

 มคอ 3 รายละเอียดของรายวิชา TQF Course Specification				รหัสวิชา (Code)	ชื่อรายวิชา (Course Title)	จำนวนหน่วยกิต (Credits)
ภาคการศึกษาที่ (Semester)	1	ปีการศึกษา (Year)	2566	EC 2404	สื่อและของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย (Media and Playing Materials for Early Childhood Children)	3(2-2-5)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป
 Section 1 General Information

1. รายละเอียดทั่วไปของรายวิชา (General Details)

1.1 คณะ (Faculty)

- ☒ ศึกษาศาสตร์
- ☐ อื่นๆ (ระบุ).....

1.2 หลักสูตร/ สาขา (Curriculum/ Field of Study)

- ☒ ครุศาสตรบัณฑิต (Bachelor of Education Program) ☒ สาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย
- ☐ อื่นๆ (ระบุ)..... ☐ สาขาวิชา.....

- 1.3 ระดับที่ใช้สอน (Level) ☒ ปริญญาตรี (Bachelor’s Level)
- ☐ อื่น ๆ (ระบุ).....

1.4 ประเภทของรายวิชา (Type of Course: Specify)

- ☐ หมวดวิชาชีพครู
- ☒ หมวดวิชาเฉพาะด้าน

- 1.5 ภาษาที่ใช้สอน (Language) ☒ ภาษาไทย (Thai) ☐ ภาษาอังกฤษ (English)
- ☐ อื่นๆ (ระบุ) (Other: Specify)

1.6 เงื่อนไขของรายวิชา (Course Conditions)

- ☐ มี (ระบุ).....
- ☒ ไม่มี

2. คำอธิบายของรายวิชา (Course Conditions)

วิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี ผลงานวิจัยที่ทันสมัยด้านการเล่นและการประดิษฐ์สื่อ ประเมินสภาพบริบททางสังคม วัฒนธรรมและแนวโน้มของกระแสโลกที่เกี่ยวข้องกับสื่อของเล่น เสนอแนวทางสร้างการมีส่วนร่วมในการออกแบบชิ้นงานหรือนวัตกรรมเพื่อประดิษฐ์สื่อของเล่นพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์และจิตใจ สังคม สติปัญญาและภาษาสำหรับเด็กวัยต่ำกว่า 8 ปี โดยสอดคล้องกับหลักการทำงานของสมอง ออกแบบเครื่องมือและกำหนดวิธีการวัดผลประเมินผลการใช้สื่อของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย จัดกิจกรรมพัฒนาเด็กปฐมวัยโดยใช้สื่อของเล่นในสภาพจริงโดยใช้วิจัยเป็นฐาน สะท้อนคิดการประยุกต์ใช้ความรู้และคัดสรรผลงานที่เป็นการปฏิบัติที่ดี นำไปจัดการความรู้และแบ่งปันผ่านระบบออนไลน์

3. วัตถุประสงค์/ จุดมุ่งหมายของรายวิชา (Course Objectives)

ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (P)	ด้านเจตคติ (A)
1. ความหมายของการเล่น สื่อและของเล่น 2. ทฤษฎีการเรียนรู้ ความสำคัญของการเล่นต่อตัวเด็กและการทำงานของสมอง 3. ประโยชน์ของสื่อและของเล่นต่อพัฒนาการทั้งสี่ด้านและภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย 4. การเล่นและลักษณะสื่อของเล่นที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย ประเภทของสื่อของเล่น 5. แนวทางการออกแบบผลิตสื่อของเล่นและสื่อที่ปลอดภัยสำหรับเด็ก 6. การใช้สื่อและของเล่น ตามแนวคิดและนวัตกรรมการศึกษา พร้อมวิเคราะห์ประเมินสภาพบริบททางสังคม วัฒนธรรม และแนวโน้มกระแสโลกในการใช้สื่อของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย 7. มาตรฐานการเรียนรู้ด้านต่างๆ ตัวบ่งชี้สภาพที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 8. สารการเรียนรู้ ได้แก่ประสบการณ์สำคัญ และสาระที่ควรเรียนรู้ 9. หลักการและแนวทางการจัดกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย 10. บทบาทของครูและผู้ดูแลเด็กในการสนับสนุนการเล่นของเด็กปฐมวัย 11. หลักการและแนวทางการประเมินคุณภาพและการใช้สื่อและของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย 12. ช่องทางออนไลน์ที่สามารถนำผลงานไปแบ่งปัน	1. สืบค้นข้อมูล 2. เชื่อมโยงหาความสัมพันธ์ 3. ตัดสินใจเลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 4. ลงข้อสรุปอย่างสมเหตุสมผล 5. วางแผนกำหนดรายละเอียดข้อมูล 6. สร้างชิ้นงานตามที่วางแผนไว้ 7. กำหนดวัตถุประสงค์ และบทบาทในการใช้สื่อเพื่อส่งเสริมเด็กปฐมวัย 8. วางแผนขั้นตอนการทำงาน 9. ปฏิบัติตามขั้นตอน และแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสม 10. ประเมินผลการทำงานของตนเอง การใช้สื่อกับเด็ก และคุณภาพของสื่อ 11. ทบทวนการทำงานจริง นำเสนอข้อมูลกระบวนการทำงานรายละเอียดในการทำงานของตนเอง ผลการประเมินตนเอง คุณภาพสื่อของเล่น และผลการใช้สื่อ ของเล่นกับเด็ก 12. ลงความเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานร่วมกัน 13. ตัดสินใจพัฒนางานให้ดีขึ้นตามข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ 14. แบ่งปันผลงานผ่านระบบออนไลน์ที่กลุ่มผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงได้ง่าย	1. ใฝ่รู้ 2. มีความพยายามอดทน มุ่งมั่น 3. ละเอียดลออ 4. เข้าใจผู้อื่น 5. มั่นใจในตนเอง 6. รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น 7. คิดบวก 8. แสดงออกอย่างสร้างสรรค์

4. สถานที่เรียน (Venue of Study)

- ☒ ที่ตั้งหลักศูนย์แมริม (Mae Rim Campus)
 ☐ ศูนย์เวียงบัว (City Campus)
- ☐ อื่นๆ (ระบุ).....

5.อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา (Course Directors)

อาจารย์ช่อผกา ธารไทรทอง

6.วัตถุประสงค์ในการปรับปรุงพัฒนารายวิชา (Objectives of Course Improvement)

☒ ไม่มี (None)

☐ มี (ระบุรายละเอียดการปรับปรุงในกรอบ) (Yes : Specify Details)

7. วันที่ปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด (Latest Updates)

16 มิถุนายน 2566

รายวิชา	1.คุณธรรม จริยธรรม				2.ความรู้					3.ทักษะทาง ปัญญา			4.ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				5.ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี			6.วิธีวิทยาการจัดการ เรียนรู้				
กลุ่มวิชาเอกบังคับ	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	5
EC 2404 สื่อและของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย		●			●				○	○	●			●		○		●	○	○	○	●	○	●

หมวดที่ 2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

Section 2 Learning Outcomes

1. อัตลักษณ์บัณฑิตครูของมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ (Identities)

☒ เป็นครูดี

☒ มีทักษะชีวิต

☒ จิตสาธารณะ

(ประเมินโดยใช้เกณฑ์และตัวชี้วัดของสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย)

☒ สอนดี

☒ ใฝ่รู้

☒ ใฝ่งาน

2. มาตรฐานผลการเรียนรู้ มาตรฐานวิชาชีพครู กลยุทธ์การสอนและกลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพครูของคุรุสภา

