



รายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

รหัสวิชา 000204 รายวิชา เกมดิจิทัล
หลักสูตรหมวดศึกษาศาสตร์ศึกษาทั่วไป หลายหลักสูตร
คณะหมวดศึกษาศาสตร์ศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาเลือก
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
หลักสูตร/สาขาวิชา	หลายหลักสูตร หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาเลือก
คณะ	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัสและชื่อรายวิชา
000204 เกมดิจิทัล
Digital Game
- จำนวนหน่วยกิต
3 หน่วยกิต (2- 2- 5)
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา
หลายหลักสูตร หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาเลือก
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน
คณะกรรมการผู้รับผิดชอบรายวิชา
- ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน
ภาคการศึกษาที่ 2/2565/ ชั้นปีที่ 1
- รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)
ไม่มี
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)
ไม่มี
- สถานที่เรียน
อาคาร 38
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด
1 มิถุนายน 2565

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- (1) ใช้กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเล่นเกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และการทำงาน
- (2) วิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียและ วางแผนการทำงานเพื่อทำงานเป็นทีมผ่านการเล่นเกมดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนและการดำเนินชีวิตได้
- (3) แสวงหาความรู้เพื่อต่อยอดการเล่นเกมดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง
- (4) มีความเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำงานร่วมกัน

2. จุดประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

มีการพัฒนาปรับปรุงเนื้อหาและวิธีการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ทราบหรือไม่ว่าการเล่นเกมนิติจิตัลสามารถช่วยสร้างเสริมกระบวนการคิดและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้ มาสนุกกับการเรียนรู้และพัฒนาการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงกลยุทธ์ การตัดสินใจ และการวางแผนเพื่อทำงานเป็นทีมผ่านการเล่นเกมนิติจิตัล และเล่นเกมอย่างไรให้เกิดประโยชน์ไม่ส่งผลเสียต่อการเรียนและการดำเนินชีวิต

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

- | | |
|-----------------------|-------------|
| (1) บรรยาย | 30 คาบเรียน |
| (2) สอนเสริม | ไม่มี |
| (3) การฝึกปฏิบัติ | 30 คาบเรียน |
| (4) การศึกษาด้วยตนเอง | 80 คาบเรียน |

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

ให้คำปรึกษาผ่าน Line application 1 ชั่วโมง/สัปดาห์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

4.1 การพัฒนาผลการเรียนรู้ ตามกรอบมาตรฐาน

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	1.2 ความรับผิดชอบ	1.3 วิธีการสอน	1.4 วิธีการประเมินผล
1) มีความซื่อสัตย์สุจริต 2) มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม 3) มีจิตอาสา เสียสละ และเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น 4) มีวินัย เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น 5) มีสำนึกในความเป็นไทย และแสดงออกถึงความรักและความผูกพันต่อท้องถิ่น	1) ● 2) ● 3) ○ 4) ○ 5) ○	1. การกำหนดวัฒนธรรมองค์กรเพื่อปลูกฝังความมีวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนและการแต่งกาย 2. การมอบหมายงานให้รับผิดชอบทั้งงานกลุ่ม งานเดี่ยว เป็นการฝึกให้รู้หน้าที่ของการ เป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่มโดยไม่มี การลอกเลียนงาน 3. การจัดกิจกรรมในชั้นเรียนให้เหมาะสม โดยกระบวนการในกิจกรรม ควรสอดแทรก จิตอาสา เสียสละ และเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น เช่นบทบาทสมมติ 4. การฝึกปฏิบัติในรายวิชานักศึกษาได้ฝึกความรับผิดชอบต่อเวลา เสียสละ 5. การจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม เช่น การยกย่องนักศึกษาที่ทำดี เสียสละ ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม 6. การจัดกิจกรรมส่งเสริมสำนึกในความเป็นไทย และแสดงออกถึงความรักและความผูกพันต่อท้องถิ่น	1. ประเมินจากความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมายและการร่วมกิจกรรม 2. ประเมินจากความมีวินัย และพร้อมเพรียงในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนและ กิจกรรมเสริมหลักสูตร 3. ประเมินจากพฤติกรรมในการสอบ 4. ประเมินความมีจิตอาสา เสียสละ โดยการสังเกตพฤติกรรมการแสดงระหว่าง การเรียนหรือการทำกิจกรรม

