

ประกาศสำนักงานเลขาธิการคุรุสภา
เรื่อง แนวปฏิบัติในการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ
เพื่อพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ
(Ethics in Professional Learning Community : E-PLC)
สำหรับสถาบันอุดมศึกษา

ตามประกาศคุรุสภา เรื่อง การรับรองปริญญาและประกาศนียบัตรทางการศึกษา ตามมาตรฐานวิชาชีพเพื่อการประกอบวิชาชีพ พ.ศ. ๒๕๖๗ ได้กำหนดให้กิจกรรมส่งเสริมจรรยาบรรณของวิชาชีพ (Ethics in Professional Learning Community : E-PLC) ของสำนักงานเลขาธิการคุรุสภา เป็นหนึ่งในกิจกรรมเสริมความเป็นครูที่ผู้เตรียมเข้าสู่วิชาชีพครู (นิสิต/นักศึกษา) จะต้องเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่องตลอดหลักสูตร นั้น

สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา จะดำเนินการจัดกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (Ethics in Professional Learning Community : E-PLC) โดยคาดหวังว่าจะเป็นกิจกรรมสำคัญที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาจรรยาบรรณของวิชาชีพให้เกิดขึ้นแก่ผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาและผู้เตรียมเข้าสู่วิชาชีพครู จึงออกแนวปฏิบัติในการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมจรรยาบรรณของวิชาชีพ หรือกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (Ethics in Professional Learning Community : E-PLC) สำหรับสถาบันอุดมศึกษา รายละเอียดดังเอกสารแนบท้ายประกาศ เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติต่อไป

ประกาศ ณ วันที่ ๑๖ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๙

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อมลวรรณ วีระธรรมโม)
เลขาธิการคุรุสภา

เอกสารแนบท้ายประกาศ
แนวปฏิบัติในการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ
เพื่อพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ
(Ethics in Professional Learning Community : E-PLC)
สำหรับสถาบันอุดมศึกษา

สถาบันอุดมศึกษาที่ขอรับรองปริญญาหรือประกาศนียบัตร ตามประกาศคุรุสภา เรื่อง การรับรองปริญญาและประกาศนียบัตรทางการศึกษา ตามมาตรฐานวิชาชีพเพื่อการประกอบวิชาชีพ พ.ศ. ๒๕๖๗ จะต้องดำเนินการพัฒนาผู้เรียนโดยจัดให้มีกิจกรรมเสริมความเป็นครู ไม่น้อยกว่า ๖ กิจกรรม ต่อเนื่องตลอดหลักสูตร โดยกำหนดให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่องตลอดหลักสูตร สำหรับกิจกรรมส่งเสริมจรรยาบรรณของวิชาชีพ หรือกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (Ethics in Professional Learning Community : E-PLC) ของสำนักงานเลขาธิการคุรุสภา มีรายละเอียดในการดำเนินงานดังต่อไปนี้

๑. ลงทะเบียนและดำเนินงานกิจกรรม E-PLC ในแพลตฟอร์มของสำนักงานเลขาธิการคุรุสภา

๑.๑ สถาบันอุดมศึกษาแจ้งให้นิสิต/นักศึกษา ลงทะเบียนโดยสมัครสมาชิกเข้าใช้งานแพลตฟอร์มเพื่อการพัฒนาวิถีชีวิตครูไทยในศตวรรษที่ ๒๑ (Khuruplatform) ที่เว็บไซต์ khuruplatform.ksp.or.th

ผู้ที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานผ่านทางแพลตฟอร์ม ประกอบด้วย ๑) ผู้เตรียมเข้าสู่วิชาชีพครู (นิสิต/นักศึกษา) และ ๒) อาจารย์ที่ทำหน้าที่ดูแลผู้เตรียมเข้าสู่วิชาชีพครู สำหรับตรวจสอบการส่งงานของผู้เตรียมเข้าสู่วิชาชีพครู

๑.๒ สถาบันอุดมศึกษา ดำเนินการส่งข้อมูลรายชื่อนิสิต/นักศึกษา ที่เข้าร่วมกิจกรรม E-PLC ในแต่ละชั้นปีการศึกษา ดังนี้ ชื่อ – นามสกุล เลขประจำตัวประชาชน อีเมล เบอร์โทรศัพท์ ชั้นปีการศึกษาปีที่เข้าศึกษา และชื่อ - นามสกุล อีเมล เบอร์โทรศัพท์ ของอาจารย์ผู้ดูแล ตามแบบฟอร์มดังแนบ โดยส่งกลับมายังสำนักงานเลขาธิการคุรุสภา ผ่านช่องทาง Google Forms https://forms.gle/tshWoCPQYъrBrGpA๗

