



แผนจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ
ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

รหัส 10217406 วิชา โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ

จัดทำโดย
อาจารย์จันทร์เพ็ญ ไตรมงคลเจริญ
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยนครพนม

คำนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่ได้ประกาศใช้ตั้งแต่เดือนสิงหาคม 2542 เป็นต้นมาได้เน้นให้ครู-อาจารย์และผู้เกี่ยวข้องทั้งหลายจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนสำคัญที่สุด ซึ่งผู้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ได้ตระหนักถึงภารกิจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ จึงจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติให้เป็นรูปธรรม โดยการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในรายวิชา โปรแกรมมัลติมีเดีย เพื่อการนำเสนอ รหัสวิชา 10217406 ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้จึงประกอบด้วย

1. โครงการสอนที่บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ผู้จัดทำหวังว่าแผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้จะให้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอน หากท่านนำแผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้ไปใช้งาน พบข้อผิดพลาด และมีข้อเสนอแนะประการใด ผู้จัดทำยินดีน้อมรับไว้ด้วยความขอบคุณยิ่ง เพื่อปรับปรุงแก้ไขในโอกาสต่อไป

จันทร์เพ็ญ ไตรมงคลเจริญ
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยนครพนม

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยนครพนม
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิชา โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ

หมวดที่ 1. ลักษณะและข้อมูลโดยทั่วไปของรายวิชา

1. รหัสและชื่อรายวิชา 10217406 โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ
2. จำนวนหน่วยกิต 3 หน่วยกิต 3 (2-2-5)
3. หลักสูตร และประเภทของรายวิชา 3.1 หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ 3.2 ประเภทของรายวิชา วิชาสาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์จันทร์เพ็ญ ไตรมงคลเจริญ
5. ภาคการศึกษา ชั้นปีที่เรียน ภาคการศึกษาที่ 1/2561 ชั้นปีที่ 1
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (pre-requisite) ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน ไม่มี
8. สถานที่เรียน สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ อาคารบริหารธุรกิจ
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชา ครั้งล่าสุด 4 มิถุนายน 2561

1.1 ตารางวิเคราะห์รายวิชา

รหัสวิชา 10217406 วิชา โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ จำนวน 3 หน่วยกิต
 ชั้น ปวช. 3 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ชื่อหน่วยการสอน/การเรียนรู้	ด้านพุทธิพิสัย						ด้านทักษะพิสัย(5)	ด้านจิตพิสัย(5)	รวม (40)	ลำดับความสำคัญ	จำนวนชั่วโมง
	ความรู้ (5)	ความเข้าใจ(5)	นำไปใช้(5)	วิเคราะห์(5)	สังเคราะห์(5)	ประเมินค่า(5)					
1. ความหมายและความสำคัญของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ	5	5	5	4	3	3	4	4	33	1	4
2. แนะนำโปรแกรม Microsoft Powerpoint	5	5	5	4	3	3	4	4	33	1	4
3. การสร้างชิ้นงาน Presentaion	5	5	5	4	3	3	4	4	33	1	8
4. มุมมองชิ้นงาน	5	5	5	4	3	3	4	4	33	1	8
5. การจัดการสไลด์	5	5	5	4	3	3	4	4	33	1	8
6. การปรับแต่งข้อความ	5	5	5	4	3	3	4	4	33	1	4
7. การจัดพื้นฉากหลังสไลด์และการสร้างอักษรประดิษฐ์ Microsoft WordArt	5	5	5	4	3	3	4	4	33	1	4
8. การสร้างรูปภาพ	5	5	5	4	3	3	4	4	33	1	8
9. การทำสไลด์โชว์ Slide show	5	5	5	4	3	3	4	4	33	1	8
10. การพิมพ์ชิ้นงานออกทางเครื่องพิมพ์	5	5	5	4	3	3	4	4	33	1	8
11. การนำไฟล์ชิ้นงานไปฉายบนเครื่องฉาย	5	5	5	4	3	3	4	4	33	1	4
รวมคะแนน	55	55	55	44	33	33	44	44			
ลำดับความสำคัญ	1	1	1	2	3	3	2	2			

คำอธิบาย 5 หมายถึง ระดับความสำคัญของแต่ละรายการมี 5 ระดับ คือ 1, 2, 3, 4, 5

1.2 ตารางวิเคราะห์สมรรถนะการเรียนรู้

รหัสวิชา 10217406 ชื่อวิชา โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ

จำนวนหน่วยกิต 3 หน่วยกิต จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ 4 ชั่วโมง รวม 68 ชั่วโมงต่อภาคเรียน

