



รายงานผลการจัดการเรียนการสอนแบบ ACTIVE LEARNING

รายวิชา 0105452 สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อประชาสัมพันธ์

ผู้สอน...อาจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.เบญจรงค์ ธีระผลิกะ

ภาคการศึกษาที่.....1/2567

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัส ชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน รายวิชาที่เรียนพร้อมกัน และคำอธิบายรายวิชา

0105452 สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อประชาสัมพันธ์

3(2-2-5)

Print Media for Public Relations

บูรพาวิชา : (ถ้ามี)

ควบคู่ : (ถ้ามี)

แนวคิด ความหมายสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ กระบวนการผลิตสิ่งพิมพ์ ระบบการพิมพ์ การเตรียมต้นฉบับงานพิมพ์ ทฤษฎีการออกแบบและจัดหน้าสิ่งพิมพ์ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการจัดการสิ่งพิมพ์ การเผยแพร่สิ่งพิมพ์ในงานประชาสัมพันธ์

Meaning of print media for public relations, production process print media, system printing preparation, theory of design and layout of publications; use of software packages in the print media management, publishing in public relations

2. ประเภทของรายวิชา

- ศึกษาทั่วไป
- วิชาพื้นฐานเฉพาะด้าน
- วิชาเอกบังคับ
- วิชาเอกเลือก
- วิชาโท
- วิชาเลือกเสรี

3. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระผลิกะ

อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร. เบญจรงค์ ธีระผลิกะ/ อาจารย์จิณห์ชญ์ดา วิทยาพันธ์ประชา

4. ปีการศึกษา/ ภาคการศึกษา/ กลุ่มผู้เรียน

นิสิตชั้นปีที่ 4

5. สถานที่เรียน

ห้อง 13423 มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา

6. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

12 มิถุนายน 2567

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้/มีความสามารถ/สมรรถนะที่ต้องการด้านต่าง ๆ

1.1 เพื่อให้ นิสิตมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด ความหมาย และเข้าใจกระบวนการสื่อสารสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์

1.2 เพื่อให้ นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์สิ่งพิมพ์จากโปรแกรมสำเร็จรูปได้

(หมายเหตุ : สำหรับหลักสูตรที่กำหนด CLOs ของรายวิชา ให้ระบุ CLOs)

2. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

การพัฒนาเนื้อหาวิชาให้ตามรอบการปรับปรุงหลักสูตรปี 2562 และปรับเนื้อหาที่มีความทันสมัยมากขึ้น สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน และเข้ากับวิสัยทัศน์มหาวิทยาลัยโดยเน้นการสร้างนวัตกรรมเพื่อสังคม

หมวดที่ 3 ลักษณะการดำเนินการ

1. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ภาคบรรยาย	ภาคปฏิบัติ	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมง/ภาคเรียน	30 ชั่วโมง/ภาคเรียน	75 ชั่วโมง/ภาคเรียน

คำชี้แจง : ภาคการศึกษาคิดเป็นไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์และช่องทางที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล

จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มบุคคลตามความต้องการแต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ให้หมายเลขโทรศัพท์มือถือ และ e-mail ของอาจารย์ผู้สอน โดยให้นิสิตสามารถโทรศัพท์หรือติดต่อนัดหมาย หรือปรึกษาได้ตามความเหมาะสม

วันและเวลาให้คำปรึกษา วันอังคาร เวลา 09:00 – 16.00 น.

ห้องพักอาจารย์ : 13508

Email : dr.tonmaprao@gmail.com

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ระบุหัวข้อ/รายละเอียด สัปดาห์ที่สอน จำนวนชั่วโมงการสอน (ซึ่งต้องสอดคล้องกับจำนวนหน่วยกิต) กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อที่ใช้ รวมทั้งอาจารย์ผู้สอน ในแต่ละหัวข้อ/รายละเอียดของรายวิชา สามารถแยกชั่วโมงบรรยาย และชั่วโมงปฏิบัติออกเป็น 2 ตาราง