๒. การพัฒนาจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาผ่านกิจกรรม E-PLC

ผู้เตรียมเข้าสู่วิชาชีพครู (นิสิต/นักศึกษา) ต้องเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่องตลอดหลักสูตร ดังนี้

หลักสูตรปริญญาตรีทางการศึกษา (หลักสูตร ๔ ปี) รวมเวลาการเรียนรู้ ๒๔ ชั่วโมง

ระดับชั้นปีที่ ๑ เรียนรู้งานครู (๓ ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์ : ๑. เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา
๒. เพื่อเรียนรู้และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาตนเองให้เหมาะสมและใช้เป็นแนวทางปฏิบัติตนอย่างต่อเนื่อง

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๑	ศึกษาบทเรียนจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา ๑ บทเรียน	๑ ชั่วโมง
๒	ศึกษาวิธีการกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาตนเองให้เหมาะสม และใช้เป็นแนวทางปฏิบัติตนอย่างต่อเนื่อง	๑. ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างคุณธรรมกับจริยธรรม ๒. ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวงล้อสมดุลชีวิต ๓. สรุปความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้คุณธรรมจริยธรรมในการสร้างวงล้อสมดุลชีวิตของตนเอง	๑.๓๐ ชั่วโมง

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๓	เล่นบอร์ดเกมจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	เล่นเกม Moralize เพื่อฝึกทักษะด้านการคิดวิเคราะห์แยกแยะสถานการณ์ว่าเป็นพฤติกรรมที่พึงปฏิบัติหรือไม่พึงปฏิบัติ และสอดคล้องกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาหมวดใด	๓๐ นาที
รวมเวลาการเรียนรู้			**๓ ชั่วโมง**

ระดับชั้นปีที่ ๒ สังเกตการสอนและพฤติกรรมผู้เรียน (๕ ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์ : ๑. เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา
๒. เพื่อส่งเสริมการคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์พฤติกรรมตามจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาที่ปรากฏในชั้นเรียนผ่านกระบวนการสะท้อนคิด
๓. เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล) สำหรับโรงเรียน และการนำไปประยุกต์ใช้

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๑	ศึกษาบทเรียนจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา ๒ บทเรียน	๒ ชั่วโมง
๒	เล่นบอร์ดเกมจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	เล่นเกม Emery Island เพื่อฝึกทักษะด้านการคิดวิเคราะห์พฤติกรรมในสถานการณ์ต่างๆ ว่ามีความสอดคล้องกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาหมวดใด	๓๐ นาที
๓	ศึกษาขั้นต้นเกี่ยวกับหลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล) สำหรับโรงเรียน	๑. ศึกษาหลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล) สำหรับโรงเรียน ๒. ศึกษาวิธีการกำหนดเป้าหมายการเปลี่ยนแปลงของโรงเรียน (คุณธรรมอัตลักษณ์) ประกอบด้วยคุณธรรมเป้าหมาย และพฤติกรรมบ่งชี้เชิงบวก ๓. ศึกษาวิธีการออกแบบและการเขียนโครงงานคุณธรรม/กิจกรรมคุณธรรม ๔. ฝึกปฏิบัติการระบุปัญหา ระบุคุณธรรมเป้าหมายและพฤติกรรมบ่งชี้เชิงบวกที่เกี่ยวกับปัญหาของโรงเรียนที่พบ	๑.๓๐ ชั่วโมง
๔	สังเกตชั้นเรียน	๑. ร่วมสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ๒. วิเคราะห์พฤติกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และสะท้อนคิดเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพครูจากการสังเกตชั้นเรียนในสถานศึกษา	๑ ชั่วโมง
รวมเวลาการเรียนรู้			**๕ ชั่วโมง**

ระดับชั้นปีที่ ๓ เป็นผู้ช่วยสอน (๕ ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์ : ๑. เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา

๒. เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบูรณาการคุณธรรมจริยธรรมในแผนจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๑	ศึกษาบทเรียนจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา ๒ บทเรียน (บทเรียนต้องไม่ซ้ำกันกับบทเรียนที่เคยเรียนแล้ว)	๒ ชั่วโมง
๒	เล่นบอร์ดเกมจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	เล่นเกม Work Life Balance เพื่อฝึกทักษะด้านการบริหารเวลา การปรับสมดุลชีวิตการทำงาน และเรียนรู้พฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์จากกิจกรรมที่เลือกปฏิบัติ	๓๐ นาที
๓	ศึกษาวิธีการบูรณาการคุณธรรมจริยธรรมในแผนจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน	๑. ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบูรณาการคุณธรรมจริยธรรมในแผนจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ๒. ศึกษาวิธีการบูรณาการคุณธรรมจริยธรรมในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ สำหรับระดับปฐมวัย ระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษา ๓. ออกแบบการบูรณาการคุณธรรมจริยธรรมในแผนการสอน/หน่วยเรียนรู้	๑.๓๐ ชั่วโมง
๔	ร่วมปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา (ผู้ช่วยสอน)	ร่วมปฏิบัติการสอน ในฐานะผู้ช่วยสอน ดังนี้ ๑. นำแผนจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ตามข้อ ๓ ไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน และทำหน้าที่ผู้ช่วยสอน ๒. วิเคราะห์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสะท้อนคิดร่วมกับครูผู้สอน เกี่ยวกับวิธีการสอน และพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดขึ้น เพื่อพัฒนาแผนการเรียนรู้ต่อไป	๑ ชั่วโมง
รวมเวลาการเรียนรู้			**๕ ชั่วโมง**

ระดับชั้นปีที่ ๔ ปฏิบัติการสอน (๑๑ ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์: ๑. เพื่อนำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล) ไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน/โรงเรียน

๒. เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเกี่ยวกับแนวทางดำเนินการ E-PLC ภาคปฏิบัติ (E-PLC in Action)

๓. เพื่อบูรณาการจรรยาบรรณของวิชาชีพครูสู่การปฏิบัติการสอนในชั้นเรียน

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๑	ศึกษาการประยุกต์ใช้หลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล) ในชั้นเรียน/โรงเรียนตามความเหมาะสมของโรงเรียนที่ปฏิบัติการสอน	๑. ศึกษาหลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล) ในบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของโรงเรียนตามเจตนารมณ์ของ พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ ๒. ฝึกปฏิบัติการจัดทำแนวคิดในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมในโรงเรียน ๓. ฝึกปฏิบัติการจัดทำรายละเอียดโครงงานคุณธรรม/กิจกรรมคุณธรรมของโรงเรียนที่ปฏิบัติงานสอน	๑.๓๐ ชั่วโมง
๒	พัฒนาจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ	๑. ศึกษาแนวทางดำเนินการ E-PLC ภาคปฏิบัติ (E-PLC in Action)	๓๐ นาที
		๒. E-PLC ภาคปฏิบัติ (E-PLC in Action) ๑) สร้างแผนการดำเนินงานและทีม E-PLC ๒) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และ PLC วงรอบที่ ๑ ๓) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ และ PLC วงรอบที่ ๒ ๔) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ และ PLC วงรอบที่ ๓ ๕) สัมมนา/สะท้อนคิด/ สรุปงาน ๓ วงรอบ	๙ ชั่วโมง
รวมเวลาการเรียนรู้			**๑๑ ชั่วโมง**

หลักสูตรปริญญาตรีทางการศึกษา (หลักสูตร ๕ ปี) รวมเวลาการเรียนรู้ ๒๘.๓๐ ชั่วโมง

ระดับชั้นปีที่ ๑ (๓ ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์: ๑. เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรม และจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา

๒. เพื่อเรียนรู้และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาตนเองให้เหมาะสมและใช้เป็นแนวทางปฏิบัติตนอย่างต่อเนื่อง

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๑	ศึกษาบทเรียนจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา ๑ บทเรียน	๑ ชั่วโมง
๒	ศึกษาวิธีการกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาตนเองให้เหมาะสมและใช้เป็นแนวทางปฏิบัติตนอย่างต่อเนื่อง	๑. ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างคุณธรรมกับจริยธรรม ๒. ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวงล้อสมดุลชีวิต ๓. สรุปความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้คุณธรรมจริยธรรมในการสร้างวงล้อสมดุลชีวิตของตนเอง	๑.๓๐ ชั่วโมง
๓	เล่นบอร์ดเกมจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	เล่นเกม Moralize เพื่อฝึกทักษะด้านการคิดวิเคราะห์แยกแยะสถานการณ์ว่าเป็นพฤติกรรมที่พึงปฏิบัติหรือไม่พึงปฏิบัติ และสอดคล้องกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาหมวดใด	๓๐ นาที
รวมเวลาการเรียนรู้			**๓ ชั่วโมง**