หน่วยการสอน	สมรรถนะการเรียนรู้
หน่วยการสอนที่ 1 ชื่อหน่วยการสอน ความหมายและความสำคัญของ โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ	1. อธิบายความหมายของการตารางคำนวณได้ 2. บอกวิวัฒนาการของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอได้ 3. บอกประเภทของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ 4. บอกความสำคัญและประโยชน์ของโปรแกรม โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ
หน่วยการสอนที่ 2 ชื่อหน่วยการสอน แนะนำโปรแกรม Microsoft Powerpoint	1.สามารถอธิบายว่ามีอะไรใน Microsoft Powerpoint ได้ 2.สามารถเริ่มสร้างสื่อการนำเสนอผลงานได้ 3. สามารถเลือกใช้คำสั่งบนหน้าต่างต่างของ Microsoft Powerpoint ได้ 4. สามารถเลือกใช้แถบเครื่องมือได้
หน่วยการสอนที่ 3 ชื่อหน่วยการสอน การสร้างชิ้นงาน โปรแกรม Microsoft Powerpoint	1. สามารถสร้างชิ้นงานใหม่ได้ 2. สามารถสร้างชิ้นงานด้วย AutoContent Wizard 3. สามารถศึกษาสร้างชิ้นงานกับแบบสำเร็จได้ 4. สามารถบันทึกและเรียกใช้ชิ้นงานได้
หน่วยการสอนที่ 4 ชื่อหน่วยการสอน มุมมองชิ้นงาน	1. มุมมองสไลด์ 2. มุมมองโครงร่าง Outline View 3. มุมมองลำดับภาพสไลด์ 4. การปรับขนาดของมุมมอง 5. การแสดงภาพสไลด์แบบขาว – ดำ
หน่วยการสอนที่ 5 ชื่อหน่วยการสอน การจัดการสไลด์	1. สามารถเริ่มสร้างสไลด์ และการเปลี่ยนแบบสไลด์ 2. สามารถใส่ข้อความลงในสไลด์ได้ 3. การเพิ่มสไลด์ใหม่ 4. การแทรกสไลด์

	<ul style="list-style-type: none"> 5. การเปลี่ยนแปลงลำดับภาพสไลด์ 6. การคัดลอกสไลด์ 7. การลบสไลด์
<p>หน่วยการสอนที่ 6</p> <p>ชื่อหน่วยการสอน</p> <p>การปรับแต่งข้อความ</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. สามารถจัดรูปแบบข้อความ 2. การคัดลอกรูปแบบที่จัดไว้ได้ 3. การปรับระยะห่างระหว่างบรรทัด 4. การจัดเครื่องหมายหน้าหัวข้อ 5. การแก้ไขคำผิดอัตโนมัติ 6. การตรวจสอบเนื้อความในสไลด์ด้วย Style Checker 7. การแทนที่คำ
<p>หน่วยการสอนที่ 7</p> <p>ชื่อหน่วยการสอน</p> <p>การจัดพื้นฉากหลังสไลด์และการสร้าง อักษรประดิษฐ์ Microsoft WordArt</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. สามารถแรเงาพื้นฉากหลัง 2. สามารถใช้แบบสำเร็จได้ 3. สามารถใช้สีกับสไลด์ 4. การใช้อักษรประดิษฐ์ Microsoft WordArt
<p>หน่วยการสอนที่ 8</p> <p>ชื่อหน่วยการสอน การสร้างรูปภาพ</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. สามารถเรียกใช้ Microsoft Graph 2. การสร้างกราฟ 3. การแก้ไขรูปภาพ 4. รูปภาพแบบ 3 มิติ
<p>หน่วยการสอนที่ 9</p> <p>ชื่อหน่วยการสอน การทำสไลด์โชว์</p> <p>Slide show</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. สามารถจัดลำดับภาพสไลด์ 2. การตั้งเวลาการเปลี่ยนภาพอัตโนมัติ 3. การใส่เทคนิคการเริ่มแสดงภาพ 4. เทคนิคการแสดงข้อความในสไลด์ 5. เทคนิคการแสดงรูปภาพในสไลด์ 6. การใช้ปุ่มควบคุมการฉายสไลด์
<p>หน่วยการสอนที่ 10</p> <p>ชื่อหน่วยการสอน การพิมพ์ชิ้นงานออก ทางเครื่องพิมพ์</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. สามารถกำหนดรายละเอียดการพิมพ์ได้ 2. สามารถดูผลข้อมูลก่อนการพิมพ์ได้ 3. การสั่งพิมพ์ข้อมูล
<p>หน่วยการสอนที่ 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. การนำไฟล์ชิ้นงานและเพาเวอร์พอยท์วิวเวอร์บันทึกลงดิสก์

ชื่อหน่วยการสอน	2. การนำแผ่นดิสก์ไปใช้
การนำไฟล์ชิ้นงานไปฉายบนเครื่องฉาย	3. การเรียกใช้ PowerPoint Viewer

1.3 ตารางวิเคราะห์สมรรถนะรายวิชา

โดยบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง /ผล 5 มิติ / นโยบาย 3 D และ 11 ดี 11 เก่ง
รหัส 10217406 วิชา โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ หน่วยกิต 3 (2-2-5)
ระดับชั้น ปวช.3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ชื่อหน่วยการสอน/ สมรรถนะรายวิชา	ทางสายกลาง										รวม(50)	ลำดับความสำคัญ	
	3 ท่วง			2 เงื่อนไข									
				ความรู้			คุณธรรม						
	พอประมาณ(5)	มีเหตุผล(5)	มีภูมิคุ้มกัน(5)	รอบรู้(5)	รอบคอบ(5)	ระมัดระวัง(5)	ซื่อสัตย์สุจริต(5)	ขยันอดทน(5)	มีสติปัญญา(5)	แบ่งปัน(5)			
หน่วยการสอนที่ 1 ชื่อหน่วยการสอน ความหมายและความสำคัญของ โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ สมรรถนะประจำหน่วยการสอน													
1. อธิบายความหมายของการตาราง คำนวณได้	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	36	2	
2. บอกวิวัฒนาการของโปรแกรมมัล ติมีเดียเพื่อการนำเสนอได้	3	3	3	5	5	4	4	4	4	3	38	1	
3. บอกประเภทของโปรแกรมมัลติมีเดีย เพื่อการนำเสนอ	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	35	3	

4. บอกความสำคัญและประโยชน์ของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	34	4
รวม	12	12	12	15	16	16	16	16	16	12		
ลำดับความสำคัญ	3	3	3	2	1	1	1	1	1	3		

