รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
คณะ/ภาควิชา/สาขาวิชา	สำนักศึกษาทั่วไป

หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

0041022 ทักษะและชีวิตดิจิทัลเพื่อการเปลี่ยนแปลง

Digital Literacy and Life for Transformation

2. จำนวนหน่วยกิต

2 หน่วยกิต (2-0-4)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

ปริญญาตรี หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต-กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(วิชาบังคับ)

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ธวัชวงศ์ ลาวัลย์ (อาจารย์ผู้ประสานงาน)

4.2 อาจารย์ผู้สอน

ผศ.ดร.รุ่งทิพย์ เจริญศักดิ์

ผศ.ดร.แกมกาญจน์ สมประเสริฐศรี

ผศ.ดร.ฤทัย นิ่มน้อย

อ.ดร.ภาธร นิลอาธิ

อ.ดร.นภัสกร กรวยสวัสดิ์

ผศ.ภัทธิรา สุวรรณโค

อ.ณัฐอาภา สัจจวาที

อ.ปวรปรัชญ์ หงสากล

ผศ.ดร.จิระเดช มาจันแดง

ผศ.สุวิชัย พรรษา

อ.กวีพจน์ บรรลือวงศ์

ผศ.ดร.ฉัตรเกล้า เจริญผล

ผศ.ดร.มนัสวี แก่นอำพรพันธ์

ผศ.ดร.สุชาติ คุ้มมะณี

อ.พชระ พฤกษะศรี

อ.อุมาภรณ์ สายแสงจันทร์

อ.ดร.นัฐธริยา เหล่าประชา

ผศ.ดร.พัฒนพงษ์ ชมภูวิเศษ

ผศ.ดร.พนิดา ทรงรัมย์

ผศ.พิมลรัตน์ อ้วนศรีเมือง

ผศ.ดร.สมนึก พ่วงพรพิทักษ์

ผศ.ดร.จันทิมา พลพินิจ

อ.ธวัชวงศ์ ลาวัลย์

อ.พรทิวา ปะวะระ

อ.อริศาพัชร สุทธิดี

อ.ณัฐกานต์ บุญภูงา

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2/2564 ชั้นปีที่ 1-4

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันศุกร์ที่ 5 เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2564

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1.เพื่อให้นิสิตมีความรู้ความเข้าใจการรู้ดิจิทัล

2. เพื่อให้นิสิตสามารถสืบค้น วิเคราะห์ ประเมินค่าสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศ

3. เพื่อให้นิสิตมีความรู้ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศถูกต้องตามกฎหมายและจริยธรรม

4.เพื่อให้นิสิตสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมในการสร้างแบบฟอร์มและการใช้โปรแกรมตารางคำนวณทำงานร่วมกันแบบออนไลน์

5. เพื่อให้นิสิตสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมประยุกต์ในสำนักงานแบบออนไลน์

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1.พัฒนา/ปรับปรุงเพื่อให้มีการจัดการเรียนการสอนสมรรถนะด้านดิจิทัลและการรู้ดิจิทัลให้กับนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

การใช้งานคอมพิวเตอร์ การใช้งานอินเทอร์เน็ต การใช้งานดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย ความสามารถในการใช้สื่อ การใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสารประเภทต่าง ๆ การสืบค้น วิเคราะห์ ประเมินค่า สิทธิและการสร้างสรรค์ การใช้โปรแกรมประมวลคำ การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ การใช้โปรแกรมการนำเสนองาน การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัลเบื้องต้น การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ ตระหนักรู้ถึงจริยธรรมและความรับผิดชอบของตนจากพฤติกรรมการสื่อสาร กฎหมายและจริยธรรมในโลกดิจิทัล

Computer applications; internet usability; digital security usability; media usability; computer and communication device usability; searching; analyzing; evaluating; rights and creativity; text processing usability; Spreadsheet program usability; program usability; digital media creation program usability; online collaborative work; awareness of ethics and self responsibility from communication behavior; digital laws and ethics

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนิสิต	ไม่มีการฝึกปฏิบัติ	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นิสิตเป็นรายบุคคล

อาจารย์ประจำวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนิสิต

1. คุณธรรม จริยธรรม

คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1 มีความซื่อสัตย์สุจริต (●)		
1 มีความซื่อสัตย์สุจริต 1.1.1 ไม่คัดลอกงานของผู้อื่น 1.1.2 ไม่ทุจริตในการส่งงาน	1. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 2. ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในการใช้	1. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ 2. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน

	เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเน้นให้นิสิตได้ฝึกปฏิบัติและนำไปใช้ในสถานการณ์จริงผ่านกรณีศึกษา 3. ให้ความสำคัญในวินัย การตรงต่อเวลา การส่งงานภายในเวลาที่กำหนด สอดแทรกคุณธรรม ความซื่อสัตย์ต่อตนเอง	3. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียนและการส่งงานตรงเวลา พฤติกรรมของนิสิตในการปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง
1.2 มีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลา (●)		
2 มีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลา 1.2.1 มีความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย 1.2.2 เข้าชั้นเรียนและส่งงานตรงเวลา	1. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 2. ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเน้นให้นิสิตได้ฝึกปฏิบัติและนำไปใช้ในสถานการณ์จริงผ่านกรณีศึกษา 3. ให้ความสำคัญในวินัย การตรงต่อเวลา การส่งงานภายในเวลาที่กำหนด สอดแทรกคุณธรรม ความซื่อสัตย์ต่อตนเอง	1. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ 2. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน 3. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียนและการส่งงานตรงเวลา พฤติกรรมของนิสิตในการปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง
2. ความรู้		
ความรู้ที่ต้องได้รับ	**วิธีการสอน**	**วิธีการประเมินผล**
2.2 มีความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (●)		
2.2 มีความรู้ความเข้าใจด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 2.2.1 มีความรู้ความเข้าใจการรู้ดิจิทัล 2.2.2 มีความรู้ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศถูกต้องตามกฎหมายและจริยธรรม 2.2.3 มีความสามารถในการประยุกต์ใช้โปรแกรมประยุกต์ในสำนักงานแบบออนไลน์	⎫ Active Lecture - การสอนแบบยกตัวอย่าง สาธิต การถาม-ตอบ ⎫ Project based learning ⎫ Activity based learning - Group discussion ⎫ Case study	⎫ Summative test (final exam) ⎫ Formative test (ใบงาน) ⎫ Observation (Rubric score) from - ชิ้นงาน project - Report and presentation - Assignment - พฤติกรรมของผู้เรียน

3. ทักษะทางปัญญา		
ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา	**วิธีการสอน**	**วิธีการประเมินผล**
3.1 ทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล คิดวิเคราะห์อย่างมีระบบและคิดอย่างเป็นองค์รวม (●)		
3.1 ทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล คิดวิเคราะห์อย่างมีระบบและคิดอย่างเป็นองค์รวม 3.1.1 มีความสามารถสืบค้น วิเคราะห์ ประเมินค่าสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศ 3.1.2 มีความสามารถในการผลิตสื่อดิจิทัล โดยวิเคราะห์จากประเด็นที่ตนเองสนใจและเป็นประโยชน์ต่อสังคม	⌋ Project based learning ⌋ Activity based learning - Group discussion	⌋ Summative test (final exam) ⌋ Observation (Rubric score) from - ชิ้นงาน project - Report and presentation - Assignment - พฤติกรรมของผู้เรียน
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		
ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา	**วิธีการสอน**	**วิธีการประเมินผล**
4.2 มีทักษะความร่วมมือสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (●)		
4.2 มีทักษะความร่วมมือสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 4.2.1 มีทักษะในการทำงานร่วมกันกับคนอื่นแบบออนไลน์	งานกลุ่มและการวิเคราะห์ภายในกลุ่ม	พฤติกรรมของผู้เรียนและการนำเสนองาน
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา	**วิธีการสอน**	**วิธีการประเมินผล**
5.3 มีความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัล (●)		
5.1.3.มีความสามารถในการผลิตสื่อดิจิทัล โดยวิเคราะห์จากประเด็นที่ตนเองสนใจและเป็นประโยชน์ต่อสังคม	กรณีศึกษาและการวิเคราะห์กรณีศึกษา	พฤติกรรมของผู้เรียน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ครั้งที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน/สื่อการสอนที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา การรู้ดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - ปฐมนิเทศรายวิชา - การบรรยาย - ซักถาม/อภิปรายร่วม สื่อการสอนที่ใช้ - สไลด์แนะนำรายวิชา - รายละเอียดของรายวิชา - สไลด์การสอน - เอกสารประกอบการสอน - Google Classroom	
2	การใช้งานคอมพิวเตอร์และการใช้งาน Smart Device ได้แก่ การติดตั้งซอฟต์แวร์และการใช้งานแอพพลิเคชันที่จำเป็น	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - การบรรยาย - การสาธิต สื่อการสอนที่ใช้ - วิดีโอการสอน - เอกสารประกอบการสอน - Google Classroom - แบบฝึกหัด 1	
3	การใช้งานอินเทอร์เน็ต - แพลตฟอร์มของเว็บบราวเซอร์ - การประยุกต์ใช้งานอินเทอร์เน็ต - การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - การบรรยาย - การสาธิต สื่อการสอนที่ใช้ - วิดีโอการสอน - สไลด์การสอน - เอกสารประกอบการสอน - Google Classroom	

