



รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา PER 2410 รายวิชา การประดิษฐ์และตกแต่งเครื่องแต่งกาย
สาขาวิชา ศิลปะการแสดง **แขนงวิชา** ศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
 ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2567

๑. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา	PER 2410
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การประดิษฐ์และตกแต่งเครื่องแต่งกาย
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Costume Craft and Decoration

๒. จำนวนหน่วยกิต 3(2-2-5)

๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

๓.๑. หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
๓.๒. ประเภทของรายวิชา	กลุ่มวิชาเฉพาะด้านวิชาเลือก

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

๔.๑. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ ดร.ภัคคพร พิมสาร
๔.๒. อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ ดร.ภัคคพร พิมสาร / วิทยากรพิเศษ

๕. สถานที่ติดต่อ ห้อง 58205 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา E-mail : pukkaponn.pi@ssru.ac.th

๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

๖.๑. ภาคการศึกษา	1/2567 นักศึกษาชั้นปีที่ 3
๖.๒. จำนวนนักเรียนที่รับได้	ประมาณ 30คน

๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) ไม่มี

๙. สถานที่เรียน

สื่อ ออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Google Classroom Google Meet
 58204 ห้องปฏิบัติการสาขาวิชาศิลปะการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์
 โรงละครคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุง วันที่ 12 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567

รายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- ๑.๑ เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความเข้าใจ สามารถอธิบายการกระบวนการความคิด วิเคราะห์ ที่เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายอย่างมี ระบบและเป็นเหตุเป็นผล
- ๑.๒ เพื่อฝึกทักษะทางด้านปฏิบัติสร้างสรรค์พื้นผิว วัสดุ และนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับบริบทของการแสดงในรูปแบบต่างๆ และสื่อผ่านดิจิทัลออนไลน์
- ๑.๓ เพื่อให้ศึกษามี ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ความตั้งใจ และมีทัศนคติที่พึงประสงค์ สำหรับการเป็นนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงที่มีประสิทธิภาพ

๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

- ๒.๑ เพื่อพัฒนาศักยภาพความสามารถด้านการวิเคราะห์ ทักษะปฏิบัติของผู้เรียน ในการออกแบบเครื่องแต่งกายนำไปการประยุกต์ใช้บริบทของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้
- ๒.๒ เพื่อพัฒนารายวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง 2 ไปสู่ รูปแบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์

หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

๑. อธิบายรายวิชา

ทักษะขั้นสูงในการออกแบบและสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับละคร การใช้เลือกใช้วัสดุ การใช้วัสดุพื้นถิ่น การใช้วัสดุทดแทน การออกแบบลวดลาย การจัดวางลวดลายสำหรับเครื่องแต่งกาย การสร้างเครื่องประดับและเครื่องประดับศีรษะ

Advance skills of costume design and costume making, Selecting materials, The use of local materials, Materials substitution, Design pattern for costume, Designing and making costume craft and decoration

๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
15	ไม่มี	60	60

๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- ๓.๑. ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ๕๘๒๐๕ ชั้น ๒ อาคารเฉลิมพระเกียรติ ๖๐ พรรษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิราลงกรณ คณะศิลปกรรมศาสตร์
- ๓.๒. ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน/มือถือ หมายเลข ๐๙๔-๓๖๔-๕๙๒๘ หรือ LINE
- ๓.๓. ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) pukkaporn.pi@ssru.ac.th
- ๓.๔ การแนะนำทางวิชาการผ่านโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ Google Meet, Google Classroom หรือ Zoom

หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑.คุณธรรม จริยธรรม

๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) การตรงต่อเวลา
- (๒) ความรับผิดชอบ และซื่อสัตย์ในงานที่ได้รับมอบหมาย
- (๓) ความขยัน และความตั้งใจ
- (๔) การรับฟังความเห็นของผู้อื่น

๑.๒ วิธีการสอน

- (๑) ผู้สอนชี้แจง กฎระเบียบ ในเรื่องการเข้าเรียน การส่งงาน
- (๒) ผู้สอนร่วมซักถาม กับผู้เรียน

