



รายละเอียดของรายวิชา

รายวิชา สื่อ ของเล่นและการดูแลเด็กในยุคดิจิทัล
รหัสวิชา 1071406

ภาคเรียนที่ 2/2562

หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย
หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช 2562 (หลักสูตร 4 ปี)
คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สารบัญ

		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	2
หมวดที่ 2	จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	3
หมวดที่ 3	ลักษณะและการดำเนินการ	3
หมวดที่ 4	การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	4
หมวดที่ 5	แผนการสอนและการประเมินผล	9
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	16
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	17

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบายทฤษฎี สื่อ ของเล่น และ นวัตกรรมทางการศึกษาปฐมวัยได้
2. เพื่อให้นักศึกษามีทักษะในด้านการใช้สื่อพื้นฐาน และ สื่อดิจิทัล
3. เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการรู้เท่าทันสื่อได้
4. เพื่อให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ เลือกสื่อและทรัพยากรการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการเด็กได้
5. เพื่อให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์และเลือกของเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการเด็กได้
6. เพื่อให้นักศึกษาสามารถประยุกต์ ออกแบบ ผลิตสื่อเพื่อสร้างวินัยเชิงบวกและความฉลาดทางอารมณ์ได้
7. เพื่อให้นักศึกษาสามารถการประยุกต์ ออกแบบ ผลิตของเล่นเพื่อสร้างวินัยเชิงบวกและความฉลาดทางอารมณ์ได้
8. เพื่อให้นักศึกษาสามารถบูรณาการการใช้สื่อพื้นฐาน สื่อดิจิทัล ของเล่นกับกิจกรรมประจำวันได้
9. เพื่อให้นักศึกษาสามารถทดลองใช้สื่อพื้นฐาน สื่อดิจิทัล ของเล่น และประเมินการใช้สื่อของเล่นได้
10. เพื่อให้นักศึกษาสามารถจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อ/ของเล่นเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวได้
11. เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบายคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับกับ สื่อ ของเล่นได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนารายวิชา

1. เพื่อพัฒนารายวิชาให้สอดคล้องกับสาระสำคัญในกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.2562
2. เพื่อพัฒนารายวิชาให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมปัจจุบันและคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

การวิเคราะห์ เลือก ประยุกต์ ออกแบบและผลิต สื่อ ของเล่นและทรัพยากรการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการเด็ก การบูรณาการสื่อของเล่นกับกิจกรรมประจำวันโดยใช้แนวคิดของเล่น ทฤษฎี สื่อ และนวัตกรรมทางการศึกษาปฐมวัย การทดลองใช้และประเมินคุณภาพของสื่อและของเล่น การใช้สื่อพื้นฐานและสื่อยุคดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อและความฉลาดทางดิจิทัล การสร้างวินัยเชิงบวกให้เด็ก การสร้างความเข้มแข็งทางอารมณ์และจิตใจให้กับเด็ก กิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว

Analysing, selection, application, design and production of instructional medias, toys and learning resources to promote child development, the integration of instructional medias and toys with daily activities by using the concept of toys,

theory of media and innovation in early childhood education, assessment and trial of media and toy, using the traditional media and the digital media, digital literacy and digital intelligence, positive discipline in young children, strengthening the emotional and mental for young children, activities to strengthen the relationship in the family

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/ งานภาคสนาม/การ ฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
45 ชั่วโมง/ ภาคการศึกษา	ไม่มี	ไม่มี	90 ชั่วโมง/ ภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

1. อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่าน Line กลุ่มของรายวิชา
2. อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ อย่างน้อย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

○ 1.1.2 มีจิตอาสา จิตสาธารณะ อดทนอดกลั้น มีความเสียสละ รับผิดชอบและซื่อสัตย์ ต่องานที่ได้รับมอบหมายทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ และสามารถพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ศิษย์ ครอบครัว สังคมและประเทศชาติ และเสริมสร้างการพัฒนาที่ยั่งยืน

○ 1.1.3 มีค่านิยมและคุณลักษณะเป็นประชาธิปไตย คือ การเคารพสิทธิ และให้เกียรติคนอื่นมีความสามัคคีและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ใช้เหตุผลและปัญญาในการดำเนินชีวิตและการตัดสินใจ