ชื่อหน่วยการสอน/ สมรรถนะรายวิชา	ทางสายกลาง										รวม(50)	ลำดับความสำคัญ	
	3 ท่วง			2 เงื่อนไข									
				ความรู้			คุณธรรม						
	พอประมาณ(5)	มีเหตุผล(5)	มีภูมิคุ้มกัน(5)	รอบรู้(5)	รอบคอบ(5)	ระมัดระวัง(5)	สื่อสารด้วยสุจริต(5)	ขยันอดทน(5)	มีสติปัญญา(5)	แบ่งปัน(5)			
หน่วยการสอนที่ 2 ชื่อหน่วยการสอน แนะนำโปรแกรม Microsoft Powerpoint สมรรถนะประจำหน่วยการสอน													
1.สามารถอธิบายว่ามีอะไรใน Microsoft Powerpoint ได้	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	36	2	
2.สามารถเริ่มสร้างสื่อการนำเสนอ ผลงานได้	3	3	3	5	5	4	4	4	4	3	38	1	
3. สามารถเลือกใช้คำสั่งบนหน้าต่างของ Microsoft Powerpoint ได้	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	35	3	

4. สามารถเลือกใช้แถบเครื่องมือได้	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	34	4
รวม	12	12	12	15	16	16	16	16	16	12		
ลำดับความสำคัญ	3	3	3	2	1	1	1	1	1	3		

ชื่อหน่วยการสอน/ สมรรถนะรายวิชา	ทางสายกลาง										รวม(50)	ลำดับความสำคัญ	
	3 ท่วง			2 เงื่อนไข									
				ความรู้			คุณธรรม						
	พอประมาณ(5)	มีเหตุผล(5)	มีภูมิคุ้มกัน(5)	รอบรู้(5)	รอบคอบ(5)	ระมัดระวัง(5)	ซื่อสัตย์สุจริต(5)	ขยันอดทน(5)	มีสติปัญญา(5)	แบ่งปัน(5)			
หน่วยการสอนที่ 3 ชื่อหน่วยการสอน การสร้างชิ้นงาน โปรแกรม Microsoft Powerpoint													
1. สามารถสร้างชิ้นงานใหม่ได้	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	36	2

สมรรถนะประจำหน่วยการสอน													
1. มุมมองสไลด์ มุมมองโครงสร้าง Qutine View	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	36	2
2. สามารถศึกษาสร้างชิ้นงานกับแบบสำเร็จได้	3	3	3	5	5	4	4	4	4	4	3	38	1
3. มุมมองโครงสร้าง Qutine View	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	35	3
4. การปรับขนาดของมุมมอง	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	34	4
5. การแสดงภาพสไลด์แบบขาว - ดำ	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	36	2
6. ใส่สี ตีเส้นกรอบและแรเงาให้กับตัวอักษรและข้อความได้	3	3	3	5	5	4	4	4	4	4	3	38	1
7. เพิ่มหรือลดระยะห่างระหว่างตัวอักษรได้	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	35	3
รวม	21	21	21	27	29	28	28	28	28	28	21		
ลำดับความสำคัญ	4	4	4	3	1	2	2	2	2	2	4		

	ทางสายกลาง		รวม(50)	ลำดับความสำคัญ
	3ห่วง	2 เงื่อนไข		
		ความรู้		

ชื่อหน่วยการสอน/ สมรรถนะรายวิชา	พอประมาณ(5)	มีเหตุผล(5)	มีภูมิคุ้มกัน(5)	รอบรู้(5)	รอบคอบ(5)	ระมัดระวัง(5)	ซื่อสัตย์สุจริต(5)	ขยันอดทน(5)	มีสติปัญญา(5)	แบ่งปัน(5)		
หน่วยการสอนที่ 5												
ชื่อหน่วยการสอน การจัดการสไลด์												
1. สามารถเริ่มสร้างสไลด์ และการ เปลี่ยนแบบสไลด์	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	36	3
2. สามารถใส่ข้อความลงในสไลด์ได้	3	3	3	5	5	4	4	4	4	3	38	2
3. การเพิ่มสไลด์ใหม่	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	35	4
4. การแทรกสไลด์	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	34	5
5. การคัดลอกสไลด์ , การลบสไลด์	3	3	3	5	5	5	5	4	4	3	40	1
6. การเปลี่ยนแปลงลำดับภาพสไลด์	3	3	3	5	5	4	4	4	4	3	38	2
รวม	18	18	18	25	26	25	25	24	24	18		
ลำดับความสำคัญ	3	3	3	2	1	1	1	2	2	3		
หน่วยการสอนที่ 6												
ชื่อหน่วยการสอน												
การปรับแต่งข้อความ												
สมรรถนะประจำหน่วยการสอน												
1. สามารถจัดรูปแบบข้อความ	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	36	2
2.การคัดลอกรูปแบบที่จัดไว้ได้ การแก้ไขคำผิดอัตโนมัติ	3	3	3	5	5	4	4	4	4	3	38	1
3.การปรับระยะห่างระหว่างบรรทัด	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	36	2
4. การจัดเครื่องหมายหน้าหัวข้อ	3	3	3	5	5	4	4	4	4	3	38	1
5. การตรวจสอบเนื้อความในสไลด์ด้วย Style Checker การแทนที่คำ	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	35	3
รวม	15	15	15	21	22	20	20	20	20	15		
ลำดับความสำคัญ	4	4	4	2	1	3	3	3	3	4		

