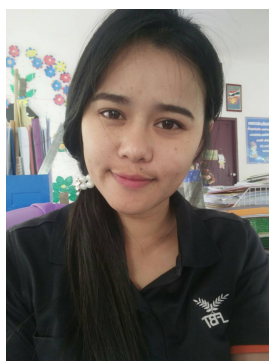




แบบรายงานสรุปผลสัมมนา
โครงการยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัยมุ่งสู่การพัฒนาความเป็นเลิศ
(Super Teacher)
เรื่อง “ดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน ”
(Digital Kids for the Flipped Classroom)

จัดทำโดย

นางสาวเกษมณี ตามตะขบ
รหัส 571031321109



เสนอ

ผศ.กรกนก ฐูประสม
อาจารย์พัทธนันท์ เกิดคง
อาจารย์โสภิตา โคตรโนนกอก
อาจารย์สาวิตรี จันทรโสภา

งานนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัยมุ่งสู่
การพัฒนาความเป็นเลิศ (Super Teacher)
ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2561
หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ดิฉัน นางสาวเกษมณี ตามตะขบ ได้เข้าร่วม โครงการ เรื่อง “ดิจิทัลคิดส์ พลิก โฉมห้องเรียน ” (Digital Kids for the Flipped Classroom) วันที่ 3 มีนาคม 2562 ณ ห้องประชุมสุวัจน์ ลิปตพัลลภ 3 ชั้น 8 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

บัดนี้ ได้ดำเนินการกิจกรรมดังกล่าวเรียบร้อยแล้ว จึงขอรายงานสรุปผลการ ดำเนินกิจกรรมให้ทราบดังนี้

1. วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้รับอบรมสามารถนำทักษะดิจิทัลไปใช้ในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ให้กับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อให้ผู้รับอบรมสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ให้เด็กปฐมวัยเกิดความสุขสนทนและเพลิดเพลินและดูไม่น่าเบื่อหน่ายไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน
3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถพัฒนาตนเองสู่ครูมืออาชีพ รองรับการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เข้าสู่พลเมืองยุคดิจิทัล

2. หัวข้อการฝึกอบรมและวิทยากร หัวข้อการอบรม ได้แก่

ทักษะดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย เป็นสิ่งสำคัญของเด็กในยุคดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองไทยในโลกดิจิทัล การส่งเสริมและพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยี สิ่งสำคัญคือการพัฒนาการเรียนรู้ของสมอง ซึ่งเป็นอวัยวะที่สำคัญที่สุดซึ่งร่างกาย อีกทั้งยังเป็นพื้นฐานการรับรู้ การพัฒนาสมองจึงนับเป็นฐานสำคัญของการเสริมสร้างสติปัญญาให้กับเด็ก ทักษะทางดิจิทัลกับการคิดเชิงวิเคราะห์เป็นสิ่งสำคัญของเด็กปฐมวัย การนำเอากระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์เข้ามาเสริมศักยภาพ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ให้เด็กเกิดความสุข สนทนา เพลิดเพลิน และดูไม่น่าเบื่อหน่ายไปกับการจัดการเรียนการสอนของครูไทย การเป็นครูมืออาชีพจึงจำเป็นอย่างยิ่งกับการพัฒนาทักษะดิจิทัลเพื่อเด็กปฐม รองรับการเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ต่อไปในอนาคต

ศึกษาอัตลักษณ์ในโลกดิจิทัล การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล การอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัยความภัยในโลกดิจิทัล การแสดงออกทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลอย่างชาญฉลาด การสื่อสารในโลกดิจิทัล การบริหารจัดการลิขสิทธิ์ดิจิทัล การรู้และเข้าใจดิจิทัล

นิยามศัพท์เฉพาะ คือ การนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของสมองมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและเสริมสร้างศักยภาพให้กับผู้เรียน รวมทั้งองค์ความรู้และประสบการณ์ให้เหมาะสมกับวัยและการเจริญเติบโตของสมองรวมถึงเป็นการพัฒนาการด้านการจัดศึกษาให้ดีขึ้น

เด็กไทย 4.0 กับ 8 ทักษะทางดิจิทัลที่คุณครูไทยควรรสอน

1. อัตลักษณ์ในโลกดิจิทัล หมายถึง ทักษะในการสร้าง บริหารอัตลักษณ์หรือการระบุตนเองในโลกไซเบอร์ให้เป็น ซึ่งนับรวมไปถึงการจัดการกับตัวตนของตนเองในโลกไซเบอร์ทั้งในระยะสั้น และระยะยาวได้ด้วยความจริง

2. การใช้เครื่องมืออิสระยุคดิจิทัล ทักษะการใช้เครื่องมืออิสระในยุคดิจิทัล

3. การอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัย ทักษะในการบริหารจัดการกับความเสี่ยงในโลกไซเบอร์