● 1.1.4 มีความกล้าหาญและแสดงออกทางคุณธรรมจริยธรรม สามารถวินิจฉัย จัดการ และคิดแก้ปัญหาทางคุณธรรมจริยธรรมด้วยความถูกต้องเหมาะสมกับสังคม การทำงานและสภาพแวดล้อม โดยอาศัยหลักการ เหตุผลและใช้ดุลยพินิจทางค่านิยม บรรทัดฐานทางสังคม ความรู้สึกของผู้อื่นและประโยชน์ของสังคมส่วนรวม มีจิตสำนึกในการธำรงความโปร่งใสของสังคมและประเทศชาติ ต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันและความไม่ถูกต้อง ไม่ใช่ข้อมูลบิดเบือน หรือการลอกเลียนผลงาน

1.2 วิธีการสอน

1.2.1 ผู้สอนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา และเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับนักศึกษา

1.2.2 การเรียนรู้โดยการปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ (Interactive Action Learning)

1.2.3 การปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

1.2.6 การเรียนรู้โดยบูรณาการการปฏิบัติงานจริงในสถานศึกษาเพื่อให้เกิดการซึมซับคุณธรรมจริยธรรม รัก ศรัทธาและภูมิใจในวิชาชีพครู มีจิตวิญญาณและอุดมการณ์ความเป็นครู และปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครูจากการลงมือปฏิบัติและการเรียนรู้จากครูต้นแบบในสถานศึกษา

1.3 วิธีการประเมินผล

1.3.1 ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมกิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างเรียน

1.3.3 ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

1.3.4 ประเมินจากผลงาน กลุ่มเพื่อน และเครื่องมือวัดต่าง ๆ เช่น แบบสอบถาม แบบสังเกต แบบวัดเจตคติ เป็นต้น

2. ความรู้

2.1 ความรู้ที่ต้องได้รับ

● 2.1.2 มีความรอบรู้ในหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหาวิชาที่สอน สามารถวิเคราะห์ความรู้และเนื้อหาวิชาที่สอนอย่างลึกซึ้ง สามารถติดตามความก้าวหน้าด้านวิทยาการและนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผู้เรียน โดยมีผลลัพธ์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระด้านมาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านความรู้ของแต่ละสาขาวิชา

2.2 วิธีการสอน

2.2.1 ใช้การจัดการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบโดยเน้นการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) โดยใช้การเรียนรู้จากการทำงานเป็นฐาน (work-based learning) เน้นหลักการทางทฤษฎีผนวกกับภาคปฏิบัติ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะของรายวิชา ตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชาใช้สถานการณ์จริงและสถานการณ์ปัญหาที่หลากหลาย เพื่อฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ การวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างหลักสูตร โรงเรียนสาธิตละอออุทิศและโรงเรียนเครือข่าย เพื่อการเรียนและการปฏิบัติงานจะต้องอยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน จนสามารถสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ที่นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการทำงานได้

2.2.3 การเรียนรู้แบบร่วมมือ (cooperative learning) ให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือและพึ่งพากัน เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ โดยใช้รูปแบบที่หลากหลาย โดยใช้รูปแบบ เพื่อนเรียน(partners) และ คู่ตรวจสอบ (pairs check)

2.2.4 การเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (technological Pedagogical Content Knowledge: TPACK) การใช้สื่อนวัตกรรมเทคโนโลยี ที่สอดคล้องกันกับหลักทฤษฎีการสอน และ เนื้อหาวิชาที่สอน ให้เกิดทั้งความรู้ ความเข้าใจ และทักษะ ครอบคลุมและคำนึงถึงคุณภาพในการจัดเตรียมเนื้อหาสาระของการสอน และการเลือกใช้วิธีการสอน ให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

2.2.6 ฝึกทักษะกระบวนการแสวงหาความรู้และส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ศึกษาด້วยตนเอง และฝึกทักษะกระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นได้

2.2.7 ฝึกให้ผู้เรียนวิเคราะห์การคิดการกระทำของตนเอง ของแผนการปฏิบัติตามเป้าหมายที่กำหนด ควบคุมกำกับตนเองให้ปฏิบัติตามแผน และประเมินผลการปฏิบัติเพื่อปรับปรุงต่อไป ในลักษณะของการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง

2.3 วิธีการประเมินผล

2.3.1 การทดสอบปลายภาคเรียน

2.3.3 ประเมินจากแฟ้มผลงานอิเล็กทรอนิกส์ของนักศึกษา

2.3.4 ประเมินจากการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

● 3.1.1 คิด ค้นหา วิเคราะห์ข้อเท็จจริง และประเมินข้อมูล สื่อ สารสนเทศจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างรู้เท่าทัน เป็นพลเมืองตื่นรู้ มีสำนึกสากล สามารถเผชิญและก้าวทันกับการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัล เทคโนโลยีข้ามแพลตฟอร์ม (Platform) และโลกอนาคต นำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน และวินิจฉัยแก้ปัญหาและพัฒนางานได้อย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความรู้ หลักการทางทฤษฎีประสบการณ์ภาคปฏิบัติ ค่านิยม แนวคิด นโยบายและยุทธศาสตร์ชาติ บรรทัดฐานทางสังคมและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น

● 3.1.2 สามารถคิดริเริ่มและพัฒนางานอย่างสร้างสรรค์

○ 3.1.3 สร้างและประยุกต์ใช้ความรู้จากการทำวิจัยและสร้างหรือร่วมสร้างนวัตกรรม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างหรือร่วมสร้างนวัตกรรม รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้แก่ชุมชนและสังคม

3.2 วิธีการสอน

3.2.1 ใช้การเสริมแรง ข้อมูลย้อนกลับและให้ความรู้เพิ่มเติม

3.2.3 การเรียนรู้จากการทำงานฐาน (Work-Based Learning) โดยเป็นการผสมผสานระหว่างภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเข้าด้วยกัน ให้ลงมือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ ใช้สถานการณ์จริงและปัญหาที่หลากหลาย เพื่อฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ การวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างหลักสูตร โรงเรียนสาธิตละอออุทิศและโรงเรียนเครือข่าย เพื่อการเรียนรู้และการปฏิบัติงานจะต้องอยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน จนสามารถสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ ใหม่ที่นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการทำงานได้

3.2.6 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นพื้นฐานเพื่อการเรียนรู้ ITBL (Information Technology-Based Learning) ฝึกทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การนำเสนอ สารสนเทศเพื่อรวบรวม,จัดเก็บ , ประมวลผล จัดเครือข่ายการเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 รูปแบบ การเรียนที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนโดยตรง (Synchronous Learning) ใช้เทคนิค Small group brainstorm, Learning together การเรียนที่ผู้เรียนไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนโดยตรง (Asynchronous Learning) โดยให้ผู้เรียนทำโครงการตามความสนใจของตนเอง จุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์ผลงาน รู้จักการประยุกต์จากแนวคิด หลักการของทฤษฎี โดยการใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ให้เกิดประโยชน์ในการสืบเสาะหาความรู้ ใช้ในการสื่อสารกับผู้เชี่ยวชาญบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การส่งโครงการจะผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์

3.2.7 การเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล การใช้สื่อนวัตกรรมเทคโนโลยี ที่สอดคล้องกันกับหลักทฤษฎีการสอน และ เนื้อหาวิชาที่สอน ให้เกิดทั้งความรู้ ความเข้าใจ และทักษะ ครอบคลุมและและคำนึงถึงคุณภาพในการจัดเตรียมเนื้อหาสาระของการสอน

และการเลือกใช้วิธีการสอน ให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน ร่วมกับการประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน

3.3 วิธีการประเมินผล

3.3.1 ประเมินโดยใช้แบบทดสอบและการสังเกตพฤติกรรม

3.3.2 ประเมินจากการนำเสนองานในชั้นเรียน

3.3.6 ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานในแฟ้มผลงานอิเล็กทรอนิกส์ และการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

● 4.1.1 เข้าใจและใส่ใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่น มีความคิดเชิงบวก มีวุฒิภาวะทางอารมณ์และทางสังคม

○ 4.1.2 ทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำงานเป็นทีม เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้เรียนผู้ร่วมงาน ผู้ปกครองและคนในชุมชน มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

4.2 วิธีการสอน

4.2.1 ใช้การสอนที่มีการกำหนดให้มีโอกาสกลุ่มและการเรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ (Participative Learning through Action)