มาตรฐานผลการเรียนรู้ Learning Outcomes	กลยุทธ์การสอน Teaching Strategies	กลยุทธ์การประเมินผล Evaluation Strategies	สมรรถนะตามอัตลักษณ์ (Identities)และ มาตรฐานวิชาชีพครูของคุรุสภา Professional Standards for Teacher
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม ● 1.1.2 มีจิตอาสา จิตสาธารณะ อดทนอดกลั้น มีความเสียสละรับผิดชอบและซื่อสัตย์ต่องาน ที่ได้รับมอบหมายทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ และสามารถพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ประพฤติตน เป็นแบบอย่างที่ดีแก่ศิษย์ ครอบครัว สังคมและประเทศชาติ และเสริมสร้างการพัฒนาที่ยั่งยืน	1.2.2 การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ (Interactive Action Learning)	1.3.1 วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์ด้วยเหตุและผล 1.3.2 วัดและประเมินจากกลุ่มเพื่อน	อัตลักษณ์: เป็นครูดี จิตสาธารณะ มาตรฐานวิชาชีพครู 1.ด้านการปฏิบัติตน 1.1 จรรยาบรรณต่อตนเอง 1.2 จรรยาบรรณต่อวิชาชีพ 1.3 จรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ 1.4 จรรยาบรรณต่อผู้ร่วมประกอบวิชาชีพ 1.5 จรรยาบรรณต่อสังคม
2. ด้านความรู้ ● 2.1.1 มีความรอบรู้ในหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหาสาระด้านวิชาชีพของครู อาทิ ค่านิยมของครู คุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณ จิตวิญญาณครู ปรัชญาความเป็นครู จิตวิทยาสำหรับครู จิตวิทยาพัฒนาการ จิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อจัดการเรียนรู้และช่วยเหลือ แก้ไขปัญหา ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน หลักสูตรและวิทยาการจัดการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรมและเทคโนโลยี	2.2.3 การเรียนรู้โดยบูรณาการ การปฏิบัติงานจริงในสถานศึกษา 2.2.5 การเรียนรู้แบบร่วมมือ 2.2.6 การเรียนรู้โดยการสืบสอบ 2.2.7 การเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม (Constructivism)	2.3.1 การสังเกต เช่น พฤติกรรม การเรียน การทำงานตามสภาพจริง การปฏิบัติตามสภาพจริง หรือในห้องปฏิบัติการ การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา การเข้าร่วมกิจกรรมเสริมความเป็นครู ฯลฯ 2.3.2 การประเมินโดยเพื่อน พ่อแม่ผู้ปกครอง	อัตลักษณ์: จิตสาธารณะ มาตรฐานวิชาชีพครู 2.ด้านความรู้และประสบการณ์วิชาชีพ 2.1 การเปลี่ยนแปลงบริบทของโลก สังคม และแนวคิดของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 2.2 จิตวิทยาพัฒนาการ จิตวิทยาการศึกษา และจิตวิทยาให้คำปรึกษาในการวิเคราะห์ และพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ

สารสนเทศและการสื่อสารการศึกษาและการเรียนรู้ การวัดประเมินการศึกษาและการเรียนรู้ การวิจัยและการพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียน และภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับครู ทักษะการนิเทศและการสอนงาน ทักษะเทคโนโลยีและดิจิทัล ทักษะการทำงานวิจัยและวัดประเมิน ทักษะการร่วมมือสร้างสรรค์ และทักษะศตวรรษที่ 21 มีความรู้ ความเข้าใจในการบูรณาการความรู้กับการปฏิบัติจริงและการบูรณาการข้ามศาสตร์ อาทิ การบูรณาการการสอนแบบ ทวิ/ พหุภาษา ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) และมีความรู้ในการประยุกต์ใช้ ○ 2.1.5 ตระหนักรู้ เห็นคุณค่าและความสำคัญของศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนและนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตน พัฒนาผู้เรียน พัฒนางานและพัฒนาชุมชน	2.2.8 การเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล 2.2.15 การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง 2.2.18 Team-based Learning 2.2.19 Workplace-based Learning	2.3.5 การทดสอบความรู้ เช่น การทดสอบความรู้ในเนื้อหา รายวิชาที่เน้นทฤษฎี 2.3.6 การวัดผลภาคปฏิบัติ/ทักษะ การปฏิบัติ เช่น การนำเสนองาน โครงการ รายงานการศึกษา ค้นคว้า การวิจัยในชั้นเรียน การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา ฯลฯ	2.3 เนื้อหาวิชาที่สอน หลักสูตร ศาสตร์การสอน และเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ 2.4 การวัด ประเมินผลการเรียนรู้ และการวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน 2.5 การใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา 2.6 การออกแบบ และการดำเนินการเกี่ยวกับงานประกันคุณภาพการศึกษา
3. ด้านทักษะทางปัญญา ○ 3.1.1 คิด ค้นหา วิเคราะห์ข้อเท็จจริง และประเมินข้อมูล สื่อ สารสนเทศจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างรู้เท่าทัน เป็นพลเมืองตื่นรู้ มีสำนึกสากล สามารถเผชิญและก้าวทันกับการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัล เทคโนโลยีข้ามแพลตฟอร์ม (Platform) และโลกอนาคต นำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานและวินิจฉัย	3.2.1 การวิเคราะห์ด้วยเหตุและผลเกี่ยวกับประเด็นวิกฤตทางวิชาการ วิชาชีพ ข้อเท็จจริง และประเมินข้อมูล สื่อ สารสนเทศจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างรู้เท่าทัน เป็นพลเมืองตื่นรู้ มีสำนึกสากล สามารถเผชิญและก้าวทันกับ	3.3.1 วัดและประเมินจากผลการวิเคราะห์ด้วยเหตุและผลเกี่ยวกับประเด็นวิกฤตทางวิชาการ วิชาชีพ และทางสังคม 3.3.2 วัดและประเมินจากกลุ่มเพื่อน 3.3.3 วัดและประเมินจากผลงานกรณีศึกษา	อัตลักษณ์: มีทักษะชีวิต มาตรฐานวิชาชีพครู ด้านการปฏิบัติงาน 3. การปฏิบัติหน้าที่ครู 3.1 มุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียน ด้วยจิตวิญญาณความเป็นครู 3.2 ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี มีคุณธรรม

แก้ปัญหาและพัฒนางานได้อย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความรู้ หลักการทางทฤษฎี ประสบการณ์ภาคปฏิบัติ ค่านิยม แนวคิด นโยบายและยุทธศาสตร์ชาติ บรรทัดฐานทางสังคมและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น ● 3.1.2 เป็นผู้นำทางปัญญา สามารถคิดริเริ่มและพัฒนางานอย่างสร้างสรรค์ มีภาวะผู้นำทางวิชาการและวิชาชีพ มีความเข้มแข็งและกล้าหาญทางจริยธรรม สามารถชี้แนะและถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน สถานศึกษา ชุมชนและสังคมอย่างสร้างสรรค์	การเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัล เทคโนโลยีข้ามแพลตฟอร์ม (Platform) และโลกอนาคต โดยคำนึงถึงความรู้ หลักการทางทฤษฎี ประสบการณ์ภาคปฏิบัติ ค่านิยม แนวคิด นโยบายและยุทธศาสตร์ชาติ บรรทัดฐานทางสังคมและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น 3.2.2 การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ (Interactive Action Learning) 3.2.3 การสืบค้น รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหา นำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน และวินิจฉัยแก้ปัญหาและพัฒนางานได้อย่างสร้างสรรค์		จริยธรรม และมีความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง 3.5 พัฒนาตนเองให้มีความรอบรู้ ทันสมัย และทันต่อการเปลี่ยนแปลง 4. การจัดการเรียนรู้ 4.2 บูรณาการความรู้และศาสตร์การสอนในการวางแผน และจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีปัญญา รู้คิดและมีความเป็นนวัตกร 4.4 จัดกิจกรรมและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน โดยตระหนักถึงสุขภาวะของผู้เรียน 4.6 ปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการพัฒนาวิชาชีพ สมรรถนะรายชั้นปีที่ 2 เป็นผู้ที่สามารถบูรณาการความรู้และออกแบบการจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมแบบบูรณาการตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พร้อมทั้งเลือกใช้หรือผลิตสื่อและของเล่นที่เหมาะสมตามวัย จัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ของสมองและพัฒนาการตามวัยสำหรับเด็กปฐมวัย และสามารถเป็นผู้ช่วยครูจัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัยแบบองค์รวม
4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ ● 4.1.2 ทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำงานเป็นทีม เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีสัมพันธภาพที่ดีกับ	4.2.1 การเรียนแบบมีส่วนร่วม ปฏิบัติการ (Participative	4.3.1 วัดและประเมินจากผลการเรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ	อัตลักษณ์: ครูดี มีทักษะชีวิต

