



รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ วิทยาลัยการท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมบริการ **สาขาวิชา** การจัดการการท่องเที่ยวและบริการ
หลักสูตร ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาการจัดการการท่องเที่ยวและบริการ ระดับปริญญาตรี

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

TRM 381	การจัดการนันทนาการ และ ธุรกิจบันเทิงเพื่อการท่องเที่ยว	3	(2-2-5)
	(Recreation and Entertainment Business Management)		
วิชาบังคับร่วม	-		
วิชาบังคับก่อน	-		
ภาคการศึกษา	1/2568		
กลุ่ม	/ 01		
ประเภทของวิชา	วิชาปรับพื้นฐาน		
	/ วิชาศึกษาทั่วไป		
	/ วิชาเฉพาะ (วิชาชีพเลือก)		
	/ วิชาเลือกเสรี		
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ.กรรณิกา ผลเจริญ		
อาจารย์ผู้สอน	อ.กรรณิกา ผลเจริญ	/	อาจารย์ประจำ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน	มหาวิทยาลัยรังสิต	/	ในที่ตั้ง นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	12 สิงหาคม 2568		

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

ให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการ ทราบถึงหลักและวิธีการจัดนันทนาการ ทักษะในด้านการนำเกมหรือการเล่น สามารถเป็นผู้นำกิจกรรมได้ ผู้เรียนที่ผ่านการประเมินในรายวิชานี้รู้จักทำงานเป็นกลุ่ม มีทักษะในกิจกรรมนันทนาการและสามารถนำกลุ่ม หรือผู้ตามที่ติได้ มีความคิดสร้างสรรค์ในด้านจิตวิทยาฝึกควบคุมพฤติกรรมของผู้เล่นให้อยู่ในกรอบที่กำหนด

วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ
2. เพื่อให้ นักศึกษาทราบถึงหลักและวิธีการจัดนันทนาการ
3. เพื่อให้ นักศึกษาทราบถึงทักษะในด้านการนำเกมหรือการเล่น
4. เพื่อให้ นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ในด้านจิตวิทยาฝึกควบคุมพฤติกรรมของผู้เล่นให้อยู่ในกรอบที่กำหนด

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ
2. เพื่อให้ นักศึกษาทราบถึงหลักและวิธีการจัดนันทนาการ
3. เพื่อให้ นักศึกษาทราบถึงทักษะในด้านการนำเกมหรือการเล่น
4. เพื่อให้ นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ในด้านจิตวิทยาฝึกควบคุมพฤติกรรมของผู้เล่นให้อยู่ในกรอบที่กำหนด

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

หลักและวิธีการจัดนันทนาการด้านต่าง ๆ สำหรับนักท่องเที่ยวและผู้มาเยือน โดยเฉพาะ ทักษะในด้านการนำเกมหรือการเล่น เพื่อความสนุกสนาน และฝึกควบคุมพฤติกรรมของผู้เล่นให้อยู่ในกรอบที่กำหนด โดยใช้พื้นฐานทางด้านพฤติกรรมท่องเที่ยวมาปรับใช้

This course covers the principles and methodologies for organizing diverse recreational activities tailored for tourists and visitors. Special focus is placed on developing leadership skills for games and entertainment activities, as well as training in behavior management techniques to ensure participants remain within appropriate boundaries. The course incorporates fundamental concepts of tourism behavior as the underlying framework for practical application.

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี 3 ชั่วโมง/สัปดาห์

e-mail : kannika.ph@rsu.ac.th

Facebook:

Line: Jaa0888

อื่น ระบุ.....