4.2.2 การเรียนรู้จากการทำงานเป็นกลุ่ม (Team-based Learning) มีการจัดทีมกลุ่ม คณะทักษะและความสามารถ กำหนดความรับผิดชอบในเรื่องการเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน การมอบหมายงานจะต้องเน้นทั้งด้านผลการเรียนรู้ตามเป้าหมายรายวิชาที่ และการให้ผลป้อนกลับอย่างทันเวลาและสม่ำเสมอ

4.2.6 การแสดงความคิดเห็น การรับฟังข้อเสนอแนะของผู้อื่น และการบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ (Reflective Learning)

4.3 วิธีการประเมินผล

4.3.1 ประเมินจากพฤติกรรมการแสดงออกของนักศึกษา ในขณะที่ร่วมกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการแสดงความคิดเห็น การรับฟังข้อเสนอแนะของผู้อื่น และการบันทึกสะท้อนการเรียนรู้

4.3.2 ประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้า และการแก้ปัญหา พิจารณาจากความครบถ้วน ชัดเจนและตรงประเด็นตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย

4.3.3 ประเมินจากผลนำเสนอผลงานกลุ่ม และการเป็นผู้นำในการอภิปราย

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

○ 5.1.2 สื่อสารกับผู้เรียน พ่อแม่ผู้ปกครอง บุคคลในชุมชนและสังคม และผู้เกี่ยวข้องกลุ่มต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยสามารถเลือกใช้การสื่อสารทางวาจา การเขียน หรือการนำเสนอด้วยรูปแบบต่างๆ โดยใช้เทคโนโลยีการสื่อสารหรือนวัตกรรมต่างๆ ที่เหมาะสม

● 5.1.3 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลหรือความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ การทำงานการประชุม การจัดการและสืบค้นข้อมูลและสารสนเทศ รับและส่งข้อมูลและ

สารสนเทศโดยใช้ดุลยพินิจที่ดีในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลและสารสนเทศ อีกทั้งตระหนักถึงการละเมิดลิขสิทธิ์และการลอกเลียนผลงาน

5.2 วิธีการสอน

5.2.2 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นพื้นฐานเพื่อการเรียนรู้ ITBL (Information Technology-Based Learning) ฝึกทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การนำเสนอ สารสนเทศเพื่อรวบรวม,จัดเก็บ , ประมวลผล จัดเครือข่ายการเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 รูปแบบ การเรียนที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนโดยตรง (Synchronous Learning) ใช้เทคนิค Graffiti, Think-Pair-Share, Co-op, Group investigation, Small group brainstorm, Learning together การเรียนที่ผู้เรียนไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนโดยตรง(Asynchronous Learning) โดยให้ผู้เรียนทำโครงการตามความสนใจของตนเอง จุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์ผลงาน รู้จักการประยุกต์จากแนวคิด หลักการของทฤษฎี โดยการใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ให้เกิดประโยชน์ในการสืบเสาะหาความรู้ ใช้ในการสื่อสารกับผู้เชี่ยวชาญบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การส่งโครงการจะผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์

5.2.3 การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (Technological Pedagogical Content Knowledge: TPACK) การใช้สื่อนวัตกรรมเทคโนโลยี ที่สอดคล้องกันกับหลักทฤษฎีการสอน และ เนื้อหาวิชาที่สอน ให้เกิดทั้งความรู้ ความเข้าใจ และทักษะ ครอบคลุมและคำนึงถึงคุณภาพในการจัดเตรียมเนื้อหาสาระของการสอน และการเลือกใช้วิธีการสอน ให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน ร่วมกับการประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน

5.2.7 ฝึกการใช้ภาษาพูด ภาษาเขียนและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมี การให้ข้อมูลป้อนกลับและการให้ความช่วยเหลือ

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ ทั้งประเมินตามสภาพจริงจากผลงาน และการปฏิบัติเชิงสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา

5.3.3 ประเมินจากผลงานที่เป็นชิ้นงาน แผนปฏิบัติงานหรือโครงการที่นำเสนอโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.3.5 ประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีในรายวิชา

6. ด้านวิวิธนาการจัดการเรียนรู้

6.1 ด้านวิวิธนาการจัดการเรียนรู้

● 6.1.2 สามารถในการนำความรู้ทางจิตวิทยาไปใช้ในการวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคลออกแบบกิจกรรม การจัดเนื้อหาสาระ การบริหารจัดการ และกลไกการช่วยเหลือ แก้ไข และส่งเสริมพัฒนาผู้เรียน ที่ตอบสนองความต้องการ ความสนใจ ความถนัด และศักยภาพของผู้เรียนที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งผู้เรียนปกติและผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ หรือผู้เรียนที่มีข้อจำกัดทางกาย

