



มคอ. 3 รายละเอียดของรายวิชา
Course Specification

0319161เกมและการเป็นผู้นำเกม
Game and Leadership

รายวิชานี้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตร กศ.บ.สาขาวิชาพลศึกษา (4ปี)
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2562
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยทักษิณ

สารบัญ

หมวด		หน้า
หมวดที่1	ข้อมูลทั่วไป	1
หมวดที่2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	2
หมวดที่3	ลักษณะและการดำเนินการ	2
หมวดที่4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนิสิต	3
หมวดที่5	แผนการสอนและการประเมินผล	7
หมวดที่6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	9
หมวดที่7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	9

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา : มหาวิทยาลัยทักษิณ
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา : หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน รายวิชาที่เรียนพร้อมกัน
และคำอธิบายรายวิชา

0319161เกมและการเป็นผู้นำเกม

3(2-2-5)

Game and Leadership

ความรู้เกี่ยวกับเกมและการเป็นผู้นำเกม ประเภทและหลักการออกแบบเกม กลวิธีการเผยแพร่
ฝึกออกแบบเกมและเป็นผู้นำเกม

Introduction to variety of game and being game leader, type of game, strategy to
expand game, including practice game designer and leader

2. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวิชาพลศึกษา (4 ปี)หมวดวิชาเฉพาะ วิชาเอก

3. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ปิโยรส ปุยชุมพล

อาจารย์ผู้สอนรายวิชา อาจารย์ปิโยรส ปุยชุมพล

5. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน

ภาคปลาย / ชั้นปีที่ 1

6. สถานที่เรียน

อาคารเรียน โรงฝึกพลศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตพัทลุง / ออนไลน์

7. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

2 พฤศจิกายน 2563

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้บัณฑิตเกิดการเรียนรู้/มีความสามารถ/สมรรถนะที่ต้องการด้านต่าง ๆ

- 1.1 เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักการออกแบบเกมและเป็นผู้นำเกม
- 1.2 เพื่อมีทัศนคติที่ดีต่อการเป็นผู้นำเกม
- 1.3 เพื่อให้มีทักษะการออกแบบเกมและเป็นผู้นำเกม
- 1.3 เพื่อสามารถบริหารจัดการเกมได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

- 2.1 เพื่อให้บัณฑิตมีความรู้และเห็นความสำคัญการใช้เกมเป็นสื่อพร้อมทั้งมีความเป็นผู้นำในสังคมปัจจุบันได้
- 2.2 เพื่อให้สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิการศึกษาระดับอุดมศึกษาและมีความชัดเจนด้านการสร้างบัณฑิตของมหาวิทยาลัยทักษิณ

หมวดที่ 3 ลักษณะการดำเนินการ

1. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/การฝึกงานภาคสนาม	การศึกษาด้วยตนเอง
30 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา	-	30 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา	45 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา

2. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่ และช่องทางในการให้คำปรึกษาแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนิสิต

1. แผนการกระจายความรับผิดชอบ

รายวิชา	1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม			2. ด้านความรู้						3. ด้านทักษะทางปัญญา				4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ				5. ด้านทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและ เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ด้านทักษะด้านการจัดการ เรียนรู้			
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3	6.4
วิชาเอก																								
0319161 เกมและการเป็นผู้นำเกม		○	●		○	○	●	●	●		○	●	●	○	●	○	●			○	○	○	○	●

ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม		
○ 1.2 ยอมรับในคุณค่าของความแตกต่างหลากหลายและสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมิน และนำความรู้เกี่ยวกับคุณธรรมพื้นฐานและจรรยาบรรณของวิชาชีพครูและค่านิยมที่พึงประสงค์ไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตและประกอบวิชาชีพ เพื่อสร้างสรรค์สังคมแห่งความพอเพียง ยั่งยืน และมีสันติสุข	1. การเรียนรู้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ และสะท้อนความคิดด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เป็นรายบุคคล และรายกลุ่มสู่การสร้างความเข้าใจด้วยตนเองผ่านการเขียนอนุทินสะท้อนผลการเรียนรู้ 2. การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การทำกิจกรรมกลุ่ม การจัดกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ 3. การเรียนรู้จากต้นแบบ เช่น กรณีตัวอย่างบุคคลในสังคมหรือท้องถิ่น ครูผู้สอน เพื่อน วิทยากร หรือบุคคลในประวัติศาสตร์ 4. การเรียนรู้ผ่านวัฒนธรรมองค์กรที่ปลูกฝังให้บัณฑิตมีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 5. การสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการสอนทุกรายวิชาโดยอาจารย์ผู้สอน รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เช่น การยกย่องนิสิตที่ทำดี ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เป็นต้น	การเข้าชั้นเรียน การส่งงานภายใน กำหนดเวลา ความมีระเบียบวินัยในการทำงาน
● 1.3 ตระหนักถึงความสำคัญของการดำรงชีวิตและประกอบวิชาชีพตามคุณธรรมพื้นฐาน และจรรยาบรรณของวิชาชีพครู		
2. ด้านความรู้		
○ 2.2 สามารถบูรณาการความรู้ในศาสตร์สาขาวิชาต่างๆ ไปใช้ในการดำรงชีวิตและประกอบวิชาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ	1.การให้ภาพรวมความรู้ก่อนเข้าสู่เนื้อหาที่เรียน การเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมหรือความรู้จากศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง และการสรุปความรู้ใหม่หลังจบบทเรียน โดย	ศึกษาค้นคว้าทำรายงานและนำเสนอ การสอบกลางภาค การสอบปลายภาค

ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
○ 2.3 ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของศาสตร์สาขาวิชาต่างๆ ที่มีต่อการดำรงชีวิตและประกอบวิชาชีพ	เลือกใช้วิธีการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา 2. การใช้วิธีจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอย่างหลากหลายที่เหมาะสมตามเนื้อหาสาระ และจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ เพื่อการเรียนรู้ทั้งองค์ความรู้และทักษะกระบวนการเรียนรู้ ที่เน้นหลักการทางทฤษฎี และประยุกต์ใช้ทางปฏิบัติในบริบทจริง	
● 2.4 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอน การวิจัย และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา รวมถึงมีความรู้ ความเชี่ยวชาญในศาสตร์ทางพลศึกษาและศาสตร์ที่เกี่ยวข้องและสามารถประยุกต์กายวิภาค สรีรวิทยา และหลักกลศาสตร์ เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพในการเคลื่อนไหวของร่างกาย	3. การเรียนรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน โดยคำนึงถึงทั้งการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี และการคงไว้ซึ่งภูมิปัญญาที่ทรงคุณค่า 4. การเรียนรู้จากสถานการณ์จริงในการปฏิบัติงานในวิชาชีพครู 5. การเรียนรู้ผ่านกระบวนการวิจัย ทั้งในรายวิชาที่ศึกษาและการทำวิจัยในชั้นเรียน	
● 2.5 สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมิน และนำความรู้เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอน การวิจัยและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนาผู้เรียนอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ		

ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
● 2.6ตระหนักถึงคุณค่าของการนำความรู้เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอน การวิจัย และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการศึกษามหาบัณฑิต การในการจัดการเรียนการสอนทางด้านพลศึกษาอย่างเหมาะสม		
3. ด้านทักษะทางปัญญา		
○ 3.2 สามารถวิเคราะห์ประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมและสามารถปรับตัวและแก้ปัญหาต่างๆ ในการดำรงชีวิตได้โดยใช้วิธีทางปัญญา	1. การเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ หลากหลาย 2. การเรียนรู้ผ่านกระบวนการวิจัย ทั้งในรายวิชาที่ศึกษาและการทำวิจัยในชั้นเรียน	สังเกตผลจากการประเมินผลงาน สังเกตจากพฤติกรรมการเรียนรู้
● 3.3สามารถวิเคราะห์และใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนาผู้เรียน และสร้างสรรค์องค์ความรู้หรือนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนาตนเอง การจัดการเรียนการสอน และผู้เรียน รวมทั้งสามารถนำความรู้เกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องในศาสตร์สาขาพลศึกษาไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	3. การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงในการปฏิบัติงานในวิชาชีพครู	

ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
● 3.4 ตระหนักถึงคุณค่าของการใช้วิถีทางปัญญาในการดำรงชีวิต การประกอบวิชาชีพ และการแก้ปัญหาและมีความเป็นผู้นำในการปฏิบัติงานอย่างมีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาการสอนพลศึกษา		
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		
○ 4.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของตนเองและสมาชิกในสังคม และหลักการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นกัลยาณมิตร	1. การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงจากการทำงานร่วมกับผู้อื่น ในลักษณะกิจกรรมคู่ และกิจกรรมกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะกระบวนการกลุ่ม ฝึกความรับผิดชอบ และการยอมรับในความแตกต่าง ในการเรียนรู้รายวิชาที่ศึกษาในชั้นเรียน 2. การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมสะท้อนความคิด ความรู้สึกร่วมกับผู้อื่น 3. การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงจากการปฏิบัติงานวิชาชีพครูในสถานศึกษา	สังเกตการทำกิจกรรมกลุ่ม
● 4.2 สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดี มีความรับผิดชอบ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพ		
○ 4.3 เคารพในความแตกต่างและปฏิบัติต่อผู้เรียน และเพื่อนร่วมงานด้วยความเข้าใจและเป็นมิตร		
● 4.4 ตระหนักถึงคุณค่าของการมีความรับผิดชอบและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นกัลยาณมิตร และเอาใจใส่ในบริบทความแตกต่างของผู้เรียนด้านวัฒนธรรม ศาสนา และ		

ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
พัฒนาการเรียนรู้อย่าง เสมอภาค		
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ		
○ 5.3 ตระหนักถึงคุณค่าของการ ใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน เทคโนโลยีสารสนเทศ และ คณิตศาสตร์และสถิติพื้นฐาน ในการสื่อสาร การเรียนรู้ข้อมูล ข่าวสารด้านพล ศึกษาและ การจัดการเรียนการสอน		การเลือกใช้สารสนเทศในการนำเสนอ ข้อมูล
6. ด้านทักษะด้านการจัดการเรียนรู้		
○ 6.1 มีความรู้ความเข้าใจ และความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับ แนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่ เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียน การสอน การวัดประเมินผล การจัดการชั้นเรียน การบันทึก และรายงานผลการจัดการเรียน การสอน และการวิจัยในชั้น เรียนทางด้านพลศึกษา	1.การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ผ่านการสอนของอาจารย์ด้วยวิธีการ ที่หลากหลาย เช่น การศึกษากรณี ตัวอย่าง การสังเกตการณ์สอน การ สังเกตพฤติกรรมผู้เรียน การ สัมภาษณ์ผู้มีประสบการณ์ การฝึก เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ การผลิต สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ การ ทดลองสอน เป็นต้น 2. การเรียนรู้จากต้นแบบ ได้แก่ ผู้สอน เพื่อน ครูประจำการ ผู้บริหาร สถานศึกษา	การนำเสนองานทั้งรายบุคคลและ กิจกรรมกลุ่ม
○ 6.2 สามารถวางแผน ออกแบบ ปฏิบัติการสอน จัดการชั้นเรียน วัดและ ประเมินผลการเรียนรู้ บันทึก และรายงานผลการจัดการเรียน การสอน และทำวิจัยในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน ได้อย่างเหมาะสมตามความ แตกต่างระหว่างบุคคล		

ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
○ 6.3 สามารถสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมทางกายภาพและบรรยากาศการเรียนรู้ที่อบอุ่น มั่นคง ปลอดภัย		
● 6.4 ตระหนักถึงคุณค่าของการนำแนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสอน การวัดประเมินผล การจัดการชั้นเรียน การบันทึกและรายงานผล การจัดการเรียนการสอน และการวิจัยในชั้นเรียนทางด้านพลศึกษา มาใช้ในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล		

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
1	ปฐมนิเทศรายวิชา/วิธีการเรียนการสอน/ ความเป็นมา/ความสำคัญของเกมและการเป็นผู้นำเกม	2	2	บรรยาย	อ.ปิโยรส ปุยชุมพล
2	หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับเกมและการเป็นผู้นำเกม	2	2	ใช้คอมพิวเตอร์ บรรยายและสาธิต	อ.ปิโยรส ปุยชุมพล
3	ความมุ่งหมาย คุณค่าของเกมและการเป็นผู้นำเกมขอบข่ายวิชาเกมและการเป็นผู้นำเกม	2	2	ใช้คอมพิวเตอร์ บรรยายและสาธิต พร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ	อ.ปิโยรส ปุยชุมพล
4	ประเภท รูปแบบเกมและการเป็นผู้นำเกม	2	2	ใช้คอมพิวเตอร์ บรรยายและสาธิต พร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ	อ.ปิโยรส ปุยชุมพล
5	การออกแบบเกม	2	2	ใช้คอมพิวเตอร์ บรรยายและสาธิต พร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ	อ.ปิโยรส ปุยชุมพล
6	หลักการภาวะผู้นำ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	2	2	ใช้คอมพิวเตอร์ บรรยายและสาธิต พร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ	อ.ปิโยรส ปุยชุมพล
7	จิตวิทยาและทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้นำเกม	2	2	ใช้คอมพิวเตอร์ บรรยายและสาธิต พร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ	อ.ปิโยรส ปุยชุมพล
8	คุณสมบัติ/เทคนิคการเป็นผู้นำเกม	2	2	ใช้คอมพิวเตอร์ บรรยายและสาธิต พร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ	อ.ปิโยรส ปุยชุมพล
9	สอบกลางภาค				
10	พัฒนาการของวัยกับการจัดกิจกรรมเกม	2	2	ใช้คอมพิวเตอร์	อ.ปิโยรส

