รายงานผลการดำเนินการของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา พระราชวังสนามจันทร์ คณะอักษรศาสตร์ ภาควิชาภาษาไทย

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. **รหัสและชื่อรายวิชา**
   SU 164-162 เปิดโลกในเกม (INSIGHTS INTO GAMES)
2. **จำนวนหน่วยกิต**
   จำนวน 3 หน่วยกิต (3-0-6) (จำนวนชั่วโมงบรรยาย-ปฏิบัติการ-ศึกษาด้วยตนเอง)
3. **หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**
   ทุกหลักสูตรที่ใช้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ฉบับปี พ.ศ. 2566
   เป็นวิชาวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต
4. **อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา**
   อาจารย์ ดร.ทศพล ศรีพุ่ม
5. **ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน**
   ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2565 สำหรับนักศึกษาทุกชั้นปี
6. **รายวิชาบังคับก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)**
   ไม่มี
7. **รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)**
   ไม่มี
8. **สถานที่เรียน**
   วันอังคาร เวลา 16.45-19.30 น. ห้อง 214 อาคารวชิรมงกุฎ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม
9. **วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายงานผลการดำเนินการของรายวิชาครั้งล่าสุด**
   เป็นการจัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชาครั้งแรก

หมวดที่ 2 การจัดการเรียนการสอนที่เปรียบเทียบกับแผนการสอน

1. **รายงานชั่วโมงการสอนจริงที่คลาดเคลื่อนจากแผนการสอน (ถ้ามี)**
   ไม่มีชั่วโมงการสอนที่คลาดเคลื่อนจากแผนการสอน

2. **หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน (ถ้ามี)**
   ไม่มีหัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุม

3. ประสิทธิผลของวิธีการจัดการเรียนรู้และวิธีการประเมินผลที่ดำเนินการเพื่อทำให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่ระบุในรายละเอียดรายวิชา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	กลยุทธ์การสอน/วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ได้ดำเนินการ	วิธีการประเมินผลที่ได้ดำเนินการ	ผลที่เกิดกับนักศึกษา	แนวทางการพัฒนาปรับปรุงเพื่อให้นักศึกษาบรรลุตามแต่ละ CLOs
CLO1 อธิบายการสร้างสรรค์เกม ทั้งในด้านองค์ประกอบศิลปะและความสัมพันธ์กับศิลปะแขนงต่าง ๆ ได้ CLO2 อธิบายบทบาทและคุณค่าของเกมในสังคมร่วมสมัยได้	1. บรรยายหลักการและแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของเกมและความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะแขนงต่าง ๆ กับเกมได้ 2. มอบหมายให้นำเสนองานกลุ่มหน้าชั้นเรียน เพื่อเพิ่มทักษะสังคมและชีวิต รวมถึงให้นักศึกษาได้นำความรู้ที่เรียนมาฝึกอธิบายเกมที่ตนสนใจ	1) ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบความรู้ในแต่ละสัปดาห์ 2) จัดสอบเพื่อวัดความรู้ของนักศึกษา 3) ประเมินจากการนำเสนอของนักศึกษาโดยเน้นพิจารณาการนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในการอธิบายเกมที่สนใจ ผลการประเมินจะมีการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ตั้งแต่ต้นภาคการศึกษาและประชาสัมพันธ์ให้นักศึกษาอย่างทั่วถึง	นักศึกษาสามารถอธิบายองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมทั้งองค์ประกอบด้านศิลปะและความสัมพันธ์กับศิลปะแขนงต่าง ๆ และบทบาทของเกมในสังคมร่วมสมัยได้	-

หมวดที่ 3 สรุปผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

1. **จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียน** 117 คน
2. **จำนวนนักศึกษาที่คงอยู่เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา** 117 คน
3. **จำนวนนักศึกษาที่ถอน (W)** 0 คน
4. **การกระจายของระดับคะแนน(เกรด) (แสดงแยกตามสาขา) (ถ้ามี)**

ระดับคะแนน	จำนวนนักศึกษา(คน)	คิดเป็นร้อยละ
A	112	95.72
B+	1	0.86
B	3	2.56
C+	-	-
C	1	0.86
D+	-	-
D	-	-
F	-	-
I	-	-
S	-	-
U	-	-
W	-	-
Au	-	-

5. **ปัจจัยที่ทำให้ระดับคะแนนผิดปกติ (ถ้ามี)**

ไม่มี

6. **ความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินที่กำหนดไว้ในรายละเอียดรายวิชาทั้งด้านกำหนดเวลาและวิธีการประเมินผล (ถ้ามี)**

ไม่มี

7. **กระบวนการยืนยัน (verification) ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา**

วิธีการ	สรุปผล
1) ตรวจสอบคำตอบแบบทดสอบ คำตอบข้อสอบและเนื้อหาการนำเสนอของนักศึกษาตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยมุ่งเน้นความความถูกต้องตามหลักวิชาที่ได้บรรยายไปในชั้นเรียน 2) ตรวจสอบผลคะแนนของนักศึกษาและวัดผลตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้	ผลคะแนนของนักศึกษาทั้งหมดสอดคล้องกับเกณฑ์คะแนนที่กำหนดไว้

หมวดที่ 4 ปัญหาและผลกระทบต่อการดำเนินการ

1. ประเด็นด้านทรัพยากรประกอบการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก

ทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวกเอื้อให้ดำเนินการเรียนการสอนได้อย่างสมบูรณ์ตามแผนการสอนที่กำหนด แต่ยังไม่เหมาะกับการจัดการเรียนการสอนแบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยตรงครบทุกคน โดยเฉพาะการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีโอกาสเล่นเกมด้วยตนเอง เพื่อให้มีประสบการณ์โดยตรงในการประสบการณ์และองค์ประกอบในเกมในขณะเล่นจริง

2. ประเด็นด้านการบริหารจัดการ

ไม่มี

หมวดที่ 5 การประเมินรายวิชา

1. ผลการประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา (แนบเอกสาร)

1.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยนักศึกษา

นักศึกษาได้แสดงความเห็นผ่านระบบประเมินออนไลน์ของมหาวิทยาลัย นักศึกษาส่วนใหญ่พึงพอใจกับการจัดการเรียนการสอน จุดแข็งคือ เป็นรายวิชาที่นำสื่อเพื่อความบันเทิงมาอธิบายในเชิงวิชาการ ทำให้นักศึกษารู้สึกว่าได้รับความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กับได้เรียนรู้หลักวิชาการด้วย

ส่วนข้อวิพากษ์ที่เป็นจุดอ่อนของรายวิชา นักศึกษาบางส่วนเห็นว่าตัวอย่างของเกมที่นำมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน เน้นเกมบางเกมมากเกินไป ทำให้นักศึกษาที่ไม่ได้เล่นเกมไม่เข้าใจตัวอย่างครบถ้วน หรือรู้สึกจำเจ

1.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 1.1

อาจารย์ผู้สอนจะปรับปรุงตัวอย่างเกมที่นำมาประกอบให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

2. ผลการประเมินรายวิชาโดยวิธีอื่น

2.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยวิธีอื่น

-

2.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อข้อวิพากษ์ตามข้อ 2.1

-

หมวดที่ 6 แผนการปรับปรุง

1. การดำเนินการเพื่อการปรับปรุงการเรียนการสอน/รายวิชา (นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในหมวดที่ 2)

-

2. ข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

-