



หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
ปรับปรุง พ.ศ. 2566

งานศึกษาทั่วไป
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
จังหวัดปทุมธานี

รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้

1. รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป เมื่อนักศึกษาจบการศึกษาจะสามารถ

PLO1: อธิบายลักษณะการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

PLO2: อธิบายหลักการใช้ภาษาและสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารและนำเสนออย่างสร้างสรรค์

PLO3: ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงบวกในกระบวนการออกแบบชีวิตที่มีความสุข สร้างเสริมสุขภาพตนเอง ชุมชนและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

PLO4: แสดงออกถึงพฤติกรรมความเป็นพลเมืองและพลเมืองดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

PLO5: ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบในการสร้างแบบจำลองธุรกิจหรือนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต

PLO6: ออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ภายใต้การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคม และสิ่งแวดล้อมร่วมกับการประยุกต์ใช้เครื่องมือที่หลากหลาย

โดยมีรายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ในแต่ละด้าน ดังนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
PLO1: อธิบายลักษณะการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	K1-1: เล่าความเป็นมาของมหาวิทยาลัยและอธิบายเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ K1-2: วิเคราะห์หลักการทรงงานและหลักทศพิธราชธรรม พระราชกรณียกิจของรัชกาลที่ 9 และรัชกาลที่ 10 K1-3: ประยุกต์ใช้ศาสตร์พระราชาและเครื่องมือวิศวกรสังคมในการ	S1-1: ทักษะการสื่อสาร S1-2: ทักษะการปรับตัวและการทำงานร่วมกับผู้อื่น S1-3: ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดเชิงบวก	E1-1: มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น E1-2: มีคุณธรรม จริยธรรมและมีจิตสาธารณะ E1-3: ตระหนักและปฏิบัติตามหน้าที่ สิทธิและเสรีภาพตามกติกาของสังคม	C1-1: รักและภาคภูมิใจในสถาบันตามแนวทางของการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ C1-2: สามารถปรับตัวท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้ C1-3: สามารถรับฟังความคิดเห็นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