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง		กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
		บรรยาย	ปฏิบัติ		
				บรรยายและสาธิต พร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ	ปยุตม์พล
11-14	ทักษะการเป็นผู้นำเกม/กลวิธีการ เผยแพร่	2	2	ใช้คอมพิวเตอร์ บรรยายและสาธิต พร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ	อ.ปิโยรส ปยุตม์พล
15	ทักษะการเป็นผู้นำเกม/กลวิธีการ เผยแพร่(ต่อ)	2	2	ใช้คอมพิวเตอร์ บรรยายและสาธิต พร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ	อ.ปิโยรส ปยุตม์พล
15	การเขียนโครงการ และการวางแผนการ ดำเนินงาน การประเมินโครงการ การฝึกประสบการณ์จัดเกม	2	2	บรรยายและสาธิต พร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ	อ.ปิโยรส ปยุตม์พล
16	สอบปลายภาค				
รวม		30	30		

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ลำดับ	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน/ลักษณะการประเมิน	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
1.	ด้านคุณธรรม จริยธรรม 1.2, 1.3	การเข้าชั้นเรียน การส่งงานภายใน กำหนดเวลา ความมีระเบียบวินัยในการ ทำงาน	ทุกสัปดาห์	10 %
2.	ด้านความรู้ 2.2,2.3,2.4,2.5,2.6	ศึกษาค้นคว้าทำรายงานและนำเสนอ การสอบกลางภาค การสอบปลายภาค	สัปดาห์ที่ 9 สัปดาห์ที่ 17-18	30 % 20 % 20 %
3.	ด้านทักษะทางปัญญา 3.2,3.3,3.4	สังเกตผลจากการประเมินผลงาน สังเกตจากพฤติกรรมการเรียนรู้	ทุกสัปดาห์	5 %
4.	ด้านทักษะ	สังเกตการทำกิจกรรมกลุ่ม	สัปดาห์ที่	5 %

ลำดับ	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน/ลักษณะการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
	ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 4.1,4.2,4.3,4.4		นำเสนอ งาน	
5.	ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ 5.3	การเลือกใช้สารสนเทศในการนำเสนอข้อมูล	สัปดาห์ที่นำเสนอ งาน	5 %
6.	ด้านทักษะด้านการจัดการเรียนรู้ 6.1,6.2,6.3,6.4	การนำเสนอทั้งรายบุคคลและกิจกรรมกลุ่ม	สัปดาห์ที่นำเสนอ งาน	5 %
รวม				100 %

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราเอกสารหลักและข้อมูลสำคัญ

วารินทร์ อักษรนำ.คู่มือการสร้างและการใช้เกมประกอบการอบรม.กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์บุ๊คแบงค์.

2. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ไม่มี

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนิสิต

- 1.1 ประเมินผลการสอนโดยใช้ระบบออนไลน์
- 1.2 สอบถามความคิดเห็นจากนิสิตในสัปดาห์สุดท้าย
- 1.3 ให้นิสิตเขียนแสดงความคิดเห็นการสอนในสัปดาห์สุดท้าย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

แบบประเมินผลการสอน ซึ่งเป็นแบบประเมินผลการสอนของมหาวิทยาลัย ที่กำหนดให้มีการประเมินการสอนของอาจารย์ผู้สอน โดยนิสิต ทุกภาคการศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

- 3.1 นำผลการประเมินมาใช้ในการปรับปรุงการสอน
- 3.2 ค้นคว้าข้อมูลการนำความรู้ใหม่ๆ นำมาใช้ในการสอน
- 3.3 กลุ่มคณาจารย์จัดอภิปราย/สัมมนาเพื่อพัฒนารายวิชาให้มีสาระวิชาและการสอนให้เหมาะสมและน่าสนใจ

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตในรายวิชา

- 4.1 ประชุมคณาจารย์ผู้สอนทุกกลุ่มเพื่อทวนสอบคะแนนและเกรดของนิสิต
- 4.2 ให้นิสิตได้มีโอกาสดูทวนสอบคะแนนและเกรดก่อนส่งเกรดให้สำนักทะเบียนและประมวลผล

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

นำผลที่ได้จากการสอบถามความคิดเห็น คะแนนสอบของนิสิต การประชุมสัมมนา นำมาสรุปผลและพัฒนารายวิชาก่อนการสอนในภาคการศึกษาถัดไป