2. ด้านความรู้

2.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	2.2 ความรับผิดชอบ	2.3 วิธีการสอน	2.4 วิธีการประเมินผล
<p>1) มีความรู้ ความเข้าใจ หลักการและทฤษฎีพื้นฐาน</p> <p>2) มีความรอบรู้อย่าง กว้างขวาง และมีโลกทัศน์ที่ กว้างไกล</p> <p>3) สามารถนำความรู้ไป ประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต ได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>4) มีความสนใจ ใฝ่รู้ และ ติดตามความก้าวหน้าทาง วิชาการ</p> <p>5) มีความรู้ ชำนาญใน คุณค่า และศิลปวัฒนธรรม</p>	<p>1) ●</p> <p>2) ○</p> <p>3) ●</p> <p>4) ○</p> <p>5) ○</p>	<p>1. ใช้การสอนหลากหลาย รูปแบบ ตามลักษณะของ เนื้อหาสาระโดยการ บรรยาย การทบทวน กิจกรรมกลุ่ม การ มอบหมายงาน การตั้ง คำถาม การให้ข้อมูล ย้อนกลับ และเทคนิคการ สอนอื่น ๆ ที่เน้นผู้เรียนเป็น สำคัญ เช่น การเรียนแบบ ร่วมมือ การเรียนแบบใช้ ปัญหาเป็นฐาน การเรียน โดยการค้นคว้าด้วยตนเอง</p> <p>2. การให้ภาพรวมของ ความรู้ก่อนเข้าสู่บทเรียน การสรุปความรู้ใหม่หลัง บทเรียนพร้อมกับเชื่อมโยง ความรู้ใหม่กับความรู้เดิม การเชื่อมโยงความรู้จาก วิชาหนึ่งไปสู่อีกวิชาหนึ่งใน ระดับที่สูงขึ้น</p> <p>3. การฝึกปฏิบัติ การจัด อบรม การศึกษาดูงานเพื่อ พัฒนาการเรียนรู้ และ เพิ่มพูนความรู้</p> <p>4. การถาม – ตอบปัญหา ทางวิชาการในห้องเรียน</p>	<p>1. ประเมินจากผลงาน ระหว่างภาค ได้แก่ แบบฝึกหัด และใบงาน</p> <p>2. ประเมินจากการสอบ ปลายภาค</p> <p>3. ประเมินจากแผนงาน หรืองานค้นคว้าที่นำเสนอ</p>

3. ด้านทักษะทางปัญญา

3.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	3.2 ความรับผิดชอบ	3.3 วิธีการสอน	3.4 วิธีการประเมินผล
1) มีความสามารถ วิเคราะห์หาข้อเท็จจริง อย่างเป็นระบบ 2) มีความสามารถในการ ประเมินข้อมูลแนวคิดและ หลักฐานใหม่จาก แหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และใช้ข้อมูลที่ได้มา แก้ปัญหา 3) มีการให้เหตุผลและ ข้อเสนอแนะในการ แก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์	1) ● 2) ● 3) ●	1. การมอบหมายงานการ แก้ปัญหา หลังการสอนจบ เนื้อหาในรายวิชา 2. การสอนแบบเน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ 3. การสอนแบบถาม – ตอบปัญหาทางวิชาการใน ห้องเรียน	1. ประเมินจากผลงานการ แก้ปัญหาที่มอบหมาย 2. ประเมินจากรายงานและ การนำเสนอผลงานใน รายวิชา

