

รายงานผลการดำเนินการของรายวิชา

คณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์
ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2561
มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

หมวด 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อวิชา : CS1143 Skill for Digital Life
2. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) : ไม่มี
รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่กัน (Co-requisite) : ไม่มี
3. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ผู้สอน และกลุ่มเรียน (Section):
ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา : อ. เปรมรัตน์ พูลสวัสดิ์ กลุ่มเรียน : 01
ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบร่วม : อ. ณัฐพร นันทจิระพงษ์ กลุ่มเรียน : 01
อ. วรนุช มีภูมิรู้ กลุ่มเรียน : 01
4. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน : ภาคการศึกษา 2 ชั้นปีที่ 1
5. สถานที่เรียน : อาคารเรียน 2 มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

ภาคบรรยาย

กลุ่ม 01 วัน ศุกร์ เวลา 08.30 – 10.30 น. ห้อง 2- 112

ภาคปฏิบัติการ

กลุ่ม 01 วัน อังคาร เวลา 08.30 – 10.30 น. ห้อง 2- 425

หมวดที่ 2 การจัดการเรียนการสอนที่เปรียบเทียบกับแผนการสอน

1. รายงานชั่วโมงการสอนจริงเทียบกับแผนการสอน

สัปดาห์	หัวข้อการสอน	จำนวนชั่วโมงตามแผน		จำนวนชั่วโมงสอนจริง		เหตุผลหากมีความแตกต่างเกิน 25 %
		บรรยาย	ปฏิบัติการ	บรรยาย	ปฏิบัติการ	
1	ภาคบรรยาย <ul style="list-style-type: none"> • แนะนำทำความเข้าใจเกี่ยวกับ แนวทางการเรียนการสอน • แบบทดสอบก่อนเรียนเรื่อง ความรู้ความเข้าใจดิจิทัล 	2		2		
	ปฏิบัติ Cloud Application : Google Drive, Google Document		3		3	
2	ภาคบรรยาย สิทธิ เสรีภาพในการแสดงออกและความเป็นส่วนตัวและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง (Right, Freedom and Privacy) <ul style="list-style-type: none"> • สิทธิและเสรีภาพในการแสดงออกตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย • ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน • ความเป็นส่วนตัวและข้อมูลส่วนบุคคล • ความเป็นสาธารณะของสื่อออนไลน์และออนไลน์ • พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ.๒๕๖๐) เฉพาะมาตรา ๑๔-๑๖ • ร่างพระราชบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล 	2		2		
	ภาคปฏิบัติ Cloud Application : Google Drive, Google Form		3		3	
3	ภาคบรรยาย การเข้าถึงสื่อดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> • ระบบเครือข่ายและสื่อสารข้อมูล 	2		2		

	<p>เช่น Internet, 3G, 4G, LTE, Wi-Fi, Cloud, IoT เป็นต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> ● สื่อประสมดิจิทัลได้แก่ Text, Image, Audio, Video, Animation ● การประยุกต์ใช้งานเทคโนโลยีสื่อประสมดิจิทัล เช่น Instance messaging, E-book, Digital TV, Internet TV, Video call/conference, Live broadcast, Augmented Reality, Virtual Reality เป็นต้น <p>การค้นหาข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต</p>				
	<p>ภาคปฏิบัติ</p> <p>Cloud Application : Google Drive Google Sheet ครั้งที่ 1</p>		3		3
4	<p>ภาคบรรยาย</p> <p>การสื่อสารยุคดิจิทัล</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ประเภทการสื่อสาร ความเหมาะสม การพัฒนาความรู้ ACRL information Literacy ● การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ การเขียน แสดงความคิดเห็น การแยกแยะความจริงทางออนไลน์ ● การรับมือในสถานการณ์ เมื่อรู้สึกไม่สบายใจ เมื่อคุยกับคนไม่รู้จักรัก ดราม่า ภัยแสดงความรัก ประทุษวาจา ● ภาษาวิบัติ 	2		2	
	<p>ภาคปฏิบัติ</p> <p>Cloud Application : Google Drive Google Sheet ครั้งที่ 2</p>		3		3

