



## รายละเอียดรายวิชา Course Specification

รหัสวิชา TIM4417 รายวิชาการจัดการกิจกรรม นันทนาการ และความบันเทิง

สาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและบริการ

วิทยาลัยการจัดการอุตสาหกรรมบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2566

### หมวดที่ 1 ข้อมูลโดยทั่วไป

#### 1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา TIM4417 รายวิชาการจัดการกิจกรรม นันทนาการ และความบันเทิง  
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ Activities, Recreational and Entertainment Management

2. จำนวนหน่วยกิต 3 หน่วยกิต (3-0-6)

#### 3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตร หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

3.2 ประเภทของรายวิชา วิชาเฉพาะ

#### 4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ ศุภศักดิ์ เงามประเสริฐวงศ์

5. ติดต่อ Email ssru.tourism@gmail.com

#### 6. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

6.1 ภาคการศึกษาที่ 1/2566

6.2 จำนวนผู้เรียน ประมาณ 45 คน

7. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) -

8. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) -

9. สถานที่เรียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร และ ห้องเรียนออนไลน์

10. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2566

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

### 1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ทางวิชาการและทางปฏิบัติ รวมทั้งมีทักษะมนุษยสัมพันธ์ บุคลิกภาพ และจริยธรรมที่เหมาะสม สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

### 2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับนันทนาการเพื่อการท่องเที่ยว และธุรกิจบันเทิงอื่นๆ ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว
2. เพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้เกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมของกลุ่มนักท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับพื้นที่
3. เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในธุรกิจเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

## หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

### 1. คำอธิบายรายวิชา

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับนันทนาการเพื่อการท่องเที่ยว ประเภท บทบาท ความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการและความบันเทิงกับธุรกิจอื่นๆ ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว เรียนรู้การจัดการธุรกิจนันทนาการ และความบันเทิง ลักษณะกิจกรรมของกลุ่มนักท่องเที่ยว การประยุกต์ การจัดงานบริการการออกแบบจัดกิจกรรมให้กลุ่มนักท่องเที่ยว เพื่อให้การจัดการแหล่งท่องเที่ยว นันทนาการ และความบันเทิงมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับพื้นที่ ศึกษาดูงานแหล่งท่องเที่ยวนันทนาการ และความบันเทิงที่เป็นต้นแบบความสำเร็จ

Study the introduction of recreation for tourism : types, roles importance of recreational activities with other businesses concerning tourism industry. Learn how to manage entertainment business and nature of activities for tourists. How to apply and organize activities to serve groups of tourists. Can manage attractive recreational places effectively in accordance with the areas. Also go to study recreational attraction as successful models.

### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา (3ชม./สัปดาห์ 15 สัปดาห์)	-	-	90 ชั่วโมง (6 ชั่วโมง x 15 สัปดาห์)

### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- 3.1 ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน อาคาร 36 สาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและบริการ
- 3.2 ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ ที่ทำงาน/มือถือ 02-160-1540
- 3.3 ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) E –
- 3.4 ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook/Twitter/Line)
- 3.5 ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard/

## หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

### 1.คุณธรรม จริยธรรม

#### 1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (1) มีความซื่อสัตย์ สุจริต และสามารถจัดการปัญหาความขัดแย้งกับจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ
- (2) มีทัศนคติที่ดีต่ออาชีพ และแสดงออกซึ่งคุณธรรมและจริยธรรมในการปฏิบัติงานและการปฏิบัติตนต่อผู้อื่นอย่างสม่ำเสมอ
- (3) มีความรับผิดชอบในหน้าที่ เป็นสมาชิกที่ดี และมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อการพัฒนา มีภาวะผู้นำ และเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่น
- (4) มีวินัยในการทำงาน และปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับขององค์กรและสังคม

#### 1.2 วิธีการสอน

- (1) การบรรยายประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมต่างๆ อาทิ Power Point วิดีทัศน์ สื่อออนไลน์ Google Meet Google Classroom Line
- (2) การสอดแทรกประสบการณ์ ระหว่างการเรียนการสอน
- (3) การอภิปรายในชั้นเรียน

