

**รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)**

รหัสวิชา... CPD ๒๒๓๙ .....รายวิชา.....การออกแบบของเล่น.....

สาขาวิชา..การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์...คณะ... ศิลปกรรมศาสตร์... มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา....

ภาคการศึกษา.....๒.....ปีการศึกษา.....๒๕๖๕.....

**หมวดที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป****๑. รหัสและชื่อรายวิชา**

รหัสวิชา	CPD ๒๒๓๙
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	การออกแบบของเล่น
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	Toy Design

**๒. จำนวนหน่วยกิต**

๓

**๓. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**

๓.๑ หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
๓.๒ ประเภทของรายวิชา	หมวดวิชาเฉพาะ ประเภทวิชาบังคับ

**๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน**

๔.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา	อาจารย์ดร.นิชานันท์ เสริมศรี
๔.๒ อาจารย์ผู้สอน	อาจารย์ดร.นิชานันท์ เสริมศรี

**๕. สถานที่ติดต่อ**สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา E – Mail : nichanant.se@ssru.ac.th**๖. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน**

๖.๑ ภาคการศึกษาที่	๒ / ชั้นปีที่ ๒
๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่รับได้	ประมาณ ๒๕ คน

**๗. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี) -****๘. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี) -****๙. สถานที่เรียน** ห้อง ๕๘๓๐๔ อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์**๑๐. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด** วันที่.....๑๕.....เดือน.....ตุลาคม .พ.ศ. ...๒๕๖๕.....**หมวดที่ ๒ จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์****๑. จุดมุ่งหมายของรายวิชา**

- นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับของเล่นแต่ละประเภทและของเล่นที่บ้าน
- นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการและการออกแบบของเล่นสำหรับเด็กแต่ละวัย
- นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบของเล่นสำหรับเด็กโดยคำนึงถึงข้อบังคับด้านความปลอดภัยเกี่ยวกับของเล่น

**๒. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา**

รายวิชานี้มีการปรับปรุงเพื่อจัดการเรียนการสอนออนไลน์

### หมวดที่ ๓ ลักษณะและการดำเนินการ

#### ๑. คำอธิบายรายวิชา

(ภาษาไทย) ของเล่นพื้นบ้าน การออกแบบของเล่นสำหรับวัยต่างๆ ศึกษาพัฒนาการด้านต่างๆ ของแต่ละวัย ประเภทของของเล่น และกฎระเบียบ ข้อบังคับด้านความปลอดภัยเกี่ยวกับของเล่น ข้อมูลแนวโน้มทางการตลาด และฝึกปฏิบัติการออกแบบของเล่น

(ภาษาอังกฤษ) Folk toy, Design of toys for different ages, study about development of several aspects of each age, type of toys and safety rules, regulations and criteria relating with toys, marketing information and trends and practical training on toy design.

#### ๒. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
๒ ชั่วโมง/สัปดาห์	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา	๒ ชั่วโมง/สัปดาห์	๕ ชั่วโมง/สัปดาห์

#### ๓. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- ๓.๑ ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอน ห้อง ๕๘๓๐๔ ชั้น ๓ อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์
- ๓.๒ ปรึกษาผ่านโทรศัพท์ที่ทำงาน / มือถือ หมายเลข ๐๙๒-๕๑๙๔๕๕๑
- ๓.๓ ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) nichanant.se@ssru.ac.th
- ๓.๔ ปรึกษาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) กลุ่มการออกแบบของเล่น
- ๓.๕ ปรึกษาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet/Webboard)  
[http://www.teacher.ssru.ac.th/nichanan.se\\_se/](http://www.teacher.ssru.ac.th/nichanan.se_se/)

### หมวดที่ ๔ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

#### ๑. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

##### ๑.๑ คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความซื่อสัตย์
- (๒) มีวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

##### ๑.๒ วิธีการสอน

(๑) บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ เน้นให้มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ส่งงานตรงตามกำหนดเวลา และมีจรรยาบรรณในการทำงาน ไม่ลอกเลียนแบบผลงานผู้อื่นโดยมีวัตถุประสงค์ไม่สุจริตที่ส่งผลกระทบต่อบุคคลองค์กรและสังคม

