



GE684110

การพัฒนาทักษะและนวัตกรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Developing Skills and Innovations with Digital Technology)

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการพัฒนา





คำอธิบายรายวิชา

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างนวัตกรรมและเสริมสร้างศักยภาพในการทำงานและการพัฒนาตนเอง โดยใช้เครื่องมือดิจิทัลในการพัฒนาไอเดียใหม่ ๆ การออกแบบและการสร้างนวัตกรรม รวมถึงการปรับปรุงทักษะที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล

จำนวนหน่วยกิต 3(3-0-6)

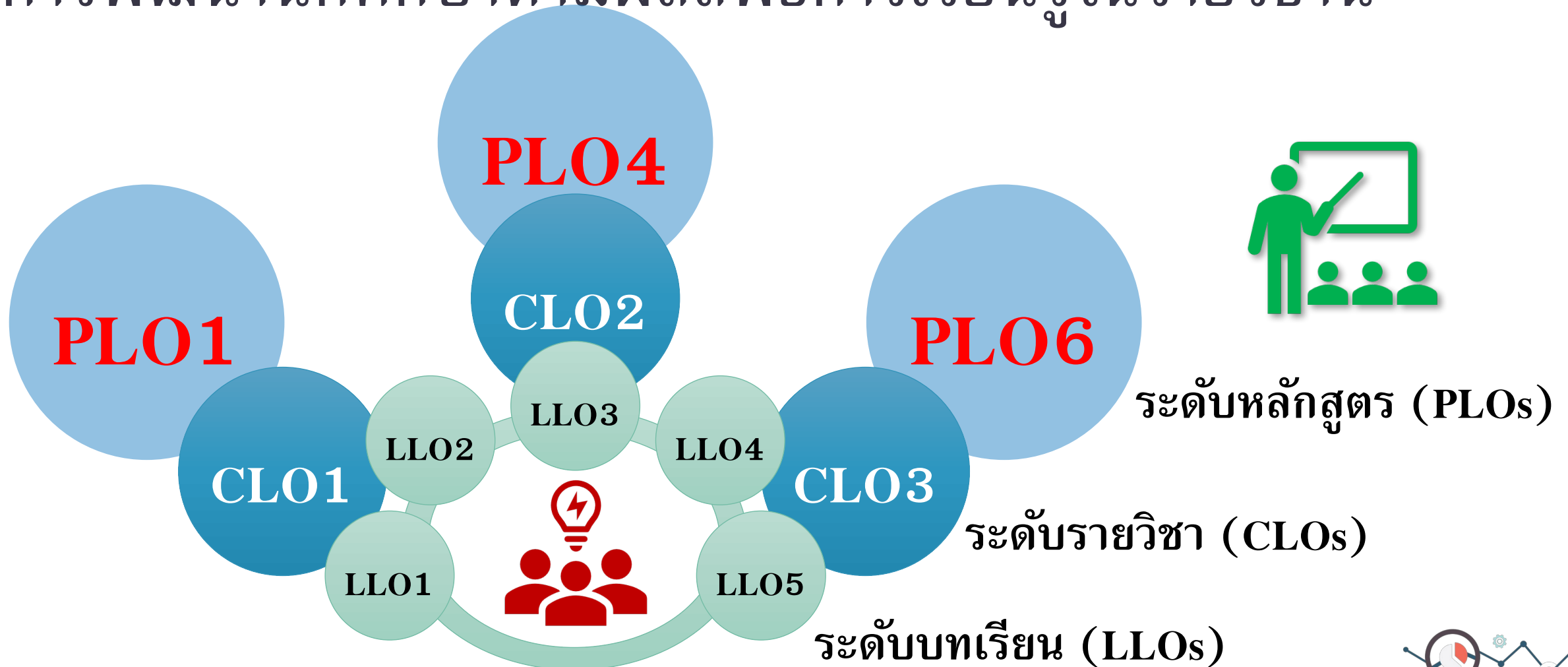


จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาตนเองและทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานและดำรงชีวิต
2. สร้างสรรค์นวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบทของชุมชนหรืองานอาชีพ
3. พัฒนาทัศนคติที่เปิดรับการเรียนรู้ใหม่ มีภาวะผู้นำ และทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์



การพัฒนานักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ในรายวิชานี้



ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)

PLO1 : ประยุกต์และอธิบายแนวคิดแนวปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพตนเอง
การพัฒนาทักษะอาชีพ และการสร้างสรรค์นวัตกรรมการพัฒนาในการดำรง
ชีวิตยุคดิจิทัล

PLO4 : ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาอย่างสร้างสรรค์

PLO6 : ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นเพื่อพัฒนาตนเอง มีภาวะผู้นำ และช่วยเหลือสังคม



ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) และระดับบทเรียน (LLOs)

ระดับรายวิชา (CLOs)	ระดับบทเรียน (LLOs)	เชื่อมโยงกับ PLOs
CLO1 อธิบายการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะและสร้างคุณค่าในชีวิตและงาน	LLO1 อธิบายแนวคิดพื้นฐานของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาตนเองและอาชีพ LLO2 วิเคราะห์ความต้องการของตนเองเพื่อกำหนดแนวทางการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม	PLO1
CLO2 ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนางานหรือแนวคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทของอาชีพ	LLO3 เลือกและใช้เครื่องมือดิจิทัลพื้นฐานในการพัฒนางานหรือแนวคิดที่เหมาะสมกับงานอาชีพหรือบริบทชุมชน	PLO4
CLO3 แสดงความเข้าใจ ภาวะผู้นำ และความร่วมมือในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม	LLO4 นำเสนอแนวคิดหรือผลงานที่พัฒนาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล พร้อมสะท้อนผลการใช้งานและแนวทางปรับปรุง	PLO6
	LLO5 แสดงพฤติกรรมเข้าใจ มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยจริยธรรมและความรับผิดชอบ	



แผนการจัดกระบวนการเรียนรู้

หน่วยที่ 1

รู้จักเทคโนโลยี
ดิจิทัล และเห็น
คุณค่าของการ
พัฒนาตนเอง

หน่วยที่ 2

ใช้เครื่องมือ
ดิจิทัลที่ช่วยให้
ทำงานง่ายขึ้น

หน่วยที่ 3

คิดไอเดียใหม่ๆ
เพื่อพัฒนา
ตนเองและอาชีพ

หน่วยที่ 4

ทำต้นแบบง่ายๆ
จากไอเดียของเรา

หน่วยที่ 5

แสดงผลงาน และ
ตั้งเป้าหมายการ
เรียนรู้ในอนาคต



หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

รู้จักเทคโนโลยีดิจิทัล และเห็นคุณค่าของการพัฒนาตนเอง

1. เทคโนโลยีดิจิทัลคืออะไร? มีอะไรบ้างในชีวิตประจำวัน
2. เทคโนโลยีช่วยเราอย่างไรในชีวิตและอาชีพ
3. สำรวจตัวเองว่ามีทักษะด้านเทคโนโลยีแค่ไหน



(หน่วยการเรียนรู้ที่ 1)

การจัดกระบวนการเรียนรู้/กิจกรรมการเรียนรู้

1. **เส้นทางการเรียนรู้** : เริ่มต้นด้วยการสำรวจเทคโนโลยีรอบตัว และตระหนักถึงบทบาทของเทคโนโลยีในชีวิตและอาชีพ พร้อมสะท้อนความพร้อมของตนเองเพื่อวางแผนพัฒนา

2. **เรียนรู้แนวคิดแนวปฏิบัติ** :

- ความหมายของ “เทคโนโลยีดิจิทัล” และตัวอย่างใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน
- บทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพและการดำเนินชีวิต
- การพัฒนาทักษะตนเองในยุคดิจิทัล: ทำไมถึงสำคัญ?

