นได้ ๒. ทักษะด้านดิจิทัล

หลักสูตรต้องอ้างอิงทักษะจากกรอบความคิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ และ Top ๑๐ Skills ของ World Economic Forum

ตัวอย่างทักษะ : ทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (inquiry skills) การคิดเชิงวิพากษ์และคิดอย่างมีวิจารณญาณ (critical thinking) การแสดงเหตุผล (reasoning) ความคิดสร้างสรรค์ (creativity) การเรียนรู้ (learning) การสื่อสาร (communication) ความร่วมมือร่วมพลัง (collaboration) การทำงานเป็นทีม (team working) ความเป็นผู้นำ (leadership) ความเป็นผู้ประกอบการ (entrepreneurship) การแก้ไขปัญหา (problem solving) การอยู่ร่วมกับผู้อื่น ทักษะการทำงานที่หลากหลาย (multitasking skills)

●●● *Bloom's Taxonomy of **Affective Domain***

พฤติกรรมที่แสดงออกต่อการปฏิบัติสิ่งต่างๆ ด้วยอารมณ์ เช่น ความรู้สึก การให้ความสำคัญ ความสนใจ การกระตุ้น และทัศนคติ สามารถวัดผลได้โดยการสังเกต แต่บางเรื่องก็ไม่สามารถสังเกตได้โดยตรง



ระดับของพฤติกรรมด้านจิตพิสัย	ตัวอย่างคำสำคัญ (Action Verbs)	ตัวอย่างพฤติกรรม
1. การรับรู้เหตุการณ์ (Receiving Phenomena) คือ การจดจำสิ่งที่ได้รับจากประสาทสัมผัส เช่น การได้ยิน การมองเห็น เป็นต้น	accept, acknowledge, accumulate, appreciate, ask, attend, choose, combine	หลังจากฟังการบรรยายระบุหลัก การกินอาหารเพื่อสุขภาพที่ดีได้
2. การตอบสนองต่อเหตุการณ์ (Responding to Phenomena) คือ การมีปฏิกิริยาตอบกลับ สิ่งที่ได้รับจากเหตุการณ์มาด้วยความกระตือรือร้น เช่น การมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เป็นต้น	acclaim, acquaint self, admit, agree, answer, approve, assist	ร่วมอภิปรายเกี่ยวกับหลักการกิน อาหารเพื่อสุขภาพที่ดีตามกรณี ศึกษาที่อาจารย์มอบหมาย
3. การเห็นคุณค่า (Valuing) คือ การแสดงความรู้สึกเห็นความสำคัญ และยอมรับสิ่งของ บุคคล ปรัชญาการณ์ หรือพฤติกรรม ที่ได้รับและซึมซับมาตั้งแต่ต้น เช่น รู้สึกซาบซึ้งยินดี เป็นต้น	accept, adopt, answer, argue, assist, associate with, assume	แบ่งปันประสบการณ์ในการกิน อาหารประจำวันของตนเองแก่เพื่อน ร่วมกลุ่ม
4. จัดระบบลำดับความสำคัญ (Organizing) เป็นการแยกแยะความแตกต่าง การเปรียบเทียบ การหาความสัมพันธ์กัน เน้นการสร้างระบบ และแก้ไขข้อขัดแย้งของสิ่งที่อยู่ภายในตนเอง เช่น การสร้างปรัชญาหรือเป้าหมายให้กับตนเอง เป็นต้น	adhere to, adjust, alter, arrange, balance, choose, classify, codify	ยอมรับว่าตนเองกินอาหารประเภทที่ ไม่เป็นประโยชน์ และเริ่มวางแผนกิน อาหารตามหลักการกินอาหารเพื่อ สุขภาพ
5. คุณค่าภายใน/ลักษณะพิเศษ (Internalizing values) คือ การสั่งสมความรู้สึกเป็นรูปแบบ จนเป็นลักษณะนิสัย ความเชื่อศรัทธา มีลักษณะส่วนตัวที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เช่น การเป็นคุณลักษณะหนึ่งของชีวิต เป็นต้น	act, advocate, avoid, change, change behavior, defend	ดูแลสุขภาพร่างกายด้วยการทาน อาหารตามหลักการกินอาหารเพื่อ สุขภาพที่ดี

จริยธรรม (Ethics)

จริยธรรม (Ethics) หมายถึง พฤติกรรมหรือการกระทำระดับบุคคลที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม ศีลธรรม และจรรยาบรรณ เพื่อประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน ทั้งต่อหน้าและลับหลังผู้อื่น

โครงสร้างของจริยธรรมสำหรับแต่ละระดับคุณวุฒิ มีดังนี้

๑. การกระทำที่เป็นไปตามกฎกติกา และเกิดประโยชน์ต่อสังคม

๒. การหลีกเลี่ยงการกระทำสิ่งผิดกฎกติกาของสังคม และไม่ทำผิดกฎหมาย

ทั้งนี้ หลักสูตรต้องกำหนดจริยธรรมที่เหมาะสมกับสาขาวิชาในแต่ละระดับคุณวุฒิ และจริยธรรมเฉพาะวิชาชีพที่กำหนดโดยสภาวิชาชีพ หรือประชาคมวิชาชีพ หรือจรรยาบรรณในการประกอบอาชีพ

ตัวอย่างจริยธรรม : การกระทำที่มีจริยธรรม เช่น ความซื่อสัตย์สุจริต ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความมีจิตใจเมตตา ความโอบอ้อมอารี การมีจิตสาธารณะ การรักษาสีงแวดล้อม เป็นต้น

การกระทำที่ไม่ถูกจริยธรรม เช่น การคัดลอกผลงาน การทุจริตทางวิชาการ การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การละเมิดสิทธิเสรีภาพ การลักขโมย การทุจริตการสอบ การฉ้อโกง การไม่กระทำตามสัญญา การโฆษณาสรรพคุณของสินค้าเกินจริง การกระทำที่เอื้อประโยชน์ต่อพวกพ้องที่ไม่ถูกต้อง เป็นต้น

ลักษณะบุคคล (Character)

ลักษณะบุคคล (Character) หมายถึง บุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย ค่านิยม ที่สะท้อนคุณลักษณะเฉพาะศาสตร์ วิชาชีพ และสถาบัน โดยพัฒนาผ่านการเรียนรู้ และการฝึกประสบการณ์จากหลักสูตร ให้มีความเหมาะสมกับแต่ละระดับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