ชื่อหน่วยการสอน/ สมรรถนะรายวิชา	ทางสายกลาง										รวม(50)	ลำดับความสำคัญ
	3ห่วง			2 เงื่อนไข								
				ความรู้			คุณธรรม					
	พอประมาณ(5)	มีเหตุผล(5)	มีภูมิคุ้มกัน(5)	รอบรู้(5)	รอบคอบ(5)	ระมัดระวัง(5)	ซื่อสัตย์สุจริต(5)	ขยันอดทน(5)	มีสติปัญญา(5)	แบ่งปัน(5)		
หน่วยการสอนที่ 7 ชื่อหน่วยการสอน การจัดพื้นฉากหลังสไลด์และการสร้าง อักษรประดิษฐ์ Microsoft WordArt สมรรถนะประจำหน่วยการสอน												
1. สามารถแรเงาพื้นฉากหลัง	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	36	3
2. สามารถใช้แบบสำเร็จได้	3	3	3	5	5	4	4	4	4	3	38	2
3. ค้นหาและแทนที่ด้วยตัวอักษร พิเศษได้	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	35	4
4. สามารถใช้สีกับสไลด์	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	34	5
5. การใช้อักษรประดิษฐ์ Microsoft WordArt	3	3	3	5	5	5	5	4	4	3	40	1
6. ตรวจสอบคำผิดและไวยากรณ์ โดยการใช้วิธีการต่าง ๆ ได้	3	3	3	5	5	4	4	4	4	3	38	2
รวม	18	18	18	25	26	25	25	24	24	18		
ลำดับความสำคัญ	3	3	3	2	1	1	1	2	2	3		

Slide show													
สมรรถนะประจำหน่วยการสอน													
1. สามารถจัดลำดับภาพสไลด์	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	36	3	
2. การตั้งเวลาการเปลี่ยนภาพอัตโนมัติ	3	3	3	5	5	4	4	4	4	3	38	2	
3. การใส่เทคนิคการเริ่มแสดงภาพ	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	35	4	
4. เทคนิคการแสดงข้อความในสไลด์	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	34	5	
5. เทคนิคการแสดงรูปภาพในสไลด์	3	3	3	5	5	5	5	4	4	3	40	1	
6. การใช้ปุ่มควบคุมการฉายสไลด์	3	3	3	5	5	4	4	4	4	3	38	2	
รวม	18	18	18	25	26	25	25	24	24	18			
ลำดับความสำคัญ	3	3	3	2	1	1	1	2	2	3			
ชื่อหน่วยการสอน/ สมรรถนะรายวิชา	ทางสายกลาง											ลำดับความสำคัญ	
	3ห้อง			2 เจริญไข									
				ความรู้				คุณธรรม					
	พอประมาณ(5)	มีเหตุผล(5)	มีภูมิคุ้มกัน(5)	รอบรู้(5)	รอบคอบ(5)	ระมัดระวัง(5)	ซื่อสัตย์สุจริต(5)	ขยันอดทน(5)	มีสติปัญญา(5)	แบ่งปัน(5)	รวม(50)		
หน่วยการสอนที่ 10													
ชื่อหน่วยการสอน													
การพิมพ์ชิ้นงานออกทางเครื่องพิมพ์													
สมรรถนะประจำหน่วยการสอน													
1. สามารถกำหนดรายละเอียดการพิมพ์ได้	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	36	3	
2. สามารถดูผลข้อมูลก่อนการพิมพ์	3	3	3	5	5	4	4	4	4	3	38	2	
3. สร้างแฟ้มจดหมายหลักได้ถูกต้อง	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	35	4	
4. การสั่งพิมพ์ข้อมูลถูกต้อง	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	34	5	
5. สามารถยกเลิกการพิมพ์แก้ไขข้อมูลได้	3	3	3	5	5	5	5	4	4	3	40	1	
6. สามารถตรวจสอบความพร้อมของเครื่องพิมพ์ได้	3	3	3	5	5	4	4	4	4	3	38	2	
รวม	18	18	18	25	26	25	25	24	24	18			
ลำดับความสำคัญ	3	3	3	2	1	1	1	2	2	3			

ชื่อหน่วยการสอน/ สมรรถนะรายวิชา	ทางสายกลาง										รวม(50)	ลำดับความสำคัญ	
	3 ท่วง			2 เงื่อนไข									
				ความรู้			คุณธรรม						
	พอประมาณ(5)	มีเหตุผล(5)	มีภูมิคุ้มกัน(5)	รอบรู้(5)	รอบคอบ(5)	ระมัดระวัง(5)	ซื่อสัตย์สุจริต(5)	ขยันอดทน(5)	มีสติปัญญา(5)	แบ่งปัน(5)			
หน่วยการสอนที่ 11 ชื่อหน่วยการสอน การนำไฟล์ชิ้นงานไปฉายบน เครื่องพิมพ์													
1. การนำไฟล์ชิ้นงานและเพาเวอร์พอย์ วิวเวอร์บนที่กลดติสก์	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	36	2
2. การนำแผ่นดิสก์ไปใช้	3	3	3	5	5	4	4	4	4	4	3	38	1
4. การเรียกใช้ PowerPoint Viewer	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	35	3

รวม	9	9	9	12	13	12	12	12	12	9		
ลำดับความสำคัญ	3	3	3	2	1	2	2	2	2	3		

หมวดที่ 2. จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบ เครื่องมือของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ
2. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวิวัฒนาการของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอได้
3. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ
4. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญและประโยชน์ของโปรแกรม
โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ
5. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดีในการใช้คอมพิวเตอร์