ระดับชั้นปีที่ ๒ (๕ ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์: ๑. เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา

๒. เพื่อส่งเสริมการคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์พฤติกรรมตามจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาที่ปรากฏในชั้นเรียนผ่านกระบวนการสะท้อนคิด

๓. เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล) สำหรับโรงเรียน และการนำไปประยุกต์ใช้

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๑	ศึกษาบทเรียนจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา ๒ บทเรียน	๒ ชั่วโมง
๒	เล่นบอร์ดเกมจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	เล่นเกม Emery Island เพื่อฝึกทักษะด้านการคิดวิเคราะห์พฤติกรรมในสถานการณ์ต่างๆ ว่ามีความสอดคล้องกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาหมวดใด	๓๐ นาที
๓	ศึกษาขั้นต้นเกี่ยวกับหลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล) สำหรับโรงเรียน	๑. ศึกษาหลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล) สำหรับโรงเรียน ๒. ศึกษาวิธีการกำหนดเป้าหมายการเปลี่ยนแปลงของโรงเรียน (คุณธรรมอัตลักษณ์) ประกอบด้วยคุณธรรมเป้าหมาย และพฤติกรรมบ่งชี้เชิงบวก	๑.๓๐ ชั่วโมง

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
		๓. ศึกษาวิธีการออกแบบและการเขียนโครงงานคุณธรรม/กิจกรรมคุณธรรม ๔. ฝึกปฏิบัติการระบุปัญหา ระบุคุณธรรมเป้าหมายและพฤติกรรมบ่งชี้เชิงบวก ที่เกี่ยวกับปัญหาของโรงเรียนที่พบ	
๔	สังเกตชั้นเรียน	๑. ร่วมสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ๒. วิเคราะห์พฤติกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และสะท้อนคิดเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพครูจากการสังเกตชั้นเรียนในสถานศึกษา	๑ ชั่วโมง
รวมเวลาการเรียนรู้			**๕ ชั่วโมง**

ระดับชั้นปีที่ ๓ (๕ ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์: ๑. เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา
๒. เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบูรณาการคุณธรรม จริยธรรมในแผนจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๑	ศึกษาบทเรียนจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา ๒ บทเรียน (บทเรียนต้องไม่ซ้ำกันกับบทเรียนที่เคยเรียนแล้ว)	๒ ชั่วโมง
๒	เล่นบอร์ดเกมจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	เล่นเกม Work Life Balance เพื่อฝึกทักษะด้านการบริหารเวลา การปรับสมดุลชีวิตการทำงาน และเรียนรู้พฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์จากกิจกรรมที่เลือกปฏิบัติ	๓๐ นาที
๓	วิเคราะห์ชิ้นงานผู้เรียน	วิเคราะห์ชิ้นงานผู้เรียน เพื่อกำหนดปัญหา/ประเด็นเป้าหมาย ที่จะพัฒนาผู้เรียน ๑ เรื่อง โดยลักษณะของปัญหาควรจะเป็นปัญหาสำคัญของผู้เรียนและเป็นปัญหาที่สามารถพัฒนาได้อย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นสมรรถนะติดตัวผู้เรียนตลอดไป หรือเป็นคุณลักษณะสำคัญของผู้เรียนที่จะดำรงตนในสังคมปัจจุบันและสังคมอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยจัดทำเป็นแผนผังก้างปลา (Fishbone Diagram) หรือวิธีอื่น ๆ	๑ ชั่วโมง
๔	ศึกษาวิธีการบูรณาการคุณธรรมจริยธรรมในแผนจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน	๑. ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบูรณาการคุณธรรมจริยธรรมในแผนจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ๒. ศึกษาวิธีการบูรณาการคุณธรรมจริยธรรมในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ สำหรับระดับปฐมวัย ระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษา	๑.๓๐ ชั่วโมง

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
		๓. ออกแบบการบูรณาการคุณธรรมจริยธรรม ในแผนการสอน/หน่วยเรียนรู้	
รวมเวลาการเรียนรู้			**๕ ชั่วโมง**

ระดับชั้นปีที่ ๔ (๔.๓๐ ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์: ๑. เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา
๒. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน
๓. เพื่อนำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล) ไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน/โรงเรียน