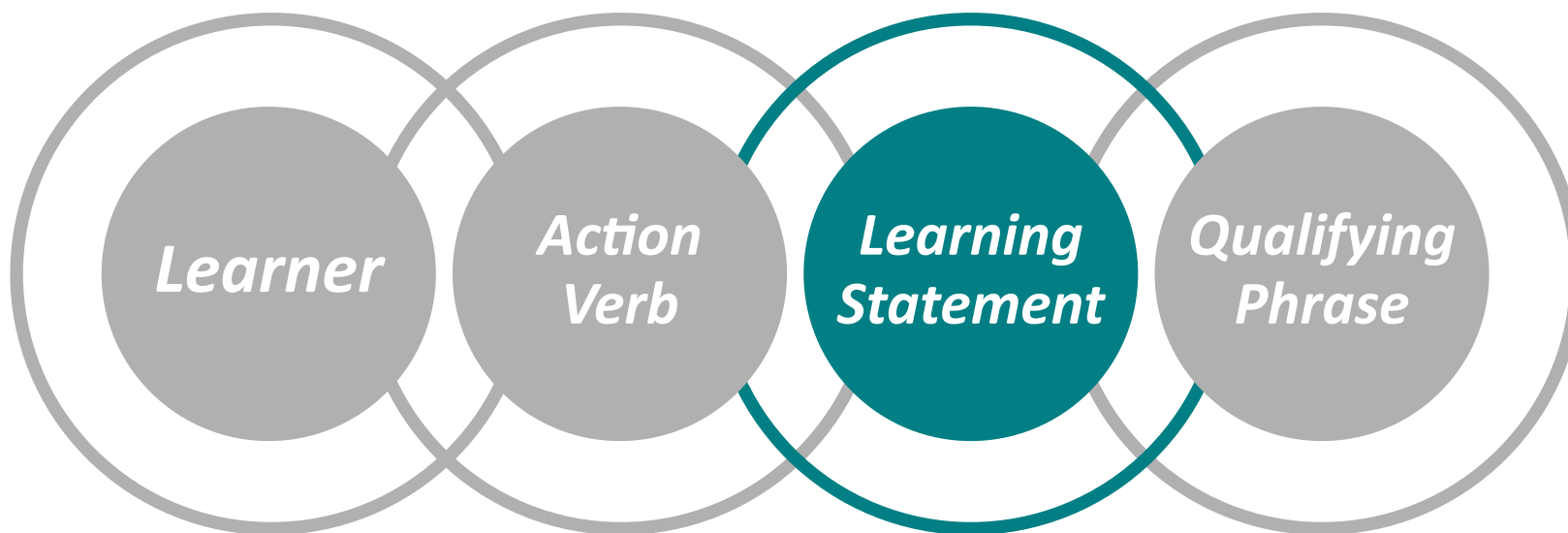
โครงสร้างของลักษณะบุคคลสำหรับแต่ละระดับคุณวุฒิ มีดังนี้

๑. ลักษณะบุคคลทั่วไป

๒. ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ หรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

ตัวอย่างลักษณะบุคคล : บุคลิกที่น่าเชื่อถือ เป็นมิตร มีเสน่ห์ เป็นผู้นำ นิสัยใฝ่รู้ใฝ่เรียน กล้าแสดงออก กล้าตัดสินใจ มีเมตตา กรุณา รักการทำงานเป็นทีม ช่างสังเกต คิดอย่างมีวิจารณญาณ มีเหตุผล ค่านิยมยึดมั่นในอุดมการณ์ที่ถูกต้อง การรักษาสิ่งแวดล้อม ความพอเพียง ความเท่าเทียมกันในสังคม ความรับผิดชอบต่อสังคม ยอมรับความแตกต่างในสังคม ใช้จ่ายอย่างมีเหตุผล ความรับผิดชอบ อดทนในการทำงานตามวิชาชีพ ความรอบคอบ ความละเอียดถี่ถ้วน เป็นแบบอย่างได้ บุคลิกภาพดี มีการสื่อสารที่ดี คิดเป็นระบบ เชื่อมมั่นในตนเอง มีสุนทรียนิยม มีศิลปนิสัย มีจินตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ รักการเล่น รักการแสดง เป็นนักบริหารจัดการ มีความคิดเชิงตรรกะ เป็นผู้ประกอบการ การรู้ดิจิทัล (digital literacy) และการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) เช่น การรู้เทคโนโลยี (technology literacy) การรู้สารสนเทศ (information literacy) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (visual literacy) การรู้การสื่อสาร (communication literacy) การรู้สังคม (social literacy) เป็นต้น

ทั้งนี้ ทุกหลักสูตรต้องกำหนดลักษณะบุคคลที่เป็นลักษณะบุคคลทั่วไปที่เหมาะสมสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของหลักสูตรและสถาบัน ส่วนหลักสูตรวิชาชีพ ควรกำหนดลักษณะบุคคลเฉพาะวิชาชีพตามมาตรฐานวิชาชีพด้วย โดยอาจเลือกลักษณะบุคคลทั่วไปมากำหนดเป็นคุณสมบัติที่เป็นจุดเน้นให้สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตร



ลำดับ 3 *Learning Statement*

ส่วนที่สะท้อนให้เห็นถึง K A S คือ ความรู้ คุณลักษณะ และทักษะ ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ตัวอย่าง เช่น สิ่ง que ผู้เรียนได้รับจากหน่วยการเรียนรู้นี้จะเป็ความรุเรื่องอะไร หรือทักษะอะไร เป็นต้น

●●● LEVEL : APPLY

PLO : ผู้เรียน สามารถวางแผน การสื่อสารการตลาดผ่านช่องทางดิจิทัล ตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายขององค์กรและกลุ่มเป้าหมาย

- ความรู้ในทฤษฎีด้านพฤติกรรม การตัดสินใจของผู้บริโภคในช่องทางดิจิทัล
- ความรู้ในด้านเทคนิคในการสื่อสารการตลาด โดยใช้เครื่องมือดิจิทัล
- ความรู้ด้านเครื่องมือ Shanon-Weaver's Model of Communication ในการวางแผน การสื่อสารการตลาดผ่านช่องทางดิจิทัล
- ความรู้เกี่ยวกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายขององค์กร

K (Knowledges)

- การสืบหาข้อมูลและคุณภาพของข้อมูลในการ วิเคราะห์ในแต่ละขั้นตอน

S (GS)

- วิเคราะห์ช่องทางของสื่อดิจิทัลที่กลุ่ม เป้าหมายเลือกใช้ได้

- วิเคราะห์เนื้อหาและประเภทสื่อของ ข่าวสารสำหรับช่องทางของสื่อ ดิจิทัลที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

- สร้างแผนการสื่อสารการตลาดผ่าน ช่องทางดิจิทัลโดยใช้ Shanon- Weaver's Model of Communication

