

สารบัญ

	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป	1
หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	2
หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินงาน	2
หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา	3
หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล	6
หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	8
หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	7

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

- รหัสและชื่อรายวิชา
4123309 การเขียนโปรแกรมภาษาจาวาสคริป
JavaScript Programming
- จำนวนหน่วยกิต
3 หน่วยกิต (2-2-3)
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน
อาจารย์สุวัฒน์ กล้วยทอง
- ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน
ภาคการศึกษาที่ 1/63 ชั้นปีที่ 3
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)
ไม่มี
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (ถ้ามี)
ไม่มี
- สถานที่เรียน
สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏ
สุรินทร์
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด
-

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้ผู้ศึกษาเข้าใจพื้นฐานการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาจาวาสคริปต์ หลักการไวยากรณ์ของภาษา การประยุกต์ใช้กับงานด้านการพัฒนาเว็บ ความเข้าใจพื้นฐานการประมวลผลด้วยภาษาจาวาสคริปต์

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมภาษาจาวาสคริปต์
- นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจในการประยุกต์ใช้งานความรู้ในการเขียนโปรแกรมภาษาจาวาสคริปต์ และนำมาใช้งานในระบบงานที่นักศึกษาพัฒนาขึ้นเอง

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

หลักการและไวยากรณ์ของภาษาจาวาสคริปต์ การเขียนโปรแกรมด้วยภาษาจาวาสคริปต์ การเชื่อมโยงกับเบราว์เซอร์ การแลกเปลี่ยนข้อมูลแบบ Real-time การพัฒนาโปรแกรมลูกข่ายและแม่ข่าย การเชื่อมต่อกับอุปกรณ์นำเข้า เสียง วีดีโอ คีย์บอร์ด และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ต่อพ่วงอื่น ๆ การควบคุมส่วนแสดงผลบนเว็บที่ตอบสนองแบบพลวัต

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 28 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะราย	ฝึกปฏิบัติ 28 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา	การศึกษาด้วยตนเอง 70 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มตามความต้องการ 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- ไม่มี

1.2 วิธีการสอน

- ไม่มี

1.3 วิธีการประเมินผล

- ไม่มี

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

- มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา (2.1)
- สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ อธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์รวมทั้งประยุกต์ความรู้ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา (2.2)
- สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์ (2.4)
- มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง (2.7)
- สามารถบูรณาการความรู้ที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (2.8)

2.2 วิธีการสอน

บรรยาย อภิปราย การทำงานกลุ่ม การนำเสนอรายงาน การวิเคราะห์กรณีศึกษา และมอบหมายให้ค้นคว้าหางานวิจัยหรือบทความ ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยนำมาสรุปและนำเสนอ การศึกษาโดยใช้ปัญหา นำเสนอผลงานกลุ่มในหัวข้อการประยุกต์ใช้งาน และการพัฒนาโปรแกรมโดยใช้ภาษาจาวาสคริปในการพัฒนาโครงการที่นักศึกษาได้เลือกพัฒนา และมีกระบวนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.3 วิธีการประเมินผล

- ทดสอบย่อย สอบกลางภาค สอบปลายภาค ด้วยข้อสอบที่เน้นการวัดหลักการและทฤษฎี
- นำเสนอสรุปการอ่านจากการค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
- การมีส่วนร่วมในการเรียนและการเสนอความคิดเห็นในหัวข้อที่คัดสรร
- วิเคราะห์กรณีศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม (3.4)

3.2 วิธีการสอน

- การมอบหมายให้ผู้เรียนนำโครงการในหัวข้อที่สนใจและผ่านการพิจารณาจากผู้สอน และนำเสนอผลงานจากการศึกษาและการค้นคว้า
- อภิปรายกลุ่มและการเสนอความคิดเป็นในหัวข้อที่คัดสรรการเขียนโปรแกรมภาษาจาวาสคริป
- วิเคราะห์กรณีศึกษา

3.3 วิธีการประเมินผล

- สอบกลางภาคและปลายภาค โดยเน้นข้อสอบที่มีการวิเคราะห์สถานการณ์
- สอบวัดจากการประเมินจากการค้นคว้าข้อมูลด้านการประยุกต์ใช้ความรู้ทางด้านการเขียนโปรแกรมภาษาจาวาสคริป และการนำเสนอ
- สังเกตพฤติกรรมและการแก้ปัญหาที่พบในการทำงาน

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและของทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง (4.6)

4.2 วิธีการสอน

- จัดกิจกรรมกลุ่มในการวิเคราะห์กรณีศึกษา
- มอบหมายงานรายกลุ่ม และรายบุคคล เช่น ให้นักศึกษาออกแบบ และพัฒนาโปรแกรมที่สามารถนำเอาแนวคิดที่เกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมโดยใช้แนวคิดของการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ขั้นสูง
- การนำเสนอรายงาน