ผู้เรียน ผู้ร่วมงาน ผู้ปกครองและคนในชุมชน มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมทั้งด้าน เศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม ○ 4.1.4 มีภาวะผู้นำทางวิชาการและวิชาชีพ มีความเข้มแข็งและกล้าหาญทางจริยธรรมสามารถชี้นำและถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน สถานศึกษา ชุมชนและสังคมอย่างสร้างสรรค์	Learning Through Action) 4.2.2 การเป็นผู้นำแบบมีส่วนร่วม (Shared Leadership) ในการนำเสนองานวิชาการ 4.2.3 การให้ความคิดเห็นและการรับฟังความเห็นแบบสะท้อนกลับ (Reflective Thinking) 4.2.4 การเข้าร่วมกิจกรรมเสริมความเป็นครูเป็นรายปีตลอดหลักสูตร	4.3.2 วัดและประเมินจากผลการเป็นผู้นำแบบมีส่วนร่วมในการนำเสนองานวิชาการ 4.3.3 วัดและประเมินจากผลการให้ความคิดเห็นและการรับฟังความเห็นแบบสะท้อนกลับ 4.3.4 วัดและประเมินจากการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมความเป็นครูเป็นรายปีตลอดหลักสูตร	จิตสาธารณะ มาตรฐานวิชาชีพครู ด้านการปฏิบัติงาน 5. ความสัมพันธ์ผู้ปกครองและชุมชน 5.3 ศึกษา เข้าถึงบริบทของชุมชน และสามารถอยู่ร่วมกันบนพื้นฐานความแตกต่างทางวัฒนธรรม 5.4 ส่งเสริม อนุรักษ์วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี ● 5.1.2 สามารถสื่อสารกับผู้เรียน พ่อแม่ ผู้ปกครอง บุคคลในชุมชนและสังคม และผู้เกี่ยวข้องกลุ่มต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถเลือกใช้การสื่อสารทางวาจา การเขียนหรือการนำเสนอด้วยรูปแบบต่างๆ โดยใช้เทคโนโลยีการสื่อสารหรือนวัตกรรมต่างๆ ที่เหมาะสม ○ 5.1.3 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลหรือความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ การทำงาน การประชุม การจัดการและสืบค้นข้อมูลและสารสนเทศ รับและส่งข้อมูลและสารสนเทศโดยใช้ดุลยพินิจที่ดีในการ	5.2.1 การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ ทั้งที่เป็นตัวเลขเชิงสถิติหรือคณิตศาสตร์ ภาษาพูด หรือภาษาเขียนเกี่ยวกับวิชาที่สอน และงานครูที่รับผิดชอบโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 5.2.2 การสื่อสาร การเขียนและการนำเสนอข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน 5.2.3 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โปรแกรมสำเร็จรูปที่จำเป็น	5.3.1 วัดและประเมินจากการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ ทั้งที่เป็นตัวเลขเชิงสถิติหรือคณิตศาสตร์ ภาษาพูด หรือภาษาเขียนเกี่ยวกับวิชาที่สอน และงานครูที่รับผิดชอบโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 5.3.2 วัดและประเมินจากการสื่อสาร การเขียนและการนำเสนอข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน 5.3.3 วัดและประเมินจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โปรแกรม	อัตลักษณ์: มีทักษะชีวิต มาตรฐานวิชาชีพครู ด้านการปฏิบัติงาน 4. การจัดการเรียนรู้ 4.5 วิจัย สร้างนวัตกรรม และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลและสารสนเทศอีกทั้งตระหนักถึงการละเมิดลิขสิทธิ์และการลอกเลียนผลงาน	สำหรับการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ การทำงาน การประชุม การจัดการและสืบค้นข้อมูลและสารสนเทศ รับและส่งข้อมูลและสารสนเทศโดยใช้ดุลยพินิจที่ดีในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลและสารสนเทศ อีกทั้งตระหนักถึงการละเมิดลิขสิทธิ์และการลอกเลียนผลงาน	สำเร็จรูปที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ การทำงาน การประชุม การจัดการและสืบค้นข้อมูลและสารสนเทศ รับและส่งข้อมูลและสารสนเทศโดยใช้ดุลยพินิจที่ดีในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลและสารสนเทศ อีกทั้งตระหนักถึงการละเมิดลิขสิทธิ์และการลอกเลียนผลงาน	
6. ด้านวิถีวิทยาการจัดการเรียนรู้ ○ 6.1.1 สามารถเลือกใช้ปรัชญาตามความเชื่อในการสร้างหลักสูตรรายวิชา การออกแบบเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อและเทคโนโลยีการสื่อสาร การวัดและประเมินผู้เรียน การบริหารจัดการชั้นเรียน การจัดการเรียนโดยใช้แหล่งการเรียนรู้ในโรงเรียนและนอกโรงเรียน แหล่งการเรียนรู้แบบเปิดได้อย่างเหมาะสมกับสภาพบริบทที่ต่างกันของผู้เรียนและพื้นที่ ○ 6.1.2 มีความสามารถในการนำความรู้ทางจิตวิทยาไปใช้ในการวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อนำไปออกแบบ จัดเนื้อหาสาระ การบริหารชั้นเรียน และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆเพื่อช่วยเหลือ แก้ไขและส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนตามความสนใจและความถนัดของผู้เรียนอย่างหลากหลายตาม	6.2.1 การจัดการเรียนรู้ที่มีรูปแบบหลากหลาย ทั้งรูปแบบที่เป็นทางการ (Formal) รูปแบบกึ่งทางการ (Non-formal) และรูปแบบไม่เป็นทางการ (Informal) อย่างสร้างสรรค์ 6.2.2 การจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่หลากหลาย ทั้งผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ ผู้เรียนที่มีความสามารถปานกลาง และผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ 6.2.3 การบูรณาการ หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาหลักสูตร การวางแผน	6.3.1 วัดและประเมินจากผลการจัดการเรียนรู้ที่มีรูปแบบหลากหลาย ทั้งรูปแบบที่เป็นทางการ (Formal) รูปแบบกึ่งทางการ (Non-formal) และรูปแบบไม่เป็นทางการ (Informal) อย่างสร้างสรรค์ 6.3.2 วัดและประเมินจากการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่หลากหลาย ทั้งผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ ผู้เรียนที่มีความสามารถปานกลาง และผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ 6.3.3 วัดและประเมินจากการบูรณาการหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่	อัตลักษณ์: มีทักษะชีวิต มาตรฐานวิชาชีพครู 2.ด้านความรู้และประสบการณ์วิชาชีพ 2.2 จิตวิทยาพัฒนาการ จิตวิทยาการศึกษา และจิตวิทยาให้คำปรึกษาในการวิเคราะห์และพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ 2.3 เนื้อหาวิชาที่สอน หลักสูตร ศาสตร์การสอน และเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ 2.4 การวัด ประเมินผลการเรียนรู้ และการวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน 2.5 การใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา ด้านการปฏิบัติงาน

ความแตกต่างระหว่างบุคคล ทั้งผู้เรียนปกติ และผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ หรือผู้เรียนที่มีข้อจำกัดทางกาย ● 6.1.3 สามารถจัดกิจกรรมและออกแบบ การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จาก ประสบการณ์ เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ และการทำงานในสถานการณ์จริง ส่งเสริม การพัฒนาการคิด การทำงาน การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ ฝึกการปฏิบัติให้ได้ คิดเป็น ทำเป็น โดยบูรณาการการทำงานกับ การเรียนรู้และคุณธรรมจริยธรรม สามารถ ประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกัน แก้ไข ปัญหา และพัฒนา ด้วยความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัยและรับผิดชอบต่อผู้เรียนโดยยึดผู้เรียน สำคัญที่สุด ○ 6.1.4 สร้างบรรยากาศ และจัด สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน แหล่งวิทยาการ เทคโนโลยี วัฒนธรรมและภูมิปัญญาทั้งใน และนอกสถานศึกษาเพื่อการเรียนรู้ มี ความสามารถในการประสานงานและสร้าง ความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และ บุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่ออำนวยความสะดวกและร่วมมือกันพัฒนาผู้เรียนให้มี ความรอบรู้ มีปัญญารู้คิดและเกิดการใฝ่รู้ อย่างต่อเนื่องให้เต็มตามศักยภาพ ● 6.1.5 นำทักษะศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการรู้เรื่อง ทักษะ	การเรียนรู้ การบริหารจัดการ ชั้นเรียน การวัดผลประเมินผล การวิจัยในชั้นเรียน	เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาหลักสูตร การ วางแผนการเรียนรู้ การบริหาร จัดการชั้นเรียน การวัดผล ประเมินผล การวิจัยในชั้นเรียน	3. การปฏิบัติหน้าที่ครู 3.3 ส่งเสริมการเรียนรู้ เอาใจใส่ และยอมรับ ความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละบุคคล 3.5 พัฒนาตนเองให้มีความรอบรู้ ทันสมัย และทันต่อการเปลี่ยนแปลง 4. การจัดการเรียนรู้ 4.4 จัดกิจกรรมและสร้างบรรยากาศการ เรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน โดย ตระหนักถึงสุขภาวะของผู้เรียน 4.5 วิจัย สร้างนวัตกรรม และประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล 4.6 ปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการพัฒนาวิชาชีพ
--	--	---	---