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	4.2 ความรับผิดชอบ	4.3 วิธีการสอน	4.4 วิธีการประเมินผล
1) มีส่วนช่วยและเอื้อต่อ การแก้ปัญหาในกลุ่มได้ อย่างสร้างสรรค์ 2) มีการแสดงออกซึ่งภาวะ ผู้นำอย่างเหมาะสม 3) เคารพและศรัทธาใน ระบอบประชาธิปไตยอันมี พระมหากษัตริย์ทรงเป็น ประมุข 4) มีจิตสาธารณะ และใส่ ใจต่อสิ่งแวดล้อม 5) สามารถวางแผนและ รับผิดชอบในการเรียนรู้เพื่อ พัฒนาตนเอง	1) ● 2) ● 3) ○ 4) ○ 5) ●	1. การสอนแบบกลุ่ม ร่วมมือ ซึ่งต้องแนะนำกฎ กติกามารยาท บทบาท ความรับผิดชอบของแต่ละ คนในการเรียนรู้ร่วมกัน 2. มอบหมายการทำงาน แบบกลุ่มย่อย ที่สลับ หมุนเวียนสมาชิกกลุ่มและ ตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม 3. การฝึกปฏิบัติการจัด อบรม การศึกษาดูงานเน้น ให้นักศึกษาได้ฝึกการอยู่ ร่วมกับผู้อื่น การมี มนุษย สัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลทั่วไป	1. ประเมินจากพฤติกรรม ของนักศึกษา 2. ประเมินตนเองโดย นักศึกษาและนักศึกษา ประเมินเพื่อนร่วมกลุ่ม กิจกรรม

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ผลการเรียนรู้ ที่ต้องพัฒนา	5.2 ความรับผิดชอบ	5.3 วิธีการสอน	5.4 วิธีการประเมินผล
<p>1) มีความสามารถในการรวบรวม วิเคราะห์ แปลความ และนำเสนอข้อมูลในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม</p> <p>2) มีความสามารถใช้เทคโนโลยีในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประมวลผล แปลความหมาย และนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ</p> <p>3) สามารถสรุปประเด็นและสื่อสาร ทั้งการพูด และการเขียนได้อย่างเหมาะสม</p> <p>4) สามารถเลือกใช้รูปแบบในการนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันได้</p>	<p>1) ●</p> <p>2) ●</p> <p>3) ○</p> <p>4) ○</p>	<p>1. การมอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์เชิงคำนวณ</p> <p>2. การมอบหมายงานที่ต้องมีการสืบค้นข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>3. การจัดกิจกรรมในรายวิชาให้นักศึกษาได้สืบค้นข้อมูล นำเสนอด้วยวาจาและใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประกอบเรียบเรียงความคิดเพื่อเขียนรายงาน</p>	<p>1. ประเมินจากงานที่มอบหมายโดยการตรวจหรือให้คำแนะนำ</p> <p>2. ประเมินจากการนำเสนอ</p> <p>3. ประเมินทักษะการสื่อสาร โดยการสังเกตพฤติกรรม</p>

4.2 การพัฒนาผลการเรียนรู้เชิงสมรรถนะ

2. PLO สามารถใช้ทักษะคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์และคิดอย่างมีวิจารณญาณและคุณธรรม ในการแสวงหาและต่อยอดความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ด้วยความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

