

**รายละเอียดของรายวิชา**  
**ชุมชนนวัตกรรมสร้างสรรค์ Creative Innovation Community**

**1. รหัสและชื่อรายวิชา**

00-400-100-009 ชุมชนนวัตกรรมสร้างสรรค์ (Creative Innovation Community)

**2. จำนวนหน่วยกิต 3(1-4-4)**

- จำนวนบรรยาย 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง/สัปดาห์ เรียนรู้/ค้นคว้าด้วยตนเอง 4 ชั่วโมง/สัปดาห์
- จำนวนชั่วโมง/สัปดาห์ที่อาจารย์ผู้สอนให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคลขึ้นอยู่กับนักศึกษา

**3. อาจารย์ผู้สอน**

อ.ดร.ศิริกานต์ ไชยสิทธิ์  
 ผศ.เอกลักษณ์ นิมิตรารักษ์  
 ผศ.ชลดา นิมิตรารักษ์

**4. คำอธิบายรายวิชา**

หลักการคิดเชิงออกแบบ องค์ประกอบหลักการคิดเชิงออกแบบ การคิดเชิงออกแบบกับชุมชน การระดมความคิด กระบวนการคิดเชิงออกแบบแบบมีส่วนร่วม การบูรณาการความรู้สิ่งแวดล้อมเพื่อชุมชน การสร้างสรรค์ผลงาน การนำเสนอผลงานอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน

**5. แผนการสอน**

วันที่	เดือน	เนื้อหา/กิจกรรม
19	มิ.ย. 2568	<b>บทที่ 1</b> ความสำคัญของ RMUTI Community Solving Problem - แนะนำรายวิชา
26	มิ.ย. 2568	<b>บทที่ 2</b> ความสำคัญของการนำ Design Thinking มาแก้ปัญหาชุมชน (ใบงาน 1)
3	ก.ค. 2568	<b>บทที่ 3</b> การสำรวจชุมชน : (บรรยาย)
10	ก.ค. 2568	<b>บทที่ 3</b> การสำรวจชุมชน : นำเสนอการวิเคราะห์บริบทชุมชน (นักศึกษาลงชุมชน) ***หยุดวันอาสาฬหบูชา***
17	ก.ค. 2568	<b>บทที่ 3</b> การสำรวจชุมชน : ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathy) (นักศึกษานำเสนอจากข้อมูลที่ได้นำมา)
24	ก.ค. 2568	<b>บทที่ 3</b> การสำรวจชุมชน : ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathy) (นักศึกษานำเสนอจากข้อมูลที่ได้นำมา)
31	ก.ค. 2568	<b>บทที่ 4</b> ระบุประเด็นปัญหา (Define Challenge) (นักศึกษาทำงานกลุ่มและส่งหัวข้อ)
7	ส.ค. 2568	<b>บทที่ 4</b> ระบุประเด็นปัญหา (Define Challenge) (ต่อ) (ใบงาน 2)
13 – 19 ส.ค. 2568 สอบกลางภาค		

วันที่	เดือน	เนื้อหา/กิจกรรม
21	ส.ค. 2568	บทที่ 5 แนวคิดของการระดมความคิด (Ideate) & การสร้างกระบวนการการมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อไปสู่การปฏิบัติ
28	ส.ค. 2568	บทที่ 6 การสร้างต้นแบบ (Prototype) (ใบงาน 3)
4	ก.ย. 2568	บทที่ 6 การสร้างต้นแบบ (Prototype) (ต่อ)
11	ก.ย. 2568	บทที่ 6 การสร้างต้นแบบ (Prototype) (ต่อ)
18	ก.ย. 2568	บทที่ 6 การทดสอบ (Test)
25	ก.ย. 2568	บทที่ 6 การทดสอบ (Test) (ต่อ)
2	ต.ค. 2568	นำเสนอนวัตกรรมสร้างสรรค์สู่ชุมชน
8-15 ต.ค. 2568 สอบปลายภาค		

#### 6. แผนการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้

ที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (CLOs)	วิธีการ/เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล	กำหนดการประเมิน (สัปดาห์ที่)	สัดส่วนการประเมินผล	
				คะแนน	น้ำหนัก (ร้อยละ)
1	1	การสอบปลายภาค : ข้อสอบอัตนัย (Marking scheme)	17	15	15
2	2	ใบงาน - Thinking (5 คะแนน) - Report (10 คะแนน) - Design (5คะแนน)	2 8 12	20	20
3	3	ชิ้นงาน : แบบฟอร์มประเมินชิ้นงาน (rubric)	16	25	25
4	4	1. การเข้าชั้นเรียน (Rubric) 2. แบบประเมินการทำงานร่วมกันเป็นทีม (Rubric) 3. การส่งงานรายบุคคล และการไม่คัดลอกผลงาน (Rubric)	ตลอดภาคการศึกษา ตลอดภาคการศึกษา 2, 8, 12	10 10 10	40
		4. การนำเสนองาน (Rubric)	16	10	
รวม				100	100

## 7. การให้เกรด และเกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน

1) การให้เกรดของรายวิชา ใช้การกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ประเมินแบบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced) ดังนี้

ระดับคะแนน ตัวอักษร	แต้มระดับคะแนน	ช่วงคะแนนผลประเมิน (%)	ความหมาย
A	4.00	80 ขึ้นไป	ดีเยี่ยม (Excellent)
B <sup>+</sup>	3.50	75 – 79	ดีมาก (Very Good)
B	3.00	70 – 74	ดี (Good)
C <sup>+</sup>	2.50	65 – 69	ดีพอใช้ (Fairly Good)
C	2.00	60 – 64	พอใช้ (Fair)
D <sup>+</sup>	1.50	55 – 59	อ่อน (Poor)
D	1.00	50 – 54	อ่อนมาก (Very Poor)
F	0.00	ต่ำกว่า 50	ตก (Fail)

2) เกณฑ์การตัดสินการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของรายวิชา กำหนดไว้ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ (Learning outcomes)	Achievement of LOs (% ค่าเป้าหมายการผ่าน LOs)		
	50-59%	60-74%	75% ขึ้นไป
CLO 1 : อธิบายหลักการคิดเชิงออกแบบกับชุมชน องค์ประกอบหลักของการคิดเชิงออกแบบชุมชน กระบวนการคิดเชิงออกแบบแบบมีส่วนร่วม			✓
CLO 2 : ใช้ความรู้การคิดเชิงออกแบบในการสร้างแนวทางหรือนวัตกรรมที่ตอบโจทย์กับชุมชนอย่างมีส่วนร่วม			✓
CLO 3 : ใช้ความรู้ ทักษะ จากศาสตร์ต่าง ๆ สร้างสรรค์แนวทางแก้ไข มาทดสอบ พัฒนา เพื่อให้เกิดประโยชน์กับชุมชน			✓
CLO 4 : ยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้อง มีความรับผิดชอบ ทำงานเป็นทีม สื่อสารและนำเสนองาน			✓
*การบรรลุผลสัมฤทธิ์การรู้นักศึกษาจะต้องได้ผลสอบระดับคะแนน (เกรด) = B <sup>+</sup> เป็นอย่างน้อยจึงจะถือว่า “ผ่าน” รายวิชานี้			