			- Google for Education - แบบฝึกหัด 2	
4	การสืบค้น เครื่องมือในการสืบค้นข้อมูล	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - การบรรยาย - การอภิปรายร่วม สื่อการสอนที่ใช้ - วิดีโอการสอน - กรณีศึกษา - สไลด์การสอน - เอกสารประกอบการสอน - Google Classroom - แบบฝึกหัด 3	
5	การวิเคราะห์ ประเมินค่า การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลและแหล่งข้อมูล	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - การบรรยาย - การอภิปรายร่วม - นิสิตส่งประเด็นพร้อมเนื้อหาที่สนใจในการผลิตสื่อดิจิทัลที่มีประโยชน์ต่อสังคม (งานสื่อดิจิทัลครั้งที่ 1) สื่อการสอนที่ใช้ - วิดีโอการสอน - สไลด์การสอน - กรณีศึกษา - สไลด์การสอน - เอกสารประกอบการสอน - Google Classroom	
6	การพัฒนาสื่อดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - การบรรยาย - การสาธิต - มอบหมายชิ้นงานการผลิตสื่อ สื่อการสอนที่ใช้ - วิดีโอการสอน - สไลด์การสอน - เอกสารประกอบการสอน	

			- Google Classroom - ใบงานสื่อดิจิทัล	
7	การใช้โปรแกรมประมวลผลคำแบบออนไลน์	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - การบรรยาย - การสาธิต สื่อการสอนที่ใช้ - วิดีโอการสอน - สไลด์การสอน - เอกสารประกอบการสอน - Google Classroom - Google for Education - ใบงานโปรแกรมประมวลผลคำ	
8	การใช้โปรแกรมการนำเสนองานแบบออนไลน์	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - การบรรยาย - การสาธิต - นิสิตส่งสตอรี่บอร์ดในการผลิตสื่อดิจิทัล (งานสื่อดิจิทัล ครั้งที่ 2) สื่อการสอนที่ใช้ - วิดีโอการสอน - เอกสารประกอบการสอน - Google Classroom /Meet /ZOOM /WebEx - Google for Education - ใบงานโปรแกรมการนำเสนองาน	
9	เว้นช่วงสอบกลางภาค	0	-	
10	การสร้างแบบฟอร์ม/แบบสอบถามออนไลน์	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - การบรรยาย - การสาธิต สื่อการสอนที่ใช้ - วิดีโอการสอน - สไลด์การสอน - เอกสารประกอบการสอน - Google Classroom	

			- Google for Education -ใบงาน Google Form	
11	การใช้โปรแกรมตารางคำนวณแบบออนไลน์	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - การบรรยาย - การสาธิต สื่อการสอนที่ใช้ - วิดีโอการสอน - เอกสารประกอบการสอน - Google Classroom - Google for Education - ใบงานโปรแกรมตารางคำนวณ(งานกลุ่ม)	
12	การใช้งานดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย - ความสำคัญของความปลอดภัยและการป้องกันข้อมูล - การตั้งค่าความปลอดภัยบนอุปกรณ์ การปกป้องข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - การบรรยาย - การสาธิต สื่อการสอนที่ใช้ - วิดีโอการสอน - กรณีศึกษา - สไลด์การสอน - เอกสารประกอบการสอน - Google Classroom - แบบฝึกหัด 4	
13	กฎหมายและจริยธรรมในโลกดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - การบรรยาย - การอภิปรายร่วม สื่อการสอนที่ใช้ - วิดีโอการสอน - กรณีศึกษา - สไลด์การสอน - เอกสารประกอบการสอน - Google Classroom	
14	การใช้สื่อสังคมออนไลน์ สิทธิและการสร้างสรรค์	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - การบรรยาย	