ผลลัพธ์การเรียนรู้	ลักษณะงานหรือประสบการณ์ที่ผู้เรียนจะได้รับ	วิธีการสอน	วิธีการประเมินสมรรถนะ
ใช้ความรู้ ทักษะกระบวนการคิด และแสวงหาความรู้เพื่อต่อยอดการเล่นเกมดิจิทัลด้วยความเป็นผู้นำ ผู้ตามในการทำงานร่วมกันอย่างขั้นตอน โดยการวางแผน ออกแบบการเล่นเกมดิจิทัลได้อย่างเกิดประโยชน์ต่อการเรียนและการดำเนินชีวิต	<ol style="list-style-type: none"> 1. การทำใบงานการวางแผนเชิงกลยุทธ์ การทำงานเป็นทีม ศึกษาองค์ประกอบของเกม และการทำงานของเกม 2. จัดกิจกรรมการแข่งขันเกม เพื่อประยุกต์ใช้การวางแผน การคิดเชิงกลยุทธ์ และการทำงานเป็นทีม 3. รายงานผลการวิเคราะห์รูปแบบการเล่น และวิธีแก้ปัญหา จากการจัดกิจกรรมการแข่งขันเกม 	<p>วิธีการสอน อาจใช้วิธีการดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. จัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะ ลงมือปฏิบัติจริง โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก 2. ระดมความคิด สัมมนาอภิปรายกลุ่ม เพื่อนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ การแสวงหาความรู้ โดยใช้เทคโนโลยีหรือวิธีการที่หลากหลาย 3. จัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกคิด แก้ปัญหาจากสถานการณ์ปัญหา กรณีศึกษา งานต่าง ๆ หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นที่หลากหลาย 4. จัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานทั้งกิจกรรม ในชั้นเรียน นอกชั้นเรียน และออนไลน์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินการวางแผน 2. ประเมินการทำงานเป็นทีม 3. การนำเสนอผลงาน 4. ประเมินจากการทดสอบย่อยรายหน่วย กลางภาค ปลายภาค หรือ take-home examination 5. นักศึกษาผ่านเกณฑ์การประเมิน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 <p>วิธีการประเมิน อาจใช้วิธีการดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียน การอภิปรายทักษะปฏิบัติ 2. จากการกำหนดใบงาน ภาระงาน ชิ้นงาน กิจกรรม โครงการต่าง ๆ 3. จากการทดสอบย่อยรายหน่วย กลางภาค ปลายภาค หรือ take-home examination

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน (onsite 40% / online 60%)