๑.๓ มีผลการประเมินผล

- (๑) ผู้สอนประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการเข้าเรียน การส่งงาน และปฏิสัมพันธ์ของ
ผู้เรียน กับผู้ร่วมชั้นเรียน
- (๒) ผู้สอนประเมินจากการซักถามแบบสุ่ม

๒.ความรู้

๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถอธิบายหลักการหรือแนวคิด ที่อิทธิพลที่มีผลต่อเครื่องแต่งกาย ยุคศตวรรษที่
๒๑ ได้
- (๒) สามารถนำองค์ความรู้ และทักษะการสร้างสรรค์วัสดุ ทางด้านการออกแบบเครื่อง
แต่งกาย ไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารการแต่งกายในรูปแบบอื่น รวมถึงการสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์
ได้
- (๓) สามารถออกแบบลวดลาย การจัดวางลวดลายสำหรับเครื่องแต่งกาย
- (๔) สามารถสร้างเครื่องประดับและเครื่องประดับศีรษะได้

๒.๒ วิธีการสอน

- (๑) ผู้สอนบรรยาย สานิต และร่วมซักถาม ยกตัวอย่างประกอบ สื่อวีดิทัศน์ ต่างๆ
- (๒) ผู้สอนมอบหมายใบงาน
- (๓) วิทพยากรพิเศษ

๒.๓ มีผลการประเมินผล

- (๑) ผู้สอนประเมินจากการทดสอบย่อย กลางภาค และปลายภาค
- (๒) ผู้สอนประเมินจากภาระงานที่ได้รับมอบหมาย แบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม
- (๓) ผู้สอนประเมินจากการสังเกตผู้เรียนในชั้นเรียน

๓. ทักษะทางปัญญา

๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีการคิดวิเคราะห์ ตีความ สังเคราะห์ และประมวลความรู้ นำเสนอผลงานสร้างสรรค์อย่าง เป็นระบบ สอดคล้องกับบริบททางสังคม
- (๒) มีการวิจารณ์โดยใช้กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์และนำเสนอได้

๓.๒ วิธีการสอน

- (๑) ผู้สอนบรรยาย สาธิต และร่วมซักถาม ยกตัวอย่างประกอบ สื่อวีดิทัศน์ ต่างๆ
- (๒) ผู้สอนมอบหมายใบงาน
- (๓) ผู้สอนพาไปเรียนรู้จากสถานที่จริง
- (๔) วิทยาการพิเศษ

๓.๓ มีการประเมินผล

- (๑) ผู้สอนประเมินจากการทดสอบย่อย กลางภาค และปลายภาค
- (๒) ผู้สอนประเมินจากภาระงานที่ได้รับมอบหมาย แบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม

๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๑) ความตรงต่อเวลา
- (๒) ทักษะด้านการวางแผนในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๓) สามารถรับฟังความคิดเห็น และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

๔.๒ วิธีการสอน

- (๑) มอบหมายงานในแต่ละโครงการ ทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม
- (๒) ลงชื่อและเวลาการเข้าปฏิบัติงาน การส่งสมุดรายงานผล (Handbook)
- (๓) วิจารณ์การฝึกปฏิบัติ การนำเสนอรายงานด้วยเหตุผลตามหลักวิชา พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางการแก้ไข เพื่อการพัฒนารายบุคคล และรายกลุ่ม

๔.๓ มีการประเมินผล

- (๑) สังเกตพฤติกรรมในการเข้าเรียน การส่งงาน การฝึกปฏิบัติรายบุคคล และกลุ่ม
- (๒) สังเกตพัฒนาการของพฤติกรรมผู้เรียนที่ควรแก้ไขเป็นรายบุคคล และกลุ่ม
- (๓) ผู้สอนประเมินจากการทดสอบย่อย กลางภาค ปลายภาค
- (๔) ผู้สอนประเมินจากการสังเกตผู้เรียนในชั้นเรียน

๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีทักษะในการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
- (๒) มีทักษะในการใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ เพื่อให้นำเสนอผลงานผ่านสื่อออนไลน์
- (๓) มีทักษะในการคำนวณโครงสร้าง ค่าใช้จ่าย วัสดุ ของงานเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับบริบทของงานแต่ละประเภทได้