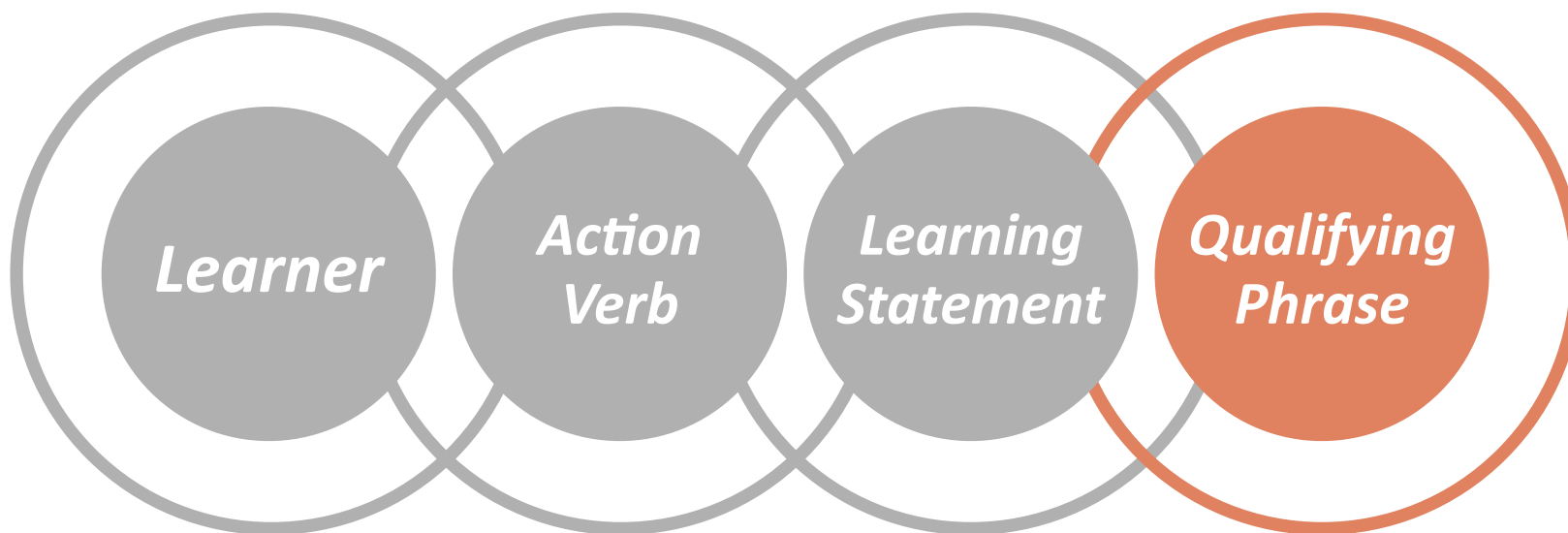
S (SS)

- การประเมินคุณภาพของ ข้อมูลที่น่าเชื่อถือจะนำไปสู่ความ สำเร็จในการสื่อสาร (Digital Tools)

E (Ethics)

- การแสดงให้เห็นถึงและให้ความ สำคัญกับวัตถุประสงค์และเป้า

C (Character)



ลำดับ 4 *Qualifying Phrase*

ส่วนขยายเป็นการสร้างเพื่อทำให้การสื่อสารผลลัพธ์การเรียนรู้ชัดเจนขึ้น ซึ่งจะเป็นคำหรือวลีที่อธิบายเพิ่มเติมว่า ผลลัพธ์การเรียนรู้มีส่วนสำคัญที่จะบ่งบอกถึงคุณภาพของสิ่งที่จะปรากฏกับตัวผู้เรียนอย่างไร

ตัวอย่างการเขียนผลลัพธ์การเรียนรู้

LO :

Learner

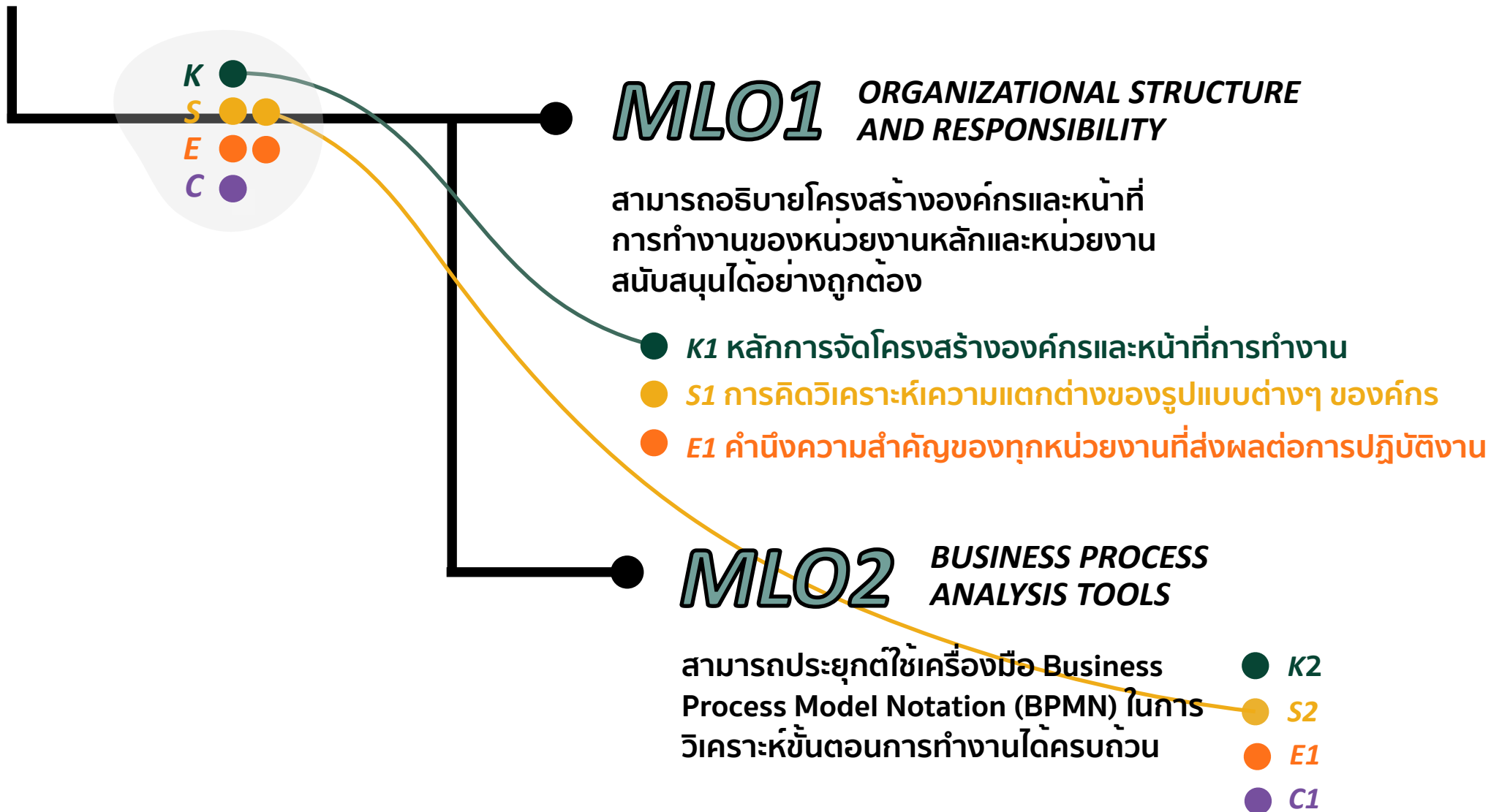
Action Verb

Learning Statement

ผู้เรียน ออกแบบ แผนการจัดการเครื่องมือบริการทางด้านดิจิทัล
ที่สอดคล้องกับกระบวนการทำงานขององค์กรได้

Qualifying Phrase

PLO 1 แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการทำงานขององค์กรด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้โดยสมบูรณ์ตามความคาดหวังขององค์กรและกลุ่มเป้าหมาย



Activity 3

WORKSHEET #3 Program Alignment



PLO

Sub-PLO

MLO

1

2

3

LEARNING OUTCOMES SHOULD BE ..