ผลลัพธ์การเรียนรู้	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
	ดำเนินโครงการแก้ไขปัญหาและพัฒนา ร่วมกับชุมชน K1-4: อธิบายหลักการและอยู่ร่วมกันในสังคมและข้อปฏิบัติในการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข K1-5: อธิบายกระบวนการทัศนด้านสุขภาวะที่แสดงถึงทัศนคติที่ดีต่อบ้านเมือง			
PLO2: อธิบายหลักการใช้ภาษาและสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารและนำเสนออย่างสร้างสรรค์	K2-1: อธิบายและฝึกฝนการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ที่หลากหลาย K2-2: อธิบายหลักการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์และการคิดวางแผน ออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงาน K2-3: อธิบายแนวคิดและยกตัวอย่างการนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์ K2-4: ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้	S2-1: ทักษะการสื่อสารและการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ S2-2: ทักษะการปรับตัวและการทำงานร่วมกับผู้อื่น S2-3: ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	E2-1: มีความรับผิดชอบต่อนตนเองและผู้อื่น E2-2: ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร E2-3: ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม	C2-1: มีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ที่หลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพ C2-2: รับฟังความคิดเห็นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ C2-3: เป็นนักออกแบบและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
	การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้			
PLO3: ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงบวกในกระบวนการออกแบบชีวิตที่มีความสุข สร้างเสริมสุขภาพตนเอง ชุมชนและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ	K3-1: อธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบและกระบวนการคิดเชิงอนาคต K3-2: ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงบวกในการออกแบบชีวิตที่มีความสุข การออกแบบสังคมแห่งความสุข กระบวนการทัศน์ด้านสุขภาวะ การรอบรู้ด้านสุขภาพการณเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก K3-3: อธิบายและยกตัวอย่างการสร้างเสริมสุขภาพตนเอง ชุมชนและสังคม K3-4: ออกแบบพัฒนาโครงการสร้างเสริมสุขภาพตนเอง ชุมชนและสังคม K3-5: ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลในการแก้ปัญหา	S3-1: ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดเชิงบวก S3-2: ทักษะการปรับตัว และการทำงานร่วมกับผู้อื่น S3-3: ทักษะการดูแลสุขภาพ S3-4: ทักษะการสื่อสาร	E3-1: มีความรับผิดชอบต่อนตนเองและผู้อื่น E3-2: มีคุณธรรม จริยธรรมและมีจิตสาธารณะ E3-3: มีแนวทางการออกแบบชีวิตที่มีความสุขบนพื้นฐานความถูกต้อง	C3-1: สามารถปรับตัวท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้อย่างมีความสุข C3-2: ประยุกต์ใช้หลักการสร้างเสริมสุขภาพต่อตนเอง ชุมชน และสังคม C3-3: เป็นนักออกแบบ และสร้างสรรค์ชิ้นงาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
	หรือการสื่อสารให้ เกิดประโยชน์ได้ อย่างสร้างสรรค์ต่อ การออกแบบชีวิตที่ มีความสุข			
PLO4: แสดงออกถึง พฤติกรรมความเป็น พลเมืองและพลเมือง ดิจิทัลได้อย่าง เหมาะสมและ สร้างสรรค์	K4-1: บอกทักษะที่ เกี่ยวกับความเป็น พลเมืองดิจิทัลและ การเข้าใจดิจิทัลได้ K4-2: ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสารและการ ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้ K4-3: เลือกใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างสื่อดิจิทัล ในการแก้ปัญหา หรือการสื่อสารให้ เกิดประโยชน์ได้ อย่างสร้างสรรค์	S4-1: ทักษะการ ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล S4-2: ทักษะการ คิดวิเคราะห์ คิดอย่างมี วิจารณญาณและ คิดเชิงบวก S4-3: ทักษะการ ปรับตัวและการ ทำงานร่วมกับ ผู้อื่น S4-4: ทักษะการ สื่อสาร	E4-1: มีความ รับผิดชอบต่อ ตนเองและผู้อื่น E4-2: ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างมี จริยธรรม	C4-1: ปฏิบัติตนใน ฐานะพลเมือง ดิจิทัลและใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลให้ เกิดประโยชน์อย่าง สร้างสรรค์ C4-2: สามารถ ปรับตัวท่ามกลาง การเปลี่ยนแปลง ของสังคมได้
PLO5: ประยุกต์ใช้ ทักษะการคิดเชิง ระบบในการสร้าง แบบจำลองธุรกิจ หรือนวัตกรรมเพื่อ เป็นแนวทางในการ สร้างอาชีพใน อนาคต	K5-1: อธิบาย ความหมาย หลัก การการประกอบ การและการพัฒนา นวัตกรรมได้ K5-2: วิเคราะห์ ด้วยการคิดเชิงการ ออกแบบในการ สร้างแบบจำลอง ธุรกิจและนวัตกรรม K5-3: สามารถ	S5-1: ทักษะการ คิดวิเคราะห์ คิดอย่างมี วิจารณญาณและ คิดเชิงบวก S5-2: ทักษะการ สื่อสาร S5-3: ทักษะการ ปรับตัวและการ ทำงานร่วมกับ ผู้อื่น	E5-1: มีคุณธรรม จริยธรรมและมีจิต สาธารณะ E5-2: มีความ รับผิดชอบต่อ ตนเองและผู้อื่น E5-3: ตระหนัก และปฏิบัติตาม หน้าที่ สิทธิและ เสรีภาพตามกติกา ของสังคม	C5-1: สามารถ ปรับตัวท่ามกลาง การเปลี่ยนแปลง ของสังคมได้ C5-2: สามารถรับ ฟังความคิดเห็น และทำงานร่วมกับ ผู้อื่นได้ C5-3: เป็นนัก ออกแบบและ สร้างสรรค์ชิ้นงาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
	สร้างแบบแผนจำลองธุรกิจและนวัตกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต	S5-4: ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม		
PLO6: ออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ภายใต้การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมร่วมกับการประยุกต์ใช้เครื่องมือที่หลากหลาย	K6-1: อธิบายการเปลี่ยนผ่านทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อมได้ K6-2: อธิบายความหมายและเป้าหมายของการพัฒนาอย่างยั่งยืนของสหประชาชาติได้ K6-3: ออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์ และยั่งยืนได้	S6-1: ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดเชิงบวก S6-2: ทักษะการปรับตัวและการทำงานร่วมกับผู้อื่น	E6-1: มีความรับผิดชอบต่อนตนเองและผู้อื่น E6-2: ตระหนักและปฏิบัติตามหน้าที่ สิทธิและเสรีภาพตามกติกาของสังคม	C6-1: สามารถปรับตัวท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้ C6-2: สามารถรับฟังความคิดเห็นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

2. รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี

ชั้นปี	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี
ชั้นปีที่ 1	1. บอกอัตลักษณ์การเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์พร้อมยกตัวอย่างการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ได้ 2. มีความรู้และความเข้าใจทักษะพื้นฐานสำหรับภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันและสามารถใช้คำศัพท์ สำนวนโวยากรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3. สามารถใช้ภาษาในการนำเสนองานได้อย่างสร้างสรรค์ 4. มีความรู้ในการดำรงชีวิตโดยประยุกต์ใช้กระบวนการออกแบบชีวิตที่มีความสุข การสร้างเสริมสุขภาพในการพัฒนาสุขภาพตนเอง ชุมชนและสังคมได้
ชั้นปีที่ 2	1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลและการเข้าใจดิจิทัล 2. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสารและการทำงานร่วมกับให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ 3. ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรมนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างยั่งยืน 4. มีความเข้าใจความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อมและการปรับตัวในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลกผ่านการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน 5. มีความรู้เกี่ยวกับบทบาทผู้ประกอบการทางสังคม การส่งเสริมผู้ประกอบการทางสังคมผ่านกฎหมายที่เกี่ยวข้อง รูปแบบทางธุรกิจของการประกอบการเพื่อสังคมสู่เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

3. สรุปผลลัพธ์การเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปตามคุณวุฒิการศึกษา (4 ด้าน)

ผลลัพธ์การเรียนรู้	รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้
1. ด้านความรู้ (K)	1. บอกอัตลักษณ์การเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์พร้อมยกตัวอย่างการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ได้ 2. อธิบายทักษะพื้นฐานสำหรับภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน และยกตัวอย่างการใช้คำศัพท์ สำนวน ไวยากรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3. เชื่อมโยงการใช้ภาษาสำหรับการนำเสนองานได้อย่างสร้างสรรค์ 4. อธิบายการดำรงชีวิตโดยประยุกต์ใช้กระบวนการออกแบบชีวิตที่มีความสุขและออกแบบการสร้างเสริมสุขภาพในการพัฒนาสุขภาพตนเอง ชุมชนและสังคมได้ 5. บอกคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัลและการเข้าใจดิจิทัล 6. สาธิตการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสารและการทำงานร่วมกับให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ 7. เชื่อมโยงกระบวนการคิดเชิงออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรมสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างยั่งยืน 8. ยกตัวอย่างความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อม และอธิบายการปรับตัวในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลกผ่านการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน 9. บรรยายบทบาทผู้ประกอบการทางสังคม การส่งเสริมผู้ประกอบการทางสังคมผ่านกฎหมายที่เกี่ยวข้องและสร้างรูปแบบทางธุรกิจของการประกอบการเพื่อสังคมสู่เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน
2. ด้านทักษะ (S)	1. ทักษะการสื่อสาร 2. ทักษะการปรับตัวและการทำงานร่วมกับผู้อื่น 3. ทักษะการดูแลสุขภาพ 4. ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 5. ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดเชิงบวก 6. ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม
3. ด้านจริยธรรม (E)	1. มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น 2. ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร 3. มีแนวทางการออกแบบชีวิตที่มีความสุขบนพื้นฐานความถูกต้อง 4. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม 5. มีคุณธรรม จริยธรรมและมีจิตสาธารณะ 6. ตระหนักและปฏิบัติตามหน้าที่ สิทธิ และเสรีภาพตามกติกาของสังคม

ผลลัพธ์ การเรียนรู้	รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้
4. ด้าน คุณลักษณะ (C)	1. รักและภาคภูมิใจในสถาบันตามแนวทางของการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ 2. สามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ที่หลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพ 3. สามารถใช้ชีวิตอย่างมีความสุขโดยประยุกต์ใช้หลักการออกแบบชีวิตและสังคมแห่งความสุขได้ 4. ปฏิบัติตนในฐานะพลเมืองดิจิทัลและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์อย่างสร้างสรรค์ 5. สามารถปรับตัวท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้ 6. สามารถรับฟังความคิดเห็นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 7. เป็นนักออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงาน

