



รายวิชาศึกษาทั่วไป
ชื่อรายวิชา การ์ตูนศึกษา
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๖

ระดับปริญญาตรี
คณะศิลปศาสตร์

มคอ. ๓ รายละเอียดของรายวิชา หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

ภาษาไทย ศศศศ ๑๗๖ การ์ตูนศึกษา
ภาษาอังกฤษ LALA 176 Comics Studies

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๓-๐-๖) หน่วยกิต
(ทฤษฎี ๓ ชั่วโมง ปฏิบัติ ๐ ชั่วโมง เรียนรู้ – ค้นคว้าด้วยตนเอง ๖ ชั่วโมง / สัปดาห์)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร จัดการเรียนการสอนทุกหลักสูตรระดับปริญญาตรี (ยกเว้นหลักสูตรนานาชาติ)

๓.๒ ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

๓.๓ รายวิชานี้จัดอยู่ในกลุ่ม Literacy (โปรตรระบุ)

- MU Literacy (Core Values, SEP, GE for Human Development)
- Health Literacy (Health, Sport)
- Digital Literacy (ICT, Applied Mathematics)
- Social and Humanity Literacy (Social, Humanity, Law, Ethics, Arts)
- Communication Literacy (language, Academic Communication)
- Science and Environmental Literacy (Applied Science for Life, Environmental Responsibility)
- Finance and Management Literacy (Finance, Management, Entrepreneur)

๓.๔ ความสัมพันธ์ระหว่างรายวิชาและค่านิยมองค์กร (โปรตรระบุ)

- M - Mastery รู้แจ้ง รู้จริง สมเหตุ สมผล
- A - Altruism มุ่งผลเพื่อผู้อื่น
- H - Harmony กลมกลืนกับสรรพสิ่ง
- I - Integrity มั่นคงยิ่งในคุณธรรม
- D - Determination แน่วแน่ทำ กล้าตัดสินใจ
- O - Originality สร้างสรรค์สิ่งใหม่
- L - Leadership ใฝ่ใจเป็นผู้นำ



รายวิชาศึกษาทั่วไป
ชื่อรายวิชา การตูนศึกษา
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๖

ระดับปริญญาตรี
คณะศิลปศาสตร์

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิลักษณ์ เกษมผลกุล
อาจารย์ประจำ สาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์
๐-๒๔๔๑-๔๔๐๑-๔ ต่อ ๑๕๑๘
e-mail: aphilak@yahoo.com

๔.๒ อาจารย์ผู้สอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิลักษณ์ เกษมผลกุล

๕. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๕.๑ ภาคการศึกษาที่ ภาคการศึกษาที่ ๑ และ ๒ / ทุกชั้นปี
๕.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้ ๕๐ คน / กลุ่ม

๖. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (ถ้ามี) (Pre-requisite)

ไม่มี

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (ถ้ามี)

ไม่มี

๘. สถานที่เรียน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาเขตศาลายา

๙. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ ๑๔ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๒



หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- ๑.๑. เพื่อพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ผ่านข้อมูลการต้นซึ่งเป็นวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) ทั้งในวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมตะวันออกเพื่อให้เกิดการรู้แจ้ง รู้จริง ทั้งด้านกว้างและลึก (T-Shaped breadth and depth)
- ๑.๒. เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์อนุภาคและเปรียบเทียบแบบเรื่องของการต้นทั้งไทยและเทศให้เห็นอัตลักษณ์และความเป็นสากลทั้งในบริบทในวัฒนธรรมและข้ามวัฒนธรรม (Social-cross cultural skills)
- ๑.๓. เพื่อให้ นักศึกษาบูรณาการและประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์การต้นในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เช่น การสร้างสรรค์การต้นสัญลักษณ์ หรือ มาสคอต พร้อมเรื่องเล่า ให้แก่ผลิตภัณฑ์ หรือ แหล่งท่องเที่ยว (Entrepreneurially Minded)

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

๒.๑ วัตถุประสงค์ของรายวิชา (Course Objectives)