รายวิชา :
(Course)



SPECIFIC : SPEAK TO THE LEARNER

ผลลัพธ์การเรียนรู้สามารถระบุได้ว่านักศึกษาจะเกิดการเปลี่ยนแปลงความรู้ ผลผลิต (Learning Statement) อย่างเป็นรูปธรรม

Pass

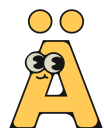
☐

Not Pass

☐

MEASURABLE

ผลลัพธ์การเรียนรู้สามารถแสดงให้เห็นหลักฐานการเรียนรู้ (Evidence of Learning) หรือตัวชี้วัดที่สามารถประเมินได้ และมี VERB (Level) ที่เหมาะสม

☐☐

ATTAINABLE / ACHIEVABLE

ผลลัพธ์การเรียนรู้อยู่ในขอบเขตของทรัพยากร และตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน

☐☐

RELEVANT

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLO) สอดคล้องกับอาชีพและความเห็นสำคัญของ Stakeholders

☐☐

TIMEBOUND

การกำหนดกรอบระยะเวลามีความเหมาะสมกับความรู้หรือทักษะที่ผู้เรียนควรได้รับ

☐☐

Activity 4

WORKSHEET #4 MLO Analysis

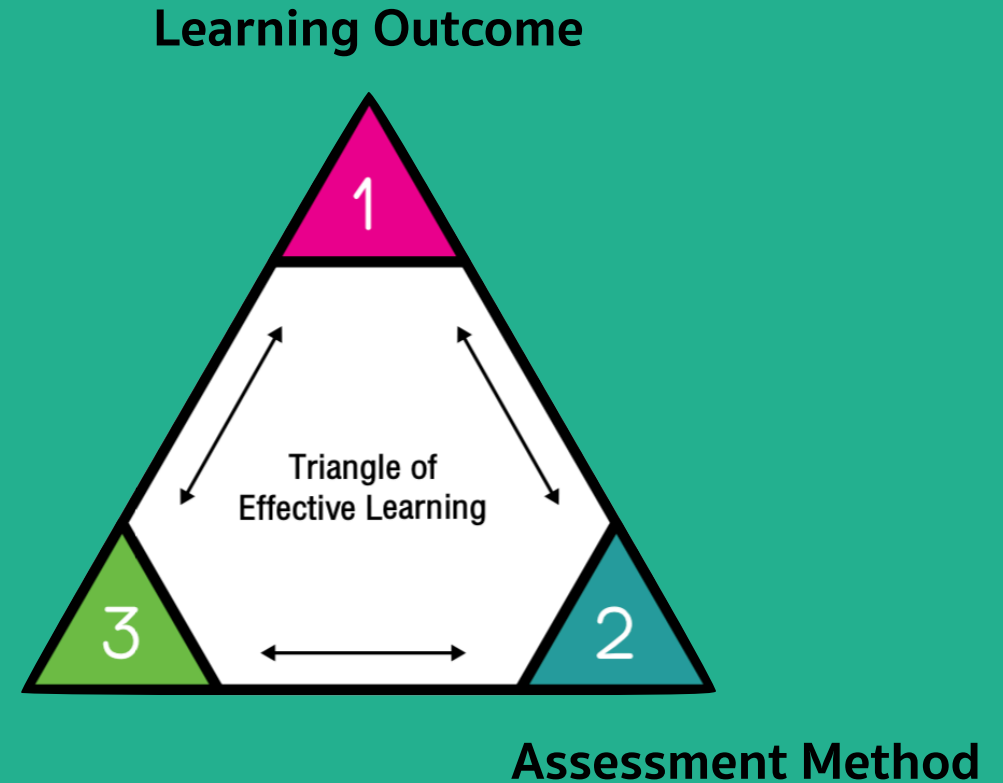


Module Name

Students Year	Credit	Learning Hours/week

MLO			
Knowledge (K) ระบุแนวคิด หลักการ สารสำคัญขององค์ความรู้ ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้	Skills (S) ระบุทักษะที่เกี่ยวข้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้	Ethics (E) ระบุพฤติกรรมหรือการกระทำระดับบุคคลที่สะท้อนถึง ความเป็นผู้มีคุณธรรม ศีลธรรม และจรรยาบรรณ	Character (C) ระบุบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย และค่านิยม ที่สะท้อน คุณลักษณะเฉพาะศาสตร์ วิชาชีพ และสถาบัน

Teaching/ Learning Approach



Teaching learning approaches

Lecture (การบรรยาย)

Giving Lecture by the instructor or guest speaker, usually to a large number of students. Opportunities for discussion are generally limited.

ผู้สอนอธิบายเนื้อหา โดยทั่วไปมักเป็นการสื่อสารทางเดียวคือจากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้การสนทนา

Large Group Discussion (การอภิปรายกลุ่มใหญ่)

Engage students in large group / whole class discussions. Require students to reflect on information presented or examine their personal beliefs or conclusions about a specific topic or issue.

แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มใหญ่หรือจัดให้มีการอภิปรายทั้งชั้นเรียนให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้ และมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การวิจารณ์ การวิเคราะห์ และการทำงานกลุ่ม

Small Group Discussion (การอภิปรายกลุ่มย่อย)

Foster active participation and steer participants in small group toward constructive activities and dialogue.

Students debates their various points of views regarding the issues covered in the course. Specific small group techniques such as seminar, round tables, and dialogue facilitation, etc)

แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ให้ผู้เรียนได้รับผิดชอบตอบทบทวนหน้าที่ของตนเองในฐานะผู้นำกลุ่มหรือสมาชิกกลุ่มกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การวิจารณ์ การวิเคราะห์ ประยุกต์ใช้ความรู้และการทำงานกลุ่ม

Tutorial group (การอภิปรายทบทวน)

Offer a small number of students the materials presented during lectures in more depth: including space for discussion and queries.

Seminar

มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวน อภิปรายความคิดเห็น ประเมินสิ่งที่ได้เรียนรู้ เช่น ทบทวนสิ่งที่ได้ค้นคว้า รายงานบทความที่ได้อ่าน หรือประชุมกลุ่มย่อยเพื่อทบทวนสิ่งที่ได้ฟังบรรยาย เป็นต้น โดยผู้สอนและ/หรือผู้เรียนได้กำหนดหัวข้อที่จะซักถามและอภิปรายไว้ล่วงหน้า

Bringing together small groups for recurring meetings, focusing each time on some particular subject, in which everyone present is requested to actively participate. Assigned readings are discussed, questions can be raised and debated. Students are more extensively with the methodology of their chosen subject or allowed to interact with examples of the practical problems that always occur during research work.

Deductive /direct instruction (การสอนโดยใช้การนิรนัย)

Present a general concept by first defining it and then providing examples or illustrations. Students practice with instructor guidance and feedback, applying and finding examples of the concept at hands.