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1	1. คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา 1.1 สามารถจัดการปัญหาด้านจริยธรรม และความขัดแย้งระหว่างผลประโยชน์ที่ได้รับกับจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ 1.2 มีทัศนคติที่ดีต่ออาชีพ และแสดงออกซึ่งคุณธรรมและจริยธรรมในการปฏิบัติงาน 1.3 มีความรับผิดชอบในหน้าที่ เป็นสมาชิกที่ดี และมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อการพัฒนา 1.4 มีวินัย มีความตรงต่อเวลา ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับขององค์กรและสังคม	2.1 สอดแทรกประสบการณ์และเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ปัจจุบัน ระหว่างการเรียนการสอน 2.2 อภิปรายกรณีศึกษา ร่วมกันในชั้นเรียน 2.3 นักศึกษามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในวิชาเรียน	3.1 ประเมินจากการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน 3.2 ประเมินจากการเข้าเรียนและพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักศึกษา 3.3 ประเมินจากตรงต่อเวลาในการส่งงานและประสิทธิภาพของงานที่ได้รับมอบหมาย 3.4 ประเมินจากคำตอบข้อสอบเชิงวิเคราะห์ด้านคุณธรรม จริยธรรม และมนุษยสัมพันธ์

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.2	1. ความรู้ที่ต้องได้รับ 1.1 นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจในสภาพและความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการ 1.2 นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติไปสู่การจัดทำรายงานและกิจกรรมนันทนาการ 1.3 นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจกระบวนการปฏิบัติงานที่ถูกต้องและมีมาตรฐาน ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติในการทำงานในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว	2.1 บรรยายและให้ทำแบบฝึกหัดทดสอบย่อย 2.2 ให้นักศึกษาตอบคำถามในชั้นเรียน 2.3 ให้นักศึกษาทดลองปฏิบัติการนำเกมจริงหน้าชั้นเรียน 2.4 ออกฝึกภาคปฏิบัตินอกสถานที่ศึกษา	3.1 ประเมินจากประสิทธิภาพของการค้นคว้าและรายงาน 3.2 ประเมินจากการฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน 3.3 ประเมินจากการออกฝึกภาคปฏิบัตินอกสถานที่

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.1	1. ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา 1.1 สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติไปสู่การทำการกิจกรรม	2.1 บรรยายและอภิปรายกรณีศึกษาร่วมกัน 2.2 ให้นักศึกษาตอบคำถามจาก	3.1 ประเมินจากการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน 3.2 ประเมินจาก

	นันทนาการ 1.2 สามารถประมวลและศึกษาข้อมูลเพื่อวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาในการจัดนำเที่ยว และสามารถหาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาคได้	สไลด์และอุปกรณ์จริง 2.3 นักศึกษามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในวิชาเรียน	ประสิทธิผลของการฝึกปฏิบัติ 3.3 ประเมินจากคำตอบข้อสอบเชิงวิเคราะห์ โดยใช้ข้อมูลจากสถานที่จริง และกรณีศึกษา
--	--	---	---

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.1	1. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา 1.1 สามารถปฏิบัติและรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายตามหน้าที่และบทบาทของตนได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้ร่วมชมและแก้ไขปัญหาในกลุ่ม 1.2 สามารถพัฒนาทักษะมนุษยสัมพันธ์ บุคลิกภาพและจริยธรรมให้เหมาะสมกับการทำงานในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและตรงตามมาตรฐานสากล	2.1 สอดแทรกประสบการณ์และเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้น 2.2 อภิปรายกรณีศึกษาร่วมกันในชั้นเรียน	3.1 ประเมินจากการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน 3.2 ประเมินจากการเข้าเรียนและพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักศึกษา 3.3 ประเมินจากความตรงต่อเวลาในการส่งงานและประสิทธิผลของงานที่ได้รับมอบหมาย 3.4 ประเมินจากคำตอบข้อสอบเชิงวิเคราะห์ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.1	1. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา 1.1 นักศึกษาสามารถใช้ภาษาในการฟัง พูด อ่าน เขียนได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 1.2 นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสารและนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	2.1 บรรยายและอภิปรายกรณีศึกษาร่วมกันในชั้นเรียน 2.2 ให้นักศึกษาฝึกตอบคำถามในชั้นเรียน 2.3 ฝึกปฏิบัติและศึกษาสถานที่ท่องเที่ยวจริง	3.1 ประเมินจากการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน 3.2 ประเมินจากประสิทธิผลของการฝึกปฏิบัติ 3.3 ประเมินจากคำตอบข้อสอบเชิงวิเคราะห์