5	<p>ภาคบรรยาย</p> <p>ความมั่นคงปลอดภัยในยุคดิจิทัล (Security in digital age)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● จริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ● อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ● การรักษาปลอดภัยสารสนเทศ ● พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ.๒๕๖๐) ทุกมาตรา 	2		2	
	<p>ภาคปฏิบัติ</p> <p>Cloud Application : Google Drive Google Slide</p>		3		3
6	<p>ภาคบรรยาย</p> <p>ความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ความเข้าใจสารสนเทศ ลำดับชั้น Data Information Knowledge ● Wisdom Hierarchy :DIKW การพัฒนาความรู้ ACRL Information ● Literacy ● การคิดเชิงวิพากษ์ ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น ความจริง ความเป็นจริง การ ● การคิดเชิงคำนวณ ● การนำเสนอ การเล่าเรื่องราว การนำเสนอด้วยภาพ อินโฟกราฟิกส์ 	2		2	
	<p>ภาคปฏิบัติ</p> <p>Cloud Application : Google Drive ศึกษาค้นคว้า Cloud Application กลุ่มละ 1 โปรแกรม</p>		3		3
7	<p>ภาคบรรยาย</p> <p>- นำเสนองานกลุ่ม</p>	2		2	

	- ทบทวนเนื้อหาก่อนสอบกลางภาค					
	ภาคปฏิบัติ นำเสนองานกลุ่ม		3		3	
9	ศึกษาดูงานหน่วยงานภายนอก	2		2		มีการปรับเปลี่ยนแผนการสอนโดยให้นักศึกษาไปค้นคว้าหัวข้อที่เกี่ยวข้องเพื่อนำเสนอในชั้นเรียนแทนการไปศึกษาดูงาน
	ศึกษาดูงานหน่วยงานภายนอก		3		3	
10	ภาคบรรยาย สังคมดิจิทัลและปัญหาที่เกี่ยวข้อง (Cyber society and related problems) <ul style="list-style-type: none"> ● ความเป็นพลเมืองทางอินเทอร์เน็ต ● ความแปลกแยกทางดิจิทัล ● ปัญหาสังคมไซเบอร์ เช่น Cyber strain, Cyberbullying เป็นต้น 	4		4		
	ภาคปฏิบัติ <ul style="list-style-type: none"> ● Basic of Computer Programming and Algorithm ● Flowgorithm ● Program Python/ .Net 		6		6	
11-12	ภาคบรรยาย - สอบย่อยครั้งที่ 3 สุขภาพยุคดิจิทัล - สุขภาพกาย ออฟฟิศซินโดรม การยศาสตร์ สมดุลการอยู่นั่งจอ การทำงานหลายงานในเวลาเดียวกัน สุขภาพตา กลุ่มอาการเส้นประสาท กลุ่มอาการอักเสบ อันตรายจากหูฟัง โรคอ้วน สุขภาพจิต เครียด นอนไม่หลับ ความจำเสื่อม พัฒนาการทางสมองช้า เสพติดดิจิทัล เสพติดครามาทางดิจิทัล โมโนโอฟเบีย ติดเกม สมารถสันในที่ทำงาน	4		4		

	<p>สูญเสียความรับผิดชอบ สูญเสีย การยับยั้งชั่งใจ ผลกระทบต่อ ครอบครัว/ สังคม สภาวะซึมเศร้าจาก เฟซบุ๊ก ละเมอแซท เลียนแบบพฤติกรรม การดูแลเยาวชน</p>				
	<p>ภาคปฏิบัติ การสร้างสื่อประสมสำหรับงานนำเสนอ Infographic</p>		6		6
13-14	<p>ภาคบรรยาย</p> <ul style="list-style-type: none"> • ดิจิทัลคอมเมอร์ซ • ประเภทธุรกิจ แบบจำลอง เศรษฐกิจ ดิจิทัล ประเทศไทย 4.0 • อีคอมเมอร์ซ เข้ารหัสข้อมูล Trustmark ชำระเงินออนไลน์ กระเป๋าเงิน ดิจิทัล ตลาดอิเล็กทรอนิกส์ mCommerce, sCommerce ภัย หลอกลวง ซอฟต์แวร์ 	2		2	
	<p>ภาคปฏิบัติ</p> <ul style="list-style-type: none"> • VR Technology (VR Web and VR application on mobile) 		3		3
15	<p>ภาคบรรยาย ทรัพย์สินทางปัญญา และกฎหมายที่ เกี่ยวข้อง</p> <ul style="list-style-type: none"> • ความหมายของทรัพย์สินทางปัญญา • ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา • กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา • กฎหมายดิจิทัลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง 	2		2	
	<p>ภาคปฏิบัติ เตรียมงานนำเสนอ</p>		3		3
16	<p>ภาคบรรยายและภาคปฏิบัติ นำเสนอโครงการ</p>	2		2	
	<p>ภาคปฏิบัติ สอบภาคปฏิบัติครั้งที่ 2</p>		3		3