๕.๒ วิธีการสอน

- (๑) ผู้สอนบรรยาย สาธิต และร่วมซักถาม ยกตัวอย่างประกอบ สื่อวีดิทัศน์ ต่างๆ
- (๒) ผู้สอนมอบหมายใบงาน

๕.๓ มีการประเมินผล

- (๑) ผู้สอนประเมินจากการทดสอบย่อย กลางภาค และปลายภาค
- (๒) ผู้สอนประเมินจากภาระงานที่ได้รับมอบหมาย แบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม
- (๓) ผู้สอนประเมินจากการสังเกตผู้เรียนในชั้นเรียน

๖. ด้านอื่นๆ**๖.๑ ทักษะพิเศษ**

- (๑) มีทักษะ การปฏิบัติการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (๒) ให้ความสำคัญต่อการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบและมีความประณีต

๖.๒ วิธีการสอน

- (๑) ผู้สอนบรรยาย สาธิต และร่วมซักถาม ยกตัวอย่างประกอบ สื่อวีดิทัศน์ ต่างๆ
- (๒) ผู้สอนมอบหมายใบงาน
- (๓) ผู้สอนพาไปเรียนรู้จากสถานที่จริง

๖.๓ มีการประเมินผล

- (๑) สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานและจดบันทึก
- (๒) สร้างแบบประเมินพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
- (๓) พิจารณาผลการปฏิบัติงาน รวมทั้งงานที่มอบหมาย

หมายเหตุ

สัญลักษณ์ หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดที่ ๕ แผนการสอนและประเมินผล

๑. แผนการสอน

สัปดาห์	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	๑. ชี้แจงและอธิบายแนวทางการศึกษารายวิชาการศึกษารายวิชา ๒. ทบทวนกระบวนการคิดสร้างสรรค์การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ๓. การออกแบบเครื่องแต่งกายในศตวรรษที่ ๒๑	๔	สื่อ ออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Google Classroom การบรรยาย Power Point ฝึกปฏิบัติการวาดเครื่องแต่งกาย ตามตัวละครที่นักศึกษาชื่นชอบ (ปฏิบัติในชั้นเรียน) -ทดสอบ -Feedback -การศึกษาด้วยตนเอง Flipped Classroom Youtube.com	อ.ดร.ภัคศพร พิมสาร ออนไลน์
๒-๓	๑. ประวัติศาสตร์/แนวคิด ที่มีอิทธิพลที่มี เครื่องแต่งกาย ในยุคศตวรรษที่ ๒๑ ๒. หลักการทำ Mood board ๓. ฝึกปฏิบัติ	๘	สื่อ ออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Google Classroom การบรรยาย Power Point ฝึกปฏิบัติ -Feedback -การศึกษาด้วยตนเอง Flipped Classroom Youtube.com	อ.ดร.ภัคศพร พิมสาร
๔-๕	๑. การใช้เลือกใช้วัสดุ การใช้วัสดุพื้นถิ่น /การใช้วัสดุทดแทน ๒. ฝึกปฏิบัติ	๘	สื่อ ออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Google Classroom การบรรยาย Power Point ฝึกปฏิบัติ -ทดสอบ -Feedback -การศึกษาด้วยตนเอง Flipped Classroom Youtube.com	อ.ดร.ภัคศพร พิมสาร/ วิทยากรพิเศษ ร่วมพูดคุย ออนไลน์
๖	๑. การออกแบบลวดลาย ๒. การจัดวางลวดลายสำหรับเครื่องแต่งกาย	๔	สื่อ ออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Google Classroom การบรรยาย Power Point ฝึกปฏิบัติ -ทดสอบ -Feedback -การศึกษาด้วยตนเอง Flipped Classroom	อ.ดร.ภัคศพร พิมสาร