จุดเน้น : กระตุ้นให้เห็นว่า “เรื่องใกล้ตัว” จริงๆ แล้วอยู่ใกล้ตัวมาก และส่งผลต่อชีวิตอย่างไร

3. **กิจกรรมการเรียนรู้** :

- ชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน และอภิปราย
- ทำแบบสำรวจทักษะเทคโนโลยีของตนเอง
- กิจกรรมกลุ่ม: แשרประสบการณ์การใช้เทคโนโลยี “เทคโนโลยีอะไรที่ช่วยให้ชีวิตเราง่ายขึ้น”



(หน่วยการเรียนรู้ที่ 1)

วิธีการประเมินผล/เครื่องมือวัดผล

- การสังเกตการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (สังเกตจากการพูด/แสดงความคิดเห็น)
- แบบฝึกปฏิบัติ และแบบประเมินผลลัพท์การเรียนรู้หน่วยที่ 1



หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

ใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ช่วยให้ทำงานง่ายขึ้น

1. แอปพลิเคชัน/โปรแกรมง่าย ๆ ที่ใช้ในชีวิต หรืออาชีพ

เช่น Google Maps, LINE, Canva

2. เรียนรู้เครื่องมือที่ช่วยจัดการงาน เช่น ปฏิทิน แคล์ไฟล์ สร้างภาพโปสเตอร์

3. ทดลองใช้เครื่องมือจริงกับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิต/งานของผู้เรียน



การจัดกระบวนการเรียนรู้/กิจกรรมการเรียนรู้

1. **เส้นทางการเรียนรู้** : ฝึกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ช่วยให้การทำงานง่ายขึ้น เช่น การสร้างสื่อหรือจัดการเวลา เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในชีวิตจริง

2. **เรียนรู้แนวคิดแนวปฏิบัติ** :

- เครื่องมือดิจิทัลพื้นฐานที่ผู้เรียนเข้าถึงได้ง่าย (เช่น LINE, Google Tools, Canva, YouTube)
- การเลือกใช้เครื่องมือให้เหมาะกับบริบทชีวิต/งาน
- การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและเหมาะสม (ความเป็นส่วนตัว, ข้อมูลเท็จ ฯลฯ)

จุดเน้น: แสดงให้ผู้เรียนเห็นว่าเขาใช้เครื่องมือเหล่านี้อยู่แล้ว-เพียงแค่นำมาใช้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

3. **กิจกรรมการเรียนรู้** :

- ฝึกใช้ Google Calendar, Google Drive, Canva ทำงานง่าย ๆ เช่น ตารางนัดหมาย, ป้ายประชาสัมพันธ์
- ทำงานกลุ่ม: ออกแบบสื่อชิ้นเล็ก ๆ ที่ใช้ได้จริงในการประกอบอาชีพ
- แบ่งปัน “เคล็ดลับ” ที่แต่ละคนใช้อยู่แล้ว (เรียนรู้จากกัน)



วิธีการประเมินผล/เครื่องมือวัดผล

- ผลงานรายบุคคล/กลุ่ม
- ประเมินตนเองเรื่องการใช้เครื่องมือ
- การนำเสนอผลงานในกลุ่มย่อย
- แบบฝึกปฏิบัติ และแบบประเมินผลลัพท์ การเรียนรู้หน่วยที่ 2





หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

คิดไอเดียใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาตนเองและอาชีพ

1. คิดอย่างไรให้มีไอเดียใหม่
2. ใช้ประสบการณ์ของตัวเองมาคิดต่อยอด
3. วางแผนคร่าว ๆ ว่าอยากทำอะไรให้ดีขึ้น



(หน่วยการเรียนรู้ที่ 3)