16	ภาคบรรยายและภาคปฏิบัติ นำเสนอโครงการ					
	รวม	30	45	30	45	

2. หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน

ไม่มี

3. ประสิทธิภาพของวิธีสอนที่ทำให้เกิดผลการเรียนรู้ตามที่ระบุในรายละเอียดของรายวิชา

ผลการเรียนรู้	วิธีสอนที่ระบุในรายละเอียด รายวิชา	ประสิทธิภาพ		ปัญหาของการใช้วิธีสอน (ถ้ามี) พร้อมข้อเสนอแนะในการแก้ไข
		มี	ไม่มี	
คุณธรรม จริยธรรม	<p>- ผู้สอนทำข้อตกลงกับนักศึกษาในเรื่องของข้อปฏิบัติในการเรียนโดยยึดหลักคุณธรรม 6 ประการ และความพอเพียงอันเป็นอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย กติกา การเข้าชั้นเรียน การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย ให้ตรงตามกำหนด การแต่งกายที่เหมาะสม โดยกิจกรรมนี้ถือเป็นการเสริมสร้างการเป็นผู้ที่มีจริยธรรมและค่านิยมที่ดีงามอยู่ในพื้นฐานของจิตใจซึ่งเป็นคุณสมบัติของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21</p> <p>- ลักษณะงานที่มอบหมายมีทั้งที่เป็นรายบุคคล รายกลุ่ม เพื่อฝึกให้นักศึกษาทำงานเป็นทีม ซึ่งต้องมีการฝึกภาวะความเป็นผู้นำและการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น นอกจากนี้ยังมีการสอดแทรก</p>	✓		
			✓	

	<p>เรื่องของจรรยาบรรณทางวิชา โดยเน้นเรื่องการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ โดยกิจกรรมนี้ถือเป็นการส่งเสริมและพัฒนาทักษะกระบวนการคิด และการทำงานร่วมกับผู้อื่นตามคุณสมบัติของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21</p>			
ความรู้	<ul style="list-style-type: none"> - มอบหมายให้นักศึกษาทำการศึกษาค้นคว้าที่เรียนที่จะศึกษาก่อนล่วงหน้าโดยผ่านช่องทางของ e-Learning และทำแบบทดสอบก่อนเรียนทุกครั้งที่ขึ้นหัวข้อใหม่ จากนั้นสรุปประเด็นหัวข้อที่เรียน บรรยายหลักทฤษฎีหรืออธิบายขั้นตอนวิธี ร่วมกับไฟล์นำเสนองาน (Microsoft PowerPoint Slide) หรือวิดีโอประกอบการสอน - การเปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปราย แสดงความคิดเห็น เพื่อฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ และหาแนวทางแก้ปัญหา ทำให้นักศึกษาสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์ของเนื้อหาแต่ละหัวข้อบรรยายในทุก ๆ คาบเรียน - การฝึก ทักษะทางด้านโปรแกรมประยุกต์ที่เกี่ยวข้อง - การมอบหมายงาน การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ใน 	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>		