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
1	- แนะนำรายวิชา การจัดการเรียน การสอนตลอดจนการวัดผล และประเมินผลแนวคิด และความหมายการออกแบบสิ่งพิมพ์	2	2	กิจกรรมการสอน 1. การบรรยายเนื้อหา 2. นิสิตแสดงความคิดเห็น สื่อการสอน 1. Power Point 2. กิจกรรมท้ายบทเรียน	เบญจรงค์ ธิระผลิกะ
2 - 4	- หลักการและเทคนิคในการ ออกแบบสิ่งพิมพ์ - องค์ประกอบการออกแบบสื่อ สิ่งพิมพ์	2	2	กิจกรรมการสอน 1. การบรรยายเนื้อหา 2. นิสิตแสดงความคิดเห็น 3. Active leaning สื่อการสอน 1. Power Point 2. กิจกรรมท้ายบทเรียน	เบญจรงค์ ธิระผลิกะ
5 - 6	การออกแบบ และจัดวางสื่อสิ่งพิมพ์ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับ	6	6	กิจกรรมการสอน 1. การบรรยายเนื้อหา 2. วิพากษ์รายงาน	อาจารย์จิณิชา ญูตา วิทยาพันธ์ประชา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
	ออกแบบปฏิบัติการโปรแกรม Adobe Illustrator			สื่อการสอน 1. Power Point 2. กิจกรรมท้ายบทเรียน	
7 – 8	การวาดภาพ Infographic การวาดภาพ Isometric	4	4	กิจกรรมการสอน 1. การบรรยายเนื้อหา 2. นิสิตแสดงความคิดเห็น สื่อการสอน 1. Power Point 2. กิจกรรมท้ายบทเรียน	อาจารย์จิณณ์ ชญ์ดา วิทยาพันธ์ประชา
สอบกลางภาค					
9	การออกแบบ และจัดวางสื่อสิ่งพิมพ์ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป Canva - แผ่นพับ - ใบปลิว - จดหมายข่าว - Magazine	2	2	กิจกรรมการสอน 1.อธิบายเนื้อหาพร้อม ยกตัวอย่างประกอบ 2. แบบฝึกหัดโดยเน้นการ สร้างนวัตกรรมเพื่อสังคม 3. Active leaning สื่อการสอน 1. Power Point 2. กิจกรรมท้ายบทเรียน	เบญจรงค์ ธีระผลิกะ
10	- การผลิตเนื้อหาจดหมายข่าว และ Magazine	2	2	กิจกรรมการสอน 1. การบรรยายเนื้อหา 2. นิสิตแสดงความคิดเห็น สื่อการสอน 1. Power Point 2. กิจกรรมท้ายบทเรียน	เบญจรงค์ ธีระผลิกะ
11	- สิ่งพิมพ์ออนไลน์ในงาน ประชาสัมพันธ์	2	2	กิจกรรมการสอน 1. การบรรยายเนื้อหา 2. วิพากษ์รายงาน สื่อการสอน 1. Power Point	เบญจรงค์ ธีระผลิกะ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนามนุษย์และสังคม

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				2. กิจกรรมท้ายบทเรียน	
12 - 13	- ผลิตผลงานสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อการประชาสัมพันธ์	6	6	กิจกรรมการสอน 1. การบรรยายเนื้อหา 2. นิสิตแสดงความคิดเห็น สื่อการสอน 1. Power Point 2. กิจกรรมท้ายบทเรียน	เบญจรงค์ ธิระผลิกะ
14	- วิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ และความเหมาะสมในการออกแบบ สื่อสิ่งพิมพ์	2	2	กิจกรรมการสอน 1. การบรรยายเนื้อหา 2. นิสิตแสดงความคิดเห็น 3. Active leaning สื่อการสอน 1. Power Point 2. กิจกรรมท้ายบทเรียน	เบญจรงค์ ธิระผลิกะ
15	- นำเสนอผลงาน สื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อการประชาสัมพันธ์ โดยการสร้าง นวัตกรรมเพื่อสังคม	2	2	กิจกรรมการสอน 1. การบรรยายเนื้อหา 2. วิพากษ์รายงาน 3. Active leaning สื่อการสอน 1. Power Point 2. กิจกรรมท้ายบทเรียน	เบญจรงค์ ธิระผลิกะ
สอบปลายภาค					
	รวม	30	30		

2. แผนพัฒนาประสิทธิภาพรายวิชา (ระบุได้มากกว่า 1 ข้อ)

1. จัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานไม่น้อยกว่าร้อยละ 25 ของระยะเวลาทั้งหมดของรายวิชา
2. จัดการเรียนรู้ร่วมกับสถานประกอบการ องค์กร หรือหน่วยงาน