4. ความปลอดภัยในโลกดิจิทัล ทักษะความสามารถในการตรวจสอบเบื้องต้นว่าตนเองมีภัยคุกคามในโลกไซเบอร์หรือไม่

5. การแสดงอารมณ์ในโลกดิจิทัลอย่างชาญฉลาด ทักษะในการเข้าสังคมในโลกไซเบอร์ เช่น การแสดงความคิดเห็น เห็นใจ เสียใจ

6. การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์และความร่วมมือกับผู้อื่น

7. การบริหารจัดการลิขสิทธิ์ดิจิทัล ทักษะความเข้าใจในสิทธิส่วนบุคคลสิทธิทางกฎหมาย

8. การรู้และเข้าใจดิจิทัล ทักษะที่ครอบคลุมทั้งข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 7

3. กิจกรรมที่ออกแบบใช้สำหรับการเรียนการสอน

(กิจกรรมที่ 1)

การพัฒนาทักษะดิจิทัล ให้สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาสมอง เพื่อเกิดการคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับเด็กปฐมวัยจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาสมอง เพื่อเกิดการคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับเด็กปฐมวัย จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง หรือเรียกการเรียนรู้แบบนี้ว่า Brain-Based Learning (BBL) มาเป็นเครื่องมือในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมศักยภาพในการเรียนรู้ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้

1. จำนวน เรียนรู้ฝึกนับตัวเลขได้อย่างแม่นยำ รวมถึงสามารถแก้ปัญหาเกี่ยวกับตัวเลขได้

2. จับคู่ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของคนสัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ต่างๆตามเงื่อนไข

3. เรียงลำดับ พิจารณาว่าไถ่มาก่อน สิ่งไถมาหลัง ตามลักษณะการจัดประเภท หรือเงื่อนไขที่กำหนดให้ได้

- 4.จัดหมวดหมู่ แยกแยะประเภทสิ่งต่างๆ ตามชนิดและลักษณะของสิ่งเหล่านั้นได้
- 5.สังเกต ฝึกสมาธิให้แน่วแน่เพื่อพิจารณาสิ่งต่างๆได้อย่างละเอียดถี่ถ้วน
- 6.เปรียบเทียบ ระบุได้ว่าสิ่งที่กำหนดให้เหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร
- 7.ทิศทาง รู้ทิศทางและสามารถเคลื่อนไหวไปตามทิศทางนั้นได้อย่างถูกต้อง
- 8.เหตุผล บอกที่มาไปของสิ่งต่างๆ ตามหลักการและสัมพันธ์ที่สอดคล้องกันได้
- 9.กฎเกณฑ์ รู้หลักความจริงของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวแล้วสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
- 10.จินตนาการ ฝึกทักษะด้านการลากเส้นและระบายสี รวมถึงเสริมสร้างความคิด

(กิจกรรมที่ 2)

การเขียนโค้ดสร้างเสียงเพลงตามจินตนาการ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต สามารถออกเสียงตามทำนองเพลงและฝึกทักษะการใช้ภาษา

(กิจกรรมที่ 3)

กิจกรรมกลุ่ม แบ่งกลุ่มตามจำนวนเหมาะสมของจำนวนคุณครูผู้เข้าอบรมในแต่ละจังหวัด จากดิจิทัลที่ 1 ทักษะดิจิทัลที่ 6 ที่คุณครูได้เรียนรู้ไปแล้ว แบ่งกลุ่มคุณครูตามความเหมาะสมของจำนวนคุณครูที่เข้าอบรม โดยให้คุณครูในแต่ละกลุ่มช่วยกันออกแบบกิจกรรมในการพัฒนาทักษะและกระบวนการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัยในพื้นที่ โดยใช้บอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ เป็นเครื่องมือ ภายใต้กิจกรรมที่คุณครูผู้สอน ในแต่ละกลุ่ม เป็นผู้กำหนดเอง

1.นำใบงานที่ออกแบบไว้ไปเขียนโค้ดสั่งงาน Micro:bit บนเว็บไซต์ MakeCode เพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการเรียนรู้ที่เด็กจะรับได้

2.Save code โดยตั้งชื่อว่า Microbit Act3_(บื่องานของกลุ่ม).hex

3.ส่งงานเข้า Facebook กลุ่มที่ชื่อ SDU Digital Skills used Micro:bit

4.นำเสนอผลในรูปแบบ Simulation ให้เพื่อนคุณครู กลุ่มอื่นๆ รับชมและช่วยกันอภิปรายแสดงความเห็น

5.วิทยากรประเมินและสรุปผลงานของแต่ละกลุ่ม หลังจากการนำเสนอผลงานแล้วเสร็จพร้อมลงลายมือชื่อกำกับ





