

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะครุศาสตร์ โปรแกรมวิชาการศึกษาปฐมวัย

หมวดที่ 1 ลักษณะและข้อมูลโดยทั่วไปของรายวิชา

1. รหัสและชื่อรายวิชา

1074706 เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
(Didactic Games for Early Childhood)

2. จำนวนหน่วยกิต

3 (1-2-3) หน่วยกิต

3. หลักสูตรและประเภทรายวิชา

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย (5 ปี)

หมวดวิชา (วิชาเอก) ☐ เฉพาะบังคับ

☒ เฉพาะเลือก

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์อรรทัย บุญเที่ยง

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1/2561 ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

29 มิถุนายน 2561

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

- ให้นักศึกษาเห็นความสำคัญ ประโยชน์และคุณค่าของเกมการศึกษาที่มีผลต่อการพัฒนาการเด็กปฐมวัย
- เพื่อสามารถผลิตเกมการศึกษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับวัยและความต้องการของเด็กปฐมวัย

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

เพื่อให้ นักศึกษาสามารถผลิตเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับวัยและความต้องการของเด็กปฐมวัย และนำเกมการศึกษานั้นไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

หมวดที่ 3 ส่วนประกอบของรายวิชา

1. คำอธิบายรายวิชา

ความหมาย ความสำคัญ และแนวคิดของเกมการศึกษา ประเภทของเกมการศึกษา หลักและเทคนิคในการจัดเกมการศึกษาสำหรับเด็กการเลือกใช้ และการผลิตเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านต่างๆ บทบาทของครูและผู้ปกครองในการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเล่นเกมการศึกษา

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

จำนวนชั่วโมงบรรยายต่อสัปดาห์	1	ชั่วโมง/ภาคการศึกษา
จำนวนชั่วโมงฝึกปฏิบัติการต่อสัปดาห์	2	ชั่วโมง/ภาคการศึกษา
จำนวนชั่วโมงการศึกษาด้วยตนเอง	3	ชั่วโมง/สัปดาห์
จำนวนชั่วโมงที่สอนเสริมในรายวิชา	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษาเฉพาะกลุ่มหรือรายบุคคล	

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม 1 ชั่วโมง / สัปดาห์
- สังเกตพฤติกรรมการทำงาน of นักศึกษาและนัดหมายให้คำปรึกษาเฉพาะกลุ่ม

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

มาตรฐานการเรียนรู้ และเนื้อหาหรือทักษะรายวิชา	วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาการเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล
1. คุณธรรม จริยธรรม - มีวินัย ตรงต่อเวลา และรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม - มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายทั้งส่วนรวม และส่วนตน - ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น - แก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล - มีความสามารถในการควบคุมอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม	- ฝึกปฏิบัติงานทั้งกลุ่มและเป็นรายบุคคล - อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ร่วมวิพากษ์ผลงาน - นำเสนอผลงาน	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน - ตรวจสอบงาน - สังเกตการอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้และผลการวิพากษ์งาน - การนำเสนอผลงาน
2. ความรู้ - มีความรู้ในเรื่องของการใช้เกมการศึกษาได้เหมาะสมกับพัฒนาการเด็กปฐมวัย มีความสามารถในการเลือกวัสดุที่ใช้ในการทำเกมการศึกษาได้อย่างเหมาะสมกับพัฒนาการและความสนใจของเด็กปฐมวัย	- บรรยาย อภิปรายซักถาม และมอบหมายงานให้ปฏิบัติทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยใช้เทคโนโลยีและ mine map - ฝึกปฏิบัติและวิพากษ์งาน - สาธิตการใช้เกมการศึกษาประเภทต่างๆ	- สังเกตการปฏิบัติงาน - การตรวจสอบงาน - ทดสอบปลายภาคเกี่ยวกับเนื้อหาและทฤษฎี
3. ทักษะทางปัญญา - พัฒนาทักษะในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างเกมการศึกษา - ทักษะการแก้ปัญหา	- มอบหมายงานให้ปฏิบัติ โดยจัดทำเกมการศึกษา - อภิปราย แลกเปลี่ยนการเรียนรู้จากการปฏิบัติงานทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว - การศึกษาต้นคว่าภาค ทฤษฎีนำเสนอโดยการใช้เทคโนโลยี	- การนำเสนอผลงาน และผลการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ - การตรวจสอบงานที่ปฏิบัติ
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ - พัฒนาความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ได้บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายของงานที่	- จัดกิจกรรมให้ปฏิบัติทั้งงานกลุ่มและงานรายบุคคล เรื่อง การสร้างเกมการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ	- การประเมินตนเองและเพื่อน จากการทำกิจกรรมหรืองานที่ได้รับมอบหมาย

มาตรฐานการเรียนรู้ และเนื้อหาหรือทักษะรายวิชา	วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาการเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล
วางไว้ทั้งงานกลุ่มและงานรายบุคคล - การอยู่ร่วมกัน การยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน - สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองและวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง	- การนำเสนองาน - อภิปรายผล ชักถาม แลกเปลี่ยนเรียนรู้	- การนำเสนองาน พฤติกรรมการทำงาน ทั้งงานเดี่ยวและรายบุคคล - การใช้เทคโนโลยี - การศึกษาด้วยตนเอง - ปฏิบัติผลงานที่ทำ
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ - มีความรู้ ความเข้าใจ และใช้ภาษาพูด และเขียนได้ถูกต้อง - มีทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ - ทักษะในการนำเสนอรายงานผลงาน โดยใช้เทคโนโลยี	- มอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากเว็บไซต์ - ใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ฯลฯ - ฝึกปฏิบัติการ การสร้างเกม การศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ	- ตรวจสอบในเรื่องการใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์ทั้งแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม - จัดทนายงานเสนอโครงการกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติ - สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในการทำงาน
6. ทักษะการจัดการเรียนรู้ - มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ในวิชาเอกที่สอนอย่างสมบูรณ์	- ทดลองปฏิบัติการสอนในระดับชั้น การศึกษาปฐมวัยแบบบูรณาการ	- สังเกตพฤติกรรมขณะผู้เรียนทำกิจกรรม

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
1	แนะนำการสอน สนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์เกี่ยวกับเกมการศึกษา	4	- การบรรยาย - อภิปราย สนทนาซักถาม	อาจารย์อรรถัย บุญเที่ยง
2	ความหมาย ความสำคัญ และแนวคิดของ เกมการศึกษา - ความหมายของเกมการศึกษา - ความสำคัญของเกมการศึกษา - แนวคิดของเกมการศึกษา	4	- อาจารย์บรรยายเป็น Power point และอภิปรายร่วมกัน - นักศึกษาร่าง Mind map สรุปเนื้อหาสาระเกี่ยวกับ ความหมาย ความสำคัญ และแนวคิดของเกม การศึกษา - นำเสนอผลงาน	อาจารย์อรรถัย บุญเที่ยง
3	ประเภทของเกมการศึกษา - เกมจับคู่ - เกมภาพตัดต่อ - เกมจัดหมวดหมู่ - เกมวางภาพต่อปลาย - เกมเรียงลำดับ - เกมศึกษารายละเอียดของภาพ - เกมจับคู่แบบตารางสัมพันธ์ - เกมพื้นฐานการบวก - การทำความเข้าใจตามลำดับที่ กำหนด	4	- อาจารย์บรรยายเป็น Power point และอภิปรายร่วมกัน - นักศึกษาระดมสมองวิเคราะห์ ลักษณะเฉพาะของเกม การศึกษาแต่ละประเภท	อาจารย์อรรถัย บุญเที่ยง
4	หลักและเทคนิคในการจัดเกมการศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัย - สร้างความเข้าใจในใช้เกมการศึกษา - ประโยชน์ของเกมการศึกษา	4	- แบ่งกลุ่มนักศึกษา ให้ วิเคราะห์เกมการศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัย และ ประโยชน์ของเกมการศึกษา - นำเสนอผลการค้นคว้าโดยใช้ เทคโนโลยี	อาจารย์อรรถัย บุญเที่ยง
5	การเลือกใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการ เรียนรู้ด้านต่างๆ - การเลือกใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม การเรียนรู้ด้านต่างๆ - การผลิตเกมการศึกษา	4	- อาจารย์บรรยายเป็น Power point และอภิปรายร่วมกัน เกี่ยวกับการเลือกใช้เกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมการ เรียนรู้ด้านต่างๆ	อาจารย์อรรถัย บุญเที่ยง