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนามนุษย์และสังคม

- 3. จัดการเรียนรู้เชิงรุก
- 4. รายวิชาส่งเสริมทักษะผู้ประกอบการของผู้เรียน
- 5. รายวิชาก่อให้เกิดนวัตกรรมของผู้เรียน โดยมีหนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากหน่วยงาน
- 6. จัดการเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ (online) ร่วมกับ ในที่ตั้ง (on-site)
- 7. มีการพัฒนาสื่อการสอนแบบออนไลน์โดยผ่าน TSU MOOC
- 8. เปิดเผยคะแนนเก็บก่อนการสอบปลายภาค
- 9. ส่งระดับชั้นตามเวลาที่กำหนด โดยไม่มีข้อผิดพลาด
- 10. มีการทวนสอบรายวิชาในระบบของคณะฯ
- 11. อื่น ๆ ระบุ

3. แผนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ลำดับ	หัวข้อเรื่อง/ประเด็น/รายละเอียด	วิธีการประเมิน/ ลักษณะการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	คะแนน
1	การสังเกตการณ์และประเมิน จากพฤติกรรมภายในห้องเรียน	การสังเกตการณ์ และประเมินจาก พฤติกรรมภายใน ห้องเรียน	ทุกสัปดาห์	10
2	กิจกรรมในห้องเรียน แบบฝึกหัด	กิจกรรมในห้องเรียน แบบฝึกหัด	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 14,	40
3	การสร้างผลงาน	ผลงานสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อการ ประชาสัมพันธ์ โดย การสร้างนวัตกรรม เพื่อสังคม	12, 13, 15	30
4	สอบปลายภาค	สอบปลายภาค	ในสัปดาห์ที่มี การจัดสอบ	20
คะแนนรวม				100

วิธีการตัดเกรด

- อิงเกณฑ์ (FIX-Rate)
 อิงกลุ่ม (T-Score)

การกำหนดช่วงคะแนนของเกรด

เกรด	A	B+	B	C+	C	D+	D	E/F
ช่วงคะแนน	≥80	≥75	≥70	≥65	≥60	≥55	≥50	≥0

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำรา เอกสารหลัก และข้อมูลสำคัญ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
 ปญญา จริยธรรม นำการพัฒนามนุษย์และสังคม

Dabner, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2017). *Graphic design school: the principles and practice of graphic design*. John Wiley & Sons.

2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

เพียงกมล เกิดสมศรี และ ปรีชา พันธุ์แน่น. (2563). แนวทางการพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของ “ตลาดชุมชนเพื่อธุรกิจท้องถิ่น” ประเทศไทย. วารสารร่วมพฤษ์ มหาวิทยาลัยเกริก. 38(1). 22-33

หมวด 3

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

หลักการจัดกิจกรรม

ใช้วิธีการนำระบบความคิดสร้างสรรค์ (The Systems Model of Creativity) ตามวิธีวิทยาแบบ มิฮาลี ชิเก็กเซนท์มีฮาล (Mihaly Csikszentmihalyi) มาใช้เพื่อให้นิสิตพยายามวิเคราะห์และสังเคราะห์การคิดสร้างสรรค์จากผู้มีชื่อเสียงในแวดวงต่าง ๆ เพื่อพิจารณาว่า บุคคลเหล่านั้นสร้างระบบความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไร และนิสิตจะสามารถพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไร ร่วมกับการใช้แนวคิดหมวก 6 ใบ ของ ดร. เอ็ดเวิร์ด เดอ โบ โน (Dr. Edward de Bono) มาใช้เพื่อวิเคราะห์ถึงการสร้างสรรคงานว่า งานแบบใดถึงเหมาะสมสำหรับสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งนิสิตได้ทดลองคิดผ่านกรณีศึกษา และผ่านการใช้ปัญหาเป็นฐาน

กิจกรรม (ระบุกิจกรรมให้สอดคล้องกับ มคอ.3)

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมระบบความคิดสร้างสรรค์กับการสร้างสรรค์ภาษาในงานนิเทศศาสตร์

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) เพื่อให้นิสิตสามารถนำกระบวนการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์มาใช้ในการแก้ไขปัญหาและสถานการณ์ที่มีความเฉพาะเจาะจงได้
- 2) เพื่อให้นิสิตเข้าใจถึงกระบวนการปรับปรุงข้อมูลจากข้อเท็จจริงและนำวิธีการทางความคิดสร้างสรรค์มาใช้แก้ปัญหาได้