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน /แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำรายวิชา	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน (onsite)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้สอน แนะนำผู้เรียนเกี่ยวกับรายวิชา รายละเอียดการจัดการเรียนการสอน รวมถึงข้อตกลงรายละเอียดต่าง ๆ ใน รายวิชา - ผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับเกมดิจิทัล ใน ประเด็น ข้อดี-ข้อเสียที่ได้จากการเล่นเกม ดิจิทัล และผลกระทบของเกมดิจิทัลที่มีต่อ สังคมในความเห็นของผู้เรียน - ผู้เรียนอภิปรายในหัวข้อการเล่นเกมนิตัล สามารถพัฒนาการคิดเชิงกลยุทธ์และการ ทำงานเป็นทีมได้หรือไม่ เพราะอะไร <p>แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการสอนวิชาเกมดิจิทัล 2. ระบบ Nrru elearning วิชาเกมดิจิทัล 3. ใบงาน 4. เกม 	
2	ประเภทของเกมดิจิทัล	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน (online)</p> <ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย/ค้นคว้าด้วยตนเอง ในเรื่อง ความหมาย ลักษณะของเกมดิจิทัล และ เกมดิจิทัลประเภทต่าง ๆ - ผู้เรียน และผู้สอนร่วมกันคัดเลือกเกม ดิจิทัลที่เหมาะสมจะใช้เป็นกรณีศึกษาเพื่อ พัฒนาการคิดเชิงกลยุทธ์และการทำงาน เป็นทีม - ทำกิจกรรมตามใบงาน ในเรื่องการแบ่ง ประเภทของเกมดิจิทัล <p>แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการสอนวิชาเกมดิจิทัล 2. ระบบ Nrru elearning วิชาเกมดิจิทัล 3. ใบงาน 4. เกม 	
3-4	การคิดเชิงกลยุทธ์	8	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน (onsite 50% / online 50%)</p>	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			- บรรยาย/ค้นคว้าด้วยตนเอง ในเรื่องการคิดเชิงกลยุทธ์ และการประยุกต์ใช้ (online) - ทำกิจกรรมตามใบงาน (online) - นำเสนอการประยุกต์ใช้การคิดเชิงกลยุทธ์กับการเล่นเกม (onsite) แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้ 1. เอกสารประกอบการสอนวิชาเกมดิจิทัล 2. ระบบ Nrru elearning วิชาเกมดิจิทัล 3. ใบงาน 4. เกม	
5-6	การทำงานเป็นทีม	8	กิจกรรมการเรียนรู้ (onsite 50% / online 50%) - บรรยาย/ค้นคว้าด้วยตนเอง ในเรื่องการทำงานเป็นทีม และการประยุกต์ใช้ รวมถึงมารยาทในการเล่นเกม (online) - ทำกิจกรรมตามใบงาน (online) - นำเสนอการประยุกต์ใช้การทำงานเป็นทีมกับการเล่นเกม (onsite) แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้ 1. เอกสารประกอบการสอนวิชาเกมดิจิทัล 2. ระบบ Nrru elearning วิชาเกมดิจิทัล 3. ใบงาน 4. เกม	
7	องค์ประกอบของเกมดิจิทัลวางแผนเชิงกลยุทธ์ ความสัมพันธ์ รูปแบบการเล่น และกลไก	4	กิจกรรมการเรียนรู้ (online) - บรรยาย/ค้นคว้าด้วยตนเอง - ศึกษาองค์ประกอบของเกมดิจิทัลวางแผนเชิงกลยุทธ์ ความสัมพันธ์ รูปแบบการเล่น และกลไก - อธิบายองค์ประกอบของเกม และเสริมองค์ความรู้ในส่วนที่ขาดหายไป เน้นย้ำความเข้าใจเรื่ององค์ประกอบต่างๆ ภายในเกม - ทำกิจกรรมตามใบงาน แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้ 1. เอกสารประกอบการสอนวิชาเกมดิจิทัล 2. ระบบ Nrru elearning วิชาเกมดิจิทัล 3. ใบงาน 4. เกม	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน /แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
8	บทบาทและหน้าที่ของผู้เล่น	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน (onsite)</p> <ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย/ค้นคว้าด้วยตนเอง - นำเสนอแผนการเล่นตามบทบาทหน้าที่และการเล่นเป็นทีม (onsite) - ทดลองเล่นเกม อภิปราย และวิเคราะห์บทบาทและหน้าที่ของแต่ละคนเล่นเกมและนำเสนอผลการวิเคราะห์รูปแบบเกมที่สะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ของเกม - ทำกิจกรรมตามใบงาน <p>แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการสอนวิชาเกมดิจิทัล 2. ระบบ Nrru elearning วิชาเกมดิจิทัล 3. ใบงาน 4. เกม 	