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอนและสื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการ	3	- แนะนำบทเรียน - เข้าสู่บทเรียนที่ 1	อ.กรรณณิกา

			- การบรรยาย - การซักถามการมีประสบการณ์การเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา	
2-3	บทที่ 2 กิจกรรมนันทนาการ	6	- การบรรยายเนื้อหา - แต่ละกลุ่มนำเสนอเกม และการนำไปทำกิจกรรมแต่ละกลุ่มและบริบทได้	อ.กรรณณิกา
4	บทที่ 3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับผู้นำเกม	3	กิจกรรมแบบเกม - จำลองสถานการณ์ (Simulation Games) - เกมแก้ปัญหา (Problem-solving Games) - เกมบทบาทสมมติ (Role-playing Games) - เกมแข่งขันความรู้ (Quiz Games) เช่น บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา เกมคอมพิวเตอร์และแอปพลิเคชันการเรียนรู้ เกมออนไลน์ แฟลชการ์ด ปริศนาและเกมปัญหา รวมถึงเครื่องมือเทคโนโลยีที่ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์	อ.กรรณณิกา
5	บทที่ 4 การเป็นผู้นำเกม	3	โดยวิทยากรภายนอกมาให้ความรู้ แบ่งกลุ่ม ทำกิจกรรมผู้นำเกมในสัปดาห์ถัดไป	วิทยากร
6	บทที่ 5 กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์	3	ทดสอบกิจกรรมผู้นำเกมในแต่ละกลุ่มที่วิทยากรมอบหมาย	วิทยากร
7	บทที่ 6 กิจกรรมนันทนาการในการจัดสัมมนาและการฝึกอบรม	3	ออกแบบการพัฒนากิจกรรมนันทนาการสำหรับกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงภายในประเทศไทย(มอบหมายรายบุคคล)	อ.กรรณณิกา
	Term Break	-		
8	บทที่ 7 ความหมายและลักษณะของทรัพยากรนันทนาการการท่องเที่ยวในพื้นที่ธรรมชาติ	3	- สื่อดิจิทัล แอปพลิเคชันสำหรับระบุชนิดพันธุ์พืชและสัตว์ Thai Plant Names, National Park Thailand, QueQ - ระบบ GPS สำหรับการนำทาง เว็บไซต์ และฐานข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับทรัพยากรธรรมชาติ และซอฟต์แวร์สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลสิ่งแวดล้อม - สื่อสิ่งพิมพ์ คู่มือการศึกษารธรรมชาติ หนังสือสนามสำหรับระบุชนิดพันธุ์ และแผ่นพับข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่คุ้มครอง	อ.กรรณณิกา

