



รายละเอียดของรายวิชา

วิทยาลัย/คณะ วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

DIT107	การคิดและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking and Writing)	3 (3-0-6)
วิชาบังคับร่วม	-	
วิชาบังคับก่อน	-	
ภาคการศึกษา	1/2568	
กลุ่ม	811, 812	
ประเภทของวิชา	☐ วิชาปรับพื้นฐาน ☐ วิชาศึกษาทั่วไป ☒ วิชาเฉพาะ ☐ วิชาเลือกเสรี	
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	อ.อนุชา อารีพรรค	อาจารย์ประจำ
อาจารย์ผู้สอน	อ.อนุชา อารีพรรค	☒ อาจารย์ประจำ ☐ อาจารย์พิเศษ
สถานที่สอน		☒ ในที่ตั้ง ☐ นอกที่ตั้ง
วันที่จัดทำ	วันที่ 5 สิงหาคม 2568	

หมวดที่ 2 วัตถุประสงค์ของรายวิชาและส่วนประกอบของรายวิชา

1. วัตถุประสงค์ของรายวิชา

1. เพื่อให้ทราบหลักและแนวคิดของการคิดเชิงสร้างสรรค์และการเขียนเล่าเรื่องได้
2. อธิบายหลักการถ่ายทอดการเรียนรู้ในหลักการและวิธีสร้างสรรค์อารมณ์ร่วมในชิ้นงานทั้งที่เป็นงานศิลปะ วรรณกรรม ภาพยนตร์ ละคร นาฏศิลป์ เพลง ฯลฯ
3. เพื่อให้ทราบแนวทางการสร้างเรื่อง การสร้างโครงเรื่อง การสร้างตัวละครและการกำหนดฉากเหตุการณ์และความขัดแย้งในเรื่อง และการคิดเชิงตลกขบขัน
4. เพื่อให้ทราบการนำแนวคิดทางปรัชญา สังคม วัฒนธรรมมาประยุกต์กับการสร้างเรื่องและตัวละคร
5. เพื่อให้ทราบแนวทางการนำหลักการสร้างเรื่องและตัวละครไปใช้ในการเรียนและสร้างเรื่องเพื่อการออกแบบเกม
6. เพื่อให้ทราบหลักและแนวทางการเขียนเรื่องราวโดยสมบูรณ์เพื่อการออกแบบเกม และให้สามารถบรรยายหลักและแนวคิดของการเล่าเรื่องได้

7. เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างเรื่องราว สร้างตัวละครและกำหนดฉากเหตุการณ์และความขัดแย้งในเรื่องที่สร้างขึ้นมาได้
8. เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำหลักการสร้างเรื่องราวและตัวละครไปใช้เพื่อการเขียนเรื่องเพื่องาน ออกแบบเกมได้
9. เพื่อให้นักศึกษาสามารถเขียนเรื่อง รูปแบบต่างๆ เพื่อการออกแบบเกมได้
10. ฝึกปฏิบัติจริงตามจุดมุ่งหมายของรายวิชา

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ปรับปรุงเนื้อหาโดยให้นักศึกษามีความเข้าใจเรื่องการนำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในงานธุรกิจให้มากขึ้นเพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้รายวิชา ต่อๆไปของนักศึกษาในอนาคต นอกจากนี้ยังเพิ่มแบบฝึกปฏิบัติให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติเพื่อเพิ่มทักษะการคิดแบบมีเหตุผลมากยิ่งขึ้น