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๑	ศึกษาบทเรียนจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา ๒ บทเรียน (บทเรียนต้องไม่ซ้ำกันกับบทเรียนที่เคยเรียนแล้ว)	๒ ชั่วโมง
๒	ศึกษาการประยุกต์ใช้หลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล)ในชั้นเรียน/โรงเรียนตามความเหมาะสมของโรงเรียนที่ปฏิบัติการสอน	๑. ศึกษาหลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล) ในบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของโรงเรียนตามเจตนารมณ์ของ พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ ๒. ฝึกปฏิบัติการจัดทำแนวคิดในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมในโรงเรียน ๓. ฝึกปฏิบัติการจัดทำรายละเอียดโครงงานคุณธรรม/กิจกรรมคุณธรรมของโรงเรียนที่ปฏิบัติงานสอน	๑.๓๐ ชั่วโมง
๓	ร่วมปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา (ผู้ช่วยสอน)	๑. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน และทำหน้าที่ผู้ช่วยสอน ๒. วิเคราะห์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนและสะท้อนคิดร่วมกับครูผู้สอน เกี่ยวกับวิธีการสอนและพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดขึ้น เพื่อพัฒนาแผนการเรียนรู้ต่อไป	๑ ชั่วโมง
รวมเวลาการเรียนรู้			**๔.๓๐ ชั่วโมง**

ระดับชั้นปีที่ ๕ (๑๑ ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์: ๑. เพื่อนำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล) ไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน/โรงเรียน และในบริบทของผู้ปกครอง ครอบครัว และ/หรือชุมชนตามความต้องการของโรงเรียนที่ปฏิบัติงานสอน

๒. เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพทางการศึกษา (E-PLC in Action)

๓. เพื่อบูรณาการคุณธรรมจริยธรรม และจรรยาบรรณของวิชาชีพครูสู่การปฏิบัติการสอนในชั้นเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๑	ศึกษาการประยุกต์ใช้หลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล) ในชั้นเรียน/โรงเรียน และในบริบทของผู้ปกครอง ครอบครัวหรือชุมชน ตามความต้องการของโรงเรียน	๑. ทบทวนหลักการและกระบวนการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (๔+๖ โมเดล) ในบริบทของครอบครัว และ ชุมชน ๒. การสื่อสารผลงานด้านวิชาการของการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมร่วมกับผู้ปกครอง/ครอบครัว และชุมชน	๑.๓๐ ชั่วโมง
๒	พัฒนาจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ	๑. ศึกษาแนวทางดำเนินการ E-PLC ภาคปฏิบัติ (E-PLC in Action	๓๐ นาที
		๒. E-PLC ภาคปฏิบัติ (E-PLC in Action) ๑) สร้างแผนการดำเนินงานและทีม E-PLC ๒) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และ PLC วงรอบที่ ๑ ๓) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ และ PLC วงรอบที่ ๒ ๔) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ และ PLC วงรอบที่ ๓ ๕) สัมมนา/สะท้อนคิด/ สรุปงาน ๓ วงรอบ	๙ ชั่วโมง
รวมเวลาการเรียนรู้			**๑๑ ชั่วโมง**

หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตทางการศึกษา และหลักสูตรปริญญาโททางการศึกษา
(รวมเวลาการเรียนรู้แต่ละหลักสูตร ๑๔.๓๐ ชั่วโมง)

ระดับชั้นปีที่ ๑ (๕ ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์: เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๑	ศึกษาบทเรียนจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา ๓ บทเรียน	๓ ชั่วโมง
๒	ศึกษาวิธีการกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาตนเองให้เหมาะสม และใช้เป็นแนวทางปฏิบัติตนอย่างต่อเนื่อง	๑. ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างคุณธรรมกับจริยธรรม ๒. ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวงล้อสมดุลชีวิต ๓. สรุปความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้คุณธรรมจริยธรรมในการสร้างวงล้อสมดุลชีวิตของตนเอง	๑.๓๐ ชั่วโมง
๓	เล่นบอร์ดเกมจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	เล่นบอร์ดเกมจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาอย่างน้อย ๑ บอร์ดเกม โดยเลือกเล่นเกม ดังนี้ ๑. เล่นเกม Moralize เพื่อฝึกทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ แยกแยะสถานการณ์ว่าเป็นพฤติกรรมที่พึงปฏิบัติ หรือไม่พึงปฏิบัติ และสอดคล้องกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาหมวดใด ๒. เล่นเกม Emery Island เพื่อฝึกทักษะด้านการคิดวิเคราะห์พฤติกรรมในสถานการณ์ต่างๆ ว่ามีความสอดคล้องกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาหมวดใด ๓. เล่นเกม Work Life Balance เพื่อฝึกทักษะด้านการบริหารเวลา การปรับสมดุลชีวิตการทำงานและเรียนรู้พฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์จากกิจกรรมที่เลือกปฏิบัติ	๓๐ นาที
รวมเวลาการเรียนรู้			**๕ ชั่วโมง**