2. ระยะเวลา

1 คาบ 4 ชั่วโมง

3. เนื้อหา/สาระสำคัญของการเรียนรู้

แนวคิดเอ็ดเวิร์ด เดอ โบ โน (De Bono) (1992) นักจิตวิทยาผู้เชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์ เชื่อว่า “... กระบวนการความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่พัฒนาได้ ...” เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์สามารถเรียนรู้ได้ ไม่เกี่ยวข้องกับพรสวรรค์ส่วนตัวไม่ได้เกิดจากแรงบันดาลใจเพียงอย่างเดียว แต่ความคิดสร้างสรรค์เป็นมากกว่าความคิดที่แตกต่าง ความคิดสร้างสรรค์จำเป็นต้องมีการเพิ่มคุณค่า

1. White Hat หมวกสีขาว สีขาว เป็นสีที่ชี้ให้เห็นถึงความเป็นกลางจึงเกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริง จำนวนตัวเลข เมื่อสวมหมวกสีนี้ หมายความว่าที่ประชุมต้องการข้อเท็จจริงเท่านั้น คือ ข้อมูลเบื้องต้นของสิ่งนั้น ๆ ไม่ต้องการความคิดเห็น

2. Red Hat หมวกสีแดง สีแดงเป็นสีที่แสดงถึงอารมณ์และความรู้สึก เมื่อสวมหมวกสีนี้ เราสามารถบอกความรู้สึกของตนเองว่าชอบ ไม่ชอบ ดี ไม่ดี ซึ่งส่วนใหญ่การแสดงอารมณ์จะไม่มีเหตุผลประกอบ

3. Yellow Hat หมวกสีเหลือง สีเหลือง คือสีของแสงแดด และความสว่างสดใส เมื่อสวมหมวกสีนี้ มาถึงการคิดถึงจุดเด่น โอกาส สิ่งที่เป็นประโยชน์ เป็นข้อมูลในเชิงบวก เป็นการเปิดโอกาสให้พัฒนา สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ

4. Black Hat หมวกสีดำ สีดำ เป็นสีที่แสดงถึงความโศกเศร้า และการปฏิเสธ เมื่อสวมหมวกสีนี้ ต้องพูดถึงจุดด้อย อุปสรรคโดยมีเหตุผลประกอบ ข้อที่ควรคำนึงถึง เช่น เราควรทำสิ่งนี้หรือไม่ ไม่ควรทำสิ่งนี้หรือไม่ เหมาะสมหรือไม่ ทำให้การคิดมีความรอบคอบมากขึ้น

5. Green Hat หมวกสีเขียว สีเขียว เป็นสีที่แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ และการเจริญเติบโต เมื่อสวมหมวกสีนี้จะแสดงความคิดเห็นใหม่ ๆ เพื่อการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น การคิดอย่างสร้างสรรค์

6. Blue Hat หมวกสีน้ำเงิน สีน้ำเงินเป็นสีที่ให้ความรู้สึกสงบ จะเป็นเหมือนท้องฟ้า หมวกนี้เกี่ยวกับการควบคุม การบริหารกระบวนการคิด หรือการจัดระเบียบการคิด

โจทย์ ... ถ้ามีโอกาสเป็นผู้เชี่ยวชาญ 1 ชม. นิสิตจะแก้ปัญหาลักษณะอย่างไร

4. สื่อการเรียนรู้

Power point พร้อมตัวอย่างกรณีศึกษาว่า ตอนนี้นิสิตปี 67 จำนวนมากยังไม่เข้าสอบ ภาษาอังกฤษ นิสิตจะแก้ปัญหายังไง ด้วยการออกแบบสื่อเพื่อการจูงใจและประชาสัมพันธ์

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การนำเสนอความคิดหมวก 6 ใบ ของ ดร. เอ็ดเวิร์ด เดอ โบ โน (Dr. Edward de Bono) มาอธิบายถึง ข้อเท็จจริงและเนื้อหาของแนวคิด พร้อมยกตัวอย่างให้นิสิตเข้าใจ หลังจากนั้นตั้งโจทย์แล้วให้นิสิตทดลองปฏิบัติ

6. เกณฑ์การประเมิน

นิสิตสามารถวิเคราะห์สถานการณ์พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ รวมทั้งสามารถนำเสนอหน้าชั้นเรียนได้ และมีคะแนนไม่น้อยกว่า 4 คะแนน เต็ม 5

7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)

กิจกรรมที่ 2 การจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับการรณรงค์งดเหล้าเข้าพรรษา

