



## รายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม

รหัสวิชา PA1๓๕๐๑ รายวิชา โครงการทัศนศิลป์ ๑

สาขาวิชาจิตรกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

### หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา PA1๓๕๐๑  
ชื่อรายวิชาภาษาไทย โครงการทัศนศิลป์ ๑  
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Visual Arts Project ๑

๒. จำนวนหน่วยกิต

๓ (๒-๒-๕)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑ หลักสูตร หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม  
๓.๒ ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน  
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน

๕. สถานที่ติดต่อ

สาขาวิชาจิตรกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
กรุงเทพมหานคร/ E-Mail [pisit.pu@ssru.ac.th](mailto:pisit.pu@ssru.ac.th)

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑ ภาคการศึกษาที่ ๑ / ๒๕๖๗ ชั้นปีที่ ๓  
๖.๒ จำนวนผู้เรียน กลุ่มเรียน ๐๐๑ จำนวน ๓๒ คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite) (ถ้ามี) -

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites) (ถ้ามี) -

๙. สถานที่เรียน

สาขาวิชาจิตรกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
กรุงเทพมหานคร

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง

วันที่ ๑๕ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๗

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

## หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### ๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- ๑.๑ เพื่อการนำเสนอโครงการที่แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาสู่รูปธรรมทางศิลปะ ที่เป็นแนวทางเฉพาะตน
- ๑.๒ เพื่อการปฏิบัติการสร้างสรรค์ชุดผลงานศิลปะ ที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาและกลวิธีทางศิลปะ
- ๑.๓ เพื่อเป็นแนวทางเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ชุดผลงานศิลปะที่มีคุณค่า เพื่อเผยแพร่ออกสู่สังคม

### ๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ ปรับปรุงรายวิชา

- ๒.๑ เพื่อการจัดการเรียนการสอนแบบมีชั้นเรียนผสมผสานกับการเรียนการสอนออนไลน์
- ๒.๒ เพื่อความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์มหาวิทยาลัยในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์
- ๒.๓ เพื่อตอบสนองแนวทางการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียนยุคใหม่

## หมวดที่ ๓ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

### ๑. คุณธรรม จริยธรรม

#### ๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรับผิดชอบและตรงเวลาทั้งต่อตนเองและผู้อื่น
- (๒) มีความยุติธรรมในการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานของผู้อื่น

#### ๑.๒ วิธีการสอน

ใช้กลวิธีการสอนโดยการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะฝีมือ โดยแทรกเนื้อหาด้านคุณธรรม จริยธรรมเพื่อนำไปสู่การปลูกฝังความรับผิดชอบ ความคิด ค่านิยมที่ดีในการพัฒนาสร้างสรรค์โครงการอันนำไปสู่คุณค่าทางงานศิลปวัฒนธรรมของชาติ

#### ๑.๓ วิธีการประเมินผล

ใช้กลวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรมโดยการส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว ชุมชน สังคมศาสนาและวัฒนธรรมเพื่อเป็นการปลูกฝังค่านิยมที่ดีด้านคุณธรรม จริยธรรมให้ปรากฏขึ้นในการสร้างสรรค์งานโครงการทัศนศิลป์ ๑

### ๒. ความรู้

#### ๒.๑ อธิบายถึงความรู้ที่จะได้รับ / ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- (๑) เข้าใจในหลักการการสร้างสรรค์ทฤษฎีศิลป์และการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในโครงการทัศนศิลป์ ๑
- (๒) สามารถวิเคราะห์ โดยใช้ทฤษฎีศิลป์ เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์
- (๓) สามารถสร้างสรรค์โครงการทัศนศิลป์ ๑ ที่สะท้อนถึงความเป็นไปของสังคมปัจจุบัน

#### ๒.๒ กระบวนการหรือกิจกรรมเพื่อพัฒนาผลการเรียน

ใช้กลวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน และการลงพื้นที่จริงเพื่อเก็บข้อมูล ในการปฏิบัติการการสร้างสรรค์โครงการทัศนศิลป์ ๑

#### ๒.๓ วิธีการประเมินผลการเรียนรู้

ใช้กลวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้ โดยการประเมินผลการเรียนรู้จากการสร้างสรรค์ผลงานจากประสบการณ์จริง การประเมินผลการเรียนรู้จากความพึงพอใจ หรือความต้องการของผู้เรียน

### ๓. ทักษะทางปัญญา

#### ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่จะได้รับการพัฒนา/ ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- (๑) มีความสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ เนื้อหาสิ่งแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมได้
- (๒) สามารถสร้างสรรค์งานที่เกี่ยวกับ สิ่งแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรม โดยใช้หลักการทฤษฎีศิลป์ จากการเรียนรู้ไปใช้ได้อย่างเหมาะสม