- ๑) เพื่อให้ นักศึกษาเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างสังคมและวัฒนธรรมกับการสร้างสรรค์การต้น
- ๒) เพื่อให้ นักศึกษาเห็นความเชื่อมโยงระหว่างการต้นต่างประเทศกับการต้นไทย และสังเคราะห์อนุภาคและแบบเรื่องของการต้นให้เห็นอัตลักษณ์และความเป็นสากล
- ๓) เพื่อให้ นักศึกษาประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการต้นศึกษาไปใช้ประโยชน์ทั้งในการให้ความรู้และเชิงพาณิชย์ในรูปแบบต่างๆ

๒.๒ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course-level Learning Outcomes: CLOs)

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชา สามารถ (CLOs)

๑. CLO1 อธิบายพัฒนาการของการต้น ประเภท องค์ประกอบ และรูปแบบของการต้น ในฐานะวัฒนธรรมประชานิยม ทั้งในทั้งในวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมตะวันออกได้
๒. CLO2 วิเคราะห์และสังเคราะห์อนุภาคและเปรียบเทียบแบบเรื่องของการต้นทั้งไทยและเทศให้เห็นอัตลักษณ์และความเป็นสากลทั้งในบริบทในวัฒนธรรมและข้ามวัฒนธรรม ได้
๓. CLO3 ออกแบบโครงการที่ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์การต้นในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้



รายวิชาศึกษาทั่วไป
ชื่อรายวิชา การ์ตูนศึกษา
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๖

ระดับปริญญาตรี
คณะศิลปศาสตร์

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) พัฒนาการของการ์ตูน ประเภท องค์ประกอบ และรูปแบบของการ์ตูน อิทธิพลของการ์ตูนต่างประเทศ ต่อการ์ตูนไทย อนุภาคและแบบเรื่องของการ์ตูน บทบาทหน้าที่และการดำรงอยู่ของการ์ตูนในสังคมไทย

(ภาษาอังกฤษ) Evolution of comics in terms of types, compositions, and characteristics; influences of foreign comics in Thai comics, motif, and tale type of comics; the roles and the existence of comics in a Thai society

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

ทฤษฎี (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๔๕ ชั่วโมง (๓ ชั่วโมง x ๑๕ สัปดาห์)	๐ ชั่วโมง	๙๐ ชั่วโมง (๖ ชั่วโมง x ๑๕ สัปดาห์)

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

๓ ชั่วโมง / สัปดาห์



หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชาของนักศึกษา

๑. สรุปสั้นๆ เกี่ยวกับความรู้ หรือทักษะที่รายวิชามุ่งหวังที่จะพัฒนานักศึกษา (CLOs)

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชา จะสามารถ

๑. CLO1 อธิบายพัฒนาการของการ์ตูน ประเภท องค์ประกอบ และรูปแบบของการ์ตูน ในฐานะวัฒนธรรมประชาานิยม ทั้งในทั้งในวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมตะวันออกได้
๒. CLO2 วิเคราะห์และสังเคราะห์อนุภาคและเปรียบเทียบแบบเรื่องของการ์ตูนทั้งไทยและเทศให้เห็นอัตลักษณ์และความเป็นสากลทั้งในบริบทในวัฒนธรรมและข้ามวัฒนธรรมได้
๓. CLO3 ออกแบบโครงการที่ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์การ์ตูนในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้

๒. วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้ หรือ ทักษะ ในข้อ ๑ และการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของรายวิชา

CLO	วิธีการจัดการสอน / ประสบการณ์การเรียนรู้	วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
CLO1 อธิบายพัฒนาการของการ์ตูน ประเภท องค์ประกอบ และรูปแบบของการ์ตูน ในฐานะวัฒนธรรมประชาานิยม ทั้งในทั้งในวัฒนธรรมตะวันตกและ วัฒนธรรมตะวันออกได้	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์	- ทำแบบทดสอบ - สอบข้อเขียน
CLO2 วิเคราะห์และสังเคราะห์อนุภาค และเปรียบเทียบแบบเรื่องของการ์ตูนทั้ง ไทยและเทศให้เห็นอัตลักษณ์และความเป็นสากลทั้งในบริบทในวัฒนธรรมและ ข้ามวัฒนธรรมได้	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่	- ทำแบบทดสอบ - สอบข้อเขียน
CLO3 ออกแบบโครงการที่ประยุกต์ใช้ องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์การ์ตูนใน เชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่	- ทำแบบทดสอบ - ออกแบบโครงการ - สอบข้อเขียน