การคิด ทักษะชีวิต ทักษะการทำงานแบบ ร่วมมือ ทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ทักษะเทคโนโลยี และการดำเนินชีวิตตาม หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และ สามารถนำทักษะเหล่านี้มาใช้ในการจัดการ เรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนและพัฒนาตนเอง			
---	--	--	--

1. อาจารย์ผู้สอน (Instructors) และวันเวลาที่ทำการสอน

ตอนที่ (Sec)	อาจารย์ผู้สอน (Instructors)	วัน เวลา และห้องเรียน (Class)			การให้คำปรึกษา (Counseling and Guidance)			E-mail
		วัน (Day)	เวลา (Time)	ห้องเรียน (Room)	วัน (Day)	เวลา (Time)	ห้องทำงาน (Workplace)	
51	อาจารย์ช่อผกา ธารไทรทอง	พฤหัสบดี	08.30- 12.30น.	B101-EC	พุธ	12.30- 13.00	ห้องพัก อาจารย์ ศูนย์ แม่ริม	chorphaka _tha@g.c mru.ac.th
52	อาจารย์ช่อผกา ธารไทรทอง		13.30- 17.30น.					

หมายเหตุ: ให้คำปรึกษาผ่านระบบออนไลน์ ในเวลา 08.30 น.-21.00 น. ทุกวัน

2. แผนการสอน (Course Outline)

สัปดาห์ที่ (Week)	หัวข้อ (Topic)	จำนวนชั่วโมง (Hours)		ผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes)	วิธีการสอน (Teaching Methods)	วิธีการประเมิน (Evaluation Methods)	กิจกรรมเสริมหรือ สำหรับการเรียนรู้ด้วย ตนเอง (Self-Study/ Extra Activities)
		Lec	Lab				
1	ปฐมนิเทศ -กิจกรรมปฐมนิเทศ -แนะนำตัว -แจ้งแนวการสอน ความรู้ 1. ความหมายของ การเล่น สื่อและของ เล่น	2	2	● 1.2	- ผู้สอนแนะนำรายวิชา แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ แนวทางการเรียนรู้ และเกณฑ์ประเมินผลการเรียนรู้ ดึงความสนใจผู้เรียนด้วยกิจกรรมCheck-in สอบถามความคาดหวังต่อการเรียนรายวิชานี้ ทำข้อตกลงการปฏิบัติตนในรายวิชานี้ ขั้นที่ 1 Empathize การทำความเข้าใจข้อมูลที่เกี่ยวข้องและกลุ่มเป้าหมาย - ผู้เรียนทำกิจกรรมวาดภาพแนะนำตัว - ผู้เรียนร่วมกันให้ข้อคิดเห็น และอภิปรายเกี่ยวกับการเล่นในวัยเด็กของตนเอง แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่น และสื่อของเล่น ในสื่อออนไลน์ ประกอบกับ Slide ของ	1.สังเกตการเข้าชั้นเรียน และมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีการอภิปรายแสดงความคิดเห็นต่อกิจกรรมต่างๆในชั้นเรียน และสะท้อนการเรียนรู้จากการเข้าเรียนในแต่ละสัปดาห์	1.การสืบค้นข้อมูลในห้องสมุด 2.การสืบค้นผ่านอินเทอร์เน็ต 3.การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ 4.การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ และการเรียนรู้แบบสืบสอบ

สัปดาห์ที่ (Week)	หัวข้อ (Topic)	จำนวนชั่วโมง (Hours)		ผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes)	วิธีการสอน (Teaching Methods)	วิธีการประเมิน (Evaluation Methods)	กิจกรรมเสริมหรือ สำหรับการเรียนรู้ด้วย ตนเอง (Self-Study/ Extra Activities)
		Lec	Lab				
					ผู้สอน - ผู้เรียนช่วยกันสรุปความหมายของการเล่น สื่อและของเล่นร่วมกัน - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยาย เหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่งที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)		
2	ความรู้ 1. ทฤษฎีการเรียนรู้ 2. ความสำคัญของการเล่นต่อตัวเด็ก และการทำงานของสมอง 3. ประโยชน์ของสื่อ และของเล่นต่อพัฒนาการทั้งสี่ด้าน และภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย 4. มาตรฐานการเรียนรู้ด้านต่างๆ ตัวบ่งชี้ สภาพที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 5. สารการเรียนรู้ ได้แก่ ประสิทธิภาพ สำคัญ และสาระที่ควรเรียนรู้	2	2	● 1.2 ● 2.1 ● 4.2 ○ 5.3 ● 6.5	- ดึงความสนใจผู้เรียนด้วยกิจกรรม Check-in ขั้นที่ 1 Empathize การทำความเข้าใจข้อมูลที่เกี่ยวข้องและกลุ่มเป้าหมาย - ผู้เรียนเล่นเกม ฝนตกพรา ๆ แม่ดำกางร่ม - ผู้เรียนร่วมเรียนรู้พูดคุยอภิปราย ทฤษฎีการเรียนรู้ ความสำคัญของการเล่นที่มีต่อการเรียนรู้ และการทำงานของสมองในเด็กปฐมวัย - ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์และอภิปรายสื่อ ของเล่นตัวอย่าง ถึงวิธีการเล่น เมื่อเล่นแล้วได้ประสบการณ์สำคัญอย่างไร เรียนรู้อะไร ส่งเสริมพัฒนาการทั้งสี่ด้านและภาษาอย่างไร ตรงกับมาตรฐานการเรียนรู้ใดบ้าง - ผู้เรียนนำเสนอการอภิปรายเป็นกลุ่ม และพูดคุยกัน - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยาย เหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่งที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)	1.สังเกตการเข้าชั้นเรียน และมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 2. คุณภาพของผลงาน	1.การสืบค้นผ่านอินเทอร์เน็ต 2.การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ 3.การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ และการเรียนรู้แบบสืบสอบ
3	ความรู้ 1. การเล่นและลักษณะสื่อของเล่นที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย ประเภทของสื่อและของเล่น	2	2	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 4.2 ○ 5.3 ● 6.5	- ดึงความสนใจผู้เรียนด้วยกิจกรรม Check-in ขั้นที่ 1 Empathize การทำความเข้าใจข้อมูลที่เกี่ยวข้องและกลุ่มเป้าหมาย - ผู้เรียนเล่นเกม warm-up นับ 123... - ผู้เรียนร่วมเรียนรู้พูดคุยอภิปรายเกี่ยวกับลักษณะการเล่น ลักษณะสื่อของเล่นที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย	1.สังเกตการเข้าชั้นเรียน และมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	1.การสืบค้นผ่านอินเทอร์เน็ต 2.ฝึกปฏิบัติการผลิตสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยตามที่สนใจ 3.การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ 4.การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้

