

งานเดี่ยว

รายงานสรุป ชุติวิชา ดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน

(Digital Kids for the Flipped Classroom)

จัดทำโดย



นางสาวปนัดดา ทาเงิน

รหัส 571031321108 (ห้อง 2)

เสนอ

ผ.ศ. กรรณก รูปประสม

อาจารย์ พัทธนันท์ เกิดคง

อาจารย์โสภิตา โคตรโนนกกอก

อาจารย์สาวิตรี จันทร์โสภา

งานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการสัมมนา Super Teacher

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาระดับมัธยมศึกษา

สรุปสาระสำคัญ

ดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน

(Digital Kids for the Flipped Classroom)

เด็กไทย 4.0 กับ 8 ทักษะทางดิจิทัล (Digital Skills) ที่ครูไทยควรสอน

1. อัตลักษณ์ในโลกดิจิทัล หมายถึง ทักษะในการสร้างบริหารอัตลักษณ์หรือการระบุตนเองในโลกไซเบอร์ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว
2. การใช้เครื่องมือและสื่อยุคดิจิทัล หมายถึงทักษะในการบริหารจัดการเครื่องมือและสื่อในยุคดิจิทัลสามารถสร้างสมดุลกับชีวิตตนเอง
3. การอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัย หมายถึงทักษะในการบริหารจัดการกับความเสี่ยงในโลกไซเบอร์ เช่นการอ่าน การโพสต์ การดูและการส่งต่อข้อมูลต่างๆ
4. ความปลอดภัยในโลกดิจิทัล หมายถึง ทักษะความสามารถในการตรวจสอบเบื้องต้นว่าตนเองมีภัยคุกคามในโลกไซเบอร์หรือไม่ เช่นการถูกขมขมยบัญชีผู้ใช้อีเมล เฟสบุ๊ก รหัสผ่านบัญชีธนาคาร
5. การแสดงอารมณ์ในโลกดิจิทัลอย่างฉลาด หมายถึงทักษะในการเข้าสังคมในโลกไซเบอร์ เช่นการแสดงความคิดเห็น เสียใจ ข้อคิดเห็นด้วย ทั้งในส่วนที่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี
6. การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล หมายถึงทักษะการมีปฏิสัมพันธ์และความร่วมมือกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเข้ามาช่วย
7. การบริหารจัดการลิขสิทธิ์ดิจิทัล หมายถึงทักษะความเข้าใจในสิทธิส่วนบุคคลสิทธิทางกฎหมาย รวมไปถึงทรัพย์สินทางปัญญา เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และหลีกเลี่ยงการใช้ถ้อยคำสร้างความเกลียดชังให้ผู้อื่นด้วย
8. การรู้และเข้าใจดิจิทัล หมายถึง ทักษะที่ครอบคลุมทั้งข้อที่ 1 ถึง 7 ที่กล่าวมา แต่จะลงรายละเอียดมากกว่า เป็นทักษะที่จะต้องอาศัยความสามารถในการค้นหา การประเมิน การใช้ประโยชน์ การแบ่งปัน และสร้างสรรค์เนื้อหา

ซึ่งทักษะที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ต้องตั้งอยู่บนฐานของคุณธรรม จริยธรรม และคุณค่าของทางสังคมที่ตนเองร่วมอยู่ด้วย ถูกเรียกรวมว่า ความฉลาดทางดิจิทัล

กิจกรรมที่ 1

การพัฒนาทักษะดิจิทัล ให้สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาสมองเพื่อเกิดการคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับเด็กปฐมวัย จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง หรือเรียกการ