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนาปรับปรุงรายวิชา

1. เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการปฏิรูปการศึกษา
2. เพื่อให้เนื้อหาการเรียนรู้สัมพันธ์กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังบนหลักการเรียนรู้ตามสภาพจริง

หมวดที่ 3. ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา			
ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะพื้นฐานของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ การป้อนและจัดเก็บข้อมูลการแก้ไข และตกแต่งข้อมูล มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญและประโยชน์ของโปรแกรม โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ			
2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา			
บรรยาย 34 ชั่วโมง	สอนเสริม ไม่มี	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การ 34 ชั่วโมง	การศึกษาด้วยตนเอง 85 ชั่วโมง
3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล 1 ชั่วโมง/สัปดาห์			

หมวดที่ 4. การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม
1.1 คุณธรรม จริยธรรม ที่ต้องพัฒนา <ul style="list-style-type: none">- ความมีมนุษยสัมพันธ์- ความมีวินัย

- ความรับผิดชอบ
- ความซื่อสัตย์สุจริต
- ความสนใจใฝ่รู้
- การละเว้นสิ่งเสพติดและการพนัน
- ความสุภาพ (Politeness)
- มีความเชื่อมั่น (Confidence)
- การยอมรับและปฏิบัติตามมติของกลุ่ม (Is accepted by his/her group)

1.2 วิธีการสอน

- ใช้การสอนแบบ Active Learning เปิดโอกาสให้นักศึกษามีการตั้งคำถามหรือตอบคำถาม หรือแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรม จริยธรรม ในชั้นเรียนในโอกาสต่าง ๆ
- ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ตัวอย่างที่ขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่และการประพฤติที่ผิดจรรยาบรรณในวิชาชีพ
- อาจารย์ปฏิบัติตนเป็นตัวอย่าง ให้ความสำคัญต่อจรรยาบรรณวิชาชีพ การมีวินัยเรื่องเวลาการเปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นของนักศึกษา

1.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินผลจากพฤติกรรมที่แสดงออกในชั้นเรียนและการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทางด้านคุณธรรมและจริยธรรม
- การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้สอนคนอื่น ๆ และเพื่อนๆ ของผู้เรียนในรายวิชา
- การประเมินตามสภาพจริง(Authentic Assessment)ด้าน การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียนและการส่งงานที่มอบหมาย
- นักศึกษาประเมินตนเอง

บูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

หลักความพอประมาณ

ความพอดีที่ไม่น้อยเกินไปและไม่มากเกินไป

หลักความมีเหตุผล

การตัดสินใจเกี่ยวกับระดับความพอเพียงนั้น จะต้องเป็นไปอย่างมีเหตุผลโดยพิจารณาจากเหตุปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนคำนึงถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้นๆ อย่างรอบคอบ

หลักการมีภูมิคุ้มกัน

การเตรียมตัวให้พร้อมรับผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ที่จะเกิดขึ้น โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ของสถานการณ์ต่างๆ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต

เงื่อนไขความรู้

ความรู้รอบรู้เกี่ยวกับวิชาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องรอบด้าน ความรอบคอบที่จะนำความรู้เหล่านั้นมาพิจารณาให้เชื่อมโยงกัน เพื่อประกอบการวางแผนและความระมัดระวังในการปฏิบัติ

เงื่อนไขคุณธรรม

ที่จะต้องเสริมสร้าง ประกอบด้วย มีความตระหนักใน คุณธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริต ขยัน อดทน มีความเพียร ใช้สติปัญญาในการดำเนินชีวิต และแบ่งปัน

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบ เครื่องมือของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ
2. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวิวัฒนาการของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอได้
3. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ
4. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญและประโยชน์ของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ
5. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดีในการใช้คอมพิวเตอร์

2.2 วิธีการสอน

- ใช้การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมุ่งเน้นให้สัมพันธ์กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ใช้หลักการเรียนรู้ตามสภาพจริง(Authentic Learning) และจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยการสอนแบบผสมผสาน ได้แก่ การนำเสนอเนื้อหา (Presentation) การฝึกปฏิบัติ(Practice)
- แนวการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีลักษณะเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัฒนธรรมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในลักษณะ การพึ่งพาอาศัยกันในทางที่ดี (Positive Independence) การสร้างทีมงาน (Team Formation) ความรับผิดชอบ (Accountability) ทักษะทางสังคม (Social Skills)
- การเรียนรู้ตามแนวคิดผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นสังเกต โดยผู้สอนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ขั้นสร้างความรู้โดยผู้เรียนสร้างความรู้จากการศึกษาเอกสารประกอบการเรียน ขั้นขยายความรู้โดยการอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน และขั้นตรวจสอบประเมินความรู้ที่ได้รับโดยการนำเสนองาน

2.3 วิธีการประเมินผล

- การทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน
- แบบสังเกตการมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น/ การอภิปรายกลุ่ม การประเมินพฤติกรรมการเรียน
- การสอบย่อย สอบกลางภาค และสอบปลายภาค