รายวิชาศึกษาทั่วไป
ชื่อรายวิชา การ์ตูนศึกษา
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๖

ระดับปริญญาตรี
คณะศิลปศาสตร์

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน (ชม.)		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรม ในชั้น เรียน	ฝึก ปฏิบัติ		
๑	แนะนำรายวิชา ความหมาย ความสำคัญของวัฒนธรรม และ ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกับ การ์ตูน ตลอดจนความรู้ของ นักศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูน	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์	ผศ.ดร.อภิลักษณ์ เกษมผลกุล
๒	เรื่อง ประวัติความเป็นมาของ การ์ตูน และการ์ตูนในฐานะผลผลิต ทางวัฒนธรรม	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิลักษณ์ เกษมผลกุล
๓	พัฒนาการในการศึกษาการ์ตูน	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิลักษณ์ เกษมผลกุล
๔	เรื่องระเบียบวิธี แนวคิด และ ทฤษฎีในการศึกษาการ์ตูน ทิศทางและแนวโน้มในการศึกษา การ์ตูน	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิลักษณ์ เกษมผลกุล



รายวิชาศึกษาทั่วไป
ชื่อรายวิชา การ์ตูนศึกษา
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๖

ระดับปริญญาตรี
คณะศิลปศาสตร์

ลำดับที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน (ชม.)		กิจกรรมการเรียน การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรม ในชั้น เรียน	ฝึก ปฏิบัติ		
๕	การ์ตูนในวัฒนธรรมตะวันตก	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิลักษณ์ เกษมผลกุล
๖	การ์ตูนในวัฒนธรรมตะวันออก	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิลักษณ์ เกษมผลกุล
๗	การ์ตูนในวัฒนธรรมไทย	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิลักษณ์ เกษมผลกุล
๘	การดัดแปลงวรรณคดีและ วรรณกรรมเป็นการ์ตูน	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	วิทยากร
สอบกลางภาค					
๙	การ์ตูนกับการนำเสนอวีรบุรุษทาง ประวัติศาสตร์	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา	ผศ.ดร.อภิลักษณ์ เกษมผลกุล



รายวิชาศึกษาทั่วไป
ชื่อรายวิชา การ์ตูนศึกษา
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๖

ระดับปริญญาตรี
คณะศิลปศาสตร์

ลำดับที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน (ชม.)		กิจกรรมการเรียน การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรม ในชั้น เรียน	ฝึก ปฏิบัติ		
				- อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	
๑๐	การ์ตูนในแบบเรียนไทย	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	วิทยากร
๑๑	การ์ตูนในมิติเศรษฐกิจสร้างสรรค์	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ทศนศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	วิทยากร
๑๒	อุดมการณ์ในการ์ตูน	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล
๑๓	การ์ตูนกับการสะท้อนอัตลักษณ์ และวิถีคิดของกลุ่มชน	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่	วิทยากร



รายวิชาศึกษาทั่วไป
ชื่อรายวิชา การตูนศึกษา
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๖

ระดับปริญญาตรี
คณะศิลปศาสตร์

ลำดับที่	หัวข้อ / รายละเอียด	จำนวน (ชม.)		กิจกรรมการเรียน การสอน / สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		กิจกรรม ในชั้น เรียน	ฝึก ปฏิบัติ		
๑๔	การตูนกับจินตนาการ: บทบาทในการระบายออกซึ่งความคับข้องใจและเติมเต็มความรู้สึกรัก	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - ทศนศึกษา - อภิปรายกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ - นำเสนองาน - แบบทดสอบ	ผศ.ดร.อภิลักษณ์ เกษมผลกุล
๑๕	นักศึกษานำเสนอรายงานสรุปและทบทวน	๓	๐	- บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ - นักศึกษารายงานในหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย	ผศ.ดร.อภิลักษณ์ เกษมผลกุล
	รวม	๔๕	๐		