การจัดกระบวนการเรียนรู้/กิจกรรมการเรียนรู้

1. **เส้นทางการเรียนรู้** : คิดและต่อยอดไอเดียจากปัญหาจริง ด้วยการใช้ Mind Map และเขียนแนวคิดสร้างสรรค์ที่นำไปใช้ได้จริงในอาชีพหรือชุมชน

2. **เรียนรู้แนวคิดแนวปฏิบัติ** :

- การมองเห็น “ปัญหา” หรือ “โอกาส” รอบตัว
- การคิดสร้างสรรค์แบบง่ายๆ : คิดต่าง ไม่ต้องซับซ้อน
- การพัฒนาไอเดียเบื้องต้นให้นำไปใช้ได้จริง (แนวคิดต้นแบบ)

จุดเน้น: กระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อว่า “เขาก็คิดได้” และไม่ต้องใช้เทคโนโลยีขั้นสูงในการสร้างนวัตกรรม

3. **กิจกรรมการเรียนรู้** :

- ใช้กระดาษ/โปสเตอร์ทำ Mind Map จากปัญหาจริงที่พบในชีวิต/งาน
- แชร์ไอเดีย รับฟังข้อเสนอแนะจากเพื่อนและปรับไอเดีย
- เลือกไอเดีย 1 อย่างที่อยากพัฒนาให้เป็นจริง



วิธีการประเมินผล/เครื่องมือวัดผล

- ประเมินจากการนำเสนอแนวคิด/ไอเดีย
- การสะท้อนความคิดตนเอง (Reflection)
- ข้อเสนอแนะจากเพื่อน (Peer Review)
- แบบฝึกปฏิบัติ และแบบประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้หน่วยที่ 3



หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

ทำต้นแบบง่าย ๆ จากไอเดียของเรา

1. ต้นแบบ (Prototype) คืออะไร
2. ทำผลงานเล็ก ๆ ที่ทดลองได้จริง

เช่น โพสต์ขายสินค้า คลิปแนะนำกิจกรรม ฯลฯ

3. รับฟังความคิดเห็นเพื่อพัฒนาต่อ



(หน่วยการเรียนรู้ที่ 4)

การจัดกระบวนการเรียนรู้/กิจกรรมการเรียนรู้

1. **เส้นทางการเรียนรู้** : แปลงไอเดียเป็นผลงานต้นแบบ โดยใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Canva, LINE หรือ Word พร้อมทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

2. **เรียนรู้แนวคิดแนวปฏิบัติ** :

- แนวคิด “ต้นแบบ” (Prototype) คืออะไร? ทำไมไม่ต้องสมบูรณ์แบบ
- ตัวอย่างงานต้นแบบง่ายๆ ที่คนทั่วไปทำได้ เช่น อินโฟกราฟิก, โพสต์เตอร์, คลิปวิดีโอแนะนำสินค้า บทพูดขายของ, แผนกิจกรรม
- การทดลองใช้และปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้อื่น

จุดเน้น: ลดความกลัว/เขินในการ “ลงมือทำ” และเปิดใจรับคำแนะนำจากคนอื่น

3. **กิจกรรมการเรียนรู้** :

- ลงมือทำชิ้นงานต้นแบบจากไอเดียในหน่วยที่ 3 เช่น คลิป 1 นาที สื่อประชาสัมพันธ์
- ทดลองใช้งานกับกลุ่มเป้าหมายเล็กๆ หรือเพื่อนในกลุ่ม
- ปรับปรุงงานตามข้อเสนอแนะที่ได้รับ



(หน่วยการเรียนรู้ที่ 4)

วิธีการประเมินผล/เครื่องมือวัดผล

- ประเมินจากผลงาน
- การทดลองใช้งานจริง
- รายงานสั้น ๆ "สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการลงมือทำ"
- แบบฝึกปฏิบัติ และแบบประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้หน่วยที่ 4