#### 1.3 วิธีการประเมินผล

- (1) ประเมินจากการเข้าเรียน ความสนใจ และพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักศึกษา
- (2) ประเมินจากแบบทดสอบการเรียนรู้รายวิชา
- (3) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน
- (4) ประเมินจากความตรงต่อเวลาในการส่งงานและประสิทธิผลของงานที่ได้รับมอบหมาย

## 2. ความรู้

### 2.1 ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (1) มีความรู้ ความเข้าใจในศาสตร์ที่เกี่ยวกับนันทนาการเพื่อการท่องเที่ยว และธุรกิจบันเทิงอื่นๆ ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเบื้องต้น
- (2) มีความรู้ที่เกิดจากกบฏนาการจากศาสตร์ด้านการท่องเที่ยวรายวิชาอื่นๆ มาปรับใช้ในการเรียนและนำไปสู่การปฏิบัติได้

#### 2.2 วิธีการสอน

- (1) การบรรยายประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมต่างๆ อาทิ Power Point วิดีทัศน์ สื่อออนไลน์ Google Meet Google Classroom Line

(2) การทำแบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังการเรียน

(3) การอภิปรายในชั้นเรียน

(4) การค้นคว้าด้วยตนเองและการทำรายงาน

### 2.3 วิธีการประเมินผล

(1) ทดสอบกลางภาค สอบปลายภาค การนำเสนอรายงาน (2) ประเมินจากพฤติกรรมการเข้าเรียน ความสนใจเรียน (3) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน

## 3. ทักษะทางปัญญา

### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

(1) มีความสามารถประมวล และศึกษาข้อมูลเพื่อวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาและความขัดแย้ง รวมทั้งหาแนวทางป้องกันและแก้ไข ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

● (2) มีความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ภาคทฤษฎี ภาคปฏิบัติ ไปใช้ประโยชน์ในการฝึกประสบการณ์ภาคสนาม และการปฏิบัติงานจริงตามสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม

(3) มีความสามารถประยุกต์ใช้นวัตกรรมจากภาคธุรกิจ และจากศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานให้เกิด ประสิทธิภาพ

### 3.2 วิธีการสอน

(1) การบรรยายประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมต่างๆ อาทิ Power Point วิดีทัศน์ สื่อออนไลน์ Google Meet Google Classroom Line

(2) การค้นคว้าด้วยตนเอง

(3) การอภิปรายในชั้นเรียน

(4) กรณีศึกษา

(5) สื่อออนไลน์

### 3.3 วิธีการประเมินผล

(1) ทดสอบกลางภาค สอบปลายภาค การนำเสนอรายงานมอบหมายทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม

(2) ประเมินจากพฤติกรรมการเข้าเรียน ความสนใจเรียน การอภิปราย

## 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

● (1) สามารถปฏิบัติและรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายตามหน้าที่และบทบาทของตนในกลุ่มงานได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้ร่วมงานและแก้ไขปัญหากลุ่ม

### 4.2 วิธีการสอน

(1) จัดกิจกรรมกลุ่มในการวิเคราะห์กรณีศึกษา (2) มอบหมายงานให้นักศึกษาในการเป็นผู้วิเคราะห์ ค้นคว้า ร่วมกัน และให้นำเสนอผลงาน และรายงานความก้าวหน้าเป็นระยะๆ ในชั้นเรียน (3) ประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมต่างๆ อาทิ Power Point วิดีทัศน์ สื่อออนไลน์ Google Meet Google Classroom

#### 4.3 วิธีการประเมินผล

- (1) สังเกตพฤติกรรมกรรมการระดมสมอง และพฤติกรรมภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดี
- (2) รายงานที่นำเสนอ พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม กิจกรรมกลุ่ม

#### 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

##### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- (1) มีความสามารถในการสื่อสารและการสรุปประเด็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (2) พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสม
- (3) มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสารได้อย่างเหมาะสมมีประสิทธิภาพ

##### 5.2 วิธีการสอน

- (1) นำเสนอโดยใช้รูปแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม อาทิ Power Point วิดีทัศน์ สื่อออนไลน์ Google Meet Google Classroom