การสอนที่เริ่มจากกฎ หรือหลักการต่างๆ แล้วให้ผู้เรียนหาหลักฐานเหตุผลมาพิสูจน์ยืนยันหรือแก้ไขปัญหา โดยผู้สอนกำหนดความคิดรวบยอดให้เป็นวิธีสอนที่เริ่มจากกฎเกณฑ์หรือหลักการต่างๆ แล้วให้ผู้เรียนหาหลักฐานเหตุผลมาพิสูจน์ยืนยัน นั่นคือการฝึกทักษะในการคิดอย่างมีเหตุผล มีการพิสูจน์ตรวจสอบข้อเท็จจริง อันมีที่มาจากหลักการหรือเป็นการอธิบายจากส่วนใหญ่ไปหาส่วนย่อย และเนื่องจากการสอนวิธีนี้ผู้สอนเป็นผู้กำหนดความคิดรวบยอดให้ จึงไม่ช่วยฝึกทักษะในการคิดหาเหตุผลและแก้ปัญหาด้วยตัวผู้เรียนเองได้มากเท่าที่ควร

Teaching learning approaches

Inductive / discovery teaching or inquiry teaching (การสอนโดยใช้การอุปนัย)

To expose students to a concrete instance of a concept. Students are asked to continually develop and test hypotheses in order to generalize a principle. การสอนจากตัวอย่างไปหากฎเกณฑ์ หลักการ ข้อเท็จจริง หรือข้อสรุป กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักการทำการสอบ สวนค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนทำการศึกษา สังเกต ทดลอง เปรียบเทียบ แล้วพิจารณา ค้นหาคำประกอบที่เหมือนกันหรือคล้ายคลึงกันจากตัวอย่างต่างๆ เพื่อนำมาเป็นข้อสรุป เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นพบกฎเกณฑ์หรือความจริงที่สำคัญๆ ด้วยตนเองครูผู้สอนมีหน้าที่ในการกระตุ้นและให้แนวทางการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง

Case study (การใช้กรณีศึกษา)

Learning about a complex instance, emphasize cases that incorporate real-world experiences contributing to the solution of problems. ใช้กรณีตัวอย่าง ให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์หาคำอธิบายเพื่อสร้างความเข้าใจแล้วตัดสินใจเลือกแนวทางแก้ปัญหา

Fieldwork (ภาคสนาม)

Provide the students with the opportunity to develop a deeper or different set of skills and competencies by doing in an environment outside the class. The focus is on applying acquired knowledge in real life situations - linking what is learnt in class with what is seen, collected, and tested in the field. ให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรงจากการปฏิบัติมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้ในห้องเรียนจากการปฏิบัติ ทั้งนี้ไม่จำเป็นต้องออกนอกสถานที่หรือนอกห้องเรียนก็ได้

Field trip / excursion (การไปทัศนศึกษา)

Taking students outside the classroom setting to have first hand- experience or real life situation. จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากแหล่งความรู้ที่มีอยู่จริงตามสถานที่ต่างๆ นอกห้องเรียน การจัดทัศนศึกษาเป็นลักษณะของการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรงและเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นจริง

Dramatization (การแสดงละคร)

To adopt the dramatic form in according to the given situation or issue. Define roles and set the scenario, students 's knowledge and understanding is reflected through the adopted character. ให้ผู้เรียนได้ทดลองแสดงบทบาทตามที่กำหนดให้เกิดประสบการณ์เข้าใจความรู้สึก เหตุผล และพฤติกรรมผู้อื่น

Game (การใช้เกม)

Use game as a means for learning. By setting a set of clear rules, students are subjected to encompass an element of competition. Normally, the game tends to have winners and losers. prescriptive. Also, actions are programmed and structured. สอนโดยใช้เกมช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนต้องเคารพกฎกติกาที่กำหนดขึ้น

Simulation (การใช้สถานการณ์จำลอง)

Involves students in application and integration of knowledge and skill. By representing real environments which change over time, students are to react and adapt to real world situation. Free from the competitive element but need to proceed in a particular order. จำลองสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ให้ผู้เรียนได้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับสถานการณ์ ทำการตัดสินใจ แก้ปัญหาต่างๆ ซึ่งการตัดสินใจจะส่งผลถึงผู้เรียนในลักษณะเดียวกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง

Role Playing (การแสดงบทบาทสมมติ)

Individual students are to place themselves in the position of another or as themselves and deal with unfamiliar circumstances going on around them. A given situation clearly defined to simulate real world environment. Note that role playing has an element of game and simulation and could have winners and losers. เป็นวิธีสอนที่ใช้การแสดงบทบาทสมมติ หรือการเทียบเคียงสถานการณ์จริงมาเป็นเครื่องมือในการสอน โดยให้ผู้เรียนกำหนดตัวบุคคลให้

Teaching learning approaches

	เหมาะสมกับบทบทนั้นๆ และสมมติตัวเองว่าถ้าอยู่ในสถานการณ์นั้นจะทำอะไร เป็นวิธีสอนที่ใช้การแสดงบทบาทสมมุติ หรือการเทียบเคียงสถานการณ์ที่เป็นจริงมาเป็นเครื่องมือในการสอน โดยที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติและบทบาทขึ้นมาให้ผู้เรียนได้แสดงออก อาจจะทำได้ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดง วิธีการนี้จะสร้างความเข้าใจและความรู้สึกให้เกิดกับผู้เรียนได้ดี เป็นการฝึกให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นทีม ฝึกทักษะการแก้ปัญหา และให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกซึ่งความรู้ ความคิดและพฤติกรรมด้วย	
Learning Center (การสอนแบบศูนย์การเรียน)	To provide a broad array of enrichment activities that can complement their regular academic programs during non-school hours. จัดกลุ่มกิจกรรมในห้องตามปกติ แบ่งให้ผู้เรียนเวียนเข้าเรียนในศูนย์กิจกรรมการเรียนต่างๆ ซึ่งมีเนื้อหาต่างกันไป และมีสรุปบทเรียนในตอนท้ายเป็นระบบการสอนแบบกลุ่มกิจกรรมที่จัดขึ้นในห้องตามปกติ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 4-6 กลุ่ม กลุ่มประมาณ 5-12 คน (จำนวนที่เหมาะสมที่สุด คือ 5-8 คน) ให้เข้าเรียนในศูนย์กิจกรรมการเรียนต่างๆ ซึ่งมีเนื้อหาต่างกันไป การเรียนในศูนย์ต่างๆ ใช้เวลาประมาณ ศูนย์การเรียนละ 15-20 นาที เมื่อเสร็จจากศูนย์การเรียนที่หนึ่งก็เลื่อนไปเรียนศูนย์การเรียนถัดไป หมุนจนครบทุกศูนย์	Programmed Instruction/ Computer Assisted Instruction: CAI /Online Instruction (การสอนแบบโปรแกรม การเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน การเรียนแบบออนไลน์)
		Practice (การฝึกปฏิบัติ)
Structured/Traditional/ Cookbook Laboratory (การทดลองที่มีแบบแผนชัดเจน)	The laboratory is set of clearly defined steps that closely guide the students through an experimental procedure. ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติทดลอง โดยที่ผู้สอนกำหนดจุดมุ่งหมาย กำหนดตัวปัญหาที่จะใช้ในการทดลองและกระบวนการหรือขั้นตอนในการดำเนินการทดลองให้ชัดเจน รวมทั้งจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในการทดลองหรือมีคู่มือการฝึกทดลองให้	Research-based instruction
Unstructured Laboratory (การทดลองที่ไม่มีแบบแผน)	Students are expected to develop inquiry skill, apply concepts learned in class to new situations rather than following lab direction. Instructors and students might work together as a research team to proceed the experiment.	Problem-based instruction (การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน)
		เป็นการทดลอง ค้นคว้าร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ไม่มีการกำหนดขั้นตอนไว้ชัดเจนหรืออาจให้ผู้เรียน ร่วมกันวางแผนและกำหนดขั้นตอนในการดำเนินการทดลอง เป็นลักษณะของการเป็นผู้ร่วมทีม (Research Team) To computerize the teaching approach - students conduct self-administered and self-paced learning through a program of instructional material presented by means of a computer or computer systems including e-learning. จัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยี เช่น คอมพิวเตอร์ e-learning ศูนย์การเรียน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นอิสระด้วยตนเอง เรียนรู้ด้วยตนเองตามระดับความรู้ความสามารถของตน วิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง เป็นวิธีสอนที่ให้ประสบการณ์ตรงกับผู้เรียน โดยการให้ลงมือปฏิบัติจริง เป็นการสอนที่มุ่งให้เกิดการผสมผสานระหว่างทฤษฎีและภาคปฏิบัติ To supervise the students in practical application of a previously studied theory. ให้ผู้เรียนฝึกภาคปฏิบัติให้ได้เรียนรู้จากการลงมือทำจริงด้วยตนเอง To incorporate the research results to individual or group research projects or classroom assignments. Engage students through the process of solving a problem - design task to engage students in solving authentic, ill-structured, open ended and cross-disciplinary problems. Engage students in the exploration of multiple solution paths, key decision points and trade-offs. ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ แสวงหา และบูรณาการความรู้ที่เหมาะสมกับการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง ให้ปัญหาที่เป็นสถานการณ์จริงแก่ผู้เรียน (ill-structured problems)

