

GENERAL EDUCATION, KMITL

COURSE SYLLABUS

รหัสวิชา	90642015	ชื่อวิชา	การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creative Thinking and Innovation)				
หน่วยกิต	3(3-0-6)	ภาคการศึกษา	1/2566	กลุ่มเรียน	-	วัน-เวลาเรียน	-
คำอธิบายรายวิชา ภาษาไทย	กระบวนการคิด การคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม การแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับการเรียนรู้การประยุกต์ใช้การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับการดำรงชีวิต						
คำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ	Process Thinking, Creative Thinking, Innovation, Problem Solving, Applications of Creative Thinking and Innovation to learning, Applications of Creative Thinking and innovation to living.						
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ รายวิชา	อ.วิชญ์ แสนอาจหาญ						
อาจารย์ผู้สอน	อ.วิชญ์ แสนอาจหาญ						
ผู้ช่วยสอน (ถ้ามี)	-						
ช่องทางและวันเวลาให้ คำปรึกษา	Line Group (แจ้งให้ทราบก่อนเปิดเรียน)	สอนโดย ใช้ภาษา	<input checked="" type="checkbox"/> ภาษาไทย <input type="checkbox"/> ภาษาอังกฤษ <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ				
เว็บไซต์หรือช่องทางเรียน ออนไลน์ (ถ้ามี)	Microsoft Teams (แจ้ง Teams Code ให้ทราบก่อนเปิดเรียน)						

ผลการเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcome)

1. นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจ ในนิยาม ไปจนถึงหลักการของ ‘กระบวนการคิดสร้างสรรค์’ และ ‘นวัตกรรม’
2. นักศึกษาสามารถนำกระบวนการคิดสร้างสรรค์ไปต่อยอดเป็นการสร้างนวัตกรรมเป็นของตัวเอง และสามารถร่วมงานกับผู้อื่น เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. นักศึกษาสามารถใช้กระบวนการคิดสร้างสรรค์และความเข้าใจเชิงนวัตกรรม นำเสนอผลงานของตัวเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. นักศึกษาสามารถนำกระบวนการคิดสร้างสรรค์และความเข้าใจเชิงนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้ได้กับมุมมองในการใช้ชีวิตจริง ไม่ว่าจะในบริบทของเรื่องส่วนตัว การทำงาน และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (GE-LO)	
GE-LO	ค่าน้ำหนัก
<input checked="" type="checkbox"/> GE-LO-1 การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Analytical and Critical Thinking)	2
<input checked="" type="checkbox"/> GE-LO-2 การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน (Complex Problem Solving)	2
<input checked="" type="checkbox"/> GE-LO-3 การคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	4
<input checked="" type="checkbox"/> GE-LO-4 ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Skills)	1
<input type="checkbox"/> GE-LO-5 ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม (Integrity and Perseverance)	
<input type="checkbox"/> GE-LO-6 การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้ (Active Learning and Learning Strategies)	
<input type="checkbox"/> GE-LO-7 ความอดทน ยืดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียด (Resilience, Stress Tolerance and Flexibility)	
<input checked="" type="checkbox"/> GE-LO-8 การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม (Leadership and Social Influence)	1
<input checked="" type="checkbox"/> GE-LO-9 การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Communication)	2
<input checked="" type="checkbox"/> GE-LO-10 การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน (Entrepreneurship and Startup)	1
<input checked="" type="checkbox"/> GE-LO-11 การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล (Digital Quotient Literacy and Digital Media Production)	2
ค่าน้ำหนักรวม	<u>15</u>
กลุ่มอาชีพ (Career Readiness Modules)	
<input type="checkbox"/> Employee <input type="checkbox"/> Self-employed <input type="checkbox"/> Business Owner <input type="checkbox"/> Investor <input checked="" type="checkbox"/> None	