4.3 วิธีการประเมินผล

- รายงานที่นำเสนอ และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม
- ประเมินผลจากข้อสอบกลางภาคและข้อสอบปลายภาค

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ (5.1)
- สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงผลมิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์ (5.2)

- สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม (5.4)

5.2 วิธีการสอน

- มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จากเว็บไซต์ (Website) สื่อการสอน (E-learning) และทำรายงาน โดยเน้นการนำตัวเลข หรือ จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ
- นำเสนอโดยใช้รูปแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม

5.3 วิธีการประเมินผล

- การจัดทำรายงาน และการนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยี
- การมีส่วนร่วมในการอภิปรายและวิธีการอภิปราย

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการ เรียนการสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	ชี้แจงรายละเอียดแผนการสอน สร้างความเข้าใจเบื้องต้นในเนื้อหาวิชา แนะนำการจัดการเรียนรู้ และนำเข้าสู่บทเรียนประวัติ และภาษาจาวาสคริป	3	บรรยายและชี้แจงข้อตกลง ทดสอบพื้นฐานความรู้	อ.สุวัฒน์ กล้วยทอง
2-3	การประมวลผลของภาษาจาวาสคริป ประโยชน์ในการใช้งานภาษาจาวาสคริป เริ่มต้นการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาจาวาสคริป	6	บรรยาย / ยกตัวอย่าง / กรณีศึกษา	อ.สุวัฒน์ กล้วยทอง
4-5	ทบทวนการเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ รูปแบบคำสั่งภาษาจาวาสคริป การกำหนดตัวแปร ชนิดของข้อมูล	6	บรรยาย / ยกตัวอย่าง / กรณีศึกษา	อ.สุวัฒน์ กล้วยทอง
6-7	ทดสอบการสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษาจาวาสคริป การควบคุมการทำงานของหน้าเว็บด้วยภาษาจาวาสคริป	6	บรรยาย / ใช้สื่อการสอนรอบรู้ / กรณีศึกษา	อ.สุวัฒน์ กล้วย ทอง
8	สอบกลางภาค			
9-10	ศึกษา JavaScript Framework ทำความเข้าใจกับ Framework ที่มีอยู่ปัจจุบัน การเลือกใช้งานภาษา JavaScript Framework	6	บรรยาย / ใช้สื่อการสอนรอบรู้ / กรณีศึกษา	อ.สุวัฒน์ กล้วย ทอง
11-12	ศึกษาแนวคิดของการใช้ NodeJS ซึ่งเป็น JavaScript Framework ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ทดสอบเขียนคำสั่งเพื่อควบคุมการทำงานของโปรแกรมที่ต้องการ ศึกษาการใช้งานภาษา JavaScript สำหรับการควบคุมอุปกรณ์ IoT	6	บรรยาย / ยกตัวอย่าง / กรณีศึกษา	อ.สุวัฒน์ กล้วย ทอง
13-14	ยกตัวอย่างโปรแกรมที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยใช้แนวคิดการเขียนโปรแกรมภาษาจาวาสคริป และมอบหมายงานสำหรับนำความรู้เรื่องการพัฒนาโปรแกรมด้วยภาษาจาวาสคริปไปพัฒนาเป็นโปรแกรมตามที่ต้องการ	6	บรรยาย / ยกตัวอย่าง	อ.สุวัฒน์ กล้วยทอง

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการ เรียนการสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
15-16	นำเสนองานจากการนำความรู้เรื่อง การเขียนโปรแกรม ด้วยภาษาจาวาสคริป ไปพัฒนาเป็นโปรแกรม	6	อภิปรายการ นำเสนอผลงาน	อ.สุวัฒน์ กล้วยทอง

หมวดที่ 6 ทรรศนการประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

เอกสารประกอบการสอนของรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาจาวาสคริป

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

จตุรพัชร พัฒนทรงศิวิไล. พัฒนาเว็บแอปพลิเคชันด้วย JavaScript

[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จากแหล่งที่มา:

http://dusithost.dusit.ac.th/~juthawut_cha/lecture_HIC.html (27 สิงหาคม 2556)

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

เอกสารทางวิชาการและข้อมูลอื่น ๆ ทั้งไทยและอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับการเขียนโปรแกรมภาษาจาวาสคริป

หมวดที่ 7 การประเมินและการปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ที่จัดทำโดยนักศึกษา ได้จัดกิจกรรมในการนำแนวคิดและความคิดเป็นจากนักศึกษาได้ดังนี้

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้เรียน และผู้สอน
- การสังเกตการณ์จากพฤติกรรมของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านอีเมล์และเฟสบุ๊คที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

- การสังเกตการณ์เรียนในชั้นของผู้เรียนและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ
- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

- ศึกษารูปแบบและวิธีการใหม่ ๆ ที่จะประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

- ประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จาก การสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในรายวิชาดังนี้

- การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดย อาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
- มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอน และรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะ และผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
- เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ ความรู้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์หรืออุตสาหกรรมต่าง ๆ