ระดับชั้นปีที่ ๒ (๙.๓๐ ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์: ๑. เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพทางการศึกษา (E-PLC in Action)

๒. เพื่อบูรณาการจรรยาบรรณของวิชาชีพครูสู่การปฏิบัติการสอนในชั้นเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๑	พัฒนาจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา ผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ	๑. ศึกษาแนวทางดำเนินการ E-PLC ภาคปฏิบัติ (E-PLC in Action)	๓๐ นาที
		๒. E-PLC ภาคปฏิบัติ (E-PLC in Action) ๑) สร้างแผนการดำเนินงานและทีม E-PLC ๒) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และ PLC วงรอบที่ ๑ ๓) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ และ PLC วงรอบที่ ๒ ๔) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ และ PLC วงรอบที่ ๓ ๕) สัมมนา/สะท้อนคิด/ สรุปงาน ๓ วงรอบ	๙ ชั่วโมง
รวมเวลาการเรียนรู้			**๙.๓๐ ชั่วโมง**

หลักสูตรปริญญาเอกทางการศึกษา (รวมเวลาการเรียนรู้ ๑๗.๓๐ ชั่วโมง)

ระดับชั้นปีที่ ๑ (๕ ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์: เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๑	ศึกษาบทเรียนจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา ๓ บทเรียน	๓ ชั่วโมง
๒	ศึกษาวิธีการกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาตนเองให้เหมาะสม และใช้เป็นแนวทางปฏิบัติตนอย่างต่อเนื่อง	๑. ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างคุณธรรมกับจริยธรรม ๒. ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวงล้อสมดุลชีวิต ๓. สรุปความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้คุณธรรมจริยธรรมในการสร้างวงล้อสมดุลชีวิตของตนเอง	๑.๓๐ ชั่วโมง
๓	เล่นบอร์ดเกมจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	เล่นบอร์ดเกมจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาอย่างน้อย ๑ บอร์ดเกม โดยเลือกเล่นเกม ดังนี้ ๑. เล่นเกม Moralize เพื่อฝึกทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ แยกแยะสถานการณ์ว่าเป็นพฤติกรรมที่พึงปฏิบัติ หรือไม่พึงปฏิบัติ และสอดคล้องกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาหมวดใด ๒. เล่นเกม Emery Island เพื่อฝึกทักษะด้านการคิดวิเคราะห์พฤติกรรมในสถานการณ์ต่างๆ ว่ามีความสอดคล้องกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาหมวดใด ๓. เล่นเกม Work Life Balance เพื่อฝึกทักษะด้านการบริหารเวลา การปรับสมดุลชีวิตการทำงานและเรียนรู้พฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์จากกิจกรรมที่เลือกปฏิบัติ	๓๐ นาที
รวมเวลาการเรียนรู้			**๕ ชั่วโมง**

ระดับชั้นปีที่ ๒ (๓ ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์: เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๑	ศึกษาบทเรียนจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา	ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา ๓ บทเรียน (บทเรียนต้องไม่ซ้ำกันกับบทเรียนที่เคยเรียนแล้ว)	๓ ชั่วโมง
รวมเวลาการเรียนรู้			**๓ ชั่วโมง**

ระดับชั้นปีที่ ๓ (๙.๓๐ ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์: ๑. เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพทางการศึกษา (E-PLC in Action)

๒. เพื่อบูรณาการจรรยาบรรณของวิชาชีพครูสู่การปฏิบัติการสอนในชั้นเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

ที่	กิจกรรม	รายละเอียดโดยสังเขป	เวลา
๑	พัฒนาจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษาผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ	๑. ศึกษาแนวทางดำเนินการ E-PLC ภาคปฏิบัติ (E-PLC in Action)	๓๐ นาที
		๒. E-PLC ภาคปฏิบัติ (E-PLC in Action) ๑) สร้างแผนการดำเนินงานและทีม E-PLC ๒) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และ PLC วงรอบที่ ๑ ๓) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ และ PLC วงรอบที่ ๒ ๔) ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ และ PLC วงรอบที่ ๓ ๕) สัมมนา/สะท้อนคิด/ สรุปงาน ๓ วงรอบ	๙ ชั่วโมง
รวมเวลาการเรียนรู้			**๙.๓๐ ชั่วโมง**