Teaching learning approaches

	ให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้และทักษะด้วยตนเอง ผู้สอนเป็นผู้เตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ต่างๆ และทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (facilitator)		
Project-based instruction (การสอนโดยใช้โครงงาน)	Give projects and activities that require students to work in small collaborative groups to complete complex tasks that typically result in a realistic product based on their understanding and application of knowledge. Aso, focus on a constructive investigation that involves inquiry and knowledge building. ให้แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งตามความสนใจของผู้เรียนโดยผ่านกระบวนการหลักคือ กระบวนการแก้ปัญหา โดยให้ผู้เรียนทำเป็นลักษณะของโครงการ/มีผลงานหรือชิ้นงานออกมาด้วย ผู้เรียนจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติเพื่อค้นหาคำตอบด้วยตนเอง จึงเป็นการเรียนรู้จากการได้มีประสบการณ์ตรงจากแหล่งเรียนรู้		4. นำความรู้ที่สร้างขึ้นไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติมหรือนำแบบจำลองหรือข้อสรุปที่ได้ไปใช้อธิบายสถานการณ์หรือเหตุการณ์อื่น (ขยายความรู้ (elaboration) และ 5. ประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่างๆ
		Reflective thinking (การสะท้อนความคิด)	Motivate students to share the interest of the subject or reflect on their experience, value questioning, hypothesizing, and openness to new ideas and perspectives. To coach student teams critique one another's work.
		Independent study (การศึกษาค้นคว้าโดยอิสระ)	Enable students to meet personal learning objectives students through a self study align with their theme of interest. ให้ผู้เรียนกำหนดแผนการศึกษา (วัตถุประสงค์การเรียนรู้ และวิธีการเรียน) ด้วยตนเองตามความสามารถและความสนใจ โดยผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ อาจอยู่ในรูปของการจัดการศึกษาเป็นรายบุคคล
Inquiry-based instruction (การสอนแบบสืบสอบ)	Give key subject matter concepts-balancing direct instruction with inquiry opportunities, require students to investigate multiple subjects in order to generate a workable solution focusing on questioning, critical thinking, and problem solving. ให้ผู้เรียนค้นหาความรู้ด้วยตนเองด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ และผู้สอนเป็นเพียงผู้สนับสนุนและให้คำแนะนำกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (inquiry cycle) โดย 1. นำเข้าสู่บทเรียนหรือเรื่องที่สนใจ ซึ่งอาจเกิดขึ้นเองจากความสงสัยหรืออาจเริ่มจากความสนใจของตัวผู้เรียนเอง หรือเกิดจากการอภิปรายในกลุ่ม (ขึ้นสร้างความสนใจ (engagement) จากนั้น 2. วางแผนกำหนดแนวทางการสำรวจตรวจสอบ ตั้งสมมติฐาน กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ ลงมือปฏิบัติเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล (ขั้นสำรวจและค้นหา (exploration) 3. วิเคราะห์ แปลผล สรุปผล และนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ อธิบายและลงข้อสรุป (explanation)	Resource person (การเรียนรู้จากบุคคลต้นแบบ/ปราชญ์)	Having the resource person - an expert with specialized knowledge - to explain certain topics to the students. The resource person could be individuals within the community who have good knowledge or adequate information on particular topics either as professional or through practical experience.
		Micro teaching (in teacher education) (การเรียนการสอนแบบจุลภาค)	Provide students an opportunity to develop instructional skills - small groups of peers (videotape) observe each other teaching, provide feedback, and engage in discussion. การฝึกทักษะการสอนในสถานการณ์จำลอง เป็นการลดความซับซ้อนของการสอนตามชั้นเรียนปกติ ได้แก่ ลดขนาดของห้องเรียน ลดขอบเขตของเนื้อหาวิชา และลดเวลา

Teaching learning approaches

Supervision
(การนิเทศการปฏิบัติการวิชาชีพ)

To monitor and evaluation of a student performance by a supervisor.
การให้คำแนะนำและคำปรึกษาแก่ผู้เรียน เน้นทางด้านทักษะเฉพาะทางวิชาชีพ

Consult
(การให้คำปรึกษารายบุคคล)

Give an advise to individual students in both the particular area of expertise or general subjects.
ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และรับคำปรึกษาจากผู้สอนหรือคณาจารย์ในสาขาที่เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิด

Work-Integrated Learning
(การบูรณาการร่วมกับการทำงาน)

Integrate learning with industry, bridge between the University and the external community and professional practice at workplace, giving students more projects that mirror professional practice.
บูรณาการการเรียนรู้เข้าไปในการทำงานจริง จัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะการทำงาน และทักษะเฉพาะที่สัมพันธ์กับวิชาชีพเพื่อใช้ในการทำงานจริงระหว่างการศึกษา

Self-directed learning
(การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง)

Students are responsible and determine what they need to learn. Instructors act as facilitators or tutors who prompt students to learn.

