

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาพลศึกษา

หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา	PHED 1205 เกมเบ็ดเตล็ด
2. จำนวนหน่วยกิต	2 หน่วยกิต
3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา	ศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาพลศึกษา
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน	ศศ.ณิชากร วงศ์สวรรค์พร/อ.พีรตล เพชรานนท์/อ.สรัญญา ลำลึก
5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน	ภาคเรียนที่ 2 ชั้นปีที่ 1
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน(Pre-requisite)(ถ้ามี)	ไม่มี
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน(Co-requisites)(ถ้ามี)	ไม่มี
8. สถานที่เรียน	สาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด	1/2555

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมาย	<ol style="list-style-type: none">1. เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมประเภทต่าง ๆ2. เพื่อให้นักศึกษามีทักษะการเป็นผู้นำเกมในสถานการณ์ต่าง ๆ3. เพื่อให้นักศึกษามีประสบการณ์ในการประยุกต์เกมไปใช้ให้เกิดประโยชน์
2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา	เพื่อให้นักศึกษามีความรู้พื้นฐานในการนำไปใช้

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา ศึกษายทบาทและประโยชน์ของเกมเบ็ดเตล็ด ประเภทของเกม วิธีการสอนเกม เทคนิคในการเป็นผู้นำเกม ความปลอดภัยในการเล่นเกม			
2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา			
บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 15 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา		ฝึกปฏิบัติ 30 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา	การศึกษาด้วยตนเอง 3 ชั่วโมง/สัปดาห์
3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล อาจารย์ประจำวิชาประกาศเวลาให้คำปรึกษา อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม			

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม
1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณธรรมจริยธรรมดังนี้ 1.1.1 มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ต่อตนเองและสังคม 1.1.2 มีความเสียสละต่อสังคมและส่วนรวม 1.1.3 มีความสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น
1.2 วิธีการสอน - บรรยาย - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - มอบหมายงาน - ฝึกประสบการณ์
1.3วิธีการประเมินผล - พฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน - ความรับผิดชอบในการส่งงานที่มอบหมาย - การประเมินผลการนำเสนอผลงานที่มอบหมาย

2.ความรู้
2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ มีความรู้ในเรื่องเกมประเภทต่าง ๆ ลักษณะการเล่นเกม เทคนิคในการเป็นผู้นำเกม การนำเกม อย่างมีประสิทธิภาพ
2.2 วิธีการสอน บรรยาย สาธิต การนำเสนองานมอบหมาย ฝึกปฏิบัติ
2.3 วิธีการประเมินผล ทดสอบย่อย ทดสอบการจัดประสบการณ์ สอบปลายภาค
3. ทักษะทางปัญญา
3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์เกมที่เหมาะสมกับวัยต่าง ๆ
3.2 วิธีการสอน บรรยาย สาธิต การฝึกปฏิบัติ ฝึกจัดกิจกรรม
3.3 วิธีการประเมินผล ทดสอบภาคปฏิบัติ โดยเน้นเทคนิคการเลือกกิจกรรมที่เหมาะสม
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา - พัฒนาการทำงานร่วมกับผู้อื่น - พัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและความรับผิดชอบ
4.2 วิธีการสอน การนำเสนองานกลุ่ม การมอบหมายงาน การจัดประสบการณ์จัดกิจกรรมเกมในชุมชน
4.3 วิธีการประเมินผล - ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ - ความรับผิดชอบต่องาน - การสอบภาคปฏิบัติ
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา - การพัฒนาในการใช้เทคโนโลยีในการนำเสนองาน - การพัฒนาการนำเกมโดยใช้เทคโนโลยี
5.2 วิธีการสอน - การสาธิต และฝึกปฏิบัติการเป็นผู้นำเกม - มอบหมายงานนำเสนอเพื่อฝึกความสามารถในการสื่อสารและการวิเคราะห์เกมที่เหมาะสม - ฝึกการพิจารณาใช้เกมจากเทคโนโลยีสารสนเทศ