● 6.1.3 จัดกิจกรรมและออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ เรียนรู้ ผ่านการลงมือปฏิบัติและการทำงานในสถานการณ์จริง ส่งเสริมการพัฒนาการคิด การทำงาน การจัดการการเผชิญสถานการณ์ ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น โดยบูรณาการการทำงานกับการเรียนรู้และคุณธรรมจริยธรรม สามารถประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อ

ป้องกัน แก้ไขปัญหา และพัฒนา ด้วยความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัยและรับผิดชอบต่อผู้เรียนโดยยึดผู้เรียนสำคัญที่สุด

6.2 วิธีการสอน

6.2.2 การเรียนรู้แบบผสมผสานโดยบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (Technological Pedagogical Content Knowledge: TPACK) การใช้สื่อนวัตกรรมเทคโนโลยี ที่สอดคล้องกันกับหลักทฤษฎีการสอน และ เนื้อหาวิชาที่สอน ให้เกิดทั้งความรู้ ความเข้าใจ และทักษะ ครอบคลุมและคำนึงถึงคุณภาพในการจัดเตรียมเนื้อหาสาระของการสอน และการเลือกใช้วิธีการสอน ให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน ร่วมกับการประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน

6.2.3 การฝึกประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการในสถานศึกษาปฐมวัย

6.3 วิธีการประเมินผล

6.3.2 ประเมินจากการการฝึกประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบที่เป็นทางการ และไม่เป็นทางการในสถานศึกษาปฐมวัยตามรายวิชาที่เรียน

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
1	ทฤษฎี สื่อ ของ เล่น และ นวัตกรรมทาง การศึกษาปฐมวัย	3	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1.ปฐมนิเทศ แนะนำรายวิชา ก่อนเรียน 2.ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (คำถามชวนคิด) 3.แบ่งกลุ่มนักศึกษา 3-4 คน ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ สื่อ ของเล่น และ นวัตกรรมทาง การศึกษาปฐมวัย จากแหล่ง เรียนรู้ที่หลากหลาย 4.เปรียบเทียบทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง กับสื่อ ของเล่น และ นวัตกรรม ทางการศึกษาปฐมวัย 5.สรุปองค์ความรู้โดยใช้ Application Baiboard หรือ mindtool 6.นักศึกษาและผู้สอนร่วมกัน สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎี สื่อ ของเล่น และ นวัตกรรมทาง	ผู้สอนประจำ กลุ่มเรียน

ลำดับที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
			<p>การศึกษาปฐมวัย สื่อที่ใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. iTunesU รายวิชา พร้อม แนวทางการสอน 2. คลิป การเรียนรู้ของเด็ก ปฐมวัย https://youtu.be/OdQCEMCit0M 3. คลิป การศึกษา วอลดอร์ฟ https://youtu.be/7bimRky0rsk 4. คลิป การศึกษาแบบมอนเตส ซอรี (Montessori) https://youtu.be/lieF25ft_U0 5. แหล่งเรียนรู้ ทรัพยากรการ เรียนรู้ออนไลน์ของมหาวิทยาลัย 6. App Baiboard หรือ mindtool เช่น Popplet lite/ Simple mind/ Mind Meister/Fly Mind Free 7. แบบทดสอบออนไลน์ 	
2-3	การวิเคราะห์ เลือกใช้สื่อ พื้นฐาน สื่อดิจิทัล และทรัพยากร การเรียนรู้ที่ ส่งเสริม พัฒนาการเด็ก	6	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักศึกษาค้นคว้าและสรุป คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้อง กับสื่อ ของเล่น และทรัพยากร การเรียนรู้ 2. แบ่งกลุ่มนักศึกษา 3-4 คน วิเคราะห์สื่อพื้นฐาน สื่อดิจิทัล และทรัพยากรการเรียนรู้ที่ ส่งเสริมพัฒนาการเด็ก ทั้งด้าน ร่างกาย จิตใจ สติปัญญาและ อารมณ์ 3. นำเสนอด้วยรูปแบบที่ หลากหลาย นักศึกษาเลือกใช้ Application ตามความสนใจ 4. นักศึกษาและผู้สอนร่วมกัน สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับการ เลือกใช้สื่อพื้นฐาน สื่อดิจิทัลและ 	ผู้สอนประจำ กลุ่มเรียน