			- แบบจำลองและโมเดล แบบจำลองสามมิติของระบบนิเวศ จำลองผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อม	
9	บทที่ 8 องค์ประกอบการจัดการนันทนาการการท่องเที่ยวในพื้นที่ธรรมชาติ	3	- การบรรยายแบบปฏิสัมพันธ์ ใช้การนำเสนอแบบมีส่วนร่วม พร้อมการยกตัวอย่างกรณีศึกษา - การออกแบบแผนการจัดการ ให้นักศึกษาเลือกพื้นที่ธรรมชาติที่สนใจมาจัดทำแผนการจัดการนันทนาการ - สื่อการเรียนการสอน สื่อดิจิทัล - สื่อมัลติมีเดีย วิดีโอสารคดี คัดสรรสารคดีเกี่ยวกับการจัดการท่องเที่ยวธรรมชาติ ทั้งที่ประสบความสำเร็จและพบปัญหา - ภาพถ่ายและอินโฟกราฟิก ใช้ภาพประกอบเพื่อแสดงผลกระทบของการท่องเที่ยวต่อสิ่งแวดล้อม และตัวอย่างการจัดการที่ดี	อ.กรณีศึกษา
10	บทที่ 10 การท่องเที่ยวแบบผจญภัย	3	- แอปพลิเคชันมือถือสำหรับการฝึกอ่านแผนที่ การใช้เข็มทิศ และการประเมินความเสี่ยง - ระบบจำลองสำหรับการคำนวณกำลังรับของพื้นที่และการจัดการจำนวนนักท่องเที่ยว - แพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการแบ่งปันประสบการณ์และการสร้างชุมชนการเรียนรู้ - สื่อแบบดั้งเดิม - อุปกรณ์จริงสำหรับกิจกรรมผจญภัย เช่น หมวกกันน็อค เชือกปีนป่าย ชูชีพ เพื่อให้ นักศึกษาได้สัมผัสและเรียนรู้การใช้งาน - แผนที่ภูมิประเทศ แผนผังการจัดการพื้นที่ และแผนการอพยพฉุกเฉิน - ตัวอย่างป้ายสัญลักษณ์ความปลอดภัย และระบบเครื่องหมายระบุความยากของกิจกรรม - ภาพถ่ายและวิดีโอสารคดีแสดงผลกระทบของการท่องเที่ยวต่อสิ่งแวดล้อม - เกมและการจำลอง - เกมกระดานจำลองการจัดการการท่องเที่ยว ฝึกการตัดสินใจภายใต้ข้อจำกัด	อ.กรณีศึกษา

			ต่าง ๆ - การจำลองสถานการณ์ฉุกเฉินและการฝึก การตอบสนอง - เกมคอมพิวเตอร์สำหรับการจัดการ ทรัพยากรและการสร้างสมดุลระหว่างการ พัฒนาและการอนุรักษ์	
11	ออกทรีป็นนันทนาการ	-	กิจกรรมนอกสถานที่	
12	บทที่ 11 องค์การของรัฐที่ เกี่ยวข้องกับการนันทนาการ	3	การเรียนการสอนเรื่ององค์การของรัฐเน้นการ ทำความเข้าใจโครงสร้าง บทบาทหน้าที่ และความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยงาน - ใช้วิธีการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) และการ เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้ นักศึกษาเข้าใจระบบราชการและสามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้ในการเข้าถึงบริการและมี ส่วนร่วมในกิจกรรม - การสร้างแผนผังองค์กร (Organizational Mapping) - แบ่งกลุ่มวาดแผนผังโครงสร้างองค์กรของรัฐที่ เกี่ยวข้องกับการนันทนาการ แยกตามระดับ และหน้าที่ ใช้เทคนิค Mind Mapping เพื่อ แสดงความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยงาน - จัดแสดงผลงานและให้กลุ่มอื่นแสดงความ คิดเห็น	อ.กรรณณิกา
13-14	นำเสนอผลงาน	6		

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมิน
2.3,3.3,5.2	การทำแบบทดสอบย่อย 5 ครั้ง	3,5,9,11,14	ร้อยละ 10
2.3,3.3,5.2	การฝึกปฏิบัติสถานที่จริง	7	ร้อยละ 20
5.3	การสอบกลางภาคและปลายภาค	9, 17	ร้อยละ 70

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราหรือเอกสารหลัก

1. สหายพล มีชูนิก. 2548. การเป็นผู้นำนันทนาการ, กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ สยามสเตชันเนอรีซ์ฟฟลายส์.

2. วีระ มนัสวานิช.2539. **เทคนิคและการสอนเกม**, กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

1. เอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับการท่องเที่ยวของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
2. เอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับการท่องเที่ยวของสภากาชาดไทย

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

www.kamsondeedee.com

www.en.wikipedia.org/wiki/Recreation

[http://EzineArticles.com/?expert=Samuel_Walker_/Popular Outdoor Summer Recreation Activities](http://EzineArticles.com/?expert=Samuel_Walker_/Popular%20Outdoor%20Summer%20Recreation%20Activities)

www.as.tenfootsquare.com/.../top-sports-recreational-activities-in-thailand

www.healthline.com/blogs/outdoor_health

www.bangkok.sawadee.com/thisthat.htm/ Bangkok Recreational Activities.