๒. แผนการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับรายวิชา CLOs

๒.๑ การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้

ก. การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Formative Assessment)

พิจารณาจากการปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน การอภิปราย



ข. การประเมินเพื่อตัดสินผลการเรียนรู้ (Summative Assessment)

(๑) เครื่องมือและน้ำหนักในการวัดและประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	น้ำหนักการประเมินผล (ร้อยละ)	
CLO1: อธิบายพัฒนาการของการ์ตูนประเภท องค์ประกอบ และรูปแบบของการ์ตูน ในฐานะวัฒนธรรมประชานิยม ทั้งในทั้งในวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมตะวันออกได้	ทำแบบทดสอบ	๑๐	๒๐
	สอบข้อเขียนกลางภาค	๑๐	
CLO2: วิเคราะห์และสังเคราะห์ท่อนุภาคและเปรียบเทียบแบบเรื่องของการ์ตูนทั้งไทยและเทศให้เห็นอัตลักษณ์และความเป็นสากลทั้งในบริบทในวัฒนธรรมและข้ามวัฒนธรรม ได้	ทำแบบทดสอบ	๑๐	๓๕
	สอบข้อเขียนกลางภาค	๑๐	
	สอบข้อเขียนปลายภาค	๑๕	
CLO3: ออกแบบโครงงานที่ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์การ์ตูนในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้	ทำแบบทดสอบ	๑๐	๔๕
	ออกแบบและนำเสนอโครงงาน	๒๐	
	สอบข้อเขียนปลายภาค	๑๕	
รวม		๑๐๐	๑๐๐



(๒) การตัดสินผล

เกณฑ์การประเมินผลเป็นไปตามระเบียบของคณะฯ และมหาวิทยาลัย โดยใช้หลักการอิงเกณฑ์และเทียบคะแนนตามสัญลักษณ์ O, S และ U ดังนี้

คะแนน (ร้อยละ)	สัญลักษณ์	ความหมาย
ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐	O	โดดเด่น
ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐	S	พอใจ
ต่ำกว่าร้อยละ ๕๐	U	ไม่พอใจ

นักศึกษาจะผ่านเกณฑ์การประเมินรายวิชานี้เมื่อได้คะแนนร้อยละ ๕๐ (สัญลักษณ์ S) ขึ้นไป

(๓) การสอบแก้ตัว (ถ้ารายวิชากำหนดให้มีการสอบแก้ตัว)

ไม่มีการสอบแก้ตัว

๓. การอุทธรณ์ของนักศึกษา

กรณีนักศึกษาเกิดข้อสงสัยเรื่องการให้คะแนนในส่วนต่างๆ สามารถเขียนคำร้องที่ห้อง One Stop Service ชั้น ๑ อาคารสิริวิทยา คณะศิลปศาสตร์ เพื่อขอตรวจสอบคะแนนได้ โดยคณะศิลปศาสตร์จะดำเนินการตามระเบียบและขั้นตอนปฏิบัติของคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล



รายวิชาศึกษาทั่วไป
ชื่อรายวิชา การ์ตูนศึกษา
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๖

ระดับปริญญาตรี
คณะศิลปศาสตร์

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

เอกสารประกอบการสอน วิชาการ์ตูนศึกษา

- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (๒๕๕๖). ๑๐๐ ปี การ์ตูนไทย: จากสยามคลาสสิกสู่ไทยโมเดิร์น. กรุงเทพฯ: มติชน
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (๒๕๕๕). การ์ตูน ๒ โลก. กรุงเทพฯ : มติชน
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (๒๕๕๓). การ์ตูนแห่งชาติ ชนชั้น ชีวิต. กรุงเทพฯ : มติชน
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (๒๕๕๐). มังงะ คลาสสิก. กรุงเทพฯ: มติชน
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (๒๕๔๙). อะนิเมะ คลาสสิก. กรุงเทพฯ: มติชน
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (๒๕๔๖). ตามหาการ์ตูน. กรุงเทพฯ : มติชน