ลำดับที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
			ทรัพยากรการเรียนรู้ที่ส่งเสริม พัฒนาการเด็ก <u>สื่อที่ใช้</u> 1 สื่อพื้นฐาน 2 www.raz-plus.com 3. App. Jig space, AR Makr 4. smart classroom 5. App. Clips 6. ใบงาน ใน iTunes U	
4	การวิเคราะห์ เลือกของเล่น	3	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1.จัดฐานการเรียนรู้ ประกอบด้วยของเล่นลักษณะ ต่างๆ ให้นักศึกษาเล่นของเล่น ลักษณะต่างๆ 2.สรุปองค์ความรู้และวิเคราะห์ ของเล่น ในรูปแบบ Infographic 3.นักศึกษาและผู้สอนร่วมกัน สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับการ วิเคราะห์ เลือกของเล่น <u>สื่อที่ใช้</u> 1.ของเล่นประเภทต่างๆ 2.คลิปของเล่นทำจากไม้ https://youtu.be/y1bPBQaBCpA 3. ใบงาน ใน iTunes U 4.App. Seesaw 5.App. Infographic Maker- Icongraph	ผู้สอนประจำ กลุ่มเรียน
5-6	การบูรณาการสื่อ ของเล่นกับ กิจกรรม ประจำวัน	6	<u>กิจกรรมการเรียนการสอน</u> 1.สนทนาเกี่ยวกับกิจกรรม ประจำวัน 2.สังเกตการใช้สื่อ ของเล่นกับ กิจกรรมประจำวันในชั้นเรียน โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ หรือ ศึกษาจาก edlru หรือให้ผู้เรียน ชมนิทรรศการสื่อและนวัตกรรม	ผู้สอนประจำ กลุ่มเรียน

ลำดับที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
			<p>ทางการศึกษาทั้งจากผลงานของ รุ่นพี่และนิทรรศการแสดงผล งานของโรงเรียนสาธิตละออ อุทิศหรือโรงเรียนที่เป็นสถาบัน เครือข่าย</p> <p>3.วิเคราะห์สื่อ ของเล่นกับ กิจกรรมประจำวัน ที่ได้จากการ สังเกต</p> <p>4.ร่วมกันสรุปองค์ความรู้ เกี่ยวกับการบูรณาการสื่อ ของ เล่นกับกิจกรรมประจำวัน เล่น โดยให้นักศึกษาเลือกใช้ Application ตามความสนใจ</p> <p>สื่อที่ใช้</p> <p>1.VDO Clip ใน ระบบ edlru เกี่ยวกับ กิจกรรมประจำวัน ของ เด็กปฐมวัย</p> <p>2.ใบงาน ใน iTunes U</p> <p>3.App. Baiboard</p>	
7	การรู้เท่าทันสื่อ	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>1.จัดฐานกรณีศึกษาเป็น 5 ฐาน</p> <p>2.แบ่งกลุ่มศึกษาตามฐานปฏิบัติ กิจกรรมตามใบงาน</p> <p>3.นำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อในยุค ดิจิทัล โดยให้นักศึกษาเลือกใช้ Application ตามความสนใจ</p> <p>4.นักศึกษาและผู้สอนร่วมกัน สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่า ทันสื่อ</p> <p>สื่อที่ใช้</p> <p>1.คลิป “MIDL Media, Information, and Digital Literacy EP.1” https://youtu.be/t43Viq1Q--0</p> <p>2.คลิป “ICT Happy 20 รู้เท่า</p>	ผู้สอนประจำ กลุ่มเรียน

