

หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน	นัยสำคัญของหัวข้อต่อผลการเรียนรู้ของรายวิชา และหลักสูตร	แนวทางชดเชย
-	-	-

3. ประสิทธิภาพของวิธีสอนที่ทำให้เกิดผลการเรียนรู้ตามที่ระบุในรายละเอียดของรายวิชา

การเรียนรู้ด้าน : คุณธรรม จริยธรรม						
•	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	ประสิทธิภาพ		ปัญหาของวิธี สอนที่ใช้	ข้อเสนอแนะ ในการแก้ไข
			มี	ไม่มี		
1.1	ข้อสัจธรรมมีวินัยมีความรับผิดชอบ ต่อตนเองและสังคม	- มอบหมายงานและกำหนดเวลาใน แต่ละชั้น ตอนในการส่งงาน	✓			

การเรียนรู้ด้าน : ความรู้						
•	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	ประสิทธิภาพ		ปัญหาของ วิธีสอน ที่ใช้	ข้อเสนอแนะ ในการแก้ไข
			มี	ไม่มี		
2.4	มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐาน หรือธรรมเนียมปฏิบัติใน การประกอบวิชาชีพด้าน ศิลปกรรมศาสตร์ ในสาขา วิชาที่ศึกษา	• บรรยายโดยใช้อ็องค์ความรู้ที่นิยม ใช้ในการออกแบบเกมกระดาน • มอบหมายการบ้านให้ศึกษาเกม กระดานที่นิยมในปัจจุบัน	✓			

การเรียนรู้ด้าน : ทักษะทางปัญญา						
•	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	ประสิทธิภาพ		ปัญหาของ วิธีสอนที่ใช้	ข้อเสนอแนะ ในการแก้ไข
			มี	ไม่มี		
3.4	มีความคิดสร้างสรรค์ และ มีปฏิภาณไหวพริบในการ สร้างผลงาน	• บรรยาย ถามตอบมอบหมายงานที่ ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ ดีและเป็นระบบ • บรรยายเกี่ยวกับแนวทางการสร้าง การออกแบบเกมกระดาน	✓			

การเรียนรู้ด้าน : ทักษะพิสัย						
•	ผลการเรียนรู้	วิธีการสอน	ประสิทธิผล		ปัญหาของวิธีการสอนที่ใช้	ข้อเสนอแนะในการแก้ไข
			มี	ไม่มี		
6.1	สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน	มอบหมายงาน ศึกษาแนวคิด การออกแบบ และใช้เทคนิคการนำเสนอที่เหมาะสมกับหัวข้อที่เรียน	✓			

หมวดที่ 3 สรุปผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

- จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน (ณ วันหมดกำหนดการเพิ่มถอน)
 - กลุ่มที่ 1 จำนวน 26 คน
 - กลุ่มที่ 2 จำนวน 24 คน
 - กลุ่มที่ 3 จำนวน 28 คน
- จำนวนนักศึกษาที่คงอยู่เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา
 - กลุ่มที่ 1 จำนวน 26 คน
 - กลุ่มที่ 2 จำนวน 24 คน
 - กลุ่มที่ 3 จำนวน 28 คน
- จำนวนนักศึกษาที่ถอน (W)
 - ไม่มีนักศึกษาถอนวิชา
- การกระจายของระดับคะแนน (เกรด)

ระดับคะแนนตัวอักษร	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3	รวม	ร้อยละ
A	10	15	9	34	38.64
B+	12	16	13	41	46.59
B	3	3	6	12	13.64
C+	1	0	0	1	1.14
C	0	0	0	0	0.00
D+	0	0	0	0	0.00
D	0	0	0	0	0.00
F	0	0	0	0	0.00
	26	34	28	88	100.00

5. ปัจจัยที่ทำให้ระดับคะแนนผิดปกติ

ค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ด้วยลักษณะวิชาที่การทำงานเป็นกลุ่ม เน้นการคิด วางแผนการปฏิบัติงานเพื่อให้ผล
งานที่สามารถเล่นได้จริง โดยจะมีอาจารย์ผู้สอนเป็นที่ปรึกษาและปรับแก้ไขการออกแบบและวิธีอย่างใกล้ชิด ทำให้แบบ
ฝึกได้รับการปรับปรุงมีพัฒนาการที่ดีขึ้นตลอดการเรียน

6. ความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินที่กำหนดไว้ในรายละเอียดรายวิชา

ยังไม่พบความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินที่กำหนด

6.1 ความคลาดเคลื่อนด้านกำหนดเวลาการประเมิน

ความคลาดเคลื่อน	เหตุผล
ไม่มี	

6.2 ความคลาดเคลื่อนด้านวิธีการประเมินผลการเรียนรู้

ความคลาดเคลื่อน	เหตุผล
ไม่มี	

7. การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

วิธีการทวนสอบ	สรุปผล
แบ่งกลุ่มจัดทำเกมกระดาน โดยใช้เทคนิคที่เรียนรู้ในรายวิชา เพื่อวัดผลการเรียนรู้และศักยภาพในการปฏิบัติงานและนำเสนอผ่านผลงานต่างๆของรายวิชานี้	นักศึกษาโดยรวมทำผลงานได้ดีมาก ทั้งในงานส่วนบุคคลและส่วนรวม
นักศึกษาสามารถถามผู้สอนนอกชั้นเรียน โดยผ่านสื่อทาง Facebook	นักศึกษาสามารถสร้างผลงานได้คะแนนในระดับดีมากโดยเฉลี่ยทุกกลุ่ม

หมวดที่ 4 ปัญหาและผลกระทบต่อการดำเนินการ

1. ประเด็นด้านทรัพยากรประกอบการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก

อุปสรรคในการใช้แหล่งทรัพยากรประกอบการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก	ผลกระทบต่อการเรียนรู้
รูปแบบห้องเรียนยังไม่เหมาะสมกับการทำงานปฏิบัติแบบกลุ่มและการพูดคุยแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างกัน	นักศึกษาบางกลุ่มมีการทำงานปฏิบัติไม่สะดวกเท่าที่ควร

2. ประเด็นด้านการบริหารและองค์กร

อุปสรรคด้านการบริหารและองค์กร	ผลกระทบต่อการเรียนรู้
ไม่มีพบ	

หมวดที่ 5 การประเมินรายวิชา

1. ผลการประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา (แบบเอกสาร)
 - 1.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยนักศึกษา
 -
 - 1.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 1.1
 -
2. ผลการประเมินรายวิชาโดยวิธีอื่น
 - 2.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยวิธีอื่น
 - ไม่มี
 - 2.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 2.1
 - ไม่มี

หมวดที่ 6 แผนการปรับปรุง

1. ความก้าวหน้าของการปรับปรุงการเรียนการสอนตามที่เสนอในรายงานของรายวิชาครั้งที่ผ่านมา

แผนการปรับปรุงของภาคเรียน/ปีการศึกษาที่ผ่านมา	ผลการดำเนินการ
- ไม่มี	- สอดแทรกเนื้อหาหรือเทคโนโลยีใหม่ๆ ในการออกแบบเกมกระดาน

2. การดำเนินการอื่นๆ ในการปรับปรุงรายวิชา
 - ผลิตสื่อการสอนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

3. ข้อเสนอแผนการปรับปรุงสำหรับภาคการศึกษา/ปีการศึกษาต่อไป

ข้อเสนอแผนการปรับปรุง	กำหนดเวลาที่แล้วเสร็จ	ผู้รับผิดชอบ
ศึกษาสื่อที่หลากหลายขึ้นที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเกมกระดาน	ปีการศึกษา 1/69	อาจารย์ธิดารัตน์ บุญรักษ์

4. ข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
 - มีมีกิจกรรมเช่นนิทรรศการภายนอกมหาวิทยาลัย เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ในวิชานี้ขยายเป็นวงกว้างมากขึ้น

ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา อาจารย์ธิดารัตน์ บุญรักษ์

ลงชื่อ วันที่รายงาน

ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์นัฐวุฒิ สิมันตร

ลงชื่อ วันที่รับรายงาน