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- กาญจนา แก้วเทพ. (๒๕๔๔). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษากรุงเทพฯ .: เอดิชั่นโปรดักส์
- จิรัฏฐ์ ศุภการ . (๒๕๔๕) การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง .วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- จุลศักดิ์ อมรเวช. (๒๕๔๔). ตำนานการ์ตูน. กรุงเทพฯ : แสงดาว
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์. (๒๕๕๓). การ์ตูน : มหัตถุรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน. กรุงเทพฯ : มูลนิธิเด็ก
- ไพศาล ธีระพงศ์วิษณุพร. (๒๕๖๑). ๑๔๐ ปี "การ์ตูน"เมืองไทย (ประวัติและตำนาน พ.ศ.๒๕๑๗-๒๕๕๗). นนทบุรี: ศรีปัญญา
- ยศ สันตสมบัติ . (๒๕๓๗). มนุษย์กับวัฒนธรรมกรุงเทพฯ.: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ศิริพร ณ ถลาง . (๒๕๒๒). ทฤษฎีคติชนวิทยา: วิธีวิทยาในการศึกษาด้านาน นิทานพื้นบ้าน .กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก. (๒๕๒๒). การอภิปรายเรื่อง หนังสือการ์ตูน . กรุงเทพฯ : สมาคมนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย
- จารุณี สุขชัย. (๒๕๕๐). มิติ "ความเป็นไทย" ในหนังสือการ์ตูนไทย.วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ตปากร พุทเกส. (๒๕๕๓). การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.



- ๒๕๕๑-๒๕๕๓) วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (๒๕๕๑). การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ "การเสริมการอ่าน". กรุงเทพฯ: ธารอักษร.
- ทรายแก้ว ทิพากร, บรรณาธิการ. (๒๕๕๗). ญี่ปุ่นรุ่นใหม่ . กรุงเทพฯ: โครงการญี่ปุ่นศึกษา สถาบันเอเชียศึกษา.
- ธีรดีร์ บรรเทิง. (๒๕๕๓). การนำเสนอเนื้อหาขัทยาการการอ่านและความสอดคล้องกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว . วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิรวาณ คุระทอง. (๒๕๕๓). ประวัติการอ่านไทย. กรุงเทพฯ : เล็ด คอมีค.
- บุษดี อธิวิวัฒน. (๒๕๕๑). กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการอ่านสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญยวีร์ รุจิปริตานันท์. (๒๕๕๕) Cartoon Character Design ออกแบบการอ่านอย่างมีสไตล์. กรุงเทพฯ: โปรวิชัน.
- มณิรัตน์ สุโขศิริรัตน์. (๒๕๓๗). ขัปัญหาการอ่านพีเวอร์: แนวทางการปลูกฝงนิสัยรักการอ่าน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรวิษณุ เวชุนเคราะห้. (๒๕๓๕). ขัอนอดีตการอ่านไทย . กรุงเทพฯ: พรกรราฟิค
- วีราพร วัชรพงค์ชัย. (๒๕๕๐). อดมการณ์ต่อสู้ทางเพศในหนังสือการอ่านญี่ปุ่นสำหรับผู้หญิงกับการสร้างอัตลักษณ์ทางเพศของวัยรุ่นหญิงไทย . มปท.
- สิทธิพร กุลวโรตตมะ. (๒๕๕๖). การอ่านสร้างสรรค์ ปฏิบัติการหนังสือเล่มเล็ก. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเด็ก.