##### ๑.๓ วิธีการประเมินผล

- (๑) ประเมินผลจากการเข้าชั้นเรียน

(๒) ประเมินผลจากการส่งงานตามกำหนดเวลา

(๓) ประเมินผลจากงานที่ได้รับมอบหมาย

## ๒. ด้านความรู้

### ๒.๑ ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- (๑) มีความรู้และความเข้าใจในหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา
- (๒) สามารถวิเคราะห์ อธิบาย ประยุกต์องค์ความรู้มาใช้ในการงานออกแบบ

### ๒.๒ วิธีการสอน

(๑) บรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ เน้นหลักการสำคัญในการออกแบบของเล่น

(๒) นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบตามโจทย์ที่กำหนดให้ โดยเน้นการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบการออกแบบ การสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการในงานออกแบบ การประยุกต์องค์ความรู้มาใช้ในการงานออกแบบ และความคิดสร้างสรรค์ในงานออกแบบ

### ๒.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากการสอบกลางภาค

(๒) ประเมินจากผลงานส่วนบุคคลและการนำเสนองานออกแบบ

## ๓. ทักษะทางปัญญา

### ๓.๑ ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- (๑) สามารถรวบรวม ศึกษา คัดวิเคราะห์ และสรุปประเด็นที่ศึกษาอย่างเป็นระบบ
- (๓) มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานทางด้านการออกแบบ

### ๓.๒ วิธีการสอน

(๑) ฝึกให้คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบจากโจทย์งานที่กำหนดให้ และนำความรู้มาสร้างสรรค์ผลงานโดยสืบค้นข้อมูลประกอบการออกแบบจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย

### ๓.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินผลจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การเสนอข้อคิดเห็นในชั้นเรียน

(๒) ประเมินผลจากงานที่ได้รับมอบหมายและการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน

## ๔. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### ๔.๑ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- (๒) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบต่องานในกลุ่ม

### ๔.๒ วิธีการสอน

(๑) จัดกิจกรรมกลุ่มโดยผ่านการทำรายงาน การทำโครงการต่างๆ

### ๔.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินผลจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การเสนอข้อคิดเห็นในชั้นเรียน

(๒) ประเมินผลจากงานที่ได้รับมอบหมายและการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน

## ๕. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี

### ๕.๑ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีที่ต้องพัฒนา

- (๒) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

### ๕.๒ วิธีการสอน

(๑) มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลทางเว็บไซต์ต่าง ๆ ประกอบการทำงานและนำเสนอรายงานการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ พร้อมนำเสนอผลงานด้วย Power Point หรือ เทคโนโลยีอื่น ๆ ที่เหมาะสม

### ๕.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินจากผลงานและการนำเสนอผลงานด้วยสื่อเทคโนโลยีที่เหมาะสม

## ๖. ทักษะพิสัย

### ๖.๑ ทักษะพิสัยที่ต้องพัฒนา

● (๑) มีทักษะการปฏิบัติงานออกแบบผลิตภัณฑ์ตามเนื้อหารายวิชาและสามารถพัฒนาทักษะของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

### ๖.๒ วิธีการสอน

(๑) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์และพัฒนาทักษะด้านการออกแบบของตกแต่งจากโจทย์ที่กำหนดให้

### ๖.๓ วิธีการประเมินผล

(๑) ประเมินผลจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การเสนอข้อคิดเห็นในชั้นเรียน

(๒) ประเมินผลจากงานที่ได้รับมอบหมายและการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน

## หมายเหตุ

สัญลักษณ์ ● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก

สัญลักษณ์ ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

เว้นว่าง หมายถึง ไม่ได้รับผิดชอบ

ซึ่งจะปรากฏอยู่ในแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

## หมวดที่ ๕ แผนการสอนและการประเมินผล

### ๑. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
๑	แนะนำเนื้อหารายวิชาและทดสอบ พื้นความรู้	๔	สอนแบบบรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ เทคโนโลยีที่ใช้: Google Classroom บรรยาย/มคอ.3/แบบทดสอบ	อ.ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๒	ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับของเล่นและความสำคัญของของเล่น (นศ.นำของเล่นมาคนละ 1 ชิ้น)	๔	สอนแบบบรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ เทคโนโลยีที่ใช้: Google Classroom สื่อการสอน: Power Point, YouTube การวัดประเมินผล: การเข้าชั้นเรียน (งานชิ้นที่ ๑)	อ.ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี
๓	ประเภทของของเล่น	๔	สอนแบบบรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ เทคโนโลยีที่ใช้: Google Classroom	อ.ดร.ณิชานันท์ เสริมศรี