<ul style="list-style-type: none"> - การประเมินพัฒนาการรายบุคคลและรายกลุ่ม
<p>3. ทักษะทางปัญญา</p> <p>3.1 ทักษะทางปัญญา ที่ต้องพัฒนา</p> <ul style="list-style-type: none"> - นำความรู้และการปฏิบัติงานบริการคอมพิวเตอร์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน <p>3.2 วิธีการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเรียนรู้ตามแนวคิดผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ประกอบด้วย ชั้นสังเกต โดยผู้สอนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ชั้นสร้างความรู้โดยผู้เรียนสร้างความรู้จาก การศึกษาเอกสารประกอบการเรียน ชั้นขยายความรู้โดยการอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและ กันจากประสบการณ์ของผู้เรียน และชั้นตรวจสอบประเมินความรู้ที่ได้รับโดยการนำเสนองาน - มอบหมายภาระงานรายบุคคล และงานกลุ่ม <p>3.3 วิธีการประเมินผล</p> <ul style="list-style-type: none"> - การทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน - การสอบย่อย สอบกลางภาค และสอบปลายภาค - การประเมินพัฒนาการรายบุคคลและรายกลุ่ม
<p>4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p> <p>4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ที่ต้องพัฒนา</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพการทำงานและความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายทั้ง รายบุคคลและรายกลุ่ม <p>4.2 วิธีการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้แนวการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีลักษณะเป็นการสร้าง บรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในลักษณะช่วยเหลือซึ่งกันและ กันโดยมีแนวทางที่สำคัญ คือ การพึ่งพาอาศัยกันในทางที่ดี (Positive Independence) การสร้าง ทีมงาน (Team Formation) ความรับผิดชอบ (Accountability) ทักษะทางสังคม (Social Skills) - มอบหมายงานกลุ่มและรายบุคคล โดย กำหนดความรับผิดชอบของผู้เรียนรายบุคคลและรายกลุ่ม ให้ชัดเจน <p>4.3 วิธีการประเมินผล</p> <ul style="list-style-type: none"> - ประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน - ประเมินความรับผิดชอบจากการทำกิจกรรมรายบุคคลและรายกลุ่มของผู้เรียน - ให้ผู้เรียนประเมินสมาชิกในกลุ่ม ทั้งด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและด้านความ รับผิดชอบตามรูปแบบแนวการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
<p>5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ต้องพัฒนา</p>

- ทักษะการคัดเลือกแหล่งข้อมูล การค้นคว้าหาข้อมูล/เพิ่มพูนความรู้ทางอินเทอร์เน็ต
- ทักษะการใช้ Power point ในการนำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย

5.2 วิธีการสอน

- ใช้ PowerPoint ที่น่าสนใจ ชัดเจน ง่ายต่อการทำความเข้าใจ ประกอบการสอนในชั้นเรียน
- การสอนโดยมีการนำเสนอข้อมูลจากการค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นตัวอย่างกระตุ้นให้นักศึกษาเห็นประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอและสืบค้นข้อมูล
- การแนะนำเทคนิคการสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ
- การมอบหมายงานที่ต้องมีการนำเสนอทั้งในรูปเอกสารและใช้สื่อในการนำเสนอ

5.3 วิธีการประเมินผล

- ประเมินการนำเสนอรายงานโดยใช้ Power Point หน้าชั้นเรียน
- ประเมินทักษะการใช้สื่อและการใช้ภาษาพูดจากการนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ประเมินรายงานการสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ

หมวดที่ 5. แผนจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการและการประเมินผล

5.1 แผนจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ					
สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน/ชั่วโมง		กิจกรรม การเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	หมายเหตุ
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ		
1	<p>ความหมายและความสำคัญ ของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อ การนำเสนอ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของการตาราง คำนวณ - วิวัฒนาการของ โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการ นำเสนอ - ประเภทของโปรแกรมมัล ติมีเดียเพื่อการนำเสนอ - ความสำคัญของ โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการ นำเสนอ - ประโยชน์ของโปรแกรมมัล ติมีเดียเพื่อการนำเสนอ 	2	2	<p>(1) ให้ทำแบบประเมินผลตนเอง ก่อนเรียน</p> <p>(2) การนำเข้าสู่บทเรียน และ เนื้อหาสาระการเรียนรู้สอดแทรก คุณธรรมจริยธรรม การถ่ายทอด เนื้อหาสาระใช้วิธีการสอนโดยการ บรรยาย (Lecture)อาศัยการเรียบ เรียงเนื้อหา และการใช้เทคนิคใน การถ่ายทอดเนื้อหาสาระให้ น่าสนใจ ประกอบกับการ ยกตัวอย่าง</p> <p>(3) ให้ฝึกทำแบบฝึกหัดและเฉลย</p> <p>(4) ทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน</p>	อ.จันทร์เพ็ญ

	<ul style="list-style-type: none"> - คุณสมบัติโดยทั่วไปของโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ - โปรแกรมชุดสำนักงานประเภทพีแรว์ 				
2-3	แนะนำโปรแกรม Microsoft Powerpoint <ul style="list-style-type: none"> - สามารถอธิบายว่ามีอะไรใน Microsoft Powerpoint ได้ - สามารถเริ่มสร้างสื่อการนำเสนอผลงานได้ - สามารถเลือกใช้คำสั่งบนหน้าต่างของ Microsoft Powerpoint ได้ - สามารถเลือกใช้แถบเครื่องมือได้ 	4	4	(1) ให้ทำแบบประเมินผลตนเองก่อนเรียน (2) การนำเข้าสู่บทเรียน และเนื้อหาสาระการเรียนรู้สวดแทรกคุณธรรมจริยธรรม การถ่ายทอดเนื้อหาสาระใช้วิธีการสอนโดยการบรรยาย (Lecture) อาศัยการเรียบเรียงเนื้อหา และการใช้เทคนิคในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระให้น่าสนใจ ประกอบกับการยกตัวอย่าง (3) ให้ฝึกทำแบบฝึกหัดและเฉลย (4) ทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน	อ.จันทร์เพ็ญ