ภาษาอังกฤษ

- Dundes, Alan. *The Study of Folklore*. New York: Englewood Cliffs, N.T.; Prentice-Inc., 1965.
- Hadden, Jeffrey K. , and Douglas E. Cowan (Eds.). *Religion on the Internet : Research Prospects and Promises*. New York: JAI Press, 2000.
- Handelman, Don. "Play and Ritual: Complementary Frames of Meta-Communication." Pp. 185-192 in *It's a Funny Thing, Humour*, edited by A. J. Chapman and H. Foot. London: Pergamon, 1976.
- Mazur, Dan. *Comics : a global history, 1968 to the present*. London : Thames & Hudson, 2014.
- Platz Cortsen, Rikke; La Cour, Erin; Magnussen, Anne. *Comics and Power : Representing and Questioning Culture, Subjects and Communities*. Newcastle upon Tyne, England : Cambridge Scholars Publishing. 2015.



หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

สอบถามความเห็นของนักศึกษาต่อการเรียนการสอนรายวิชาโดยใช้แบบสอบถามของมหาวิทยาลัยในหัวข้อต่อไปนี้

- ๑.๑ เนื้อหาการเรียนการสอน
- ๑.๒ วิธีการจัดการเรียนการสอน
- ๑.๓ ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนในแต่ละคาบ
- ๑.๔ ความคิดเห็นในภาพรวมต่อการเรียนการสอนรายวิชา

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

นักศึกษาประเมินโดยตอบแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่าและแบบปลายเปิดเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนทั้งรายวิชา

๓. การปรับปรุงการสอน

- ๓.๑ ผู้สอนนำผลจากแบบประเมินมาหาข้อสรุปและปรับปรุงการเรียนการสอน
- ๓.๒ ผู้สอนจัดทำเอกสารการสอนที่มีการปรับปรุงข้อมูลและให้ผู้เรียนเห็นถึงประโยชน์ที่จะประยุกต์ใช้ได้
- ๓.๓ ที่ประชุมหลักสูตรฯ จัดประชุมเดือนละครั้งและระบุนวาระการประชุมเกี่ยวกับการเรียนการสอนและการสอบ

เพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหาและปรับปรุงการเรียนการสอนร่วมกัน

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีคณะกรรมการในสาขาวิชาตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา(คะแนน/เกรด) กับข้อสอบ รายงานโครงการ และการให้คะแนนพฤติกรรมของนักศึกษา

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

เมื่อสิ้นสุดทุกปีการศึกษา อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาจะจัดประชุม / ติดต่อขอความคิดเห็นจากอาจารย์ที่ร่วมสอน รวมทั้งพิจารณาสรุปผลการประเมินการสอน ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา เพื่อกำหนดประเด็นที่เห็นสมควรจัดให้มีการปรับปรุงในการศึกษาต่อไป ทั้งนี้ขอหา ลำดับการสอน วิธีการสอนและการประเมินผล



รายวิชาศึกษาทั่วไป
ชื่อรายวิชา การ์ตูนศึกษา
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๖

ระดับปริญญาตรี
คณะศิลปศาสตร์

ภาคผนวก

ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ตารางที่ ๑ ความสัมพันธ์ระหว่าง CLOs และ MU-GE Module Los (หมายเลขในตาราง =Sub LOs)

รหัสวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (MU-GE Module Los)								
	MLO1	MLO2	MLO3	MLO4	MLO5	MLO6	MLO7	MLO8	MLO9
CLO1: อธิบายพัฒนาการของการ์ตูนประเภท องค์ประกอบ และรูปแบบของการ์ตูน ในฐานะวัฒนธรรมประชานิยม ทั้งในท้ั้งในวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมตะวันออกได้	1.1	2.3							
CLO2: วิเคราะห์และสังเคราะห์ทัศนภาค และเปรียบเทียบแบบเรื่องของการ์ตูนทั้งไทยและเทศให้เห็นอัตลักษณ์และความ เป็นสากลทั้งในบริบทในวัฒนธรรมและข้ามวัฒนธรรม ได้	1.1 1.3 1.4	2.2				6.1	7.1 7.2 7.3	8.1	9.1 9.2
CLO3: ออกแบบโครงการที่ประยุกต์ใช้ องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์การ์ตูนในเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้	1.1 1.3 1.4	2.1 2.2	3.1 3.2	4.1		6.4	7.1 7.2 7.3	8.1	9.1 9.2