ลำดับที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
			<p>ทันสื่อ ICT”</p> <p>https://youtu.be/j3sGRiV2wR8</p> <p>3.คลิป “เกิดอะไรขึ้นกับพัทมน์”</p> <p>https://youtu.be/IMjlllooH9B4</p> <p>4. คลิป "การรู้เท่าทันสื่อโฆษณาออนไลน์"</p> <p>https://youtu.be/tMfnkx4Wutk</p> <p>5.คลิป “ICT Happy 15 สื่อดีมีเจ้าของ”</p> <p>https://youtu.be/Pnj2DXmWJxE</p> <p>6.App. Clips</p> <p>7.ใบงาน ใน iTunes U</p>	
8-9	การประยุกต์ ออกแบบ ผลิต สื่อ เพื่อสร้างวินัย เชิงบวกและ ความฉลาดทาง อารมณ์	6	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>1.สนทนาเกี่ยวกับการออกแบบ ผลิตสื่อ เพื่อสร้างวินัยเชิงบวก และความฉลาดทางอารมณ์</p> <p>2.แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการ สร้างวินัยเชิงบวกและความ ฉลาดทางอารมณ์</p> <p>3.แบ่งกลุ่มออกแบบ ผลิตสื่อ เพื่อสร้างวินัยเชิงบวกและความ ฉลาดทางอารมณ์</p> <p>สื่อที่ใช้</p> <p>1.App. Pinterest</p> <p>2.App. Seesaw</p> <p>3.App. iMovie/Keynote/ Clips/Stop motion</p>	ผู้สอนประจำ กลุ่มเรียน
10-11	การประยุกต์ ออกแบบ ผลิต ของเล่น เพื่อ สร้างเชิงวินัยเชิง บวกและความ ฉลาดทางอารมณ์	6	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>1.สนทนาเกี่ยวกับการออกแบบ ผลิตของเล่นเพื่อสร้างวินัยเชิง บวกและความฉลาดทางอารมณ์</p> <p>2.แบ่งกลุ่มออกแบบ ผลิตของ เล่นเพื่อสร้างวินัยเชิงบวกและ ความฉลาดทางอารมณ์</p>	ผู้สอนประจำ กลุ่มเรียน

ลำดับที่	หัวข้อ/ รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อ ที่ใช้	ผู้สอน
			<u>สื่อที่ใช้</u> 1.App. Pinterest 2.App. Educreation	
12-14	การทดลองใช้ การประเมินและ นำเสนอสื่อ ของ เล่น	9	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.ทดลองใช้สื่อ ของเล่น ใน โรงเรียนสาธิตละอออุทิศหรือ โรงเรียนเครือข่าย และ ประเมิน การใช้ สื่อ ของเล่น 2.นำเสนอผลการทดลองใช้สื่อ ของเล่น และแนวทางปรับปรุง สื่อ ของเล่น 3.นักศึกษาและผู้สอนร่วมกัน สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ของ เล่นจากผลการทดลองใช้การ ประเมินและนำเสนอ <u>สื่อที่ใช้</u> 1.App. Numbers 2.Microsoft Form 3.App. iMovie/Keynote/ Clips/Stop motion	ผู้สอนประจำ กลุ่มเรียน
15	กิจกรรมเพื่อ เสริมสร้าง ความสัมพันธ์ใน ครอบครัว	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1.ให้ความรู้เกี่ยวกับวิธีการจัด กิจกรรมเพื่อเสริมสร้าง ความสัมพันธ์ในครอบครัว โดย ใช้ของเล่น 2.จัดกิจกรรมโดยใช้ของเล่นกับ เด็กและผู้ปกครอง 3.สรุปผลการจัดกิจกรรม ใน แฟ้มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ <u>สื่อที่ใช้</u> 1. App. iMovie/Keynote/ Clips/Stop motion 2. WBSC Portfolio	ผู้สอนประจำ กลุ่มเรียน
16			สอบปลายภาค	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล	วิธีการทวนสอบ
1.1.2,1.1.3, 1.1.4	1) ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย การร่วมกิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างเรียน 3) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย 4) ประเมินจากผลงาน กลุ่มเพื่อน และเครื่องมือวัดต่าง ๆ เช่น แบบสอบถาม แบบสังเกต แบบวัดเจตคติ เป็นต้น	1-15	10%	มีการกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน สุ่ม ความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งคะแนนดิบและระดับคะแนนของรายวิชา
2.1.2, 3.1.1,3.1.2, 3.1.3	การทดสอบปลายภาคเรียน	16	30%	สุ่มประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งคะแนนดิบและระดับคะแนนของรายวิชา
4.1.1, 4.1.2	1) ประเมินจากพฤติกรรมกรรมการแสดงออกของนักศึกษา ในขณะที่ร่วมกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการแสดงความคิดเห็น การรับฟังข้อเสนอแนะของผู้อื่น และการบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ 2) ประเมินจากผลการศึกษาค้นคว้า และการแก้ปัญหา พิจารณาจากความครบถ้วน ชัดเจนและตรงประเด็นตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย 3) ประเมินจากผลนำเสนอผลงาน กลุ่ม และการเป็นผู้นำในการอภิปราย	1-15	20%	มีการกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน สุ่ม ความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งคะแนนดิบและระดับคะแนนของรายวิชา
5.1.2, 5.1.3	1) ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ ทั้งประเมินตามสภาพจริงจากผลงาน และการปฏิบัติ เชิงสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา	8-15	20%	สุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล	วิธีการทวนสอบ
	3) ประเมินจากผลงานที่เป็นชิ้นงาน แผนปฏิบัติงานหรือโครงการที่นำเสนอโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 5) ประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีในรายวิชา			
6.1.2, 6.1.3	2) ประเมินจากการการฝึกประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการในสถานศึกษา ปรุ้มวัยตามรายวิชาที่เรียน	5-6 , 12-15	20%	สุ่ม ความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งคะแนนดิบและระดับคะแนนของรายวิชา