หน่วยการเรียนรู้ที่ 5

แสดงผลงาน และตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ในอนาคต

1. นำเสนอผลงานของตนเอง
2. แลกเปลี่ยนแนวคิดกับเพื่อน ๆ
3. วางแผนว่าอยากเรียนรู้เรื่องใดต่อในอนาคต



(หน่วยการเรียนรู้ที่ 5)

การจัดกระบวนการเรียนรู้/กิจกรรมการเรียนรู้

1. **เส้นทางการเรียนรู้** : นำเสนอผลงานต้นแบบ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเขียนเป้าหมายการพัฒนาตนเองเพื่อการเรียนรู้ในระยะยาว

2. **เรียนรู้แนวคิดแนวปฏิบัติ** :

- เทคนิคการนำเสนอผลงานให้น่าสนใจและเข้าใจง่าย
- การเรียนรู้ร่วมกัน : รับฟัง/ให้ข้อเสนอแนะแบบสร้างสรรค์
- การตั้งเป้าหมายการเรียนรู้และพัฒนาตนเองต่อไป

จุดเน้น: ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องจบในห้องเรียน และการพัฒนาตนเองเป็นสิ่งต่อเนื่อง

3. **กิจกรรมการเรียนรู้** :

- จัดนิทรรศการ/กิจกรรมนำเสนอผลงาน
- อภิปราย ถาม-ตอบ ระหว่างกลุ่ม
- เขียนแผนเล็กๆ ว่าอยากเรียนรู้หรือพัฒนาอะไรต่อจากนี้



วิธีการประเมินผล/เครื่องมือวัดผล

- การนำเสนอผลงาน
- ความพึงพอใจของผู้ฟัง/เพื่อนร่วมกลุ่ม
- การประเมินตนเองและวางแผนอนาคต
- แบบฝึกปฏิบัติ และแบบประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้หน่วยที่ 5



การประเมินผลลัพท์การเรียนรู้

ผลลัพท์การเรียนรู้	กิจกรรมการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ ที่ประเมินผล	สัดส่วน คะแนน 100%
PLO1, 4, 6 / CLO1-3 , LLO1-5	1. เข้าเรียน ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	สัปดาห์ 1-15	20%
PLO1 / CLO1 / LLO1-2	2. กิจกรรมฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 1 สำรวจการใช้เทคโนโลยี + วิเคราะห์ตนเอง	สัปดาห์ 1-3	10%
PLO4 / CLO2 / LLO3-4	3. กิจกรรมฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 2 ใช้เครื่องมือดิจิทัลทำงานจริง	สัปดาห์ 4-6	10%
PLO4 / CLO2 / LLO3-4	4. กิจกรรมฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 3 ทำ Mind Map + เขียนไอเดีย	สัปดาห์ 7-9	10%
PLO4 / CLO2 / LLO3-4	5. กิจกรรมฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 4 ทำต้นแบบด้วยเครื่องมือดิจิทัล + ทดลองใช้	สัปดาห์ 10-12	10%
PLO6 / CLO3 / LLO5	6. กิจกรรมฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 5 นำเสนอผลงาน + เขียนแผนพัฒนาตนเอง	สัปดาห์ 13-15	10%
PLO1, 4, 6 / CLO1-3 / LLO1-5	7. สอบปลายภาค (ข้อสอบอัตนัย เน้นการประเมินเชิงสังเคราะห์และประยุกต์ใช้ความรู้กับชีวิตจริง)	สัปดาห์ 16	30%



เกณฑ์การประเมินผล

เกณฑ์การประเมินผล ให้เกรดโดย *อิงกลุ่ม* โดยใช้คะแนนที่ (T-score) หรือ *อิงเกณฑ์* โดยคณะกรรมการตัดสินผลการสอบ จะเป็นผู้พิจารณาจากภาพรวมของคะแนน
ในกรณีอิงเกณฑ์ ให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้

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



GE684110

การพัฒนาทักษะและนวัตกรรม

ด้วย

เทคโนโลยีดิจิทัล



Thank you