##### 5.3 วิธีการประเมินผล

- (1) การมีส่วนร่วมในการอภิปรายจากรายงานที่นำเสนอ พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม กิจกรรมกลุ่ม
- (2) จากการจัดทำและนำเสนอรายงาน

## 6. ด้านอื่นๆ -

## หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา

(Curriculum Mapping)

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

## 1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
1	<b>ชี้แจงการเรียนการสอน</b> -รูปแบบการเรียนและการ ประเมินผล	3	-บรรยายประกอบสื่อการสอน อาทิ วิดิทัศน์ PowerPoint สื่อออนไลน์ -กิจกรรมในชั้นเรียน -อภิปรายร่วมกัน	
2.	<b>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ อุตสาหกรรมท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้อง</b>	3	- การเรียนการสอนออนไลน์ (Google Meet Google Classroom วิดิทัศน์ สื่อ ออนไลน์ เป็นต้น) -บรรยายประกอบสื่อการสอน -กิจกรรมในชั้นเรียน -อภิปรายร่วมกัน	
3-4	<b>พื้นฐานและแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับ นันทนาการ</b>	6	- การเรียนการสอนออนไลน์ (Google Meet Google Classroom วิดิทัศน์ สื่อ ออนไลน์ เป็นต้น) -บรรยายประกอบสื่อการสอน	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
			-กิจกรรมในชั้นเรียน -อภิปรายร่วมกัน	
5	<b>ลักษณะและคุณค่าของนันทนาการ</b> - ประเภท บทบาท ความสำคัญของ กิจกรรมนันทนาการและความ บันเทิง	3	- การเรียนการสอนออนไลน์ (Google Meet Google Classroom วิดิทัศน์ สื่อ ออนไลน์ เป็นต้น) -บรรยายประกอบสื่อการสอน -กิจกรรมในชั้นเรียน -อภิปรายร่วมกัน	
6-7	<b>กิจกรรมนันทนาการ</b> - ประเภทต่างๆของกิจกรรม นันทนาการ	6	- การเรียนการสอนออนไลน์ (Google Meet Google Classroom วิดิทัศน์ สื่อ ออนไลน์ เป็นต้น) -บรรยายประกอบสื่อการสอน -กิจกรรมในชั้นเรียน -อภิปรายร่วมกัน	
8	<b>กลางภาค</b>		การสอบออนไลน์	
9	<b>ธุรกิจนันทนาการและความบันเทิง</b> -การจัดการธุรกิจเบื้องต้น	3	- การเรียนการสอนออนไลน์ (Google Meet Google Classroom วิดิทัศน์ สื่อ ออนไลน์ เป็นต้น) -บรรยายประกอบสื่อการสอน -กิจกรรมในชั้นเรียน -อภิปรายร่วมกัน - On-Demand	
10	<b>นำเสนอรายงาน</b>	3	- นำเสนองานช่องทางออนไลน์ - อภิปรายร่วมกัน - On-Demand	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
11-12	<b>กิจกรรมของกลุ่มนักท่องเที่ยวน</b> - การจัดงานบริการการออกแบบจัด กิจกรรมให้กลุ่มนักท่องเที่ยวน	6	- การเรียนการสอนออนไลน์ (Google Meet Google Classroom วิดีทัศน์ สื่อ ออนไลน์ เป็นต้น) -บรรยายประกอบสื่อการสอน -กิจกรรมในชั้นเรียน -อภิปรายร่วมกัน	
13	<b>องค์กรที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ และบันเทิง</b>	3	- การเรียนการสอนออนไลน์ (Google Meet Google Classroom วิดีทัศน์ สื่อ ออนไลน์ เป็นต้น) -บรรยายประกอบสื่อการสอน -กิจกรรมในชั้นเรียน -อภิปรายร่วมกัน	
14	<b>แนวโน้มในอนาคตของธุรกิจ นันทนาการและความบันเทิง</b>	3	- การเรียนการสอนออนไลน์ (Google Meet Google Classroom วิดีทัศน์ สื่อ ออนไลน์ เป็นต้น) -บรรยายประกอบสื่อการสอน -กิจกรรมในชั้นเรียน -อภิปรายร่วมกัน - On-Demand	
15-16	<b>นำเสนอรายงาน</b>	6	- นำเสนองานช่องทางออนไลน์ - อภิปรายร่วมกัน - On-Demand	
17	<b>ปลายภาค</b>		การสอบออนไลน์	