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

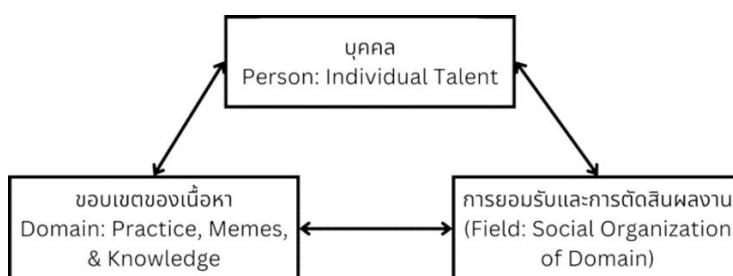
- 1) เพื่อให้นิสิตสามารถนำความรู้ที่ได้จากวิชานี้ไปช่วยเหลือชุมชนและสังคม
- 2) เพื่อให้นิสิตสามารถวิเคราะห์ที่มาและที่ไปของความคิดสร้างสรรค์นำมาปรับประยุกต์ใช้กับโจทย์ที่นิสิตได้รับ

2. ระยะเวลา

3 คาบ 12 ชั่วโมง

3. เนื้อหา /สาระสำคัญของการเรียนรู้

ระบบความคิดสร้างสรรค์ (The System Model of Creativity) ของ Csikszentmihalyi (1988) กล่าวว่า “เกิดจากแต่ละบุคคลโดยบุคคลนั้นจะต้องมีความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่ลึกซึ้งในอุตสาหกรรมหรือองค์ความรู้นั้น ๆ บุคคลนั้น ๆ สามารถที่จะรวบรวมความคิดและมีความสุขกับการค้นหาอย่างไม่รู้จบด้วยตนเองและมีความสามารถที่จะแยกแยะว่า อะไรควรที่จะให้ความสนใจและอะไรควรที่จะละทิ้งเพื่อนำไปสู่จุดหมาย”



1) บุคคล (Person: Individual Talent) หมายถึง ความสามารถด้านปัจเจกบุคคล ทักษะบุคลิกภาพ ประสบการณ์

2) ขอบเขตของเนื้อหา (Domain: Practice, Memes, & Knowledge) หมายถึง ลักษณะงานสร้างสรรค์ที่บุคคลสร้างสรรค์ออกมา เช่น ศิลปะ ซึ่งองค์ความรู้สามารถจำแนกได้อีก 2 ประเภท ตามแนวคิดของ McClelland (1970) ประกอบไปด้วย (1) Explicit Knowledge คือ องค์ความรู้ที่เป็นวิชาการ หลักวิชาทฤษฎี (Theory) เป็น

กฎเกณฑ์วิธีการ ขั้นตอน ที่ผ่านการพิสูจน์ (2) Tacit Knowledge คือ ภูมิปัญญา เคล็ดวิชา การปฏิบัติ ประสบการณ์ เป็นเทคนิคที่เกิดขึ้นได้ในแต่ละบุคคล ไม่สามารถลอกเลียนได้

3) ด้านการยอมรับและการตัดสินผลงานสร้างสรรค์ (Field: Social Organization of Domain) หมายถึง การให้คุณค่าผลงานสร้างสรรค์โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในงานชิ้นนั้น โดยทั้งสามอย่างมีความสัมพันธ์แบบพลวัตกัน

4. สื่อการเรียนรู้

Power point พร้อมตัวอย่างการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการรณรงค์ทางสังคม

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การนำแนวคิดระบบความคิดสร้างสรรค์ ของ มิฮาลี ชิเก็กเซนท์มีฮาล (Mihaly Csikszentmihalyi) มาอธิบายถึงข้อเท็จจริงและเนื้อหาของแนวคิด พร้อมยกตัวอย่างให้นิสิตเข้าใจ หลังจากนั้นตั้งโจทย์แล้วให้นิสิตทดลองปฏิบัติ พร้อมนำเสนอให้เพื่อนนิสิตฟังหน้าห้อง ฟังคำแนะนำจากอาจารย์ผู้สอน และผู้แทนจาก สสส.

6. เกณฑ์การประเมิน

นิสิตสามารถออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการรณรงค์จดเกล้าได้ โดยมีผลงานได้รับการคัดเลือกให้เผยแพร่
ภาพประกอบ



คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนามนุษย์และสังคม



คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนามนุษย์และสังคม



คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนามนุษย์และสังคม



คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนามนุษย์และสังคม



คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนามนุษย์และสังคม



คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนามนุษย์และสังคม



คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนาคนและสังคม



คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนามนุษย์และสังคม



คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนาคนและสังคม



คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนามนุษย์และสังคม



7. ข้อเสนอแนะหลังจัดกิจกรรม (ถ้ามี)

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
ปัญญา จริยธรรม นำการพัฒนามนุษย์และสังคม