3. คำอธิบายรายวิชา

การสร้างสรรค์อารมณ์ร่วมในชิ้นงาน วิธีการต่าง ๆ ในการสร้างการคิดเชิงสร้างสรรค์ และวิจารณ์เทคนิคความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงบวก นวัตกรรมความคิด กระบวนทัศน์ในการคิด ความคิดนอกเนกนัย แผนที่ความคิด เครื่องมือช่วยในการจับประเด็น เทคนิคการคิดแบบตั้งคำถาม การระดมสมอง การใช้ความคิดแบบทฤษฎีหมวกหกใบ กลยุทธ์ในการคิด วงจรการปฏิบัติงาน พี-ดี-ซี-เอ การพัฒนาเรื่องราวเป็นซอฟต์แวร์เกม การฝึกเขียนเรื่องราวในเกม การเขียนเรื่องแนวแฟนตาซีเพื่อการออกแบบเกม การเขียนเรื่องนวนิยายวิทยาศาสตร์เพื่อการออกแบบเกม การเขียนเรื่อง สารคดีเพื่อการออกแบบเกม การเขียนเรื่องแอนิเมชันเพื่อการออกแบบเกม การเล่าเรื่องราวจากสตอรี่บอร์ด

Building mutual emotional engagement in the work, how to create a creative and critical thinking, creative techniques, positive thinking, innovative thinking, paradigm in thinking the idea implies manifold mind maps capturing tool the idea of questioning, brainstorming, six hats thinking theory, strategic thinking cycle Performance PDCA; developing story into software, practice writing story for games, creating characters and stories link to culture and life experiences for a game design; writing a fantasy story for game design, writing science fiction for game design, writing fiction for game design, writing an animation for game design, the story of storyboards.

4. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

มี3.....ชั่วโมง/สัปดาห์

☒ e-mail :

☒ Facebook :

☐ Line :

☐ อื่น ระบุ.....

หมวดที่ 3 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในมาตรฐานผลการเรียนรู้แต่ละด้านที่มุ่งหวัง มีดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
1.1 [●]	ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์ สุจริต	สอนแทรกคุณธรรม จริยธรรมในระหว่างที่ทำโครงการโดยการพูดคุยกับนักศึกษา เน้น ความรับผิดชอบ ต่องาน วินัย จรรยาบรรณ ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ใน กลุ่ม ความถ่อมตนและความมีน้ำใจต่อเพื่อนร่วมงาน ความเสียสละ และซื่อสัตย์ สุจริต	สังเกตพฤติกรรมการส่งงาน จะต้องเป็นไปตามกำหนดเวลา จากการมีจรรยาบรรณ ในการทำงานร่วมกันภายในกลุ่ม ที่จัดตั้งได้อย่างมีประสิทธิภาพ
1.2 [●]	มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อนตนเอง และสังคม	สอดแทรกเนื้อหาด้านความมีวินัย ตรงต่อ เวลา รับผิดชอบต่อนตนเองและสังคม	สังเกตพฤติกรรมจากการ ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มจะต้อง เป็นไปตามกำหนดเวลา เพื่อฝึก ให้นักศึกษารับผิดชอบต่องาน สามารถทำงานร่วมกัน กับผู้อื่น และมีความตรงต่อเวลา
1.3 [●]	เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์	- สอนแทรกการสอน การยอมรับฟังความคิดเห็น ของผู้อื่นในการทำงานร่วมกันภายในกลุ่มที่ จัดตั้งได้อย่างมีประสิทธิภาพ - สอนแทรกและแสดงตัวอย่างงานของรุ่นพี่ ที่ผ่านมา และจัดการปฏิบัติงานร่วมกัน เป็นทีมเวิร์กจากสถานที่จริงซึ่งเป็นการ จัดงานสัมมนา โดยให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มละ 10 คนเพื่อการจัดงานและแบ่งงานกันทำ ตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	สังเกตพฤติกรรม การเข้า ห้องเรียน การแต่งกายให้ถูก ระเบียบ

2. ความรู้

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
2.1	มีความรู้และความเข้าใจใน ทฤษฎี หลักการ วิธีการในสาขา วิชาชีพ	- สอนแบบบรรยายโดยใช้ปัญหำนำและตาม ด้วยการแก้ปัญหาของการออกแบบและ การพัฒนาโปรแกรม การเขียนโปรแกรม และการฝึกภาคปฏิบัติ - มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม - มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย
2.3	สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ	บรรยายโดยใช้ปัญหำนำและตามด้วยการ	ประเมินและให้คะแนน

	รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา	แก้ปัญหาของการออกแบบและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนโปรแกรมและการฝึกภาคปฏิบัติ • แนะนำเครื่องมือและการใช้งาน • มอบหมายงานให้ค้นคว้าเพิ่มเติม • มอบหมายการบ้านให้ฝึกแก้ปัญหา	จากงานที่มอบหมาย • ประเมินจากการทำ Project การนำเสนอ Project และรายงาน
--	---	--	--

3. ทักษะทางปัญญา

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
3.1	สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ	• สอนแบบบรรยายและถามตอบมอบหมายงานที่ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดีและอย่างเป็นระบบ	• ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย • ประเมินผลจากการสอบกลางภาคและปลายภาค
3.3	สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ	• บรรยายและถามตอบ แสดงความคิดเห็นภายในชั้นเรียน • ได้นำนักศึกษาไปศึกษาสิ่งแวดล้อม และวิถีความเป็นอยู่ของชุมชนสถานที่ต่างจังหวัดแล้วแต่โอกาสว่าจะพาไปจังหวัดใด	• นักศึกษาสามารถตอบข้อซักถามจากอาจารย์ผู้สอนและอธิบายเกี่ยวกับการคิดเชิงสร้างสรรค์ • สามารถอธิบายการคิดเชิงสร้างสรรค์และวิจารณ์เกมคอมพิวเตอร์ในอนาคตได้ • สามารถประยุกต์ใช้การคิดเชิงสร้างสรรค์และวิจารณ์กับเกมคอมพิวเตอร์ในอนาคตได้เป็นอย่างดี
3.5	สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง	• การรับฟังจากผู้เชี่ยวชาญและมีอาชีพ • การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มผู้เรียน	• ประเมินและให้คะแนน จากงานที่มอบหมาย • ประเมินจากการทำ Project การนำเสนอ Project และรายงาน

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
4.1	มีความสามารถในการติดต่อสื่อสารข่าวสารให้เป็นที่น่าสนใจถูกต้อง	• สอนแบบบรรยายถามตอบ สนับสนุนให้มีการปฏิสัมพันธ์สื่อสารกัน โดยมีงานมอบหมายให้เป็นการรายงานหน้าชั้นเรียน	• สังเกตพฤติกรรมและการแสดงออกในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักศึกษา • ประเมินและให้คะแนนจากงานที่มอบหมาย
4.3	สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มารับ	• ให้ทำโครงการร่วมกันเป็นกลุ่มโดยเน้นการ	• ประเมินตนเอง และเพื่อน

	ใช้สังคมในประเด็นและโอกาสที่เหมาะสม	ประยุกต์ความรู้ที่เรียนในวิชาแก้ปัญหาจริง	ด้วยการสังเกตในภาพรวม ประเมินรายงานที่นำเสนอและพฤติกรรมการเรียนรู้
4.4	มีความรับผิดชอบต่อความคิด คำพูด และการกระทำของตนเอง และของกลุ่ม	มอบหมายงานให้ทำงานเป็นกลุ่มย่อยและกำหนดระยะเวลาการส่งงาน	ประเมินผลสัมฤทธิ์ของงานกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมายและตอบคำถามจากอาจารย์ได้อย่างสร้างสรรค์

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

●	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	วิธีการประเมินผล
5.3	มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม	- มอบหมายงาน - มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มาข้อมูลที่น่าเชื่อถือ - การนำเสนอหน้าชั้นเรียน แนะนำถึงกฎ กติกา และมารยาทของการนำเสนอผลงาน	ประเมินและให้คะแนนงาน และการนำเสนอ
5.4	มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม	- มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จาก Website สื่อการสอน e-Learning และ ทำรายงาน โดยเน้นการอ้างอิง จากแหล่งที่มา ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ - การนำเสนอหน้าชั้นเรียนโดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม	- ประเมินและให้คะแนนงาน และการนำเสนอ - จากรายงานที่ค้นคว้าและนำเสนอด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ - การมีส่วนร่วมในการอภิปราย