5.3 วิธีการประเมินผล

- การนำเสนองานที่มอบหมาย
- การทดสอบภาคปฏิบัติ

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน				
สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน สื่อที่ใช้(ถ้ามี)	ผู้สอน
1	ความหมายของเกม บทบาทของเกมต่อการพัฒนา ประโยชน์ของเกม	2	- บรรยาย - เอกสารใบงาน	ผศ.นิชากร วงศ์สุวรรณทรัพย์ อ.พีรคต เพชรานนท์ อ.สรัญญา ลำลือก
2	- ประเภทของเกม - เทคนิคในการเป็นผู้นำเกม - รูปแบบการจัดเกม	2	- อธิบาย - สาธิต - ใบความรู้	ผศ.นิชากร วงศ์สุวรรณทรัพย์ อ.พีรคต เพชรานนท์ อ.สรัญญา ลำลือก
3	เกมประเภทเลียนแบบ (Immitative game) - เลียนแบบสัตว์ - เลียนแบบสิ่งของ เกมประเภทเล่นเป็นนิยาย (Story play)	2	- บรรยาย - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - แบ่งกลุ่มนำเสนอ - มอบหมายงาน	ผศ.นิชากร วงศ์สุวรรณทรัพย์ อ.พีรคต เพชรานนท์ อ.สรัญญา ลำลือก
4	เกมประเภทแบบมีจุดหมาย (Goal games)	2	- บรรยาย - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - แบ่งกลุ่มนำเสนอ - มอบหมายงาน	ผศ.นิชากร วงศ์สุวรรณทรัพย์ อ.พีรคต เพชรานนท์ อ.สรัญญา ลำลือก
5	เกมประเภทหนีและไล่ล่า (Tag or Hunting game)	2	- บรรยาย - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - แบ่งกลุ่มนำเสนอ - มอบหมายงาน	ผศ.นิชากร วงศ์สุวรรณทรัพย์ อ.พีรคต เพชรานนท์ อ.สรัญญา ลำลือก

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน สื่อที่ใช้(ถ้ามี)	ผู้สอน
6	เกมประเภทผลัด (Relay games)	2	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - แบ่งกลุ่มนำเสนอ - มอบหมายงาน 	ผศ.ณิชากร วงศ์สวรรค์พร อ.พีรชล เพชรานนท์ อ.สรัญญา ลำลึก
7	เกมประเภทเบ็ดเตล็ด (Lon organizing game)		<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - แบ่งกลุ่มนำเสนอ - มอบหมายงาน 	ผศ.ณิชากร วงศ์สวรรค์พร อ.พีรชล เพชรานนท์ อ.สรัญญา ลำลึก
8	สอบกลางภาค		-	
9	เกมประเภทเล่นเน้นกลุ่ม (Mass contest game)		<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - แบ่งกลุ่มนำเสนอ - มอบหมายงาน 	ผศ.ณิชากร วงศ์สวรรค์พร อ.พีรชล เพชรานนท์ อ.สรัญญา ลำลึก
10	เกมประเภททดสอบสมรรถภาพ (Self Testing game)		<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - แบ่งกลุ่มนำเสนอ - มอบหมายงาน 	ผศ.ณิชากร วงศ์สวรรค์พร อ.พีรชล เพชรานนท์ อ.สรัญญา ลำลึก
11	เกมประเภทการเล่นประกอบเพลง (Singing game)		<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - แบ่งกลุ่มนำเสนอ - มอบหมายงาน 	ผศ.ณิชากร วงศ์สวรรค์พร อ.พีรชล เพชรานนท์ อ.สรัญญา ลำลึก
12	เกมประเภทเกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead up game)		<ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - แบ่งกลุ่มนำเสนอ - มอบหมายงาน 	ผศ.ณิชากร วงศ์สวรรค์พร อ.พีรชล เพชรานนท์ อ.สรัญญา ลำลึก

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้(ถ้ามี)	ผู้สอน
13	เกมประเภทกลุ่มสัมพันธ์ (Relationship game)	2	- บรรยาย - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - แบ่งกลุ่มนำเสนอ - มอบหมายงาน	ผศ.ณิชากร วงศ์สวรรค์พร อ.พีรพล เพชรานนท์ อ.สรัญญา ลำลึก
14	การสอนการเป็นผู้นำเกมประเภทต่าง ๆ	2	- นำเสนอ - มอบหมายงาน	ผศ.ณิชากร วงศ์สวรรค์พร อ.พีรพล เพชรานนท์ อ.สรัญญา ลำลึก
15	การสอบการเป็นผู้นำเกมประเภทต่าง ๆ	2	- นำเสนอ - มอบหมายงาน	ผศ.ณิชากร วงศ์สวรรค์พร อ.พีรพล เพชรานนท์ อ.สรัญญา ลำลึก
16	สอบปลายภาค		-	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้				
กิจกรรมที่	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	ลำดับที่ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1		- การนำเสนอเกมภาคปฏิบัติ ในชั่วโมง	3	10%
			6	10%
2		- การนำเสนอเกมใน ชุมชน - งานมอบหมาย	10	20%
				20%
3		- พฤติกรรมการเรียน - การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การเรียน - สอบปลายภาค		10%
				20%
				20%

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก ประพัฒน์ ลักษณะพอสุทธิ เกมพลศึกษา กรุงเทพฯ. ไทยวัฒนาพานิช.2525 สมชาติ กิจบรรยง เกมและกิจกรรมเพื่อพัฒนาคนและองค์กร.กรุงเทพฯ:บริษัท.ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด 2540
2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ สุภารัตน์ อาหลง รื่องร่ำทำเกม.กรุงเทพฯ.บริษัทต้นอ้อ 1999.จำกัด.2542
3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา
2. กลยุทธ์การประเมินการสอน
3. การปรับปรุงการสอน
4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา
5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