แผนการเรียนรู้

ลำดับที่	หัวข้อ/หัวข้อย่อย	วิธีการเรียน/กิจกรรมในชั้นเรียน	หมายเหตุ
1	Introduction : Creative as a way of being - แนะนำผู้สอน / รูปแบบการเรียนรู้ / รูปแบบการประเมินผล - ความหมายของ Creative Thinking และ Innovation	บรรยาย / กิจกรรม	
2	THE CREATIVE PROCESS (PART 1) / กระบวนการคิดสร้างสรรค์ (1) - Creative Canvas & The Art of Definition	บรรยายและกิจกรรม	
3	THE CREATIVE PROCESS (PART 2) / กระบวนการคิดสร้างสรรค์ (2) - Blended Thinking & Concreted the abstract	บรรยายและกิจกรรม	ใบงานที่1
4	IN THE WORLD OF INNOVATION / เปิดโลกแห่งนวัตกรรม - Case Study & Design thinking shortcut	บรรยาย / กิจกรรมกลุ่ม	
5	DYNAMICS MAKE IMPACT / กระบวนการคิดแบบกลุ่ม - Brainstorming & Problem - Solving Challenge	บรรยาย / กิจกรรมกลุ่ม	ใบงานที่2
6	CREATIVE STORYTELLING / การนำเสนออย่างสร้างสรรค์ - How to pitching your dream / Influencing people	บรรยายและกิจกรรม	
7	GROUP INNOVATION / การนำเสนอผลงานนวัตกรรมของกลุ่ม - Presentation	นำเสนอผลงาน (กลุ่ม)	MIDTERM PROJECT
8	THE LAND OF LIFE / แผนภาพชีวิตของตัวเอง - Inspiration Map	บรรยายและกิจกรรม	
9	BUILDING CREATIVE ENVIRONMENT - สร้างสภาพแวดล้อมแห่งความคิดสร้างสรรค์ด้วย Componential Theory of Creativity	บรรยายและกิจกรรม	ใบงานที่ 3
10	CREATIVITY BLOCKS / เปิดกรอบความคิดสร้างสรรค์ - Listening & Empathetic Skills	บรรยายและกิจกรรม	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/หัวข้อย่อย	วิธีการเรียน/กิจกรรมในชั้นเรียน	หมายเหตุ
11	LIFE - BASED CREATIVITY (PART 1) / การสร้างนวัตกรรมแห่งชีวิต (1) - Life Innovation Case & Decision Making Mode	กิจกรรมฝึกสมาธิ/บรรยาย/ฟังคลิปเสียง พระอาจารย์/กิจกรรมใบงานที่ 8	
12	LIFE - BASED CREATIVITY (PART 2) / การสร้างนวัตกรรมแห่งชีวิต (2) - Immersive Model of Creativity	บรรยายและกิจกรรม	ใบงานที่ 4
13	THE CONCLUSION / สรุปบทเรียน	บรรยายและกิจกรรม	
14	THE INNOVATION OF LIFE / นำเสนอนวัตกรรมแห่งชีวิต (Part 1) - Presentation	นำเสนอผลงาน (เดี่ยว)	FINAL PROJECT
15	THE INNOVATION OF LIFE / นำเสนอนวัตกรรมแห่งชีวิต (Part 2) - Presentation	นำเสนอผลงาน (เดี่ยว)	FINAL PROJECT

แผนการวัดผล

กิจกรรมการวัดผล	ค่าน้ำหนัก	คะแนนเต็ม	ช่วงเวลา	หมายเหตุ
1. การตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน	1	4	ตลอดภาคการศึกษา	เข้าเรียนสายเกิน 1 ชั่วโมง ถือว่าขาดเรียน ขาดเรียนมากกว่า 3 ครั้ง ไม่มีใบลา ได้เกรด F
2. ใบงาน	5	20	สัปดาห์ที่ 2-7,9-14	ส่งหลังจากวันที่เรียนไม่เกิน 1 สัปดาห์ ไม่ส่งงานได้ 0 คะแนน / ส่งช้าหรือไม่ตรงตามโจทย์หักคะแนนตาม เกณฑ์ที่กำหนดไว้
3. MIDTERM PROJECT (นำเสนอแบบกลุ่ม)	4	16	ตลอดภาคการศึกษา	นำเสนอภายในห้องเรียน และส่งเอกสารสำหรับการนำเสนอ รวมไปถึงเอกสารการ ประเมินกลุ่มอื่น หลังจากวันนำเสนอไม่เกิน 1 สัปดาห์
4. FINAL PROJECT (นำเสนอผลงานเดี่ยว)	5	20	ตลอดภาคการศึกษา	นำเสนอภายในห้องเรียน และส่งวิดีโอเพิ่มเติม รวมทั้งเอกสารสำหรับการนำเสนอ หลังจากสัปดาห์ที่ 15 ไม่เกิน 1 สัปดาห์
รวม	15	60		

เกณฑ์การประเมิน

<input type="checkbox"/> อิงกลุ่ม								
<input checked="" type="checkbox"/> อิงเกณฑ์								
เกรด (แสดงเฉพาะอิงเกณฑ์)	A	B+	B	C+	C	D+	D	F
ช่วงคะแนน (เต็ม 60 คะแนน)	57-60	49-56.9	41-48.9	34-40.9	27-33.9	21-26.9	15-20.9	0-14.9
<input type="checkbox"/> ผ่าน / ไม่ผ่าน (S/U)								
เกรด	S				U			
ช่วงคะแนน (เต็ม 60 คะแนน)	30-60				0-29.9			