ตารางที่ ๒ คำอธิบาย MU-GE Los และ Sub Los ที่รายวิชารับผิดชอบ

MU-GE LOs	Sub LOs
MLO1 create & construct an argument effectively as well as identify, critique and evaluate the logic & validity of arguments	1.1 identify concepts related to the context of learned issues/topics
	1.2 demonstrate ICT literacy: use appropriate technology to find, evaluate, and ethically use information collect, analyse, synthesize data, & evaluate
	1.3 collect, analyse, synthesize data, & evaluate information and ideas from multiple sources relevant to issues/problems
	1.4 synthesize information to arrive at logical reasoning
MLO2 select & use techniques and methods to solve open-ended, ill-defined and multistep problems	2.1 apply simple mathematical methods to the solution of 'real-world' problems
	2.2 make judgement & decision through correct analysis, inferences, and evaluations on quantitative basis and multiple perspectives
	2.3 apply concept of process management to solve problems
MLO3 acquire specific strategies & skills within a particular discipline and adapt them to a new problem or situation	3.1 connect, synthesize and/or transform ideas or solutions within a particular framework
	3.2 integrate alternative, divergent, or contradictory perspectives or ideas in the solution of a problem or question



รายวิชาศึกษาทั่วไป
ชื่อรายวิชา การบูรณาการศึกษาศาสตร์
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๖

ระดับปริญญาตรี
คณะศิลปศาสตร์

MU-GE LOs	Sub LOs
MLO4 create a novel or unique ideas, question, format, or product within a particular framework	4.1 create an original explanation or solution to the issues/problems
	4.2 articulate the rationale for & consequences of his/her solution- identify opportunities & risk
	4.3 implement innovation through process management approach
MLO5 explore and situate oneself in a new physical environment and intellectual perspectives	5.1 demonstrate cultural competencies and adaptabilities in different working environments
	5.2 resort to multi – dimensional settings and tools to acquire knowledge and skill relevant to the problema or situation at hand.
MLO6 act autonomously within context of relationships to others, law, rules, codes, and values	6.1 demonstrate an understanding of the principles upon which sustainable ecosystems and societies are built
	6.2 identify the national & global challenges associated with current economic, political, and social systems
	6.3 exhibit characteristics of responsible citizenship
	6.4 work effectively in diverse team (and multi-cultural settings)
MLO7 apply ethical frameworks or principles and consider their implications in his/her decision-making and interacting with others	7.1 identify ethical issues and recognize different viewpoint and ideologies
	7.2 guide & lead others
	7.3 apply principle of ethical leadership, collaborative engagement, and respect diversity



รายวิชาศึกษาทั่วไป
ชื่อรายวิชา การ์ตูนศึกษา
รหัสวิชา ศศศศ ๑๗๖

ระดับปริญญาตรี
คณะศิลปศาสตร์

MU-GE LOs	Sub LOs
MLO8 use a variety of means/ technologies to communicate effectively and purposefully- e.g., share information/ knowledge, express ideas, demonstrate or create individual & group product, etc.	8.1 communicate/present ideas effectively both oral & written forms, proper to a range of audience groups, such as verbal discussion with peers, project report.
	8.2 prepare a purposeful oral presentation designed to increase knowledge, to foster understanding, or to promote change in the listeners' attitudes, values, beliefs, or behaviors
	8.3 prepare written documents to express ideas/solutions using different writing technologies, and mixing texts, data, and images.
	8.4 demonstrate competence in a second or additional language
MLO9 collaborate and work effectively as part of a student group/team member to arrive at the team shared-goals in time	9.1 collaborate effectively with others as a responsible team member to achieve team goals in time
	9.2 interact with others respectfully, whether as a team member or leader, to create a productive teamwork