

มคอ. 5 : การรายงานผลการดำเนินงานของรายวิชา เกมคณิตศาสตร์

การรายงานผลการดำเนินงานของรายวิชาที่จะนำเสนอในเล่มนี้ เป็นรายละเอียดของรายวิชาที่จัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ดังนี้

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

คณะ: ครุศาสตร์

หมวดที่ 1

ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

1193712 เกมคณิตศาสตร์

Mathematical Games

2. รายวิชาที่ต้องเรียนก่อนรายวิชานี้ (ถ้ามี)

ไม่มี

3. อาจารย์ผู้รับผิดชอบ อาจารย์ผู้สอนและกลุ่มเรียน (section)

อาจารย์อุไรวรรณ ปานทโชติ

หมู่เรียน 5911205

4. ภาคการศึกษา/ปีการศึกษาที่เปิดสอนรายวิชา

สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

5. สถานที่เรียน

อาคารเรียนรวม มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

หมวดที่ 2

การจัดการเรียนการสอนที่เปรียบเทียบกับแผนการสอน

1. รายงานชั่วโมงการสอนจริงเทียบกับแผนการสอน

หัวข้อ	จำนวนชั่วโมงตามแผนการสอน	จำนวนชั่วโมงที่สอนจริง	ระบุสาเหตุที่การสอนจริงต่างจากแผนการสอนหากมีความแตกต่างเกิน 25%
1. แจ้งรายละเอียดเกี่ยวกับการกิจกรรมการเรียนการสอน การมอบหมายงาน การวัดผลและประเมินผล แหล่งข้อมูลศึกษาเพิ่มเติม	4	4	
2. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเกม	8	8	
3. เกมคณิตศาสตร์	8	8	
4. การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์	8	8	
5. ออกแบบ การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	8	8	
6. สร้างเกมในการจัดการเรียนการสอน คณิตศาสตร์ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	8	8	
7. จำลองการใช้เกมในชั้นเรียน	8	8	
8. นำเกมที่สร้างขึ้นไปจัดการเรียนการสอน คณิตศาสตร์ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	8	8	

2. หัวข้อที่สอนไม่ครบตามแผน

หัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน (ถ้ามี)	นัยสำคัญของหัวข้อที่สอนไม่ครอบคลุมตามแผน	แนวทางชดเชย
-	-	-

3. ประสิทธิภาพของวิธีสอนที่ทำให้เกิดผลการเรียนรู้ตามที่ระบุในรายละเอียดของรายวิชา

ผลการเรียนรู้	วิธีสอนที่ระบุในรายละเอียดรายวิชา	ประสิทธิภาพ		ปัญหาของการใช้วิธีสอน (ถ้ามี) พร้อมข้อเสนอแนะในการแก้ไข
		มี	ไม่มี	

1. คุณธรรม จริยธรรม	<ul style="list-style-type: none"> - มอบหมายงานให้ฝึกปฏิบัติเป็นรายบุคคล และให้นักศึกษาที่ปฏิบัติได้ช่วยเหลือหรือให้คำแนะนำกับนักศึกษาที่ปฏิบัติไม่ได้ - กำหนดข้อตกลงในการทำงาน และวันเวลา ที่จะต้องส่งงานให้ชัดเจน โดยให้นักศึกษาได้ร่วมแสดงความคิดเห็น 	✓		
2. ความรู้	<ul style="list-style-type: none"> - อภิปรายประกอบการซักถาม พร้อมยกตัวอย่าง คณิตศาสตร์ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน - นักศึกษาแบ่งกลุ่มศึกษาค้นคว้า สร้างการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน คณิตศาสตร์ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน - จัดการเรียนโดยใช้สถานการณ์จำลอง และสถานการณ์จริง 	✓		
3. ทักษะทางปัญญา	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยายพร้อมยกกรณีศึกษาหรือตัวอย่างที่เห็นในชีวิตประจำวัน มาใส่ในรูปแบบกรณีศึกษาทางด้านคณิตศาสตร์ เพื่อฝึกวิเคราะห์หาแนวทางที่เหมาะสมในการแก้ปัญหาให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล และซักถามนักศึกษา เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาฝึกคิด และช่วยกันคิดวิเคราะห์ห้อย่างมีเหตุผล - ให้นักศึกษาตอบคำถาม / ทำแบบฝึกหัด - ให้นักศึกษาทำงานกลุ่ม 	✓		
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	<ul style="list-style-type: none"> - ให้นักศึกษาทำงานเดี่ยว / งานกลุ่ม กำหนดความรับผิดชอบของนักศึกษาแต่ละคนในการทำงานกลุ่มอย่างชัดเจน เพื่อฝึกวิเคราะห์แก้ปัญหา หลังจากนั้นจะนำมาอภิปราย หาข้อดี ของแต่ละแนวทางที่แก้ปัญหา ในลักษณะของการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และสรุปร่วมกันหาแบบที่เหมาะสม 	✓		
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	<ul style="list-style-type: none"> - มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ทางเว็บไซต์ ตำรางานวิจัย แล้ววิเคราะห์พร้อมก็นำเสนอ ทั้งแบบบรรยาย และตารางตัวเลข พร้อมกับบอกแหล่งอ้างอิง - นำเสนอผลการศึกษาข้อมูล พร้อมการวิเคราะห์และนำเสนอในรูปแบบเทคโนโลยี 	✓		