หมวดที่ 4 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
1	แนะนำเนื้อหาวิชาจาก มคอ.3 วัตถุประสงค์ แนวการสอน และการวัดผล Chapter 1 : Introduction to Creative Thinking and Writing	http://lms.rsu.ac.th PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
2	Chapter2 : ความคิดสร้างสรรค์ และ การคิดอย่างมีเหตุผล (Creative and Practical Thinking)	http://lms.rsu.ac.th PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
3	Chapter 3 การสร้างแนวความคิด (Concept and Design)	http://lms.rsu.ac.th PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
4	Chapter 4 การวิเคราะห์และวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ (Critique and Analysis)	http://lms.rsu.ac.th PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
5	Chapter 5 แผนที่ความคิด (Mind-mapping) การระดมสมอง (Brainstorming)	http://lms.rsu.ac.th PowerPoint Assignment 1	3	อ.อนุชา
6	Chapter 6 การวางแผน (Planning)	http://lms.rsu.ac.th PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
7	Chapter 7 แนวคิดและหลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (Creative Writing Principles)	http://lms.rsu.ac.th PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
8	Term Brake			อ.อนุชา
9	Chapter 8 โครงสร้างของเนื้อเรื่อง หลักการเขียน“พล็อต” (Plot Writing Principle) การวางโครงเรื่อง (Plot) การเปิดเรื่อง (Opening) การสร้างปมขัดแย้งในเรื่อง (Conflict creating) ปรัชญาและแนวคิดเบื้องหลังชิ้นงาน (Pieces behind Concepts and Philosophy)	http://lms.rsu.ac.th PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
10	Chapter 9 แก่นของเรื่อง (Theme)	http://lms.rsu.ac.th PowerPoint Assignment 2	3	อ.อนุชา

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อที่ใช้	จำนวน ชั่วโมง	ผู้สอน
11	Chapter 10 การสร้างบุคลิกลักษณะตัวละคร การแสดงเหตุผลและบทสนทนา (Create a character individuality, the rationales and dialogues)	http:\\lms.rsu.ac.th PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
12	Chapter 11 ตำนานเทพปกรณัม (Mythology)	http:\\lms.rsu.ac.th PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
13	Chapter 12 โครงสร้างเนื้อเรื่อง การเดินทางของ วีรบุรุษ (Hero's Journey)	http:\\lms.rsu.ac.th PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
14	Chapter 14 การเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) การนำเสนองาน (Presentation)	http:\\lms.rsu.ac.th PowerPoint กิจกรรมในห้องเรียน	3	อ.อนุชา
15	นำเสนอโครงงาน Final 100 %	http:\\lms.rsu.ac.th PowerPoint	3	อ.อนุชา
รวม			45	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการ ประเมินผล
2.1, 3.2, 3.4	Assignment 1 กลางภาค	8	40%
	Assignment 2 ปลายภาค	17	40%
2.1, 2.3, 4.1, 4.4	การเข้าชั้นเรียน การตรงต่อเวลา การมีส่วนร่วม อภิปราย เสนอความ คิดเห็นในชั้นเรียน แบบฝึกหัด	ตลอดภาคการศึกษา	10%
5.2,5.3	กิจกรรมย่อย	3, 5	10%

หมวดที่ 5 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

1. กาเวน, เซคติ. ม.ป.ป. จินตนาการสร้างสรรค์. แปลจาก Creative Visualization โดย ทศยุทธ สมุทรปราการ: สนพ.เรือนบุญ.
2. อิกะซะวะ, ชิชิโร. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์. โดยบัณฑิต ประดิษฐานวงษ์. 2561.
3. จิตา ผลิตผลการพิมพ์ เขียนบทหนังสือ ชัดคนดูให้อยู่หมัด (ฉบับจัดหนัก) Geek Book 4/2562
4. อีราวัตติ ไตรังคะ . ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์) . 2562.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

<http://lms.rsu.ac.th/> (วิชา DIT107)

Facebook : https://www.facebook.com/DIT107_Creative_Thinking_&_Writing_Sec.22_1/2564

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

Rob Bevan, John Middleton, Tim Wright. ลับสมองกับ 52 ไอเดียเด็ด! เพื่อสร้างอัจฉริยะทางความคิด! ผู้แปล ปรีดา ยังสุขสถาพร.