สัปดาห์ที่ (Week)	หัวข้อ (Topic)	จำนวนชั่วโมง (Hours)		ผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes)	วิธีการสอน (Teaching Methods)	วิธีการประเมิน (Evaluation Methods)	กิจกรรมเสริมหรือ สำหรับการเรียนรู้ด้วย ตนเอง (Self-Study/ Extra Activities)
		Lec	Lab				
					และประเภทของสื่อของเล่น - มอบหมายให้ผู้เรียนค้นคว้าแนวคิดหรือบทความการใช้สื่อและของเล่นตามแนวคิดและนวัตกรรมการศึกษาปฐมวัย พร้อมวิเคราะห์ประเมินสภาพบริบททางสังคม วัฒนธรรม และแนวโน้มกระแสโลกในการใช้สื่อของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นรายกลุ่ม 5 กลุ่ม เพื่อนำเสนอครั้งต่อไป - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยาย เหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่งที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)		และการเรียนรู้แบบสืบสอบ 5.การเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล
4	ความรู้ 1. แนวทางการออกแบบผลิตสื่อของเล่น และสื่อที่ปลอดภัยสำหรับเด็ก 2. การใช้สื่อและของเล่น ตามแนวคิดและนวัตกรรมการศึกษา พร้อมวิเคราะห์ประเมินสภาพบริบททางสังคม วัฒนธรรม และแนวโน้มกระแสโลกในการใช้สื่อของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย	2	2	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 4.2 ○ 5.3 ● 6.5	- ดึงความสนใจผู้เรียนด้วยกิจกรรม Check-in ขั้นที่ 1 Empathize การทำความเข้าใจข้อมูลที่เกี่ยวข้องและกลุ่มเป้าหมาย - ผู้เรียนเล่นเกม Simon Says.. - ผู้เรียนร่วมกันเรียนรู้พูดคุยอภิปรายเกี่ยวกับ แนวทางการออกแบบผลิตสื่อของเล่น และสื่อที่ปลอดภัยสำหรับเด็ก - ผู้เรียนนำเสนอข้อมูลการค้นคว้าแนวคิดการใช้สื่อและของเล่นตามแนวคิดและนวัตกรรมการศึกษาปฐมวัย พร้อมวิเคราะห์ประเมินสภาพบริบททางสังคม วัฒนธรรม และแนวโน้มกระแสโลกในการใช้สื่อของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยทั้ง 5 กลุ่ม ขั้นที่ 2 Define การกำหนดกรอบโจทย์ - มอบหมายงานกลุ่ม 6 คน 5 กลุ่ม ออกแบบสื่อของเล่นสร้างสรรค์เอกสารคู่มือ และสร้างแบบประเมินการใช้สื่อเพื่อจัดกิจกรรมกับเด็กปฐมวัยในสภาพจริง (บริการวิชาการ) นำโจทย์เชื่อมโยงกับความรู้ต่างๆเพื่อกำหนดกรอบการออกแบบชิ้นงาน - มอบหมายงานคู่เพื่อออกแบบสื่อเกมการศึกษาคู่ละ 1 ชิ้น พร้อม คู่มือสื่อ นำโจทย์เชื่อมโยงกับความรู้ต่างๆเพื่อกำหนดกรอบการออกแบบ	1.สังเกตการเข้าชั้นเรียน และมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 2. คุณภาพของผลงาน	1.การสืบค้นข้อมูลในห้องสมุด 2.การสืบค้นผ่านอินเทอร์เน็ต 3.การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ 4.การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้และการเรียนรู้แบบสืบสอบ

สัปดาห์ที่ (Week)	หัวข้อ (Topic)	จำนวนชั่วโมง (Hours)		ผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes)	วิธีการสอน (Teaching Methods)	วิธีการประเมิน (Evaluation Methods)	กิจกรรมเสริมหรือ สำหรับการเรียนรู้ด้วย ตนเอง (Self-Study/ Extra Activities)
		Lec	Lab				
					ชิ้นงาน - มอบหมายงานเดี่ยว สร้างสื่อของเล่นสร้างสรรค์ตามความสนใจของตนเอง 1 ชิ้น พร้อมคู่มือสื่อ นำโจทย์เชื่อมโยงกับความรู้ต่างๆเพื่อกำหนดกรอบการออกแบบชิ้นงาน - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยาย เหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่งที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)		
5	ความรู้ 1. แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่น และสื่อที่ปลอดภัยสำหรับเด็ก 2. มาตรฐานการเรียนรู้ด้านต่างๆ ตัวบ่งชี้ สภาพที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 3. สารการเรียนรู้ได้แก่ประสบการณ์สำคัญ และสาระที่ควรเรียนรู้	2	2	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 4.2 ○ 5.3 ● 6.5	- ดึงความสนใจผู้เรียนด้วยกิจกรรม Check-in ขั้นที่ 3 Ideate การสร้างแนวคิด - ผู้เรียนนำข้อมูลที่สืบค้นมานำเสนอความคืบหน้าของงาน งานคู่ สื่อเกมการศึกษาประเภทใด มีวัตถุประสงค์อย่างไร จะทำออกมาเป็นรูปแบบใด วางแผนว่าจะใช้วัสดุอะไรบ้าง เพื่อปรึกษากับผู้สอน (วาดภาพร่างความคิดผลงานออกมา) ขั้นที่ 4 Prototype การสร้างต้นแบบ - ผู้เรียนลงมือปฏิบัติผลิตสื่อเกมการศึกษาตามที่วางแผนไว้ - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยาย เหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่งที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)		
6	ความรู้ 1. แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่น และสื่อที่ปลอดภัยสำหรับเด็ก 2. มาตรฐานการเรียนรู้ด้านต่างๆ ตัวบ่งชี้ สภาพที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย	2	2	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 4.2 ○ 5.3 ● 6.5	- ดึงความสนใจผู้เรียนด้วยกิจกรรม Check-in ขั้นที่ 5 Test การทดสอบ - ผู้เรียนนำเสนอสื่อเกมการศึกษาพร้อมคู่มือ และสาธิตการใช้ ขั้นที่ 3 Ideate การสร้างแนวคิด - ผู้เรียนนำข้อมูลที่สืบค้นมานำเสนอความคืบหน้าของงานเดี่ยว กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กช่วงวัยใด วัตถุประสงค์ของสื่อกับกลุ่มเป้าหมายคืออะไร สื่อและของเล่นสร้างสรรค์เป็นรูปแบบใด วางแผนว่าจะใช้วัสดุอะไรบ้าง เพื่อปรึกษากับผู้สอน(วาด	1.การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. ประเมินตามสภาพจริงจากการทำงาน 3. การนำเสนอผลงาน	1.การสืบค้นผ่านอินเทอร์เน็ต 2.การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ 3.การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ และการเรียนรู้แบบสืบสอบ 4.ฝึกปฏิบัติการจริง

สัปดาห์ที่ (Week)	หัวข้อ (Topic)	จำนวนชั่วโมง (Hours)		ผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes)	วิธีการสอน (Teaching Methods)	วิธีการประเมิน (Evaluation Methods)	กิจกรรมเสริมหรือ สำหรับการเรียนรู้ด้วย ตนเอง (Self-Study/ Extra Activities)
		Lec	Lab				
	3. สารการเรียนรู้ ได้แก่ประสบการณ์ สำคัญ และสาระที่ ควรเรียนรู้				ภาพร่างความคิดผลงานออกมา) ขั้นที่ 4 Prototype การสร้าง ต้นแบบ - ผู้เรียนลงมือปฏิบัติผลิตสื่อและของ เล่นสร้างสรรค์ ตามที่วางแผนไว้ - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยาย เหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่ง ที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)		
7	ความรู้ 1. แนวทางการ ออกแบบผลิตสื่อ ของเล่น และสื่อที่ ปลอดภัยสำหรับเด็ก	2	2	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 4.2 ○ 5.3 ● 6.5	- ดึงความสนใจผู้เรียนด้วยกิจกรรม Check-in ขั้นที่ 3 Ideate การสร้างแนวคิด - ผู้เรียนนำข้อมูลที่สืบค้นมานำเสนอ ความคืบหน้าของงานกลุ่ม กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กช่วงวัยใด วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อกับ กลุ่มเป้าหมายคืออะไร สื่อและของ เล่นสร้างสรรค์เป็นรูปแบบใด วางแผนว่าจะใช้วัสดุอะไรบ้าง เพื่อ ปรึกษากับผู้สอนเป็นรายกลุ่ม (วาด ภาพร่างความคิดผลงานออกมา) ขั้นที่ 4 Prototype การสร้าง ต้นแบบ - ผู้เรียนรายงานความคืบหน้าทั้งสื่อ ของเล่นสร้างสรรค์ชิ้นงานเดี่ยว และ สื่อของเล่นสร้างสรรค์ชิ้นงานกลุ่ม และปรึกษากับผู้สอน - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยาย เหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่ง ที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)	1.การสังเกต พฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. ประเมินตามสภาพ จริงจากการทำงาน	1.ฝึกปฏิบัติการจัดการ ความรู้และแบ่งปันผ่าน ระบบออนไลน์ 2.การเรียนรู้โดยการ ปฏิสัมพันธ์เชิง ปฏิบัติการ 3.การวิเคราะห์และ สังเคราะห์องค์ความรู้ และการเรียนรู้แบบสืบ สอบ 4.การเรียนรู้แบบ ผสมผสาน โดยบูรณา การเทคโนโลยีดิจิทัล
8-9 (9 กลาง ภาค)	ความรู้ 1. แนวทางการ ออกแบบผลิตสื่อ ของเล่น และสื่อที่ ปลอดภัยสำหรับเด็ก 2. มาตรฐานการ เรียนรู้ด้านต่างๆ ตัว บ่งชี้ สภาพที่พึง ประสงค์ตาม	2	2	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 4.2 ○ 5.3 ● 6.5	- ดึงความสนใจผู้เรียนด้วยกิจกรรม Check-in ขั้นที่ 4 Prototype การสร้าง ต้นแบบ - ลงมือปฏิบัติผลิตสื่อและของเล่น สร้างสรรค์ ตามที่วางแผนไว้ ทั้งงาน เดี่ยว และงานกลุ่ม - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยาย เหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่ง ที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)	1.การสังเกต พฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. ประเมินตามสภาพ จริงจากการทำงาน	1.การสืบค้นผ่าน อินเทอร์เน็ต 2.การเรียนรู้โดยการ ปฏิสัมพันธ์เชิง ปฏิบัติการ 3.การวิเคราะห์และ สังเคราะห์องค์ความรู้ และการเรียนรู้แบบสืบ สอบ 4.ฝึกปฏิบัติการจริง