เรียนรู้แบบนี้ว่า Brain-Based Learning (BBL) มาเป็นเครื่องมือในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. จำนวน เรียนรู้ฝึกนับจำนวนตัวเลขได้อย่างแม่นยำ รวมถึงสามารถแก้ปัญหาเกี่ยวกับตัวเลขได้
2. จับคู่ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของคนสัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ต่างๆตามเงื่อนไข
3. เรียงลำดับ พิจารณาว่าสิ่งใดมาก่อนมาหลัง ตามลักษณะการจัดประเภท หรือเงื่อนไขที่กำหนดให้
ได้
4. จัดหมวดหมู่ แยกแยะประเภทสิ่งต่างๆ ตามชนิดและลักษณะของสิ่งเหล่านั้นได้
5. สังเกต ฝึกสมาธิให้แน่วแน่เพื่อพิจารณาสิ่งต่างๆ ได้อย่างละเอียดถี่ถ้วน
6. เปรียบเทียบ ระบุได้ว่าสิ่งที่กำหนดให้เหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่และอย่างไร
7. ทิศทาง รู้ทิศทางและสามารถเคลื่อนไหวไปตามทิศทางนั้นได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ
8. เหตุผล บอกที่มาที่ไปของสิ่งต่างๆตามหลักการและสัมพันธ์ที่สอดคล้องกันได้
9. กฎเกณฑ์ รู้หลักความจริงของสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัวแล้วสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
ได้
10. จินตนาการ ฝึกทักษะด้านการลากเส้นและระบายสี รวมถึงเสริมสร้างความคิดในรูปแบบต่างๆ ได้
อย่างอิสระ

กิจกรรมที่ 2

การเขียนโค้ดสร้างเสียงเพลงตามจินตนาการ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักการสังเกต สามารถออกเสียงตามทำนองเพลงและฝึกทักษะการใช้ภาษา จากโค้ดที่คุณครูได้รับใน Facebook กลุ่มชื่อ SDU Digital Lklls used Micro:bit หรือที่ iColud (microbit-Activity2hex) ในโค้ด แบ่งโน้ตเพลงออกเป็น 4 ชุดให้คุณครูลองปรับแต่งโค้ดโน้ตเพลง แล้วลองทายดูว่าเป็นเพลงอะไร

กิจกรรมที่ 3

กิจกรรมกลุ่ม (แบ่งกลุ่มตามความเหมาะสมของจำนวนคุณครูผู้เข้าอบรมในแต่ละจังหวัด) จากทักษะดิจิทัลที่ 1 ถึงทักษะดิจิทัลที่ 6 ที่คุณครูได้เรียนรู้ไปแล้ว แบ่งกลุ่มคุณครูตามความเหมาะสมของจำนวนของคุณครูผู้เข้าอบรม โดยให้ครูผู้สอนในแต่ละกลุ่มช่วยกันออกแบบกิจกรรมในการพัฒนาทักษะและกระบวนการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัยในพื้นที่ โดยใช้บอร์ดไมโครโทรเลอร์ Micro:bit เป็นเครื่องมือ ภายใต้ออกกิจกรรมที่คุณครูผู้สอนในแต่ละกลุ่ม เป็นผู้กำหนดเองเขียนลงในใบงานให้เสร็จก่อน หลังจากนั้นให้แต่ละกลุ่มดำเนินการ ดังนี้

1. นำใบงานที่ออกแบบไว้ไปเขียนในโค้ดสั่งงาน Micro:bit บนเว็บไซต์ MakeCode เพื่อบูรณาการกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการเรียนรู้ที่เด็กจะได้รับ

2. Save code โดยตั้งชื่อว่า Microbit Act3_ (ชื่องานของกลุ่ม) hex
3. ส่งงานเข้า Facebook กลุ่มที่ชื่อ SDU Digital Dklls used Micro:bit
4. นำเสนอผลงานในรูปแบบ Simulation ให้เพื่อนคุณครู กลุ่มอื่นๆ รับชมและช่วยกันอภิปราย แสดงความคิดเห็น
5. วิทยากรประเมินและสรุปผลงานของแต่ละกลุ่ม หลังจากการนำเสนอผลงานแล้วเสร็จพร้อมลงลายมือชื่อกำกับ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการสัมมนาในครั้งนี้

- ได้รับความรู้เกี่ยวกับโครงการ โฉมโลกของฟิจิต
- ได้รับความรู้เกี่ยวกับโครงการ โฉมโลกของฟิจิต

จะนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์อย่างไรในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก

- นำไปใช้ทำสื่อการสอน เกี่ยวกับโครงการ โฉมโลกของฟิจิต