Brainstorming
(การระดมสมอง)

With a variety of small group members, students openly collaborate to generate ideas on a specific issue in a given time limit. Normally, the key of brainstorming is to build on each others ideas creatively and avoid criticizing rather than determining which idea or ideas is the best solution.
ตั้งประเด็นให้อภิปรายหรือตั้งปัญหาให้แก้ แล้วแบ่งเป็นกลุ่มเล็กๆ ให้ช่วยกันเสนอความคิดเห็นหรือทางเลือก สำหรับปัญหาที่กำหนดให้มากที่สุด ในระยะเวลาที่จำกัด อาจให้เสนอความเห็นแบบปากเปล่าหรือเขียนใส่กระดาษ

Apprenticeship
(การฝึกงาน)

Occupational training in a professional field that combines on-the-job experience with classroom instruction. Extend students' experience to real industry or business workplace.

ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติในสภาพจริงช่วงระยะเวลาหนึ่ง มุ่งเน้นที่การเรียนรู้เข้าใจและฝึกฝนงานตามสภาพจริง

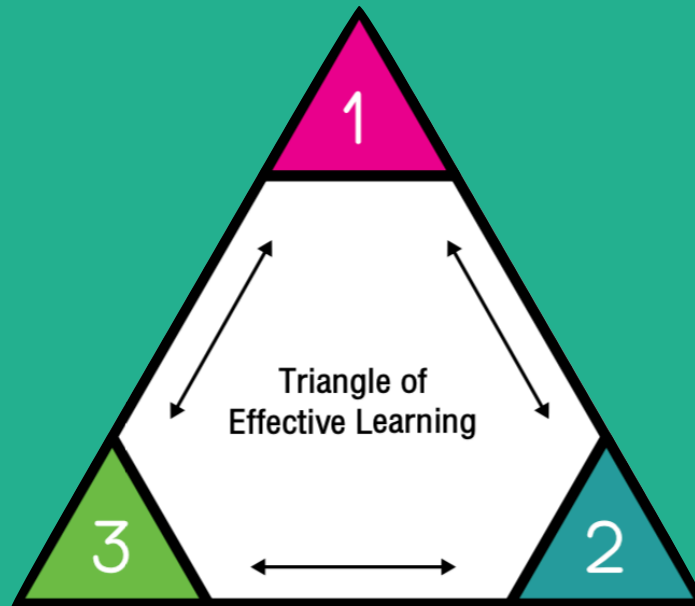
Activity 5

WORKSHEET #5 Learning Strategy



MLOs	Learning Strategies (กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้)	Extra curricular (กิจกรรมเสริมหลักสูตร)	Learning Resources (สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่จำเป็น)

Learning Outcome



Teaching Approach

*Evidence of Learning
Assessment Method*

Assessment method

Projects

(โครงการ)

Individual or small-group projects that enable teachers to assess students' ability to apply acquired knowledge and skills. Students demonstrate skill level such as problem solving ability in solving authentic, real world tasks or challenge based task without a predetermined solution. โครงการรายบุคคลหรือกลุ่มย่อยที่ผู้สอนสามารถประเมินความสามารถด้านความรู้และทักษะได้ โดยทักษะที่มีการแบ่งเป็นระดับ เช่น ทักษะการแก้ปัญหา ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงโดยที่ไม่มีวิธีแก้ปัญหาล่วงหน้า

Skills demonstration

(ทักษะการสาธิต)

Students physically presents learning; demonstrate skill level and problem solving ability in relevant contexts. ผู้เรียนสาธิตการเรียนรู้เพื่อแสดงออกถึงระดับความสามารถและความเข้าใจในเนื้อหาชิ้นๆ

Role play

(การสวมบทบาท)

Students take on roles to simulate a problem solving. Practical – replicating “real world” skills as much as possible. ให้ผู้เรียนเล่นละครในเรื่องที่มีความขัดแย้งในท้องเรื่องมีตัวละครราวๆ ให้ตัวแสดงแต่ละคน หลังการแสดงให้มีการ Debriefing/ Reflection/AAR เพื่อหาประเด็นเรียนรู้จากการแสดงนั้น

Observation

(การสังเกต)

Observer assesses behavior in a natural setting or simulated professional practice. Assessment criteria are set in advance. สังเกตการณ์ประเมินพฤติกรรมตามธรรมชาติ หรือแบบจำลอง การฝึกเกณฑ์การประเมินได้ถูกตั้งเอาไว้

Reflective journal

(การเขียนสะท้อนบันทึกสะท้อนความคิด)

Reflective journals encourage students to reflect critically on the process of learning and their development over time. It may describe events, experiences or issues associated with learning, professional placement, fieldwork, or the like; may be included in a portfolio as a record of student learning.

การเขียนบันทึกจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสะท้อนการวิพากษ์ในการดำเนินการเรียนรู้และการพัฒนาของตนเอง ซึ่งสามารถอธิบายเหตุการณ์ ประสบการณ์หรือปัญหาที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ ความเป็นมืออาชีพ งานภาคสนาม ที่สำรวจหรือการศึกษาในสถานที่จริง ซึ่งอาจจะรวมแฟ้มผลงานที่บันทึกการเรียนรู้ของผู้เรียน

Oral presentation

(การนำเสนอแบบปากเปล่า)

Students (individual or group) verbally present their learning; dealing with preparation and planning to communicate through effective speaking. Oral presentation could be used with recorded elements of audio and video tapes made by students. Also, encourage students to develop oral skills by assessing through discussions or seminars. ผู้เรียน (ทั้งรายบุคคล หรือกลุ่ม) ได้นำเสนอสิ่งที่พวกเขาได้เรียนรู้ พร้อมรับมือกับการเตรียมตัวและการวางแผนที่จะสื่อสารผ่านทาง การพูดที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนควรมีการบันทึกเสียง หรือวิดีโอ การนำเสนอปากเปล่า นอกจากนี้ยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการนำเสนอโดยการประเมินผ่านทางการวิพากษ์หรือสัมมนา

Self assessment

(การประเมินตนเอง)

Students respond in writing to criteria set for evaluating their learning using critical reflection; can be used in conjunction with other methods such as a rubric or focus questions. การประเมินโดยใช้กระบวนการคิดไตร่ตรองผ่านการเขียนของผู้เรียนสามารถใช้วิธีนี้ร่วมกับวิธีการประเมินแบบอื่นแบบรูปิกหรือคำถามเฉพาะ

Peer assessment
(การประเมินโดยเพื่อน)

Peer assessment allows team members to assess other members of the team as well as themselves; allow the students to gain experience with giving and receiving feedback and give them an opportunity to improve performance before it counts against their grades. Peer assessment provides data that might be used in assigning individual grades for team assignments.

อนุญาตให้สมาชิกในทีมประเมินสมาชิกแต่ละคน เป็นการเพิ่มประสบการณ์ในเรื่องของการให้และรับความเห็นจากสมาชิกในทีม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพก่อนที่จะมีการวัดเกรด วิธีนี้ต้องการข้อมูลที่สามารถให้คะแนนกับชิ้นงานของทีม

Work product (from employment, internship, service learning)
(ผลงานต่างๆ)

Work sample is provided by the students.
ตัวอย่างงานจะถูกเตรียม/วางแผน จากผู้เรียน

Exhibition
(การจัดนิทรรศการ)

Visible, public demonstrations of mastery; a showcase of students' work products and learning. A well-structured exhibition often depends on a student-directed classroom.