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			สื่อการสอน: Power Point, YouTube การวัดประเมินผล: การเข้าชั้นเรียน	
๔	ของเล่นพื้นบ้าน	๔	สอนแบบบรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ เทคโนโลยีที่ใช้: Google Classroom สื่อการสอน: Power Point, YouTube การวัดประเมินผล: การเข้าชั้นเรียน, งานที่ ได้รับมอบหมาย (งานชิ้นที่ ๒ ส่งงานผ่าน Google class room)	อ.ดร.นิชานันท์ เสริมศรี
๕	เด็กและพัฒนาการเด็ก, ของเล่น เด็กในแต่ละวัย	๔	สอนแบบบรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ เทคโนโลยีที่ใช้: Google Classroom สื่อการสอน: Power Point, YouTube การวัดประเมินผล: การเข้าชั้นเรียน	อ.ดร.นิชานันท์ เสริมศรี
๖	หลักการออกแบบของเล่น	๔	สอนแบบบรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ เทคโนโลยีที่ใช้: Google Classroom สื่อการสอน: Power Point, YouTube การวัดประเมินผล: การเข้าชั้นเรียน, งานที่ ได้รับมอบหมาย (งานชิ้นที่ ๓ ส่งงานผ่าน Google Classroom)	อ.ดร.นิชานันท์ เสริมศรี
๗	วัสดุที่ใช้ในการผลิตของเล่น	๔	สอนแบบบรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ เทคโนโลยีที่ใช้: Google Classroom สื่อการสอน: Power Point, YouTube การวัดประเมินผล: การเข้าชั้นเรียน, งานที่ ได้รับมอบหมาย (งานชิ้นที่ ๔ ส่งงานผ่าน Google Classroom)	อ.ดร.นิชานันท์ เสริมศรี
๘	สอบกลางภาค	๔	สอบ	อ.ดร.นิชานันท์ เสริมศรี
๙	กฎระเบียบ ข้อบังคับด้านความ ปลอดภัยเกี่ยวกับของเล่น	๔	สอนแบบบรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ เทคโนโลยีที่ใช้: Google Classroom สื่อการสอน: Power Point, YouTube การวัดประเมินผล: การเข้าชั้นเรียน, งานที่ ได้รับมอบหมาย (งานชิ้นที่ ๕ ส่งงานผ่าน Google Classroom)	อ.ดร.นิชานันท์ เสริมศรี
๑๐	สีและจิตวิทยาสีในการออกแบบ ของเล่น	๔	สอนแบบบรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ เทคโนโลยีที่ใช้: Google Classroom สื่อการสอน: Power Point, YouTube	อ.ดร.นิชานันท์ เสริมศรี

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน (ชม.)	กิจกรรมการเรียน การสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			การวัดประเมินผล: การเข้าชั้นเรียน, งานที่ได้รับมอบหมาย (มอบ Final Project)	
๑๑	การประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในการออกแบบของเล่น	๔	สอนแบบบรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ เทคโนโลยีที่ใช้: Google Classroom สื่อการสอน: Power Point, YouTube การวัดประเมินผล: การเข้าชั้นเรียน	อ.ดร.นิชานันท์ เสริมศรี
๑๒	ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่องานออกแบบ ของเล่น	๔	สอนแบบบรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ เทคโนโลยีที่ใช้: Google Classroom สื่อการสอน: Power Point, YouTube การวัดประเมินผล: การเข้าชั้นเรียน	อ.ดร.นิชานันท์ เสริมศรี
๑๓	แนวโน้มทางการตลาดกับการ ออกแบบของเล่น	๔	สอนแบบบรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ เทคโนโลยีที่ใช้: Google Classroom สื่อการสอน: Power Point, YouTube การวัดประเมินผล: การเข้าชั้นเรียน	อ.ดร.นิชานันท์ เสริมศรี
๑๔	ปฏิบัติงาน Project	๔	นศ.ปฏิบัติงาน	อ.ดร.นิชานันท์ เสริมศรี
๑๕	ปฏิบัติงาน Project	๔	นศ.ปฏิบัติงาน	อ.ดร.นิชานันท์ เสริมศรี
๑๖	ปฏิบัติงาน Project	๔	นศ.ปฏิบัติงาน	อ.ดร.นิชานันท์ เสริมศรี
๑๗	นักศึกษานำเสนองาน Project	๔	นำเสนองานในชั้นเรียน เทคโนโลยีที่ใช้: Google Classroom สรุปผลการเรียนรู้ การวัดประเมินผล: งานที่ได้รับมอบหมาย	อ.ดร.นิชานันท์ เสริมศรี