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน/ชั่วโมง		กิจกรรม การเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	หมายเหตุ
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ		
4	การสร้างชิ้นงาน โปรแกรม Microsoft Powerpoint <ul style="list-style-type: none"> - สามารถสร้างชิ้นงานใหม่ได้ - สามารถสร้างชิ้นงานด้วย AutoContent Wizard - สามารถศึกษาสร้างชิ้นงานกับแบบสำเร็จได้ - สามารถบันทึกและเรียกใช้ชิ้นงานได้ 	4	4	(1) ให้ทำแบบประเมินผลตนเองก่อนเรียน (2) การนำเข้าสู่บทเรียน และเนื้อหาสาระการเรียนรู้สวดแทรกคุณธรรมจริยธรรม การถ่ายทอดเนื้อหาสาระใช้วิธีการสอนโดยการบรรยาย (Lecture) อาศัยการเรียบเรียงเนื้อหา และการใช้เทคนิคในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระให้น่าสนใจ ประกอบกับการยกตัวอย่าง (3) ให้ฝึกทำแบบฝึกหัดและเฉลย (4) ทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน	อ.จันทร์เพ็ญ

5-6	มุมมองชิ้นงาน - มุมมองสไลด์ - มุมมองโครงร่าง Outline View - มุมมองลำดับภาพสไลด์ - การปรับขนาดของมุมมอง - การแสดงภาพสไลด์แบบขาว – ดำ	4	4	(1) ให้ทำแบบประเมินผลตนเองก่อนเรียน (2) การนำเข้าสู่บทเรียน และเนื้อหาสาระการเรียนรู้สุดแทรกคุณธรรมจริยธรรม การถ่ายทอดเนื้อหาสาระใช้วิธีการสอนโดยการบรรยาย (Lecture)อาศัยการเรียบเรียงเนื้อหา และการใช้เทคนิคในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระให้น่าสนใจ ประกอบกับการยกตัวอย่าง (3) ให้ฝึกทำแบบฝึกหัดและเฉลย (4) ทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน	อ.จันทร์เพ็ญ
-----	---	---	---	--	--------------

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	หมายเหตุ
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ		
7-8	การจัดการสไลด์ - สามารถเริ่มสร้างสไลด์ และการเปลี่ยนแบบสไลด์ - สามารถใส่ข้อความลงในสไลด์ได้ - การเพิ่มสไลด์ใหม่ - การแทรกสไลด์ - การเปลี่ยนแปลงลำดับภาพสไลด์ - การคัดลอกสไลด์	4	4	(1) ให้ทำแบบประเมินผลตนเองก่อนเรียน (2) การนำเข้าสู่บทเรียน และเนื้อหาสาระการเรียนรู้สุดแทรกคุณธรรมจริยธรรม การถ่ายทอดเนื้อหาสาระใช้วิธีการสอนโดยการบรรยาย (Lecture)อาศัยการเรียบเรียงเนื้อหา และการใช้เทคนิคในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระให้น่าสนใจ ประกอบกับการยกตัวอย่าง (3) ให้ฝึกทำแบบฝึกหัดและเฉลย	อ.จันทร์เพ็ญ

	- การลบสไลด์			(4)ทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน	
9-10	การปรับแต่งข้อความ - สามารถจัดรูปแบบข้อความ - การคัดลอกรูปแบบที่จัดไว้ได้ - การปรับระยะห่างระหว่างบรรทัด - การจัดเครื่องหมายหน้าหัวข้อ - การแก้ไขคำผิดอัตโนมัติ - การตรวจสอบเนื้อความในสไลด์ด้วย Style Checker - การแทนที่คำ	4	4	(1) ให้ทำแบบประเมินผลตนเองก่อนเรียน (2) การนำเข้าสู่บทเรียน และเนื้อหาสาระการเรียนรู้สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม การถ่ายทอดเนื้อหาสาระใช้วิธีการสอนโดยการบรรยาย (Lecture)อาศัยการเรียบเรียงเนื้อหา และการใช้เทคนิคในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระให้นำสนใจ ประกอบกับการยกตัวอย่าง (3) ให้ฝึกทำแบบฝึกหัดและเฉลย (4)ทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน	อ.จันทร์เพ็ญ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรม การเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	หมายเหตุ
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ		
11	การจัดพื้นฉากหลังสไลด์และการสร้างอักษรประดิษฐ์ -สามารถแรเงาพื้นฉากหลัง - สามารถใช้แบบสำเร็จได้ - สามารถใช้สีกับสไลด์ - การใช้อักษรประดิษฐ์ Microsoft WordArt	2	2	(1) ให้ทำแบบประเมินผลตนเองก่อนเรียน (2) การนำเข้าสู่บทเรียน และเนื้อหาสาระการเรียนรู้สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม การถ่ายทอดเนื้อหาสาระใช้วิธีการสอนโดยการบรรยาย (Lecture)อาศัยการเรียบเรียงเนื้อหา และการใช้เทคนิคในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระให้นำสนใจ ประกอบกับการยกตัวอย่าง (3) ให้ฝึกทำแบบฝึกหัดและเฉลย	อ.จันทร์เพ็ญ