มีการสาธิตให้ผู้อื่นได้เห็น เป็นงานจัดแสดงผลงานการเรียนรู้ของผู้เรียน นิทรรศการที่ดีจะขึ้นอยู่กับความตั้งใจเรียนของผู้เรียน

Field report
(รายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม)

Form of assessment that requires observation, recording, and organization skill when take a field study or participate in a special seminar, etc.

การประเมินแบบนี้จะต้องอาศัยทักษะทางด้าน การสังเกต การบันทึก และการจัดการ เมื่อออกสำรวจภาคสนาม การศึกษาในสถานที่จริง หรือ มีส่วนร่วมในการเข้าสัมมนา เป็นต้น

Written exam
– **Short answer**
(การเขียนตอบแบบสั้นๆ)

Provide short answers to questions or complete sentences.
Test student ability to organize, compose and write rather than merely recognize or recall.

เป็นข้อสอบความจำ ความเข้าใจ และการประยุกต์ มีข้อดีคือใช้สำรวจความรู้ผิดๆ ได้ แต่ผู้สอนต้องตรวจข้อสอบเอง ใช้คอมพิวเตอร์ตรวจไม่ได้ควรให้เวลาตอบ 2-5 นาทีต่อคำถาม 1 ข้อ

Written exam – Essay
(การเขียนตอบแบบเรียงความ)

The form of a piece of writing specially composed by the student to respond a question or topic set by the teacher or any topic which requires the ability to construct and sustain a written argument, usually within a set word-limit.
รูปแบบของการเขียนบทความ/เรียงความ โดยผู้เรียนจะต้องเขียนถึงหัวข้อหรือตอบคำถามเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยแสดงถึงความสามารถในการอภิปราย การแสดงความคิด การโน้มน้าว หรือส่งเสริมให้ผู้อ่านคล้อยตามได้ภายในข้อจำกัดของรูปแบบการเขียน

Written exam – Standardized exam
(การเขียนตอบแบบทดสอบมาตรฐาน)

Exam designed in a way that the questions, conditions for administering, scoring procedures, and interpretations are consistent and are administered and scored in a predetermined, standard manner; often designed by using multiple choices questions and true or false format.
ชุดของคำถาม ปัญหา สถานการณ์ หรือกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยมีมาตรฐานในการตรวจสอบและให้คะแนนชัดเจน ส่วนมากจะใช้คำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choices) หรือแบบถูก - ผิด (True - False)

Written exam – Matching
(ข้อสอบจับคู่)

Students select a second statement that best complements with each presented statement.
ข้อสอบจับคู่คือข้อสอบหลายตัวเลือก ที่รายการซ้ายเป็นรายการที่มีคำตอบ(คู่) ร่วมกันกับรายการด้าน ขวา ตัวอย่างเช่น เหตุและผล คำศัพท์และคำนิยาม เป็นต้น

Assessment method

**Written exam –
Fill-in-the-blank
(ข้อสอบเติมคำในช่องว่าง)**

Students complete phrases or sentences by filling in the blanks.
ผู้เรียนจะต้องเติมประโยคที่ขาดไปให้สมบูรณ์

**Oral exam – Structured/
structured, semi-structured,
open-ended oral examinations
(การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง)**

Students respond to preset questions (and answers).
ผู้เรียนตอบโต้คำถามที่ถูกตั้งขึ้นไว้

**Oral exam –
One to one interview
(การสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว)**

A face to face interview during which questions may flow from students' responses; allows for a more complete assessment than pre-set questions; is useful in combination with portfolio assessment.
การสัมภาษณ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนเพียง 2 คน โดยจะเน้นการพูดคุยมากกว่าการใช้คำถามที่ถูกตั้งขึ้นมา จะช่วยให้การตอบคำถามของผู้เรียนมีความสื่อนไหว ซึ่งการสัมภาษณ์แบบนี้จะมีประโยชน์ต่อการประเมินผลงานของผู้เรียน

**Oral exam – Panel interview
(การสัมภาษณ์แบบใช้
คณะผู้เชี่ยวชาญ)**

Students are interviewed by several examiners.
ผู้เรียนหนึ่งคน จะถูกสัมภาษณ์จากผู้สอบหลายคน

**Assignments/ Homework
(ชิ้นงาน/การบ้าน)**

A task assigned to students individually or in groups as part of the course.
ชิ้นงานของผู้เรียนรายบุคคลหรือรายกลุ่มซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา

**Dissertation/thesis
(วิทยานิพนธ์/วิทยานิพนธ์)**

A piece of writing on particular topic involving personal research, evidences and examples of the main points the author wants to prove.
งานเขียนบนหัวข้อการวิจัย หลักฐานและตัวอย่างของจุดประสงค์หลักที่ผู้เขียนต้องการพิสูจน์

**Focus group
(การสนทนากลุ่ม)**

An assessment method typically involves small number of people (between 4-15) brought together to focus their discussion on a particular topic. This method could provide some insight on student learning.
การประเมินแบบกลุ่ม (4-15 คน) โดยกลุ่มจะมีการพูดคุย และเปลี่ยนความคิดเห็น หรือถกเถียงกันในหัวเฉพาะเจาะจง การประเมินในรูปแบบนี้อาจจะช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในหัวข้อนั้นๆ

**Student surveys
(การสำรวจของนักศึกษา)**

An assessment based on surveys designed to provide statistical opinions on particular issue/topic. Student surveys can also be designed to provide team or peer evaluation results/feedback.
การประเมินโดยผ่านการสำรวจ จะช่วยให้เราสามารถมองเห็นความเห็นในรูปแบบสถิติของแต่ละหัวข้อนั้นๆ ผู้เรียนยังสามารถแบ่งออกได้ทั้งกลุ่มหรือเดี่ยวในการประเมิน/ให้ความเห็น

**360 Degree assessment
(การประเมินแบบ 360 องศา)**

An assessment method based on a collective view of direct feedback/evaluation results from teacher, peer, students themselves, or other external sources such as customers, end-users, etc.
เป็นวิธีการประเมินโดยใช้มุมมองจากหลายๆ ฝ่าย โดยใช้ผลลัพธ์จากความเห็น/การวัดผลของผู้สอน เพื่อนในกลุ่ม ตัวผู้เรียนเอง หรือจากแหล่งอื่นๆ เช่น ลูกค้า ผู้ใช้งาน เป็นต้น

**Simulation
(สถานการณ์จำลอง)**

Students perform in a simulated real life situation; providing controlled sample of real life and work activity; involves students in application and integration of knowledge and skill.
สถานการณ์จำลองเป็นกิจกรรมเหมือนจริง ให้อารมณ์ความรู้สึกเหมือนจริง ดังนั้นจึงเกิดการเรียนรู้มากและเรียนหลากหลายด้าน ในมิติที่ลึกคล้ายเรียนจากเรื่องจริง

Activity 6

WORKSHEET #6 Assessment



Level	Performance Criteria
Level 5	
Level 4	
Level 3 * (ระดับที่คาดหวัง)	
Level 2	
Level 1	

Thank you

Sasitorn.suw@kmutt.ac.th



[facebook.com/KMUTNBCongratulations/photos/
a.327475500747415/1342722309222724/](https://facebook.com/KMUTNBCongratulations/photos/a.327475500747415/1342722309222724/)