9-12	ปฏิบัติการประยุกต์ใช้การคิดเชิงกลยุทธ์และการทำงานเป็นทีมกับการเล่นเกมดิจิทัล	16	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน (onsite 50% / online 50%)</p> <ul style="list-style-type: none"> - บรรยาย/ค้นคว้าด้วยตนเอง - ปฏิบัติเล่นเกม นำเสนอแผนการพัฒนาตัวละคร และการพัฒนาแผนการเล่นเป็นทีม ที่แสดงความคิดเชิงกลยุทธ์และการทำงานเป็นทีมให้เห็นรายละเอียดขององค์ประกอบ ความสัมพันธ์ของแต่ละองค์ประกอบ เช่น ตัวละคร ทักษะของตัวละคร หน้าที่ในเกม การทำงานเป็นทีม ไอเท็ม ศัตรู และเวลาสถานการณ์ กลไกการทำงานที่เกิดจากความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆ แสดงผลการใช้สถิติภายในเกมที่เป็นประโยชน์ต่อรูปแบบการเล่น - ทำกิจกรรมตามใบงาน (online) - นำเสนอผลการปฏิบัติการประยุกต์ใช้การคิดเชิงกลยุทธ์และการทำงานเป็นทีมกับการเล่นเกมดิจิทัล (onsite) <p>แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการสอนวิชาเกมดิจิทัล 2. ระบบ Nrru elearning วิชาเกมดิจิทัล 3. ใบงาน 4. เกม 	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน /แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
13	วิเคราะห์รูปแบบการเล่น วิธีแก้ปัญหา เพื่อช่วยชนะ	4	กิจกรรมการเรียนการสอน (onsite) - บรรยาย/ค้นคว้าด้วยตนเอง - ศึกษา วิเคราะห์รูปแบบการเล่น (กลวิธี และปัญหา) จากตัวอย่าง และผลจากการปฏิบัติการประยุกต์ใช้การคิดเชิงกลยุทธ์ และการทำงานเป็นทีมกับการเล่นเกมดิจิทัล เพื่อให้เห็นถึงกลไกการทำงานที่เกิดจากความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆ และวิเคราะห์ผลจากการเล่น ทำไม่ถึงแพ้ ทำไม่ถึงชนะ ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล - ทำกิจกรรมตามใบงาน - นำเสนอผลงาน แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้ 1. เอกสารประกอบการสอนวิชาเกมดิจิทัล 2. ระบบ Nrru elearning วิชาเกมดิจิทัล 3. ใบงาน 4. เกม	
14	อาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกมดิจิทัล	4	กิจกรรมการเรียนการสอน (online) - บรรยาย/ค้นคว้าด้วยตนเอง - ยกตัวอย่างอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกมให้ผู้เรียนสนใจอภิปรายบทบาท เน้นให้ผู้เรียนแสดงความเห็น ความเชื่อมโยง และกลไกการทำงานของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกมดิจิทัล - ทำกิจกรรมตามใบงาน แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้ 1. เอกสารประกอบการสอนวิชาเกมดิจิทัล 2. ระบบ Nrru elearning วิชาเกมดิจิทัล 3. ใบงาน 4. เกม	
15	เล่นเกมอย่างไรให้ได้เงิน	4	กิจกรรมการเรียนการสอน (online) - บรรยาย/ค้นคว้าด้วยตนเอง - ยกตัวอย่างวิธีการหารายได้จากการเล่นเกม - ทดลองหารายได้จากการเล่นเกม - ทำกิจกรรมตามใบงาน แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้ 1. เอกสารประกอบการสอนวิชาเกมดิจิทัล 2. ระบบ Nrru elearning วิชาเกมดิจิทัล 3. ใบงาน	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน /แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			4. เกม	
16	สรุปบทเรียนได้จากการเล่นเกมดิจิทัล	4	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน (onsite)</p> <ul style="list-style-type: none"> - สรุปบทเรียน และความรู้ที่ได้รับ - อภิปรายในหัวข้อ เล่นเกมอย่างไรให้เกิดประโยชน์ไม่ส่งผลเสียต่อการเรียนและการดำเนินชีวิต - ยกตัวอย่างการคิดเชิงกลยุทธ์และการทำงานเป็นทีมในชีวิตประจำวัน โดยเน้นถอดบทเรียนจากการเล่นเกมมาใช้ในชีวิตประจำวัน - ทำกิจกรรมตามใบงาน <p>แหล่งเรียนรู้/สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารประกอบการสอนวิชาเกมดิจิทัล 2. ระบบ Nrru elearning วิชาเกมดิจิทัล 3. ใบงาน 	

แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมิน
1.1.1 และ 1.1.2	ประเมินผลจากการสังเกต พฤติกรรมกรรมการเรียน	1-16	10
2.1.1	ประเมินจากการสอบปลายภาค	16	25
2.1.3	ประเมินจากผลงานระหว่างภาค ได้แก่ แบบฝึกหัด และใบงาน	1-16	10
3.1.1, 3.1.2 และ 3.1.3	1. ประเมินจากผลงานการแก้ปัญหา ที่มอบหมาย 2. ประเมินจากรายงานและการ นำเสนอผลงานในรายวิชา	1-16	25
4.1.1, 4.1.2 และ 4.1.5	1. ประเมินจากพฤติกรรมของ นักศึกษา 2. ประเมินตนเองโดยนักศึกษาและ นักศึกษาประเมินเพื่อนร่วมกลุ่ม กิจกรรม	1-16	10
5.1.1 และ 5.1.2	1. ประเมินจากงานที่มอบหมายโดย การตรวจหรือให้คำแนะนำ 2. ประเมินจากการนำเสนองาน 3. ประเมินทักษะการสื่อสาร โดย การสังเกตพฤติกรรม	1-16	20

ข้อเสนอแนะ จะต้องดำเนินการให้ครบถ้วนตามวิธีการประเมินที่ระบุไว้ เนื่องจากจะต้องมีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลักที่ใช้ในการเรียนการสอน

คณะกรรมการพัฒนารายวิชา. (2565). เอกสารประกอบการสอนเกมดิจิทัล. นครราชสีมา : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญที่นักศึกษาจำเป็นต้องศึกษาเพิ่มเติม

- (1) เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2561). การคิดเชิงกลยุทธ์. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : บริษัท ชัคเชส พับลิชชิ่ง จำกัด.
- (2) กุหรณ์ ปริยากร. (2558). การวางแผนกลยุทธ์ : แนวคิดและแนวทางเชิงประยุกต์. พิมพ์ครั้งที่ 19. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เสมาธรรม.
- (3) เมตต์ เมตต์การุณจิต. (2559). ทีมงาน : พลังที่สร้างความสำเร็จ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำที่นักศึกษาควรศึกษาเพิ่มเติม

- (1) Blair Singer. (2558). สร้างทีมให้ชนะ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- (2) สำนักงาน ก.พ. (2559). การสร้างทีมที่มีประสิทธิภาพ. [ออนไลน์] :
<https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/document/ocsc-2017-eb01.pdf>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาทุกคนประเมินประสิทธิผลของรายวิชาในด้าน การเตรียมเนื้อหาการสอน วิธีการถ่ายทอดความรู้ การบูรณาการ ความรู้ความสามารถของผู้สอน และข้อเสนอแนะอื่น ๆ ผ่านระบบการประเมินการสอนของมหาวิทยาลัย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

1. ประเมินจากผลการเรียนของนักศึกษา
2. การสัมภาษณ์นักศึกษา
3. แบบประเมินการสอนด้วยตนเอง

3. การปรับปรุงการสอน

1. ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์ และวิธีสอนจากผลการประเมินประสิทธิผลรายวิชา
2. การวิจัยในชั้นเรียน
3. ประชุมผู้สอน เพื่อหารือปัญหาการเรียนรู้อของนักศึกษา และหาแนวทางแก้ไขในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากรายวิชาได้จาก การสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย การตั้งคณะกรรมการในสาขาตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จัดให้มีระบบการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา โดยพิจารณาผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษา คณะกรรมการประเมินของหลักสูตร การรายงานรายวิชาหลังการทบทวนประสิทธิผลของรายวิชา การทบทวนเนื้อหาที่สอน กลยุทธ์การสอน และเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาวิชาเสนอต่อ ประธานหลักสูตร เสนอต่อกรรมการประจำคณะพิจารณาให้ความคิดเห็นและสรุปเพื่อวางแผนปรับปรุงในปีการศึกษาต่อไป

ชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา :

[ชื่อผู้รับผิดชอบรายวิชา]

ลงชื่อ.....วันที่ส่งรายงาน :
(.....)

ชื่อผู้อำนวยการศูนย์บริหารจัดการรายวิชาศึกษาทั่วไป: [ชื่อประธานศูนย์บริหารจัดการรายวิชาศึกษาทั่วไป]

ลงชื่อ.....วันที่รับรายงาน :
(.....)