	<p>หัวข้อที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหา รายวิชา ที่สอดคล้องกับ คำอธิบายรายวิชา พร้อมทั้ง จัดทำรายงานและนำเสนอหน้า ชั้นเรียน <u>กิจกรรมนี้ถือเป็น</u> <u>กิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการ</u> <u>เรียนรู้ด้วยตนเอง ฝึกฝนการมี</u> <u>หลักคิดทางวิชาการในศาสตร์</u> <u>ที่ตนศึกษา และสามารถ</u> <u>เชื่อมโยงกับศาสตร์อื่นที่</u> <u>เกี่ยวข้องได้ และเป็นการ เพิ่ม</u> <u>ความสามารถในการหาความรู้</u> <u>เพิ่มเติม และการมีนิสัยใฝ่รู้</u> <u>รวมถึงเป็นการฝึกทักษะในการ</u> <u>สืบหาข้อมูล การสื่อสารและ</u> <u>การใช้เทคโนโลยีเรียนรู้ผ่านสื่อ</u> <u>ตามคุณสมบัติของบัณฑิตไทย</u> <u>ในศตวรรษที่ 21</u></p> <p>- การมอบหมายให้นักศึกษา จัดทำโครงการกลุ่ม ได้คิด วิเคราะห์ และ การ ประยุกต์ ความรู้ ทักษะ และการใช้ เครื่องมือที่เหมาะสมกับการ แก้ไขปัญหา <u>กิจกรรมนี้ถือเป็น</u> <u>การส่งเสริมและพัฒนาทักษะ</u> <u>ด้านการสร้างนวัตกรรมและ</u> <u>การสร้างสรรค์ ตามคุณสมบัติ</u> <u>ของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่</u> <u>21 เพื่อให้เกิดความคิด</u> <u>สร้างสรรค์ ฝึกกระบวนการคิด</u> <u>การทำงานร่วมกันเป็นทีม และ</u> <u>การสื่อสารเพื่อการทำงานและ</u></p>	✓		
--	---	---	--	--

	การนำเสนอ ตามหลักการ 4C			
ทักษะทางปัญญา	<p>- ให้นักศึกษาได้ ศึกษาค้นคว้า ต่อยอดความรู้ และถ่ายทอด ให้กับเพื่อน ๆ ได้ และสามารถ นำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ต่อยอดให้เหมาะสมกับสถานการณ์ <u>กิจกรรมนี้ถือเป็น กิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ฝึกฝนการมี หลักคิดทางวิชาการในศาสตร์ ที่ตนศึกษา และสามารถ เชื่อมโยงกับศาสตร์อื่นที่ เกี่ยวข้องได้ และเป็นการ เพิ่ม ความสามารถในการหาความรู้ เพิ่มเติม และการมีนิสัยใฝ่รู้ รวมถึงเป็นการฝึกทักษะในการ สืบหาข้อมูล การสื่อสารและ การใช้เทคโนโลยีเรียนรู้ผ่านสื่อ ตามคุณสมบัติของบัณฑิตไทย ในศตวรรษที่ 21</u></p> <p>- การมอบหมายงานการศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเอง ในหัวข้อที่ เกี่ยวข้องกับ เนื้อหารายวิชา ที่ สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชา <u>กิจกรรมนี้ถือเป็นกิจกรรมที่ ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วย ตนเอง ฝึกฝนการมีหลักคิด ทางวิชาการในศาสตร์ที่ตน ศึกษา และสามารถเชื่อมโยง กับศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้องได้ และเป็นการเพิ่มความสามารถ ในการหาความรู้เพิ่มเติม และ</u></p>	✓		
		✓		

	<p><u>การมีนิสัยใฝ่รู้ รวมถึงเป็นการฝึกทักษะในการสืบหาข้อมูล การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีเรียนรู้ผ่านสื่อ ตามคุณสมบัติของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21</u></p>			
<p>ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ</p>	<p>- การมอบหมายงานการศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเอง ในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหารายวิชา ที่สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชา และมีการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน <u>กิจกรรมนี้ถือเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ฝึกฝนการมีหลักคิดทางวิชาการในศาสตร์ที่ตนศึกษา และสามารถเชื่อมโยงกับศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้องได้ และเป็นการเพิ่มความสามารถในการหาความรู้เพิ่มเติม และการมีนิสัยใฝ่รู้ รวมถึงเป็นการฝึกทักษะในการสืบหาข้อมูล การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีเรียนรู้ผ่านสื่อตามคุณสมบัติของบัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21</u></p> <p>- มีการมอบหมายให้นักศึกษาจับกลุ่มและพัฒนา โครงงานตามหัวข้อที่เลือกเองโดยเป็นการฝึกให้นักศึกษา <u>มีความคิดริเริ่มและสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังมีการ</u></p>	✓		
		✓		