สัปดาห์ที่ (Week)	หัวข้อ (Topic)	จำนวนชั่วโมง (Hours)		ผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes)	วิธีการสอน (Teaching Methods)	วิธีการประเมิน (Evaluation Methods)	กิจกรรมเสริมหรือ สำหรับการเรียนรู้ด้วย ตนเอง (Self-Study/ Extra Activities)
		Lec	Lab				
	หลักสูตรการศึกษา ปฐมวัย 3. สารการเรียนรู้ ได้แก่ประสบการณ์ สำคัญ และสาระที่ ควรเรียนรู้						
10	ความรู้ 1. หลักการและ แนวทางการจัด กิจกรรมการเล่น สำหรับเด็กปฐมวัย 2. บทบาทของครู และผู้ดูแลเด็กใน การสนับสนุนการ เล่นของเด็กปฐมวัย	2	2	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 3.2 ● 4.2 ○ 5.3 ● 6.3 ● 6.5	- ดึงความสนใจผู้เรียนด้วยกิจกรรม Check-in ขั้นที่ 1 Empathize การทำความเข้าใจข้อมูลที่เกี่ยวข้องและกลุ่มเป้าหมาย - ผู้เรียนเล่นเกม ลุย/หลบ - ผู้เรียนร่วมกันเรียนรู้พูดคุยอภิปรายเกี่ยวกับ หลักการและแนวทางการจัดกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย และบทบาทของครูและผู้ดูแลเด็กในการสนับสนุนกิจกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย ขั้นที่ 2 Define การกำหนดกรอบโจทย์ - ผู้เรียนเชื่อมโยงข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย วัตถุประสงค์ รูปแบบสื่อ แนวทางการจัดกิจกรรม และบทบาทของครูและผู้ดูแลเด็กในการสนับสนุนกิจกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย ขั้นที่ 3 Ideate การสร้างแนวคิด - ผู้เรียนกำหนดขั้นตอนการใช้สื่อจัดกิจกรรมให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ร่างเป็นแผนการจัดกิจกรรม ขั้นที่ 4 Prototype การสร้างต้นแบบ - ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสร้างคู่มือแนวทางการใช้สื่อ การเก็บรักษา และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยาย เหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่งที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)	1.การสังเกต พฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. ประเมินตามสภาพจริงจากการทำงาน	1.การสืบค้นผ่านอินเทอร์เน็ต 2.การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ 3.การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ และการเรียนรู้แบบสืบสอบ 4.ฝึกปฏิบัติการจริง
11	ความรู้ 1. หลักการและแนวทางการ	2	2	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1	- ดึงความสนใจผู้เรียนด้วยกิจกรรม Check-in ขั้นที่ 1 Empathize การทำความเข้าใจข้อมูลที่เกี่ยวข้องและกลุ่มเป้าหมาย	1.การสังเกต พฤติกรรมการมีส่วนร่วม	1.การสืบค้นผ่านอินเทอร์เน็ต 2.การเรียนรู้โดยการ

สัปดาห์ที่ (Week)	หัวข้อ (Topic)	จำนวนชั่วโมง (Hours)		ผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes)	วิธีการสอน (Teaching Methods)	วิธีการประเมิน (Evaluation Methods)	กิจกรรมเสริมหรือ สำหรับการเรียนรู้ด้วย ตนเอง (Self-Study/ Extra Activities)
		Lec	Lab				
	ประเมินคุณภาพ และการใช้สื่อและ ของเล่นสำหรับเด็ก ปฐมวัย			● 3.2 ● 4.2 ○ 5.3 ● 6.3 ● 6.5	เข้าใจข้อมูลที่เกี่ยวข้องและกลุ่มเป้าหมาย - ผู้เรียนเล่นเกม Line up - ผู้เรียนร่วมกันเรียนรู้พฤติกรรมเกี่ยวกับหลักการและแนวทางการประเมินคุณภาพและการใช้สื่อและของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ขั้นที่ 2 Define การกำหนดกรอบโจทย์ - ผู้เรียนเชื่อมโยงวัตถุประสงค์ ตัวสื่อการจัดกิจกรรม และแนวทางการประเมินคุณภาพและการใช้สื่อและของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ขั้นที่ 3 Ideate การสร้างแนวคิด - ผู้เรียนกำหนดหัวข้อการประเมินคุณภาพและการใช้สื่อและของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ขั้นที่ 4 Prototype การสร้างต้นแบบ - ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสร้างแบบประเมินคุณภาพและการใช้สื่อและของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยายเหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่งที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)	2. ประเมินตามสภาพจริงจากการทำงาน	ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ 3.การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้และการเรียนรู้แบบสืบสอบ 4.ฝึกปฏิบัติการจริง
12	ความรู้ 1. หลักการและแนวทางการจัดกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย 2. บทบาทของครูและผู้ดูแลเด็กในการสนับสนุนการเล่นของเด็กปฐมวัย 3. หลักการและแนวทางการประเมินคุณภาพและการใช้สื่อและของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย	2	2	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 3.2 ● 4.2 ○ 5.3 ● 6.3 ● 6.5	- ตั้งความสนใจผู้เรียนด้วยกิจกรรม Check-in ขั้นที่ 4 Prototype การสร้างต้นแบบ - ผู้เรียนแต่ละกลุ่มตรวจสอบความเรียบร้อยของชิ้นงาน ฝึกซ้อมการใช้สื่อจัดกิจกรรม ร่วมกันเสนอแนะแนวทางที่ช่วยพัฒนาการจัดกิจกรรมให้ดีขึ้น - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยายเหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่งที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)	1.การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. ประเมินตามสภาพจริงจากการทำงาน 3. คุณภาพของปฏิบัติการออกแบบและ ปฏิบัติการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อและของเล่นที่ออกแบบสำหรับเด็กปฐมวัย	1.การสืบค้นผ่านอินเทอร์เน็ต 2.การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ 3.การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้และการเรียนรู้แบบสืบสอบ 4.ฝึกปฏิบัติการจริง