#### ๓.๒ กระบวนการหรือกิจกรรมต่างๆ ที่ใช้ในการพัฒนาผลการเรียนรู้

ใช้กลวิธีการสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญาการฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์ปัญหาทางสังคม ศาสนาและวัฒนธรรม การฝึกการสังเคราะห์ผลการศึกษาวิจัยมาประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในระดับครอบครัว ชุมชน และสังคม

#### ๓.๓ วิธีการประเมินผลการเรียนรู้

ใช้กลวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา การประเมินผลจากผลงานหรือชิ้นงาน การประเมินคุณภาพตามความสัมพันธ์ของเนื้อหากับวัสดุ โดยใช้หลักเอกภาพ ตามกรอบเนื้อหาของชิ้นงานที่ตั้งวัตถุประสงค์ไว้

### ๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ คำอธิบายเกี่ยวกับทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความสามารถในการรับภาระความรับผิดชอบที่ควรมีการพัฒนา

- (๑) มีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนในชั้นเรียน
- (๒) การมีอิสระและเป็นตัวของตนเองในการสร้างสรรค์โครงการ
- (๓) การมีส่วนร่วมรับผิดชอบแนวคิดโครงการกลุ่ม

#### ๔.๒ กระบวนการ หรือกิจกรรมต่างๆ ที่จะพัฒนาผลการเรียนรู้

ใช้กลวิธีการสอนที่ใช้ในการพัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบการใช้ระบบการทำงานเป็นทีมในเรื่องการจัดพื้นที่สำหรับการทำงานในโครงการ การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อภารกิจเฉพาะเรื่อง อันเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีในการปฏิบัติการสร้างสรรค์โครงการทัศนศิลป์ ๑

#### ๔.๓ วิธีการประเมินผลการเรียนรู้

ใช้วิธีการประเมินผลงานของชิ้นงานหรือชุดผลงานสร้างสรรค์รายบุคคล และการทำงานเป็นทีมในการจัดสภาพแวดล้อมของสถานที่ เพื่อการนำเสนอผลงาน

### ๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ คำอธิบายเกี่ยวกับทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ควรมีการพัฒนา

- (๑) สามารถใช้สารสนเทศในการค้นคว้าหาแหล่งความรู้ที่ทันสมัย
- (๒) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ สถิติหรือคณิตศาสตร์ในทางสร้างสรรค์
- (๓) มีทักษะการสื่อสารทั้งการพูดและการเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### ๕.๒ กระบวนการหรือกิจกรรมต่างๆ ที่จะพัฒนาผลการเรียนรู้

ใช้กลวิธีการสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์ การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อเพิ่มศักยภาพ ทักษะการวิเคราะห์ สื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลายและสม่ำเสมอ

#### ๕.๓ วิธีการประเมินผลการเรียนรู้

ใช้การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศประเมินผลงานการนำเสนอ ผลงาน ความเหมาะสมและความถูกต้อง การใช้โปรแกรมและเครื่องมือเทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างสรรค์โครงการทัศนศิลป์ ๑

### หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

## หมวดที่ ๔ ลักษณะและการดำเนินการ

### ๑. คำอธิบายโดยทั่วไปของประสบการณ์ภาคสนามหรือคำอธิบายรายวิชา

การปฏิบัติงานสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะ ๒ มิติ หรือ ๓ มิติ ตามโครงการที่นักศึกษากำหนดขึ้นโดยมีอาจารย์เป็นที่ปรึกษาแนะนำร่วมแก้ปัญหาและควบคุมในเรื่องของหัวข้อ รูปทรง และเนื้อหา ตลอดจนเทคนิค วิธีการในการสร้างสรรค์ เพื่อเตรียมความพร้อมในการนำผลงานเผยแพร่ออกสู่สังคม

### ๒. กิจกรรมของนักศึกษา

เป็นการฝึกทำโครงการเพื่อการเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในลักษณะ Studio Art โดยให้นักศึกษาฝึกเขียนโครงการ ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานในโครงการ โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นผู้ควบคุมและให้คำแนะนำแก่ไขส่วนต่างๆ ของโครงการ ตามลำดับ ดังนี้

๒.๑ เรียนรู้ทำความเข้าใจลักษณะโครงการ ขอบเขตของโครงการ และการฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานในโครงการ

๒.๒ นักศึกษานำเสนอโครงการ ครั้งที่ ๑ รายการภาคเอกสารและผลงานศิลปะ/ ศิลปิน ที่นักศึกษาสนใจ

๒.๓ นักศึกษานำเสนอโครงการ ครั้งที่ ๒ รายการภาคเอกสารและผลงานตามแนวทางที่นักศึกษาสนใจ และการอ้างอิง