เกณฑ์การให้คะแนนตามผลการเรียนรู้

กิจกรรมการวัดผล	ทักษะ	ค่าน้ำหนัก	ระดับคะแนน			
			4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
1. การตรงต่อเวลาในการเข้าเรียน	GE-LO-8	1	เข้าเรียนตรงเวลา ไม่น้อยกว่า 11 ครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา 9-10 ครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลา 7-8 ครั้ง	เข้าเรียนตรงเวลาน้อยกว่า 7 ครั้ง
2.1 ใบงานที่ 1: Self Reflection as a ' Creative Person '	GE-LO-1	1	ผู้เรียนสามารถแจกแจงลักษณะสำคัญตามโจทย์ที่ได้รับอย่างเป็นเหตุเป็นผลและสามารถตีความวิเคราะห์ข้อมูล รวมไปถึงสรุปเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารได้อย่างชัดเจน	ผู้เรียนสามารถแจกแจงลักษณะสำคัญตามโจทย์ที่ได้รับอย่างเป็นเหตุเป็นผลและสามารถตีความวิเคราะห์ข้อมูลได้ แต่ไม่สามารถสรุปเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารได้อย่างชัดเจน	ผู้เรียนสามารถแจกแจงลักษณะสำคัญตามโจทย์ที่ได้รับอย่างเป็นเหตุเป็นผลแต่ไม่สามารถตีความวิเคราะห์ข้อมูล รวมไปถึงไม่สามารถสรุปเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารได้อย่างชัดเจน	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
2.2 ใบงานที่ 2: INNOVATION Ideation Canvas	GE-LO-2	1	ผู้เรียนสามารถระบุ 'ปัญหา' ที่ต้องการจะแก้ไขได้อย่างชัดเจน รวมไปถึงการวางแนวความคิดการแก้ปัญหาที่สามารถทำได้จริง และให้ลำดับสำคัญการดำเนินแผนงานได้อย่างเหมาะสม	ผู้เรียนสามารถระบุ 'ปัญหา' ที่ต้องการจะแก้ไขได้อย่างชัดเจน รวมไปถึงการวางแนวความคิดการแก้ปัญหาที่สามารถทำได้จริง แต่ไม่สามารถให้ลำดับสำคัญการดำเนินแผนงานได้อย่างเหมาะสม	ผู้เรียนสามารถระบุ 'ปัญหา' ที่ต้องการจะแก้ไขได้อย่างชัดเจน แต่ไม่สามารถวางแนวความคิดการแก้ปัญหาที่สามารถทำได้จริง และไม่สามารถให้ลำดับสำคัญการดำเนินแผนงานได้อย่างเหมาะสม	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
	GE-LO-10	1	งานของผู้เรียนแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ระบุแหล่งที่มาของเงินทุนได้อย่างชัดเจนรวมถึงการวิเคราะห์คู่แข่งและความเสี่ยงได้อย่างเหมาะสม	งานของผู้เรียนแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ระบุแหล่งที่มาของเงินทุนได้อย่างชัดเจนแต่ไม่สามารถวิเคราะห์คู่แข่งและความเสี่ยงได้อย่างเหมาะสม	งานของผู้เรียนแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ แต่ไม่สามารถระบุแหล่งที่มาของเงินทุนได้อย่างชัดเจน และไม่สามารถวิเคราะห์คู่แข่งและความเสี่ยงได้อย่างเหมาะสม	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
2.3 ใบงานที่ 3 : Your Creative Environment	GE-LO-1	1	ผู้เรียนสามารถแจกแจงลักษณะสำคัญตามโจทย์ที่ได้รับอย่างเป็นเหตุเป็นผลและสามารถตีความวิเคราะห์ข้อมูล รวมไปถึงสรุปเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารได้อย่างชัดเจน	ผู้เรียนสามารถแจกแจงลักษณะสำคัญตามโจทย์ที่ได้รับอย่างเป็นเหตุเป็นผลและสามารถตีความวิเคราะห์ข้อมูลได้ แต่ไม่สามารถสรุปเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารได้อย่างชัดเจน	ผู้เรียนสามารถแจกแจงลักษณะสำคัญตามโจทย์ที่ได้รับอย่างเป็นเหตุเป็นผลแต่ไม่สามารถตีความวิเคราะห์ข้อมูล รวมไปถึงไม่สามารถสรุปเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารได้อย่างชัดเจน	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
2.4 ใบงานที่ 4 : Unblock your mind	GE-LO-2	1	ผู้เรียนสามารถระบุ 'ปัญหา' ที่ต้องการจะแก้ไขได้อย่างชัดเจน รวมไปถึงการวางแนวความคิดการแก้ปัญหาที่สามารถทำได้จริง	ผู้เรียนสามารถระบุ 'ปัญหา' ที่ต้องการจะแก้ไขได้อย่างชัดเจน รวมไปถึงการวางแนวความคิดการแก้ปัญหาที่สามารถทำได้จริง แต่ไม่	ผู้เรียนสามารถระบุ 'ปัญหา' ที่ต้องการจะแก้ไขได้อย่างชัดเจน แต่ไม่สามารถวางแนวความคิดการแก้ปัญหาที่สามารถทำได้จริง และไม่สามารถให้ลำดับสำคัญ	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4