				(4)ทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน	
12	การสร้างรูปภาพ - สามารถเรียกใช้ Microsoft Graph - การสร้างกราฟ - การแก้ไขรูปภาพ - รูปภาพแบบ 3 มิติ	2	2	(1) ให้ทำแบบประเมินผลตนเองก่อนเรียน (2) การนำเข้าสู่บทเรียน และเนื้อหาสาระการเรียนรู้สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม การถ่ายทอดเนื้อหาสาระใช้วิธีการสอนโดยการบรรยาย (Lecture)อาศัยการเรียบเรียงเนื้อหา และการใช้เทคนิคในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระให้น่าสนใจ ประกอบกับการยกตัวอย่าง (3) ให้ฝึกทำแบบฝึกหัดและเฉลย (4)ทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน	อ.จันทร์เพ็ญ
สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	หมายเหตุ
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ		
13-14	การทำสไลด์โชว์ Slide show - สามารถจัดลำดับภาพสไลด์ - การตั้งเวลาการเปลี่ยนภาพอัตโนมัติ - การใส่เทคนิคการเริ่มแสดงภาพ - เทคนิคการแสดงข้อความในสไลด์ - เทคนิคการแสดงรูปภาพในสไลด์ - การใช้ปุ่มควบคุมการฉายสไลด์	4	4	(1) ให้ทำแบบประเมินผลตนเองก่อนเรียน (2) การนำเข้าสู่บทเรียน และเนื้อหาสาระการเรียนรู้สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม การถ่ายทอดเนื้อหาสาระใช้วิธีการสอนโดยการบรรยาย (Lecture)อาศัยการเรียบเรียงเนื้อหา และการใช้เทคนิคในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระให้น่าสนใจ ประกอบกับการยกตัวอย่าง (3) ให้ฝึกทำแบบฝึกหัดและเฉลย (4)ทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน	อ.จันทร์เพ็ญ

15	การออกข้อมูลทางเครื่องพิมพ์ - กำหนดรายละเอียดการพิมพ์ - ดูผลข้อมูลก่อนการพิมพ์ - เทคนิคการสั่งพิมพ์ข้อมูล	2	2	(1) ให้ทำแบบประเมินผลตนเองก่อนเรียน (2) การนำเข้าสู่บทเรียน และเนื้อหาสาระการเรียนรู้สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม การถ่ายทอดเนื้อหาสาระใช้วิธีการสอนโดยการบรรยาย (Lecture)อาศัยการเรียบเรียงเนื้อหา และการใช้เทคนิคในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระให้น่าสนใจ ประกอบกับการยกตัวอย่าง (3) ให้ฝึกทำแบบฝึกหัดและเฉลย (4)ทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน	อ.จันทร์เพ็ญ
สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	หมายเหตุ
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ		
16-17	การนำไฟล์ชิ้นงานไปฉายบนเครื่องฉายอื่น ๆ - .การนำไฟล์ชิ้นงานและเพาเวอร์พอย์ทวิเวอร์บนที่กลงดิสก์ - การนำแผ่นดิสก์ไปใช้ - การเรียกใช้ PowerPoint Viewer	4	4	(1) ให้ทำแบบประเมินผลตนเองก่อนเรียน (2) การนำเข้าสู่บทเรียน และเนื้อหาสาระการเรียนรู้สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม การถ่ายทอดเนื้อหาสาระใช้วิธีการสอนโดยการบรรยาย (Lecture)อาศัยการเรียบเรียงเนื้อหา และการใช้เทคนิคในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระให้น่าสนใจ ประกอบกับการยกตัวอย่าง (3) ให้ฝึกทำแบบฝึกหัดและเฉลย (4)ทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน	อ.จันทร์เพ็ญ

5.2 แผนการประเมินผลการเรียนรู้			
ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลนักศึกษา	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	สอบกลางภาค	9	30%
	สอบปลายภาค	18	30%
	วิเคราะห์กรณีศึกษา การค้นคว้า การทำแบบฝึกหัด การทำงานกลุ่มและผลงาน การส่งงานตามที่มอบหมาย	ตลอดภาคการศึกษา	20%
	การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม อภิปราย ความกล้าแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน	ตลอดภาคการศึกษา	20%

หมวดที่ 6. ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

<p>1. หนังสือ เอกสาร เว็บไซต์ และข้อมูลอ้างอิง ที่สำคัญ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เอกสารคำสอนวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ - สื่อจาก Power Point - ข้อมูลเพิ่มเติมจาก Internet

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- จัดทำแบบสัมภาษณ์แบบปลายเปิด
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านเว็บบอร์ด ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับผู้เรียน

2. การประเมินการสอน

- ประเมินจากความสนใจ ความตั้งใจ และการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการจัดทำแบบบันทึกหลังการสอน
- แฟ้มงานของผู้เรียน
- คะแนนสอบของผู้เรียน
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การทำวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์ผู้สอนในกลุ่มเดียวกัน
- มีการตั้งคณะกรรมการในรายวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการประเมินผู้เรียน และการประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- รวบรวมข้อมูลจากการทำวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนและพัฒนาผู้เรียนพร้อมปรับปรุงเนื้อหาความยากง่ายให้สอดคล้องกับศักยภาพผู้เรียน และระดับชั้นการเรียนรู้
- แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้สอนในกลุ่มวิชาเดียวกันและต่างวิชาเพื่อเป็นข้อมูลสู่การปรับปรุงและพัฒนาต่อไป
- นำผลจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สู่การปฏิบัติการพัฒนาปรับปรุงโดยการมีส่วนร่วมจากผู้เกี่ยวข้องด้านปัจจัยสนับสนุน
- นำสู่การปฏิบัติในปีการศึกษาต่อไป และดำเนินการตามกระบวนการ PDCA