หมายเหตุ อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมเพื่อประโยชน์แก่ผู้เรียน



## 2 แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้*	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล
1.3 1.4	สังเกตพฤติกรรมการระดมสมอง และพฤติกรรมภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดี งานที่นำเสนอ พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม กิจกรรมกลุ่ม จำนวนครั้งที่เข้าห้องเรียน และการเข้าชั้นเรียนแบบออนไลน์	ทุกสัปดาห์	20%
2.2	สอบกลางภาค / สอบปลายภาค	8 และ 17	40%
3.2,4.1,5.1	การอภิปราย ทดสอบย่อย ประเมินจากกิจกรรมในชั้นเรียนและออนไลน์ การถามตอบ การมีส่วนร่วม รายงานและการนำเสนอ รายงาน ผลงาน การวิเคราะห์กรณีศึกษา และนำเสนอในรูปแบบต่างๆในรูปแบบต่างๆ	ทุกสัปดาห์	40%

หมายเหตุ อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

### หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

#### 1. ตำราและเอกสารหลัก

- 1) เอกสารการสอนวิชาการจัดการกิจกรรม นันทนาการ และความบันเทิง

#### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- 1) นันทนาการและอุตสาหกรรมท่องเที่ยว
- 2) ธุรกิจนันทนาการและบันเทิง

#### 3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

เว็บไซต์ ที่เกี่ยวกับหัวข้อใดที่เป็นข้อมูลประกอบการศึกษาหาความรู้

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

1. ในวันแรกของการเรียนการสอน อาจารย์ผู้สอนอธิบายให้นักศึกษาเข้าใจถึงรายวิชานี้ รับฟังข้อคิดเห็นของนักศึกษาต่อการพัฒนารายวิชาเพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นต่อการพัฒนารายวิชา

2. ให้นักศึกษาประเมินพัฒนาการของตนเองโดยเปรียบเทียบ ความรู้ ทักษะในการประมวล/คิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการเรียนรายวิชานี้

3. ส่งเสริมให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นต่อการเรียนการสอน และการพัฒนารายวิชาผ่านระบบการประเมิน on line ของมหาวิทยาลัยฯ

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

อาจารย์ผู้สอนประเมินการสอนของตนเอง ดูผลการเรียนและความพึงพอใจของนักศึกษา

### 3. การปรับปรุงการสอน

การประชุมสาขาวิชาเพื่อพัฒนาการสอน ปรับปรุงแก้ไข เพิ่มเติมเนื้อหาที่ทันสมัยต่อเหตุการณ์การปฏิบัติงานในวิชาชีพลงในเอกสารการสอน สื่อการสอนต่างๆ และการปรับปรุงกระบวนการจัดการสอนโดยใช้ E-learning การสอนออนไลน์

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

การประชุมสาขาวิชาเพื่อพัฒนาการสอน ปรับปรุงแก้ไข เพิ่มเติมเนื้อหาที่ทันสมัยต่อเหตุการณ์การปฏิบัติงานในวิชาชีพลงในเอกสารการสอน สื่อการสอนต่างๆ

### 5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

การ นำข้อคิดเห็นของนักศึกษาจากข้อมาประมวล เพื่อจัดกลุ่มเนื้อหาความรู้ที่ต้องปรับปรุง วิธีการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และการเพิ่มเติมวิธีการสอนโดยรูปแบบออนไลน์

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)  
ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร ( Programme Specification) มคอ.2

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม							ความรู้					ทักษะทาง ปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศเชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ				ทักษะ ด้าน อื่น ๆ
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4				
	<input checked="" type="radio"/> ความรับผิดชอบหลัก							<input type="radio"/> ความรับผิดชอบรอง															
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	
รหัสวิชา : TIM4417 ชื่อรายวิชา : การจัดการกิจกรรม นันทนาการ และความบันเทิง			●	●				●	●						●	●			●				

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