			- การอภิปรายร่วม สื่อการสอนที่ใช้ - กรณีศึกษา - สไลด์การสอน - เอกสารประกอบการสอน - Google Classroom - แบบฝึกหัด 5	
15	นิสิตผลิตสื่อดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - นิสิตผลิตสื่อ - ซักถาม/อภิปรายร่วม - นิสิตส่งฟุตเทจในการผลิตสื่อดิจิทัล สื่อการสอนที่ใช้ - Google Classroom	
16	นำเสนองานสื่อดิจิทัล	2	กิจกรรมการเรียนรู้/วิธีสอน - นิสิตนำเสนอ - ซักถาม/อภิปรายร่วม สื่อการสอนที่ใช้ - Google Classroom - ชิ้นงาน project (สื่อดิจิทัล)	
17	สอบปลายภาค	2	-	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

2. 1 การวัดผล

วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	หมวดที่ 1 คุณธรรม จริยธรรม	หมวดที่ 2 ด้านความรู้	หมวดที่ 3 ด้านทักษะทางปัญญา	หมวดที่ 4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	หมวดที่ 5 ด้านการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการ	สัดส่วนของการประเมินผล (%)

						ใช้เทคโนโลยี	
1.วิธีการประเมินการสอบปลายภาค	17	2.2,3.1,5.3	2.2,	3.1,			30
2. พฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนแบบฝึกหัด	1-16	1.1,1.2,1.3	2.2				15
3.งานสื่อดิจิทัล	4,6,8,14-16	1.1,1.2,1.3	2.2	3.1	4.2	5.3	15
4.- งานการสร้างและใช้แบบฟอร์มออนไลน์ (งานกลุ่ม) 10 คะแนน - งานโปรแกรมตารางคำนวณ (งานกลุ่ม) 15 คะแนน - งานโปรแกรมการ	7-8,10	1.1,1.2,1.3	2.2	3.1		5.3	40

นำเสนองาน 15 คะแนน							
รวม							100

2.2 การประเมินผล

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

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน

1. เอกสารประกอบการสอนวิชาทักษะและชีวิตดิจิทัลเพื่อการเปลี่ยนแปลง

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญที่นิสิตจำเป็นต้องศึกษาเพิ่มเติม

1. ดนัยศักดิ์ กาโร. (2562). การปฏิวัติการสอนสู่ห้องเรียน 4.0 ด้วย Google for education. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

2. ประสาท เนืองเฉลิม. (2554). การสืบค้นสารสนเทศผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

3. สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2560). โครงการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2563, จาก https://www.ocsc.go.th/DLProject/

4. อัมรินทร์ เพ็ชรกุล. (2555). ลดต้นทุนเพิ่มกำไรให้ธุรกิจด้วย Google apps. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

5. โอ เรียรี, ทิโทธี เจ และ โอ เรียรี, ลินดา. (2555). คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่. แปลโดย ศศลักษณ์ ทองขาว และคณะ. ฉบับปรับปรุงใหม่ล่าสุด. กรุงเทพฯ : แมคกรอ-ฮิล.

6. Gilster, P. (1997). Digital literacy. New York: John Wiley & Sons.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำที่นิสิตควรศึกษาเพิ่มเติม

1. เอกสารและข้อมูลใน Google Classroom

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนิสิต

1. ให้นิสิตประเมินผ่านระบบ REG

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

1. การสังเกตผลการทำงานที่มอบหมาย

2. ตรวจสอบจากผลการเรียน

3. การปรับปรุงการสอน

1. ใช้ผลการวิเคราะห์คุณภาพของข้อสอบ

2. มีการประชุมอาจารย์ผู้สอนเพื่อทบทวนการเรียนการสอนทั้งก่อนการสอนและหลังการสอนรวมทั้งการพิจารณารับรองเกรด

3. ใช้ผลจากการทวนสอบฯจากผู้ทรงคุณวุฒิ

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตในรายวิชา

1. ทวนสอบตามกระบวนการที่สำนักศึกษาทั่วไปกำหนด

2. 15 มิย.2564

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

1. มีการประชุมอาจารย์ผู้สอนเพื่อทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา โดยใช้ข้อมูลจากผลการทวนสอบ