ปรีดา ยังสุขสถาพร. Innovation คิดจริง ทำได้ / ปรีดา ยังสุขสถาพร. ชื่อผู้แต่ง, พิมพ์ลักษณ์, กรุงเทพฯ : สมาคมนวัตกรรมและทรัพย์สินทางปัญญา, 2560.

[ลัคมให้สมอง พัฒนาความคิดสร้างสรรค์: e-book หนังสือ โดย Rob Bevan,John Middleton,Tim Wright.](#)

[วันรัตน์ จันทกิจ. 17 เครื่องมือนักคิด. กรุงเทพฯ: สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ, 2563.](https://www.mebmarket.com > ... 19 ส.ค. 2562 — ลัคมให้สมอง พัฒนาความคิดสร้างสรรค์: e-book หนังสือ โดย Rob Bevan,John Middleton,Tim Wright.</p>
</div>
<div data-bbox=)

หัวใจนักคิด: The art of systems thinking. Byโอคอนเนอร์, โจเซฟ, วีรวิธ มาชะศิริรานนท์, ณัฐพงศ์ เกษมาริน,, McDermott, Ian, แมคเดอร์มอท์, เอียน, O'Connor, เอกกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ. การเขียนเชิงสร้างสรรค์ พิมพ์ครั้งที่ ๑. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

เอกสารประกอบการสอนชุดวิชา การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง มสธ.นนทบุรี

วัฒนธรรม บุญจับ ศาสตร์แห่งการใช้ภาษา กรมศิลปากร

สมบัติ จำปาเงินและคณะ หลักนักเขียน เมดิคัลมีเดีย กรุงเทพฯ

<http://lms.rsu.ac.th/>

หมวดที่ 6 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การถามคำถามในชั้นเรียนโดยอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น
- การอธิบายสิ่งที่เรียน ให้นักศึกษายกตัวอย่างจากสิ่งที่เรียน
- การสรุปในแต่ละครั้งของการสอนโดยนักศึกษา สอบถามถึงการนำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านทาง Facebook ที่อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำเป็นช่องทางการสื่อสารกับนักศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- การเข้าเรียน การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- การสังเกตผลงานจากโครงการกลุ่ม
- ผลการสอบ
- การทวนสอบผลประเมินการเรียนรู้

3. การปรับปรุงการสอน

- สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
- การจัดทำคลังข้อมูลเอกสารการสอนแบบ lms.rsu.ac.th ให้นักศึกษาได้อ่านทบทวนหรือฟังบรรยายซ้ำ
- มี Social Network ทาง Facebook ให้นักศึกษาเข้ามาซักถามข้อสงสัยและร่วมกันตอบคำถามจากอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น
- นำผลการประเมินการสอนในข้อ 2 มาปรับปรุงการสอน ด้านเนื้อหา ด้านเทคนิคการสอน ด้านกิจกรรม โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ☐ สัมภาษณ์นักศึกษา
- ☐ การสังเกตพฤติกรรมนักศึกษา.....
- ☒ การตรวจสอบการให้คะแนนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา.....
- ☐ การประเมินความรู้รอบยอดโดยการทดสอบ.....
- ☐ รายงานผลการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละด้าน.....
- ☐ แบบสำรวจ/แบบสอบถาม.....
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 4 ปี หรือ ตามข้อเสนอแนะและการปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชาในข้อ 3