สัปดาห์ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
6-7	การผลิตเกมการศึกษา - การผลิตเกมการศึกษาจากวัสดุเหลือใช้ หรือวัสดุในท้องถิ่น	8	- อาจารย์สาธิตการผลิตเกม การศึกษา - แบ่งกลุ่มให้นักศึกษา ศึกษา การผลิตเกมการศึกษาจาก เทคโนโลยีเพิ่มเติม - ฝึกปฏิบัติการผลิตเกม การศึกษา	อาจารย์อรทัย บุญเที่ยง
8-9	สังเกตการณ์การใช้เกมการศึกษาจาก สถานการณ์จริงในโรงเรียนอนุบาลหรือ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก	8	- แบ่งกลุ่มให้นักศึกษาเข้าไป สังเกตการณ์การใช้เกม การศึกษา - นำข้อมูลจากการ สังเกตการณ์มาวิเคราะห์ ร่วมกัน และนำเสนอโดยใช้ เทคโนโลยี	อาจารย์อรทัย บุญเที่ยง
10-11	เกมการศึกษากับการส่งเสริมการเรียนรู้ ด้านต่างๆ - เกมการศึกษากับพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน - เกมการศึกษากับทักษะคณิตศาสตร์ - เกมการศึกษากับทักษะวิทยาศาสตร์ - เกมการศึกษากับภาษา - เกมการศึกษากับคุณธรรมจริยธรรม	8	- อาจารย์บรรยายเป็น Power point และอภิปรายร่วมกัน - นักศึกษาสร้าง Mind map สรุปเนื้อหาสาระเกี่ยวกับเกม การศึกษากับการส่งเสริมการ เรียนรู้ด้านต่างๆ	อาจารย์อรทัย บุญเที่ยง
12	บทบาทของครูในการจัดสภาพแวดล้อมที่ เหมาะสมในการเล่นเกมการศึกษา	8	- แบ่งกลุ่มให้นักศึกษา ศึกษา บทบาทของครูในการจัด สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมใน การเล่นเกมการศึกษาจาก เทคโนโลยีเพิ่มเติม - นักศึกษาสรุปเนื้อหาสาระ เป็น Mind map และนำเสนอ	อาจารย์อรทัย บุญเที่ยง
13	บทบาทของผู้ปกครองในการจัด สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเล่นเกม การศึกษา	4	- แบ่งกลุ่มให้นักศึกษา ศึกษา บทบาทของผู้ปกครองในการ จัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม ในการเล่นเกมการศึกษาจาก เทคโนโลยีเพิ่มเติม - นักศึกษาสรุปเนื้อหาสาระ เป็น Mind map และนำเสนอ	อาจารย์อรทัย บุญเที่ยง

ลำดับ ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อที่ใช้	ผู้สอน
14-15	ฝึกปฏิบัติการใช้เกมการศึกษา - ฝึกปฏิบัติการใช้เกมการศึกษาใน สถานการณ์จริง	8	- ปฏิบัติการใช้เกมการศึกษา ในพื้นที่โรงเรียนใกล้เคียง - ประเมินผลการใช้โดยครู ปฐมวีย์	อาจารย์อรทัย บุญเที่ยง
16	ทดสอบปลายภาค	-	ทดสอบปลายภาค	

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)	วิธีการประเมิน	กำหนดเวลาการประเมิน (ลำดับที่)	สัดส่วนของ การประเมินผล
รายละเอียดตาม มคอ.2	1. การทำรายงาน และนำเสนอรายงาน 2. การวางแผนขั้นตอนการลงสนาม 4. การปฏิบัติตามแผน 5. การนำเสนอความก้าวหน้า 6. สรุปรายงานเป็นรูปแบบรายงานวิจัยเชิง คุณภาพ	ตลอดภาคการศึกษา	60 คะแนน
	ทดสอบปลายภาค	ตามกำหนดการสอบปลาย ภาคของมหาวิทยาลัย	40 คะแนน

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. เอกสารและตำราหลัก

- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. เกมการศึกษา. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท. 2540

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

- ไม่มี

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

- นกเนตร ธรรมบวร. (2549). การพัฒนากระบวนการคิดในเด็กปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทิยา น้อยจันทร์. (2548). การประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัย. นครปฐม : นิติไณย.
- นีอร รอดขาว. (2550). การพัฒนาความรู้และทักษะเบื้องต้นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบ Six Steps Approach. วิทยานิพนธ์สาขาวิชาหลักสูตรและ การนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- มาเรียม นิลพันธุ์. (2547). การวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. นครปฐม :โครงการ ส่งเสริมการผลิตตำราและเอกสารการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ยาวพา เตชะคุปต์. (2542). การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร :แม็ค
- ทิศนา แหมมณี (2544). วิทยาการด้านความคิด. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป.
- พรเพ็ญ ศรีวิรัตน์ (2546). การคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมฝึกทักษะการคิด. ปรินญานินพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต การศึกษาปฐมวัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรวิไล เลิศวิชา (2550). สมอกับการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: สถาบันวิทยาการการเรียนรู้ .
- ศึกษาธิการ. กระทรวง (2560). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- Dill,W.R. (1991). Management of Human Resources : What Management Game Do Best. New York: McGraw – Hill.

หมวดที่ 7 การประเมินรายวิชาและกระบวนการปรับปรุง

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- การสนทนากลุ่มระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน
- การสังเกตพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน
- แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา
- ข้อเสนอแนะผ่านแบบประเมินการสอนแบบประเมินรายวิชา

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- สังเกตการณ์เรียนรู้ในขณะทากิจกรรมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ
- สนทนาแลกเปลี่ยนระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
- จากการปฏิบัติการทั้งกลุ่มและรายบุคคล

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากการประเมินในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงตรวจสอบโดย

- สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- ใช้แบบสอบถามผู้เรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์รายวิชาของนักศึกษา

- ไม่มี

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

มีการวางแผนปรับปรุงการสอนให้มีประสิทธิภาพ ดังนี้

- ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะจากการประเมินการสอน แบบประเมินรายวิชา