กิจกรรมการวัดผล	ทักษะ	ค่าน้ำหนัก	ระดับคะแนน			
			4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
			และให้ลำดับสำคัญการดำเนินแผนงานได้อย่างเหมาะสม	สามารถให้ลำดับสำคัญการดำเนินแผนงานได้อย่างเหมาะสม	การดำเนินแผนงานได้อย่างเหมาะสม	
3. MIDTERM PROJECT มีองค์ประกอบของงานคือ - Creative Canvas - Steps of Design Thinking - Brainstorming Chart	GE-LO-3	1	ผลงานของผู้เรียนเสร็จสมบูรณ์ตามโจทย์ที่ได้รับและผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ครบตาม 4 องค์ประกอบที่ได้กำหนดไว้และบรรลุวัตถุประสงค์ของทุกองค์ประกอบตามเนื้อหาที่เรียนในตัววิชา	ผลงานของผู้เรียนเสร็จสมบูรณ์ตามโจทย์ที่ได้รับและผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ครบตาม 4 องค์ประกอบที่ได้กำหนดไว้แต่ขาดการบรรลุ 1 วัตถุประสงค์ขององค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งตามเนื้อหาที่เรียนในตัววิชา	ผลงานของผู้เรียนเสร็จสมบูรณ์ตามโจทย์ที่ได้รับและผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ครบตาม 4 องค์ประกอบที่ได้กำหนดไว้แต่ขาดการบรรลุ 2 วัตถุประสงค์ขององค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งตามเนื้อหาที่เรียนในตัววิชา	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
	GE-LO-4	1	ผู้เรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงปฏิบัติตามกฎหรือมติของกลุ่มทำหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมายยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้น มีการโต้ตอบและตอบสนองซึ่งกันและกัน รู้จักควบคุมพฤติกรรมของตนเอง และรู้จักวิธีการสื่อสารที่เหมาะสม	ผู้เรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง ปฏิบัติตามกฎหมายหรือมติของกลุ่มทำหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมายยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้น มีการโต้ตอบและตอบสนองซึ่งกันและกัน แต่ขาดการควบคุมพฤติกรรมของตนเองและรู้จักวิธีการสื่อสารที่เหมาะสม	ผู้เรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง แต่ขาดการปฏิบัติตามกฎหรือมติของกลุ่ม หรือขาดการทำหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมายยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้น มีการโต้ตอบและตอบสนองซึ่งกันและกัน รู้จักควบคุมพฤติกรรมของตนเอง และรู้จักวิธีการสื่อสารที่เหมาะสม	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
	GE-LO-9	1	ผู้เรียนสามารถจับประเด็นของสารที่ต้องการจะสื่อได้อย่างเหมาะสม เลือกเครื่องมือสื่อสาร วิธีการถ่ายทอดการแสดงท่าทางที่เหมาะสมสรุปประเด็นและตอบกลับได้อย่างตรงประเด็น มีเหตุผลสนับสนุน แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและสะท้อนความคิดเห็นได้	ผู้เรียนสามารถจับประเด็นของสารที่ต้องการจะสื่อได้อย่างเหมาะสม เลือกเครื่องมือสื่อสาร วิธีการถ่ายทอดการแสดงท่าทางที่เหมาะสม สรุปประเด็นและตอบกลับได้อย่างตรงประเด็น มีเหตุผลสนับสนุน แต่ไม่สามารถแก้ไขปัญหเฉพาะหน้าและสะท้อนความคิดเห็นได้	ผู้เรียนสามารถจับประเด็นของสารที่ต้องการจะสื่อได้อย่างเหมาะสม เลือกเครื่องมือสื่อสาร วิธีการถ่ายทอดการแสดงท่าทางที่เหมาะสม แต่ไม่สามารถสรุปประเด็นและตอบกลับได้อย่างตรงประเด็น หรือขาดเหตุผลสนับสนุน และไม่สามารถแก้ไขปัญหเฉพาะหน้าและสะท้อนความคิดเห็นได้	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
	GE-LO-11	1	ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อดิจิทัลได้สอดคล้องกับ 4 องค์ประกอบของตัวชิ้นงาน	ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อดิจิทัลได้สอดคล้องกับ 4 องค์ประกอบของตัว	ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อดิจิทัลได้สอดคล้องกับ 4 องค์ประกอบของตัวชิ้นงาน แต่	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมี

กิจกรรมการวัดผล	ทักษะ	ค่าน้ำหนัก	ระดับคะแนน			
			4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ควรปรับปรุง)
			ส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ และปราศจากข้อบกพร่องทางเทคนิคที่รบกวนต่อการนำเสนอผลงาน	ชิ้นงาน ส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ แต่พบข้อบกพร่องทางเทคนิคที่รบกวนต่อการนำเสนอผลงาน	ไม่สามารถส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ และพบข้อบกพร่องทางเทคนิคที่รบกวนต่อการนำเสนอผลงาน	วิจารณ์ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
4. FINAL PROJECT มีองค์ประกอบของงานคือ - Componential Theory of Creativity - Steps of Design Thinking - Creative Canvas - Immersive Model of Creativity	GE-LO-3	3	ผลงานของผู้เรียนเสร็จสมบูรณ์ตามโจทย์ที่ได้รับและผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ครบตาม 4 องค์ประกอบที่ได้กำหนดไว้และบรรลุทุกวัตถุประสงค์ของทุกองค์ประกอบตามเนื้อหาที่เรียนในตัววิชา	ผลงานของผู้เรียนเสร็จสมบูรณ์ตามโจทย์ที่ได้รับและผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ครบตาม 4 องค์ประกอบที่ได้กำหนดไว้ แต่ขาดการบรรลุ 1 วัตถุประสงค์ขององค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งตามเนื้อหาที่เรียนในตัววิชา	ผลงานของผู้เรียนเสร็จสมบูรณ์ตามโจทย์ที่ได้รับและผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ครบตาม 4 องค์ประกอบที่ได้กำหนดไว้ แต่ขาดการบรรลุ 2 วัตถุประสงค์ขององค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งตามเนื้อหาที่เรียนในตัววิชา	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
	GE-LO-9	1	ผู้เรียนสามารถจับประเด็นของสารที่ต้องการจะสื่อได้อย่างเหมาะสม เลือกเครื่องมือสื่อสาร วิธีการถ่ายทอดการแสดงท่าทางที่เหมาะสมสรุปประเด็นและตอบกลับได้อย่างตรงประเด็น มีเหตุผลสนับสนุน แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและสะท้อนความคิดเห็นได้	ผู้เรียนสามารถจับประเด็นของสารที่ต้องการจะสื่อได้อย่างเหมาะสม เลือกเครื่องมือสื่อสาร วิธีการถ่ายทอดการแสดงท่าทางที่เหมาะสม สรุปประเด็นและตอบกลับได้อย่างตรงประเด็น มีเหตุผลสนับสนุน แต่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและสะท้อนความคิดเห็นได้	ผู้เรียนสามารถจับประเด็นของสารที่ต้องการจะสื่อได้อย่างเหมาะสม เลือกเครื่องมือสื่อสาร วิธีการถ่ายทอดการแสดงท่าทางที่เหมาะสม แต่ไม่สามารถสรุปประเด็นและตอบกลับได้อย่างตรงประเด็น หรือขาดเหตุผลสนับสนุน และไม่สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและสะท้อนความคิดเห็นได้	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4
	GE-LO-11	1	ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อดิจิทัลได้สอดคล้องกับ 4 องค์ประกอบของตัวชิ้นงาน ส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ และปราศจากข้อบกพร่องทางเทคนิคที่รบกวนต่อการนำเสนอผลงาน	ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อดิจิทัลได้สอดคล้องกับ 4 องค์ประกอบของตัวชิ้นงาน ส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ แต่พบข้อบกพร่องทางเทคนิคที่รบกวนต่อการนำเสนอผลงาน	ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่อดิจิทัลได้สอดคล้องกับ 4 องค์ประกอบของตัวชิ้นงาน แต่ไม่สามารถส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ และพบข้อบกพร่องทางเทคนิคที่รบกวนต่อการนำเสนอผลงาน	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 2-4