	<p><u>กำหนดความรับผิดชอบให้</u> <u>สมาชิกในทีมตามความ</u> <u>ความสามารถในการผลิต</u> <u>ผลงาน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ</u> <u>การสร้างคุณลักษณะของ</u> <u>บัณฑิตไทยในศตวรรษที่ 21</u></p> <p>โดยสมาชิกแต่ละคนต้องนำ หลักการความรู้ที่ได้เรียนและ ศึกษาจากแหล่งอื่นมาประยุกต์ สร้างสรรค์ระบบงาน เพื่อ ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วย ตนเอง</p>			
<p>ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ</p>	<p>- ให้นักศึกษาทำการพัฒนา โครงการ โดยมีการเขียน รายงานและนำเสนอผลงาน หน้าชั้นเรียนทั้งในรูปแบบไฟล์ นำเสนอเนื้อหา และการ นำเสนอโปรแกรม พร้อมฝึกให้ นักศึกษาสามารถแก้ปัญหา เฉพาะหน้าได้โดยการถาม-ตอบ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเอง</p> <p>- ให้นักศึกษาสามารถ <u>เลือกใช้</u> <u>สารสนเทศในการนำเสนอ</u> <u>ผลงานได้อย่างเหมาะสม</u> <u>ซึ่ง</u> <u>เป็นส่วนหนึ่งของการสร้าง</u> <u>คุณลักษณะของบัณฑิตไทยใน</u> <u>ศตวรรษที่ 21 เรื่องการรู้</u> <u>สารสนเทศ</u></p>	<p>✓</p> <p>✓</p>		

4. ข้อเสนอการดำเนินการเพื่อปรับปรุงวิธีสอน

- เนื่องจากศาสตร์ทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์มีการเปลี่ยนแปลงและทันสมัยอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น กิจกรรมเพื่อการพัฒนาการเรียนการสอน หรือหัวข้อการเรียนการสอนต่าง ๆ ควรมีการปรับปรุงให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ รวมถึงการส่งเสริมนักศึกษาได้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษควบคู่ไปกับทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ให้มากขึ้น

หมวดที่ 3 สรุปผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

สรุปผลการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา	จำนวนนักศึกษา
1. จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน (ณ วันหมดกำหนดการเพิ่มถอน)	13
2. จำนวนนักศึกษาที่คงอยู่เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา	13
3. จำนวนนักศึกษาที่ถอน (W)	0
4. จำนวนนักศึกษาที่ขาดสอบ	0

1. การกระจายของระดับคะแนน (เกรด) : จำนวนและร้อยละของนักศึกษาในแต่ละระดับคะแนน

ระดับคะแนน (เกรด)	จำนวน N = 13	ร้อยละ
A	0	0
B+	1	7.69
B	3	23.08
C+	5	38.46
C	2	23.08
D+	2	23.08
D	0	0
F	0	0
F(ขาดสอบ)	0	0

2. ปัจจัยที่ทำให้ระดับคะแนนผิดปกติ: ไม่มี

3. ความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินที่กำหนดไว้ในรายละเอียดรายวิชา:

3.1 ความคลาดเคลื่อนด้านกำหนดเวลาการประเมิน: ไม่มี

3.2 ความคลาดเคลื่อนด้านวิธีการประเมินผลการเรียนรู้: ไม่มี

4. การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา :

วิธีการทวนสอบ	สรุปผล
<p>ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในรายวิชา ได้จากการสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้</p> <p>- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา เป็นคณะกรรมการบริหารหลักสูตร เพื่อตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ วิธีการให้คะแนนสอบ และพิจารณาผลสอบ รวมถึงการทำแบบรายงานผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ โดยมีคณะกรรมการวิชาการประจำคณะฯ เป็นผู้พิจารณา</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● มีการประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตร เพื่อพิจารณาข้อสอบทั้งกลางภาคและปลายภาค รวมถึงพิจารณาวิธีการให้คะแนน ● มีการประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตรเพื่อพิจารณาผลการเรียนรายวิชา และส่งให้คณะกรรมการวิชาการประจำคณะฯ พิจารณาอีกครั้ง ซึ่งสรุปผลว่าเป็นไปตามที่อาจารย์ผู้สอนกำหนดไม่มีการปรับแก้ใดๆ ● มีการทำแบบรายงานผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามมาตรฐานผลการเรียนรู้

หมวดที่ 4 ปัญหาและผลกระทบต่อกระทำการดำเนินการ

1. ประเด็นด้านทรัพยากรประกอบการเรียนการสอนและสิ่งอำนวยความสะดวก

ปัญหาด้านทรัพยากรประกอบการเรียนการสอนและสิ่งอำนวยความสะดวก	ผลกระทบต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา
เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานช้า เม้าส์ทำงานได้ไม่ดี แก้อั้วเสียงดัง	นักศึกษาจะมัวแต่กังวลกับปัญหาเหล่านี้และทำให้สมาธิในการเรียนน้อยลง
จอ LCD Projector ไม่ชัด	นักศึกษาต้องเพ่งหน้าจอ ทำให้เสียสายตาและบุคลิกภาพ และเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ฟังไม่ทันที่อาจารย์สอนเพราะมัวแต่เพ่งมองที่หน้าจอ
Server ของระบบ Elearning มีปัญหาบ่อยครั้ง	ต้องมีการบริหารจัดการผ่านช่องทางอื่น ๆ เพื่อให้นักศึกษาส่งงานได้ แต่มีปัญหาความสับสนในช่วงแรกๆ

2. ประเด็นด้านการบริหารและองค์กร

ปัญหา	ผลกระทบต่อการเรียนรู้
อุปกรณ์ในห้องปฏิบัติการมีความล้าสมัยทำให้ใช้งานได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ และบางครั้งก็เกิดปัญหาในการใช้งานทำให้ต้องเสียเวลาเพื่อรอเจ้าหน้าที่มาแก้ไขให้สามารถใช้งานได้ตามปกติ	ทำให้การเรียนการสอนเริ่มช้ากว่าที่กำหนดเนื่องจากต้องเสียเวลาในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากอุปกรณ์ที่ใช้งาน

หมวดที่ 5 การประเมินรายวิชา

1. ผลการประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา (แนบเอกสาร)

- 1.1 ข้อวิพากษ์สำคัญจากผลการประเมินโดยนักศึกษา: -ไม่มี-
- 1.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 1.1 : -ไม่มี-

2. ผลการประเมินรายวิชาโดยวิธีอื่น

- 2.1 ข้อวิพากษ์สำคัญจากผลการประเมินโดยวิธีอื่น: -ไม่มี-
- 2.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 2.1: -ไม่มี-

หมวดที่ 6 แผนการปรับปรุง

1. ความก้าวหน้าของการปรับปรุงการเรียนการสอนตามที่เสนอในรายงานของรายวิชาครั้งที่ผ่านมา :

ไม่มี เนื่องจากเป็นการสอนครั้งแรก

2. การดำเนินการด้านอื่น ๆ ในการปรับปรุงรายวิชา :

- มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เครื่องมือในกลุ่มของ Gamification เช่น ในภาคบรรยายมีการใช้ Kahoot มาประเมินศักยภาพผู้เรียน และภาคปฏิบัติมีการใช้เครื่องมือประเภท Cloud Application

3. ข้อเสนอแผนการปรับปรุงสำหรับภาคการศึกษา/ปีการศึกษาต่อไป

- ปรับแผนการสอนโดยการจัดลำดับหัวข้อเนื้อหาที่สอดคล้องกันมาสอนให้มีความต่อเนื่องกันมากขึ้น และปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้นักศึกษาได้ทำกิจกรรมและเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น เกิดความสนุกและได้รับความรู้ในขณะเดียวกัน พร้อมเน้นทักษะด้านภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชา

4. ข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

-ไม่มี-

CS1143 ทักษะสำหรับชีวิตดิจิทัล	ลายมือชื่อ วันที่รายงาน 20 มิถุนายน 2562	ชื่อ - สกุล
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา		อ.เปรมรัตน์ พูลสวัสดิ์
อาจารย์ผู้รับผิดชอบร่วม		อ.วรรณุช มีภูมิรัฐ

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	
	อ.วรรณุช มีภูมิรัฐ
อ.วิพร	อ.ณัฐพร นันทจิระพงศ์
	อ.เปรมรัตน์ พูลสวัสดิ์
อ.สุน	อ.สุธีรา พึ่งสวัสดิ์
อ.อ. 	อ.เนรมิธ จิรกาญจน์ไพศาล