## ๒. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ ที่ประเมิน	สัดส่วน ของการประเมินผล
๑	ประเมินผลงานที่ได้รับมอบหมายส่วนบุคคล	๔,๖,๗,๙	๔๐ %
๒	ประเมินผลงานกลุ่ม	๓	๑๐%
๓	ประเมินผลสอบกลางภาค	๘	๑๐%
๔	ประเมินผลสอบ Final Project ปลายภาค	๑๗	๓๐%
๕	การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การแสดงความคิดเห็น	๑-๑๗	๑๐%

### หมวดที่ ๖ ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

#### ๑. ตำราและเอกสารหลัก

๑) วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร.หลักการและแนวความคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ : แอปป้าพรีนติ้งกรุ๊ป จำกัด ,๒๕๔๘.

#### ๒. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

๑) เกียรติศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. การคิดเชิงสร้างสรรค์.พิมพ์ครั้งที่ ๔.กรุงเทพฯ : ซีเอสเอ็มเดีย,๒๕๔๕.

๒) กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. วิทยาศาสตร์ในของเล่นภูมิปัญญาไทย. พิมพ์ครั้งที่ ๑ .ประทุมธานี : องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ. ๒๕๖๒.

๓) รุ่งนภา สุขมล. ของเล่น...ความหมายที่มากกว่า: กระบวนการและเทคนิคการพลิกฟื้นชุมชน. กรุงเทพฯ : พิธิษฐ์ไทย ออฟเซต, ๒๕๔๘ .

#### ๓. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

๑) พัชรี มีสุคนธ์. ของเล่นเด็กไทย เล่ม ๑ .พิมพ์ครั้งที่ ๑. กรุงเทพฯ : แสงดาว, ๒๕๕๓ .

๒) ประยูร สงวนไทร. ของเล่นกับความทรงจำ. พิมพ์ครั้งที่ ๓ .กรุงเทพฯ : แสงดาว บจก.,๒๕๕๙ .

๓) <https://thehumans.sac.or.th/sac/curated/25>

### หมวดที่ ๗ การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

#### ๑. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ได้แก่ วิธีการสอน การจัดกิจกรรม เนื้อหารายวิชา พร้อมข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

#### ๒. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ประเมินโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะฯ

#### ๓. การปรับปรุงการสอน

คณะกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนทบทวนและปรับปรุงกลยุทธ์และวิธีสอนจากผลการประเมิน ประสิทธิภาพรายวิชา และสาขาวิชานับสนุนผู้สอนทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

#### ๔. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

คณะฯ มีคณะกรรมการประเมินความเหมาะสมของการให้คะแนนโดยการสุ่มรายวิชาภายใน รอบเวลาหลักสูตร

#### ๕. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ผู้สอนนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในรายวิชาในกลุ่มคณะกรรมการองค์ความรู้เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ และแนวทางการปรับปรุงร่วมกัน

\*\*\*\*\*

## แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของหลักสูตร (programed Specification) มคอ. ๒

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้			ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่าง บุคคลและ ความ รับผิดชอบ			ทักษะการ วิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อ สาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			ทักษะพิสัย	
	● ความรับผิดชอบหลัก									○ ความรับผิดชอบรอง							
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒	๓	๑	๒
รหัสวิชา CPD ๒๒๓๙	●	●	○	●	●	○	●	○	●	○	●	○	○	●	○	●	○
ชื่อรายวิชา การออกแบบของเล่น (Toy Design)																	

ความรับผิดชอบในแต่ละด้านสามารถเพิ่มลดจำนวนได้ตามความรับผิดชอบ