สัปดาห์ที่ (Week)	หัวข้อ (Topic)	จำนวนชั่วโมง (Hours)		ผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes)	วิธีการสอน (Teaching Methods)	วิธีการประเมิน (Evaluation Methods)	กิจกรรมเสริมหรือ สำหรับการเรียนรู้ด้วย ตนเอง (Self-Study/ Extra Activities)
		Lec	Lab				
13	ความรู้ 1. การใช้สื่อจัด กิจกรรมตามที่เขียน แผนจัดกิจกรรมกับ เด็กปฐมวัย พร้อม สังเกตพฤติกรรม และประเมินลงแบบ ประเมิน	2	2	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 3.2 ● 4.2 ○ 4.4 ● 5.2 ○ 5.3 ● 6.3 ● 6.5	ขั้นที่ 5 Test การทดสอบ - ผู้เรียนนำเสนอไปจัดกิจกรรมกับเด็กปฐมวัยเป็นรายกลุ่มตามขั้นตอนในคู่มือพร้อมสังเกตพฤติกรรมและประเมินลงแบบประเมินที่สร้างขึ้น 3 กลุ่ม - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยาย เหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่งที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)	1.การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. ประเมินตามสภาพจริงจากการทำงาน 3. คุณภาพของปฏิบัติการออกแบบ และ ปฏิบัติการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อและของเล่นที่ออกแบบสำหรับเด็กปฐมวัย	1.การสืบค้นผ่านอินเทอร์เน็ต 2.การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ 3.การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้และการเรียนรู้แบบสืบสอบ 4.ฝึกปฏิบัติการจริง
14	ความรู้ 1. การใช้สื่อจัด กิจกรรมตามที่เขียน แผนจัดกิจกรรมกับ เด็กปฐมวัย พร้อม สังเกตพฤติกรรม และประเมินลงแบบ ประเมิน	2	2	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 3.2 ● 4.2 ○ 4.4 ● 5.2 ○ 5.3 ● 6.3 ● 6.5	ขั้นที่ 5 Test การทดสอบ - ผู้เรียนนำเสนอไปจัดกิจกรรมกับเด็กปฐมวัยเป็นรายกลุ่มตามขั้นตอนในคู่มือพร้อมสังเกตพฤติกรรมและประเมินลงแบบประเมินที่สร้างขึ้น 2 กลุ่ม - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยาย เหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่งที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)	1.การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. ประเมินตามสภาพจริงจากการทำงาน 3. คุณภาพของปฏิบัติการออกแบบ และ ปฏิบัติการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อและของเล่นที่ออกแบบสำหรับเด็กปฐมวัย	1.การสืบค้นผ่านอินเทอร์เน็ต 2.การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ 3.การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้และการเรียนรู้แบบสืบสอบ 4.ฝึกปฏิบัติการจริง
15	ความรู้ 1. การนำเสนอ และการลง ความเห็นให้ ข้อเสนอแนะ	2	2	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 3.2 ● 4.2 ● 5.2 ● 6.3 ● 6.5	- ดึงความสนใจผู้เรียนด้วยกิจกรรม Check-in ขั้นที่ 5 Test การทดสอบ - ผู้เรียนทั้ง 5 กลุ่มนำเสนอสะท้อนความรู้สึกระบวนการทำงาน การทำสื่อของเล่นสร้างสรรค์ การจัดกิจกรรม สรุปผลการจัดกิจกรรม ข้อเสนอแนะต่องานของกลุ่มตนเอง และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการทำ project นี้ ด้วยสื่อที่หลากหลาย (ppt. / clip / สื่อของเล่น เอกสาร คู่มือ แบบประเมิน) - ร่วมกันเสนอแนะแนวทางพัฒนา งานของแต่ละกลุ่มให้ดีขึ้น - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยาย เหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่งที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)	1.การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. คุณภาพของผลงาน	1.การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ 2.การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้และการเรียนรู้แบบสืบสอบ 3.การเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

สัปดาห์ที่ (Week)	หัวข้อ (Topic)	จำนวนชั่วโมง (Hours)		ผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes)	วิธีการสอน (Teaching Methods)	วิธีการประเมิน (Evaluation Methods)	กิจกรรมเสริมหรือ สำหรับการเรียนรู้ด้วย ตนเอง (Self-Study/ Extra Activities)
		Lec	Lab				
					classroom)		
16	ความรู้ 1. การนำเสนอ และการลง ความเห็นให้ ข้อเสนอแนะ 2. การพัฒนางานให้ ดีขึ้น	2	2	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 3.2 ● 4.2 ● 5.2 ● 6.3 ● 6.5	- ดึงความสนใจผู้เรียนด้วยกิจกรรม Check-in ขั้นที่ 5 Test การทดสอบ - ผู้เรียนจัดแสดงงานเดี่ยว ร่วมเรียนรู้ ผลงานของทุกคน ทดลองใช้ ให้ ข้อเสนอแนะแต่ละชิ้นงานร่วมกันเพื่อ พัฒนางานให้ดีขึ้น - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยาย เหตุการณ์ ความรู้สึก สิ่งที่จะเอาไป ประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)	1.การสังเกต พฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. ประเมินตามสภาพ จริงจากการทำงาน 3. คุณภาพของ ผลงาน	1.การเรียนรู้โดยการ ปฏิสัมพันธ์เชิง ปฏิบัติการ 2.การวิเคราะห์และ สังเคราะห์องค์ความรู้ และการเรียนรู้แบบสืบ สอบ 3.การเรียนรู้แบบ ผสมผสาน โดยบูรณา การเทคโนโลยีดิจิทัล
17	ความรู้ 1. การพัฒนางานให้ ดีขึ้น 2. การแบ่งปัน ความรู้ผ่านช่องทาง ออนไลน์ - ประเมินตนเอง สะท้อนคิดภาพรวม ของรายวิชา - แจ้งแนวทางการ สอบปลายภาค	2	2	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 3.2 ● 4.2 ● 5.2 ● 6.3 ● 6.5	- ผู้เรียนนำเสนอชิ้นงานที่พัฒนา แล้วและแบ่งปันลงระบบออนไลน์ใน ช่องทางต่างๆ ส่งชิ้นงานสื่อและของ เล่นสร้างสรรค์ (งานเดี่ยว) ชิ้นงานสื่อ และของเล่นสร้างสรรค์(งานกลุ่ม) พร้อมเอกสารคู่มือ แบบประเมินที่ ได้รับการพัฒนาปรับปรุงแล้ว และส่ง เล่มรายงานแนวคิดการใช้สื่อและของ เล่นตามแนวคิดและนวัตกรรม การศึกษาปฐมวัย พร้อมวิเคราะห์ ประเมินสภาพบริบททางสังคม วัฒนธรรม และแนวโน้มกระแสโลกใน การใช้สื่อของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย - แจ้งแนวทางการสอบปลายภาค - สะท้อนคิดการเรียนรู้ บรรยาย เหตุการณ์ ความรู้สึก การเรียนรู้ สิ่ง ที่จะเอาไปประยุกต์ใช้ได้ (google classroom)	1.การสังเกต พฤติกรรมการมีส่วนร่วม 2. ประเมินตามสภาพ จริงจากการทำงาน 3. คุณภาพของ ผลงาน	1.การเรียนรู้โดยการ ปฏิสัมพันธ์เชิง ปฏิบัติการ 2.การวิเคราะห์และ สังเคราะห์องค์ความรู้ และการเรียนรู้แบบสืบ สอบ 3.การเรียนรู้แบบ ผสมผสาน โดยบูรณา การเทคโนโลยีดิจิทัล
18	สอบปลายภาค	2	2				
	รวม	34	34				

3. การบูรณาการร่วมกับการวิจัย การบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

(Integration to research, academic service and art & culture)

☐ ไม่มี (No)

☒ มี ได้แก่ (Yes : Specify)

ประเด็น (Issue)	ชื่องานวิจัย/ โครงการ (Research/ Project Title)	รายละเอียดการบูรณาการ (Detail of Integration)	ผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes)	สัปดาห์ (Week)
บริการวิชาการ	โครงการการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการอย่างเป็นองค์รวมสำหรับเด็กปฐมวัย	1. แต่ละกลุ่มออกแบบกิจกรรมและสื่อของเล่นเพื่อจัดกิจกรรมกับเด็กปฐมวัย โดยบูรณาการความรู้จากวิชาสื่อและของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย และวิชาการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบจังหวะสำหรับเด็กปฐมวัย 2. แต่ละกลุ่มออกแบบจัดกิจกรรมกับเด็กปฐมวัยที่โรงเรียน	1.2, 2.1, 3.1, 3.2, 4.2, 4.4, 5.2, 5.3, 6.3, 6.5	10-15

4.แผนและเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

4.1 แผนการประเมิน (Evaluation Plan)

วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ (Evaluation method)	สัปดาห์ที่ประเมิน (Week)	สัดส่วนคะแนน (Scores)	ผลการเรียนรู้ (Learning outcomes)
1. การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกิจกรรม มีการอภิปรายแสดงความคิดเห็นต่อกิจกรรมต่างๆในชั้นเรียน และสะท้อนการเรียนรู้จากการเข้าเรียนในแต่ละสัปดาห์	ตลอดภาคเรียน	5	● 1.2
2. ประเมินตามสภาพจริงจากการทำงาน 3. คุณภาพของผลงาน <u>งานเดี่ยว</u> - สื่อของเล่นสร้างสรรค์ตามความสนใจของตนเอง 1 ชิ้น พร้อมคู่มือสื่อ เพื่อเผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์	4-17	20	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 3.2 ● 4.2 ● 5.2 ● 6.3 ● 6.5

- สื่อของเล่นในชั้นเรียน (สื่อจากกระดาษ จากผ้า และวัสดุหลากหลาย)	2-4	10	
<u>งานกลุ่ม</u> - รายงานแนวคิดหรือบทความการใช้สื่อและของเล่นตามแนวคิดและนวัตกรรมการศึกษาปฐมวัย พร้อมวิเคราะห์ประเมินสภาพบริบททางสังคม วัฒนธรรม และแนวโน้มกระแสโลกในการใช้สื่อของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย	4	10	
- สื่อเกมการศึกษาคู่ละ 1 ชิ้น พร้อม คู่มือสื่อ	4-6	10	
3. คุณภาพของปฏิบัติการออกแบบ และปฏิบัติการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อและของเล่นที่ออกแบบสำหรับเด็กปฐมวัย <u>งานกลุ่ม</u> - สื่อของเล่นสร้างสรรค์ เอกสารคู่มือ แบบประเมินการใช้สื่อ จัดกิจกรรมกับเด็กเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยในสภาพจริง และประเมินผลการใช้สื่อของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย	4-15	15	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 3.2 ● 4.2 ○ 4.4 ● 5.2 ○ 5.3 ● 6.3 ● 6.5
-สอบปลายภาค	17	30	
		100	

4.2 เกณฑ์การประเมิน (Evaluation Criteria)

ส่วนที่ 1 งานที่กำหนดและการให้คะแนน

งานที่กำหนด	ผลการเรียนรู้ 6 ด้าน	มาตรฐานวิชาชีพครู/ ครุสภา 6 ข้อ
<u>งานเดี่ยว</u> 1.การเข้าชั้นเรียน และมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีการอภิปรายแสดงความคิดเห็นต่อกิจกรรมต่างๆในชั้นเรียน และสะท้อนการเรียนรู้จากการเข้าเรียนในแต่ละสัปดาห์ 2. สื่อของเล่นสร้างสรรค์ตามความ	● 1.2 รวม (5 คะแนน) ● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 3.2 ● 4.2 ● 5.2	1.ด้านการปฏิบัติตน 2.ด้านความรู้และประสบการณ์วิชาชีพ (2.1-2.6)

สนใจของตนเอง 1 ชิ้น พร้อมคู่มือสื่อ เพื่อเผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์ 3. สื่อของเล่นในชั้นเรียน (สื่อจาก กระดาษ จากผ้า และวัสดุหลากหลาย)	● 6.3 ● 6.5 รวม (20 คะแนน) ● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 3.2 ● 4.2 ● 5.2 ● 6.3 ● 6.5 รวม (10 คะแนน)	
<u>งานกลุ่ม</u> 1.รายงานแนวคิดหรือบทความการใช้ สื่อและของเล่นตามแนวคิดและ นวัตกรรมการศึกษาปฐมวัย พร้อม วิเคราะห์ประเมินสภาพบริบททาง สังคม วัฒนธรรม และแนวโน้มกระแส โลกในการใช้สื่อของเล่นสำหรับเด็ก ปฐมวัย 2. สื่อเกมการศึกษาคู่ละ 1 ชิ้น พร้อม คู่มือสื่อ 3. สื่อของเล่นสร้างสรรค์ เอกสารคู่มือ แบบประเมินการใช้สื่อ จัดกิจกรรมกับ เด็กเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยในสภาพจริง และประเมินผลการใช้สื่อของเล่น สำหรับเด็กปฐมวัย	● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 3.2 ● 4.2 ● 5.2 ● 6.3 ● 6.5 รวม (10 คะแนน) ● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 3.2 ● 4.2 ● 5.2 ● 6.3 ● 6.5 รวม (10 คะแนน) ● 1.2 ● 2.1 ○ 3.1 ● 3.2 ● 4.2 ○ 4.4 ● 5.2 ○ 5.3 ● 6.3 ● 6.5 รวม (15 คะแนน)	1.ด้านการปฏิบัติตน 2.ด้านความรู้และประสบการณ์ วิชาชีพ (2.1-2.6)

ส่วนที่ 2 การทดสอบ คะแนน/ ร้อยละ (ระบุ)

1.สอบกลางภาค.....-.....

2.สอบปลายภาค.....30.....

ส่วนที่ 3 การสรุปผลการประเมินและเกณฑ์การตัดสิน (Grading)

ค่าน้ำหนักคะแนน	ระดับคะแนน
85 - 100	A
80 – 84	B+
75 – 79	B

70 – 74	C+
65 – 69	C
60 – 64	D+
55 – 59	D
50 - 54	E
ต่ำกว่า 49	F

หมวดที่ 4 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

Section4 Teaching and Learning Resources

ตำราและเอกสารหลัก (Textbooks)

4.1 ตำราหลัก

พิทยาภรณ์ มานะจุติ. (2561). **สื่อและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย**. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงใหม่: เชียงใหม่.

4.2 สื่อทางวิชาการอื่น ๆ (Suggested academic media)

คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาการเล่น ของเล่น และเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย. 2564. **การเล่น ของเล่น และเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย** (พิมพ์ครั้งที่ 8). สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ปิยนันท์ พูลโสภณ. 2560. การพัฒนาการเล่น เพื่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21. **วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์**. 32(1), 20-27. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/eduku/article/view/85859/68266>

อาภรณ์ ชุนดี. (2019). สื่อประดิษฐ์ยังมีความจำเป็นหรือไม่ในยุคดิจิทัล. **วารสารการจัดการทางการศึกษาปฐมวัย**. 1(1), 63-76. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/ECCE/article/view/219551/151965>

Robinson, C., Treasure, T., O'Connor, D., Neylon, G., Harrison, C., & Wynne, S. (2018). **Learning Through Play: Creating a Play-based Approach Within Early Childhood Contexts**. Oxford University Press.

เว็บไซต์

1. <http://www.okmd.or.th/>
2. <https://www.thaihealth.or.th/>

หมวดที่ 5 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินงานของรายวิชา

Section 5 Evaluation and Improvement of Course Management

1. วิธีการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา (Evaluation Methods of Course Effectiveness by Students)

☒ แบบประเมินผู้สอนออนไลน์ (Online Evaluation Form)

☐ อื่น ๆ (ระบุ) (Other : Specify) _____

2. วิธีการประเมินการสอน (Evaluation Methods of Teaching)

☒ ประเมินผลการเรียนของนักศึกษาโดยผู้ได้รับการแต่งตั้ง (Evaluating the student's result by assigned committees)

☐ อื่น ๆ (ระบุ) (Other : Specify) _____

3. วิธีการปรับปรุงการสอน (Improvement Methods of Teaching)

☒ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างอาจารย์ผู้สอน (Discussion between Instructors)

☐ วิจัยในชั้นเรียน (Classroom Research)

☐ อื่น ๆ (ระบุ) (Other : Specify) _____

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา (Verification Methods of Students' Learning Outcomes)

☒ ผลการเรียนของนักศึกษาโดยกรรมการบริหารหลักสูตร (Student's result by instructors Staff)

☒ สังเกตจากพฤติกรรมของนักศึกษาโดยอาจารย์ผู้สอน (Observing the students' behavior by instructors)

☐ อื่น ๆ (ระบุ) (Other : Specify) _____

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา (Review and plan for improving the effectiveness of the course)

☒ นำผลการประเมินและทวนสอบเข้าสู่การประชุมการบริหารหลักสูตร เพื่อพิจารณาแนวทางในการปรับปรุง (All evaluation and verification results will be defined to be the review issues for planning the improvement)

☐ อื่น ๆ (ระบุ) (Other : Specify) _____



(อาจารย์ ช่อผกา ธารไทรทอง)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

(Course Director)

...../...../.....

(อาจารย์ดวงใจ เนตรตระกูล)

ประธานหลักสูตร

(Program Director)

...../...../.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เขียมลักษณ์ อุดการ)

คณบดี

(Dean)

...../...../.....