ผลงานจากศิลปินในประวัติศาสตร์ศิลป์

๒.๔ นักศึกษานำเสนอภาพร่างผลงาน ครั้งที่ ๑ ภาพร่างในวัสดุทดลอง

๒.๕ นักศึกษานำเสนอภาพร่างผลงาน ครั้งที่ ๒ ภาพร่างด้วยวัสดุจริง

๒.๖ นักศึกษานำเสนอชุดผลงาน ครั้งที่ ๑ วัสดุและกลวิธีที่มีความสมบูรณ์

๒.๗ นักศึกษานำเสนอชุดผลงาน ครั้งที่ ๒ วัสดุและกลวิธีที่มีความสมบูรณ์

๒.๘ นักศึกษานำเสนอสถานที่การแสดงผลงาน / พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ และองค์ประกอบในการเผยแพร่ผลงาน

๒.๙ การประเมินความเหมาะสมของชุดผลงานกับสถานที่การแสดงผลงาน สุจิบัตรและการประชาสัมพันธ์ผลงาน

๒.๑๐ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ส่วนบุคคล ครั้งที่ ๑ (นำเสนอตามเนื้อหา)

๒.๑๑ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ส่วนบุคคล ครั้งที่ ๒ (นำเสนอเชิงกลวิธี)

๒.๑๒ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ส่วนบุคคล ครั้งที่ ๓ (นำเสนอเชิงอ้างอิงลัทธิศิลปะ)

๒.๑๓ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ส่วนบุคคล ครั้งที่ ๔ (นำเสนอแบบผสมผสาน)

๒.๑๔ การนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ส่วนบุคคล ครั้งที่ ๕ (นำเสนอแบบผสมผสาน)

## ๒.๑๕ นักศึกษานำเสนอการสรุปผลการสร้างสรรค์ทั้งโครงการ

## ๓. รายงานหรืองานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

รายงานหรืองานที่ได้รับมอบหมาย	กำหนดส่ง
นักศึกษานำเสนอโครงการ ครั้งที่ ๑-๒	สัปดาห์ที่ ๒-๓
นักศึกษานำเสนอภาพร่างผลงาน ครั้งที่ ๑-๒	สัปดาห์ที่ ๔-๕
นักศึกษานำเสนอชุดผลงานทดลอง ครั้งที่ ๑-๒	สัปดาห์ที่ ๖-๗
นักศึกษานำเสนอสถานที่สถานที่เผยแพร่ผลงาน พิพิธภัณฑน์ หอศิลป์ และองค์ประกอบในการเผยแพร่ผลงาน	สัปดาห์ที่ ๙-๑๐
นักศึกษานำเสนอผลงานสมบูรณ์ ครั้งที่ ๑-๔	สัปดาห์ที่ ๑๑-๑๕
นักศึกษานำเสนอการสรุปผลการสร้างสรรค์ทั้งโครงการ	สัปดาห์ที่ ๑๖

## ๔. การติดตามผลการเรียนรู้การฝึกประสบการณ์ภาคสนามของนักศึกษา

๔.๑ จัดประชุมชี้แจงทำความเข้าใจกับนักศึกษา และคณาจารย์ในสาขาวิชาจิตรกรรม

๔.๒ อาจารย์ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการฝึกทำโครงการ การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานในโครงการ และการเตรียมการเผยแพร่ผลงานในโครงการ

๔.๓ อาจารย์คอยติดตามการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานในโครงการ ให้คำแนะนำและวิธีการแก้ปัญหา

๔.๔ จัดให้มีการประเมินผลตามแต่ละช่วงกิจกรรมของโครงการ

## ๕. หน้าที่และความรับผิดชอบของพนักงานที่เลี้ยงในสถานประกอบการที่ดูแลกิจกรรมในภาคสนาม

อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้ดูแลการปฏิบัติการการสร้างสรรค์ผลงานในโครงการ

## ๖. หน้าที่และความรับผิดชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา/อาจารย์นิเทศ

๖.๑ ให้นำแนะนำการเขียนโครงการ

๖.๒ ให้คำแนะนำ แนวทางการแก้ปัญหาผลงานสร้างสรรค์ในโครงการ

๖.๓ แนะนำสถานที่ ที่นักศึกษาเตรียมการที่จะเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ในโครงการ

## ๗. การเตรียมการในการแนะแนวและช่วยเหลือนักศึกษา

จัดตารางเวลานอกเวลาเรียน ให้นักศึกษาเข้าพบเพื่อปรึกษาปัญหาของการสร้างสรรค์ผลงานในโครงการ