ลำดับ	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			Youtube.com -Procreate program -Youtube.com	
๓/	Project 1	๔	สื่อ ออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Google Classroom การบรรยาย Power Point ฝึกปฏิบัติ -ทดสอบ -Feedback -การศึกษาด้วยตนเอง Flipped Classroom Youtube.com -Procreate program -Youtube.com	อ.ดร.ภัคคพร พิมสาร
๔	Midterm Exam Project 1	๔	Individual Project	อ.ดร.ภัคคพร พิมสาร
๕/	Project 2 ฝึกปฏิบัติ	๔	สื่อ ออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Google Classroom การบรรยาย Power Point ฝึกปฏิบัติ -ทดสอบ -Feedback -การศึกษาด้วยตนเอง Flipped Classroom Youtube.com -Procreate program -Youtube.com	อ.ดร.ภัคคพร พิมสาร
๑๐	ศึกษาคนคว่ำด้วยตนเอง	๔	ศึกษาคนคว่ำด้วยตนเอง	
๑๑	Project 2 รายงานความคืบหน้า ๕๐ % ฝึกปฏิบัติ	๔	ศึกษาคนคว่ำด้วยตนเอง ๑.อภิปรายร่วมกัน ๒.Feedback	อ.ดร.ภัคคพร พิมสาร
๑๒	ศึกษาคนคว่ำด้วยตนเอง	๔	ศึกษาคนคว่ำด้วยตนเอง	
๑๓	Project 2	๔	ศึกษาคนคว่ำด้วยตนเอง ๑.อภิปรายร่วมกัน	อ.ดร.ภัคคพร พิมสาร

สัปดาห์	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชั่วโมง)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	รายงานความคืบหน้า ๘๐ %		๒.Feedback	
๑๔	ศึกษาคนคว้าด้วยตนเอง	๔	ศึกษาคนคว้าด้วยตนเอง	
๑๕	Project 2 รายงานความคืบหน้า ๑๐๐ %	๔	ศึกษาคนคว้าด้วยตนเอง ๑.อภิปรายร่วมกัน ๒.Feedback	อ.ดร.ภัคคพร พิมสาร
๑๖	นำเสนอผลงานสร้างสรรค์	๔	๑.อภิปรายร่วมกัน ๒.Feedback	

๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

(ระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หัวข้อย่อยแต่ละหัวข้อตามที่ปรากฏในแผนที่แสดงการกระจาย ความรับผิดชอบของรายวิชา (Curriculum Mapping) ตามที่กำหนดในรายละเอียดของหลักสูตร สัปดาห์ที่ประเมิน และสัดส่วนของการประเมิน)

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผล การเรียนรู้	เครื่องมือในการประเมิน	เกณฑ์การ ประเมิน	สัปดาห์ที่ ประเมิน	สัดส่วน การ ประเมินผล
- คุณธรรมและ จริยธรรม - ความ รับผิดชอบ	(๑) การสังเกต พฤติกรรมตาม สภาพจริง (๒) การซักถาม (๓) การอภิปราย สันทนาการกลุ่ม (๔)ประเมินตนเอง	-แบบสังเกต พฤติกรรม -แบบบันทึก	การประเมิน อิงเกณฑ์	ทุกสัปดาห์	๑๐
- ความเข้าใจ วิเคราะห์	(๑) การโครงการ (๒) การทำรายงาน (๒)การนำเสนอ ผลงาน	-แบบอัตนัย	เกณฑ์การให้ คะแนนแบบ Rubric Score	๔ ๑๓'	๒๐ ๓๐
- ทักษะทางด้านการ ออกแบบ และนำไป ประยุกต์ใช้	(๑) การประเมินอิง การทำงาน (๒) การอภิปราย กลุ่ม (๓) พิษณุวิจารณ์	-แบบ สถานการณ์ -แบบประเมิน กระบวนการ เพิ่มผลงาน	กำหนดช่วง คะแนนแต่ละ ระดับ 5 ระดับ	๔,๖,๓/,๙,๑๑ และ ๑๒	๔๐

หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

๑. ตำราและเอกสารหลัก

- ๑) เอกสารประกอบการสอนรายวิชา PER ๒๔๑๐ การประดิษฐ์และตกแต่งเครื่องแต่งกาย (Costume Craft and Decoration)
- ๒) Power Point และสื่อภาพยนตร์

๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ๑) ตำราและหนังสือ
ฤทธิรงค์ จิกาวานนท์, (๒๕๕๓). ศิลปะการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีสมัยใหม่ **The Art of Costume Design**, กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, **พจนานุกรมประกอบภาพคำศัพท์แฟชั่น**, พิมพ์ครั้งที่ ๑. กรุงเทพฯ: อินฟอร์มีเดียอินเตอร์เนชั่นแนล, ๒๕๔๙.
พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ, **เครื่องแต่งกายตะวันตก(ตั้งแต่ยุคอียิปต์ ถึงเรสทอเรชั่น)**, วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์.

Costume Designer's Handbook: A Complete Guide for Amateur and Professional Costume Designers Paperback – November 2, 1992.

Richard E La Motte (Author), **Costume Design 101** – 2nd edition: The Business and Art of Creating Costume for Film and Television (Costume Design 101: The Business and Art of Creating)

Tortora, Phyllis and Keith Eubank. **Survey of Historic Costume**. Third Edition, New York: Fairchild Publications, 2000.

Tan Huaixiang, **Character Costume Figure Drawing**, Second Edition: Step-by-Step Drawing Methods for Theatre Costume Designers, 2010.

๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- ๑) <http://www.artsalive.ca/en/eth/design/costume.html>
- ๒) <http://www.nida.edu.au/courses/undergraduate/costume>
- ๓) เว็บไซต์ทางศิลปะการแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย งานประกวดละครเวที Tony Award
- ๔) <http://www.pinterest.com>
- ๕) <http://www.nationaltheatre.org.uk/support-us/american-associates-of-the-national-theatre>
- ๖) <http://www.theatrecrafts.com>

หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- ๑) แบบประเมินผู้สอนโดนผ่านทางเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัย
- ๒) การสะท้อนความคิดของผู้เรียน ผ่านทางการสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนทางตรง และทางอ้อม เช่น LINE

๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ๑) สังเกตจากการเข้าเรียน ความสนใจ และความร่วมมือในชั้นเรียน ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐
- ๒) การทดสอบย่อย การสอบกลางภาค และการสอบปลายภาค

๓. การปรับปรุงการสอน

ผลจากการประเมินการสอนของนักศึกษาในรอบปีที่ผ่านมา ผู้สอนได้นำมาปรับปรุงวิธีการสอน ดังนี้

- ๑) ปรับวิธีการสอนตามศักยภาพของผู้เรียนโดยการอิงตามกลุ่มผู้เรียน
- ๒) จัดฝึกปฏิบัติเพิ่มเติมนอกเหนือจากเวลาเรียน สำหรับผู้เรียนที่มีพัฒนาการทางการเรียนไม่ตามเกณฑ์ หรือผู้เรียนที่ต้องการพัฒนาตนเองที่สูงขึ้น
- ๓) ให้คำแนะนำนักศึกษาเพื่อการพัฒนา หรือแก้ไขเป็นรายบุคคล หรือกลุ่ม

๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

- ๑) ทบทวนเนื้อหาหารายวิชาท้ายคาบเรียน
- ๒) ทำการทดสอบย่อย ในเนื้อหาของสัปดาห์ที่ผ่านมา ก่อนเริ่มเนื้อหาใหม่
- ๓) การสุ่มทดสอบ

๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปรับปรุงเนื้อหาในรายวิชาทุกปี เพื่อให้ทันสมัยอยู่เสมอ เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกมาให้ ความรู้ รวมถึงการทัศนศึกษาสถานที่จริง

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา
(Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม				ความรู้		ทักษะทางปัญญา		ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			ทักษะด้านอื่น ๆ	
	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๑	๒	๑	๒	๓	๑	๒	๓		
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป																
รายวิชา PER 2410 การประดิษฐ์และตกแต่งเครื่องแต่งกาย Costume Craft and Decoration		○	●		○	●	○	●	○		●	○	●	●	●	●

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ



ผู้สอน อาจารย์ ดร.ภาคพร พิมสาร
(หัวหน้าแขนงวิชาศิลปะการละคร
และความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์)