3. การประเมินผลการศึกษา

เกณฑ์คะแนน	เกรด
85-100	A
79-84	B+
73-78	B
67-72	C+
61-66	C
55-60	D+
50-54	D
0-49	F
ได้รับอนุมัติให้ยกเลิกรายวิชา	W
การประเมินยังไม่สมบูรณ์	I

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

เอื้ออารี จันทร และคณะ. (2562). เอกสารประกอบการเรียน รายวิชา สื่อ ของเล่นและการดูแลเด็ก ในยุคดิจิทัล. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

นิถุมล สุวรรณศรี. (2560). สื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

พรทิพย์ เย็นจะบก. (2557). การรู้เท่าทันสื่อสำหรับครูปฐมวัย: เอกสารประกอบแนวทางการจัดการประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยบูรณาการนวัตกรรมเท่าทันสื่อ. นนทบุรี: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

พรทิพย์ เย็นจะบก, สิริมณี บรรจง และ พรใจ สารยศ. (2557). *คู่มือแนวทางการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย บูรณาการนวัตกรรมเท่าทันสื่อ*. นนทบุรี: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนุวัชศิริวงศ์. (2561). *MIDL for Kids การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมเด็กและเยาวชน.

สายสุรี จุติกุล. (2552). *สมรรถนะของเด็กปฐมวัยในการพัฒนาเด็กตามวัย 3-5 ปี: แนวแนะสำหรับผู้ดูแลเด็ก ครู และอาจารย์*. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

แหล่งเรียนรู้ออนไลน์

<http://edlru.dusit.ac.th/> edlru สื่อการศึกษาทางไกลระดับปฐมวัยและประถมศึกษา

<http://research.dusit.ac.th/new/e-Journal/> วารสารวิจัย มสศ.

<http://www.pecerathailand.org/2018/03/1507.html/> แหล่งเรียนรู้ด้านการศึกษา

ปฐมวัย pecera

<http://arit.dusit.ac.th/main/databases/> ฐานข้อมูลออนไลน์

<https://www.pinterest.com/>

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

การประเมินประสิทธิผลในรายวิชานี้ ดำเนินการดังนี้

1. นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนผ่านแบบประเมินอาจารย์ ผ่านระบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัย / ของรายวิชา

2. การสังเกตจากพฤติกรรมของผู้เรียน

3. การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเมื่อเสร็จสิ้นภาคการศึกษา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

1. การถอดบทเรียนร่วมกันระหว่างอาจารย์ผู้สอน ร่วมกับการพิจารณาผลการเรียนของนักศึกษา

2. คณะกรรมการประจำหลักสูตร ประเมินการสอนจากผลการเรียนของนักศึกษา

3. อาจารย์ผู้ประสานงาน/รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้ร่วมสอน ร่วมกันประเมินผลการจัดการเรียนการสอน ระหว่างภาคการศึกษา / เมื่อสิ้นภาคการศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

เป็นรายวิชาใหม่ ดำเนินการในปีแรก

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

หลักสูตรมีคณะกรรมการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา ทำหน้าที่ทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา ดังนี้

1. สุ่มประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งคะแนนดิบและระดับคะแนนของรายวิชา

2. สุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา
เป็นรายวิชาใหม่ ดำเนินการในปีแรก

%%%%%%%%%