	ที่เหมาะสม			
6. ทักษะการจัดการเรียนรู้	- ศึกษาตำราวิชาเกมคณิตศาสตร์ ออกแบบ สร้างการใช้เกมในการจัดการ เรียนการสอนคณิตศาสตร์ระดับการศึกษา ขั้นพื้นฐาน - นำไปบริการวิชาการ	✓		

4. ข้อเสนอการดำเนินการเพื่อปรับปรุงวิธีสอน
ไม่มี

หมวดที่ 3

สรุปผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

1. จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน 28 คน
2. จำนวนนักศึกษาที่คงอยู่เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา 28 คน
(จำนวนนักศึกษาที่สอบผ่านในรายวิชานี้)
3. จำนวนนักศึกษาที่ถอน (W) - คน
4. การกระจายของระดับคะแนน (เกรด)

ระดับคะแนน	จำนวน	คิดเป็นร้อยละ
A	24	85.71
B ⁺	3	10.71
B	1	3.57
C ⁺	0	0.00
C	0	0.00
D ⁺	0	0.00
D	0	0.00
E	0	0.00
I	0	0.00
รวม	28	100.00

5. ปัจจัยที่ทำให้ระดับคะแนนผิดปกติ (ถ้ามี)

-

6. ความคลาดเคลื่อนจากแผนการประเมินที่กำหนดไว้ในรายละเอียดรายวิชา

6.1 ความคลาดเคลื่อนด้านกำหนดเวลาการประเมิน

ความคลาดเคลื่อน	เหตุผล
เวลาการประเมินไม่ตรงตามที่กำหนดไว้	เนื่องจากนักศึกษาต้องเข้าร่วมกิจกรรมของคณะและมหาวิทยาลัยจึงทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนในการประเมิน

6.2 ความคลาดเคลื่อนด้านวิธีการประเมินผลการเรียนรู้

ความคลาดเคลื่อน	เหตุผล
-	-

7. การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

วิธีการทวนสอบ	สรุปผล

หมวดที่ 4

ปัญหาและผลกระทบต่อการดำเนินการ

1. ประเด็นด้านทรัพยากรประกอบการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก

ปัญหาในการใช้แหล่งทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน (ถ้ามี)	ผลกระทบ
ตำราทางคณิตศาสตร์มีในห้องสมุดน้อย	นักศึกษามีหนังสืออ่านประกอบน้อย

2. ประเด็นด้านการบริหารและองค์กร

ปัญหาด้านการบริหารและองค์กร(ถ้ามี)	ผลกระทบต่อผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

หมวดที่ 5

การประเมินรายวิชา

1. ผลการประเมินรายวิชาโดยนักศึกษา (แบบเอกสาร)

1.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยนักศึกษา

ผลการประเมินของนักศึกษาที่ได้คะแนนค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ มีเอกสารประกอบการเรียนการสอน ได้ค่าเฉลี่ย 4.50

1.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อผลการประเมินตามข้อ 1.1

ผู้สอนต้องเตรียมเอกสารประกอบการสอนและสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหา

2. ผลการประเมินรายวิชาโดยวิธีอื่น

2.1 ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมินโดยวิธีอื่น

–

2.2 ความเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อผลการประเมินตามข้อ 2.1

–

หมวดที่ 6

แผนการปรับปรุง

1. ความก้าวหน้าของการปรับปรุงการเรียนการสอนตามที่เสนอในรายงาน/รายวิชาครั้งที่ผ่านมา

แผนการปรับปรุงที่เสนอในภาคการศึกษา/ ปีการศึกษาที่ผ่านมา	ผลการดำเนินการ

2. การดำเนินการอื่นๆ ในการปรับปรุงรายวิชา

–

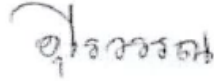
3. ข้อเสนอแผนการปรับปรุงสำหรับภาคการศึกษา/ปีการศึกษาต่อไป

ข้อเสนอ	กำหนดเวลาที่แล้วเสร็จ	ผู้รับผิดชอบ

4. ข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ควรจัดหาหนังสือ ตำรา ทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับรายวิชาเกม
คณิตศาสตร์เพิ่มเติมให้ห้องสมุดของมหาวิทยาลัย เพื่อให้ให้นักศึกษาได้ค้นคว้าเพิ่มเติม

ลงชื่อ



(อาจารย์อุไรวรรณ ปานทโชติ)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา/ผู้รายงาน

9 พฤศจิกายน 2561