## ๘. สิ่งอำนวยความสะดวกและการสนับสนุน ที่ต้องการจากสถานที่ที่จัดประสบการณ์ภาคสนาม /สถานประกอบการ

๘.๑ พื้นที่ห้องปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานในโครงการ

๘.๒ วัสดุสำหรับการวางผลงานสร้างสรรค์ขนาดใหญ่

๘.๓ โต๊ะสำหรับวางงานสีและวางอุปกรณ์การสร้างสรรค์อื่นๆ

๘.๔ หอศิลป์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

## หมวดที่ ๕ การวางแผนและการเตรียมการ

### ๑. การกำหนดสถานที่ฝึก

สาขาวิชาจิตรกรรม ชั้น ๓ อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### ๒. การเตรียมนักศึกษา

จัดประชุมนักศึกษาและคณาจารย์ เพื่อชี้แจงทำความเข้าใจวัตถุประสงค์ของโครงการ

### ๓. การเตรียมอาจารย์ที่ปรึกษา/อาจารย์นิเทศ

อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้รับผิดชอบ

### ๔. การเตรียมพนักงานพี่เลี้ยงในสถานที่ฝึก

-

### ๕. การจัดการความเสี่ยง

จัดทำตารางเวลาการปฏิบัติงานนอกเวลาเรียน เพื่อไม่ให้กระทบต่อการอยู่ในอาคารเรียน ตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

## หมวดที่ ๖ การประเมินนักศึกษา

### ๑. หลักเกณฑ์การประเมิน

ประเมินการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาร่วมกับสถานประกอบการ (Art Studio) โดยใช้หลักเกณฑ์ดังนี้

ลำดับที่	เกณฑ์การประเมิน	คะแนน
๑	A หมายถึง ดียอดเยี่ยม	๘๖-๑๐๐
๒	A- หมายถึง ดีเยี่ยม	๘๒-๘๕
๓	B+ หมายถึง ดีมาก	๗๘-๘๑
๔	B หมายถึง ดี	๗๔-๗๗
๕	B- หมายถึง ค่อนข้างดี	๗๐-๗๓
๖	C+ หมายถึง ปานกลางค่อนข้างดี	๖๖-๖๙
๗	C หมายถึง ปานกลาง	๖๒-๖๕
๘	C- หมายถึง ปานกลางค่อนข้างอ่อน	๕๘-๖๑
๙	D+ หมายถึง ค่อนข้างอ่อน	๕๔-๕๗
๑๐	D หมายถึง อ่อน	๕๐-๕๓
๑๑	D- หมายถึง อ่อนมาก	๔๖-๔๙
๑๒	F หมายถึง ตก	๐-๔๕
	รวม	๑๐๐

### ๒. กระบวนการประเมินผลการปฏิบัติงานของนักศึกษา

ประเมินผลตามช่วงระยะเวลาของโครงการตลอดภาคการศึกษา

๓. ความรับผิดชอบของพนักงานพี่เลี้ยงต่อการประเมินนักศึกษา

-

๔. ความรับผิดชอบของอาจารย์ผู้รับผิดชอบประสบการณ์ภาคสนามต่อการประเมินนักศึกษา

คอยติดตามการปฏิบัติการ การสร้างสรรค์ผลงานในโครงการ การให้คำแนะนำ แนวทางแก้ไข ทั้งทางด้านแนวคิด และกลวิธีการสร้างสรรค์

๕. การสรุปผลการประเมินที่แตกต่าง

-

## หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของการฝึกประสบการณ์ภาคสนาม

๑. กระบวนการประเมินการฝึกประสบการณ์ภาคสนามโดยผู้เกี่ยวข้องต่อไปนี้

๑.๑ นักศึกษา

นักศึกษาเป็นผู้จัดทำโครงการโดยมีอาจารย์ผู้สอนและคณาจารย์สาขาวิชาจิตรกรรมเป็นผู้ประเมิน

๑.๒ พนักงานพี่เลี้ยงหรือผู้ประกอบการ

-

๑.๓ อาจารย์ที่ดูแลกิจกรรมภาคสนาม

อาจารย์ประจำรายวิชา

๑.๔ อื่น ๆ เช่น บัณฑิตจบใหม่

-

๒. กระบวนการทบทวนผลการประเมินและการวางแผนปรับปรุง

๒.๑ อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้คอยติดตามผลงานสร้างสรรค์ของโครงการ และคอยทบทวนแนวทางการสร้างสรรค์เป็นรายบุคคล โดยมีคณาจารย์สาขาวิชาจิตรกรรม อาจารย์ที่ปรึกษา เป็นผู้ร่วมให้คำแนะนำ

๒.๒ การประชุมสาขาวิชา โดยนำประเด็นที่เป็นปัญหาของโครงการมาทบทวนหาแนวทางแก้ปัญหา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการศึกษารายวิชาในปีการศึกษาถัดไป