หมวดที่ 7 การประเมินและการปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

1. ในครั้งแรกของการเรียนการสอน อาจารย์ผู้สอนอธิบายให้นักศึกษาเข้าใจถึงการปรับปรุงรายวิชานี้จากการเรียนการสอนในภาคการศึกษาที่ผ่านมา และประโยชน์จากข้อคิดเห็นของนักศึกษาต่อการพัฒนารายวิชา
2. ให้นักศึกษาประเมินพัฒนาการของตนเองโดยเปรียบเทียบ ความรู้ ทักษะในการประมวล/คิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการเรียนรายวิชานี้
3. ส่งเสริมให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นต่อการเรียนการสอน และการพัฒนารายวิชาผ่านระบบการประเมิน on line ของมหาวิทยาลัย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

อาจารย์ผู้สอนประเมินการสอนของตนเอง ดูผลการเรียนของนักศึกษา และทำรายงานสรุปพัฒนาการของนักศึกษา ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไขหรือการเปลี่ยนแปลง/ปรับปรุงรายวิชา

3. การปรับปรุงการสอน

1. การประมวลความคิดเห็นของนักศึกษา การประเมินการสอนของตนเองและสรุปปัญหา อุปสรรค แนวทางแก้ไขเมื่อสิ้นสุดการสอน เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการปรับปรุงรายวิชาในภาคการศึกษาต่อไป
2. การวิจัยในชั้นเรียน เพื่อพัฒนารูปแบบ วิธีการเรียนการสอน และวิธีการฝึกปฏิบัตินอกสถานที่
3. ปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาให้ทันสมัยและเหมาะสมกับนักศึกษารุ่นต่อไป

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

1. ให้อาจารย์แสดงตัวอย่างการประเมินผลในรายวิชาเพื่อการทวนสอบ
2. (อาจ) ให้กรรมการทวนสอบ สุ่มตรวจสอบการให้คะแนนในรายวิชาหรือรายงานของผู้เขียน
3. เปรียบเทียบการให้คะแนนข้อสอบแต่ละข้อในรายวิชา ตามเกณฑ์ที่กำหนด
4. (อาจ) จัดทำข้อมูลมาตรฐานสำหรับรายวิชา (หรือกับสถาบันในเครือข่าย)

5. สำนวความคิเคเห็นเกี่ยวกับคำถามในข้อสอบจากผู้ใช้บัณฑิต เพื่อปรับมาตรฐานข้อสอบ

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

1. นำข้อคิดเห็นของนักศึกษาจากข้อ 1 มาประมวล เพื่อจัดกลุ่มเนื้อหาความรู้ที่ต้องปรับปรุง วิธีการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และรูปแบบของการศึกษาการปฏิบัติงานนอกสถานที่ ผลจากการประมวลจะนำไปปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในรุ่นต่อไป

2. นำผลการประเมินการสอนของตนเองจากข้อ 2 มาจัดกลุ่มเทียบกับข้อคิดเห็นของนักศึกษา เพื่อพัฒนาเนื้อหาสาระให้ทันสมัย ปรับวิธีการเรียนการสอน และวิธีการประเมินผลให้ตรงกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

(นางสาวกรรณณิกา ผลเจริญ)

อาจารย์ผู้สอน

วันที่...12....เดือน...สิงหาคม...พ.ศ. 2568

ผู้ตรวจสอบ

(นางสาววงษ์จันทร์ ไพโรจน์)

ผู้อำนวยการหลักสูตร

วันที่...12....เดือน...สิงหาคม...พ.ศ. 2568

อนุมัติ

(ดร.จิรภัทร เลขะกุล)

คณบดี

วันที่...12....เดือน...สิงหาคม...พ.ศ. 2568

อนุมัติ