

สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดโครงการสัมมนา



จัดทำโดย

นางสาววาณี กระจะออม
รหัสนักศึกษา 571151321016

เสนอ

อาจารย์จุฑาทิพย์ โอบอ้อม

หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาระดับมัธยมศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
โครงการความร่วมมือทางวิชาการระหว่างกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
กับมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต (ศูนย์ราชภัฏกำแพงเพชร)

คำนำ

การพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เป็นเด็กที่มีคุณภาพ มีสมรรถนะสมวัย เนื่องจากเด็กในวันนี้จะเติบโตเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณค่าของชาติ ดังนั้นการพัฒนาศักยภาพของเด็กปฐมวัยตั้งแต่วัยนี้ โดยให้ความสำคัญในเรื่องการเตรียมความพร้อมทั้ง ๔ ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคมและสติปัญญา จึงถือว่าเป็นปัจจัยหลักในการที่จะสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีให้กับคนไทยในอนาคต หัวใจสำคัญในความสำเร็จคือการสร้างคุณภาพคุณครูผู้สอนในระดับปฐมวัย การเสริมสร้างทักษะให้กับครูในโครงการ Super teacher ที่มหาวิทยาลัยสวนดุสิตจัดดำเนินการในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มพูนมูลค่าให้กับครูปฐมวัย และมีเนื้อหาสาระสำคัญในเรื่องของกิจกรรมเสริมสร้างทักษะที่สอดคล้องกับทักษะคนในศตวรรษที่ ๒๑ นอกจากนี้กิจกรรมต่างๆยังสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษาได้จริง

นางสาววาณี คระอม
รหัสนักศึกษา ๕๗๑๑๕๑๓๒๑๐๑๖

สารบัญ

เรื่อง

หน้า

บทนำ

สารบัญ

เรื่อง ดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน (Digital Kids for the Flipped Classroom)

เรื่อง คณิตวิทย์คิดส์สร้างสรรค์ (STREAM Approach)

เรื่อง Play & Learn เพลินไปกับประกันคุณภาพการศึกษา

เรื่อง ชุดโรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย

สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัยมุ่งสู่การพัฒนา ความเป็นเลิศ (Super Teacher)

ครั้งที่ ๑ หัวข้อ ดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน

วัตถุประสงค์ของโครงการดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน

๑. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถนำทักษะดิจิทัลไปใช้ในการพัฒนาให้กับเด็กปฐมวัย
๒. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศและนำไปประยุกต์เพื่อใช้พัฒนาสื่อการจัดการเรียนการสอนให้กับเด็กปฐมวัยได้
๓. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถพัฒนาตนเอง เพื่อเตรียมความพร้อมในการก้าวสู่ยุคไทยแลนด์ ๔.๐
- กิจกรรมในโครงการ (บรรยายตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกิจกรรมตามความเป็นจริง)

ผู้เข้าร่วมอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัยมุ่งสู่การพัฒนาความเป็นเลิศ (Super Teacher) หัวข้อ ดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน (Digital Kid for the Flipped Classroom) ลงทะเบียนที่หน้าห้อง และได้รับหมายเลขประจำตัวก่อนเข้าห้องเมื่อเข้ามาในห้อง เพื่อรอวิทยากร เวลา ๐๙.๐๐ น. ได้ทำพิธีเปิดการอบรม หลังจากนั้นก็มีพิธีแนะนำวิทยากรทั้ง ๔ ท่าน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์จุฑาภาวดี จันทร์มาลี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย ยอดมีกลิ่น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรสิทธิ์ ทรงมา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัชรกรรณ์ เนตรหาญ

หลังจากนั้นมีการแสดงเพื่อเปิดงาน นายสมเกียรติ โนแก้ว ต้อนรับวิทยากร คณะวิทยากรให้นักศึกษา ทำ Pre test ก่อนเริ่มการอบรมการบรรยาย เด็กไทย ๔.๐ กับ ๘ ทักษะทางดิจิทัล (Digital skill) ที่ครูไทยควรสอน

๑.อัตลักษณ์ในโลกดิจิทัล (Digital Identity) หมายถึงทักษะในการสร้าง บริหารอัตลักษณ์ หรือการระบุตนเองในโลกไซเบอร์ให้เป็น ซึ่งนับรวมไปถึงการจัดการกับตัวตนของตนเองในโลกไซเบอร์ทั้งในระยะสั้นและระยะยาวได้ด้วยความเป็นจริง

๒.การใช้เครื่องมือและสื่อยุคดิจิทัล (Digital Use) หมายถึง ทักษะในการใช้เครื่องมือ และสื่อยุคดิจิทัลสามารถสร้างความสมดุลกับชีวิตของตนเองให้เกิดประโยชน์สูงสุด

๓.การอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัย(Digital Safety) หมายถึง ทักษะในการบริหารจัดการกับความเสี่ยงในโลกไซเบอร์ เช่น การอ่าน การโพสต์ การดู การส่งต่อ ข้อมูลต่างๆ เพื่อไม่ให้เกิดกระทำผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

๔.ความปลอดภัยในโลกดิจิทัล(Digital Security) หมายถึง ทักษะความสามารถในการตรวจสอบเบื้องต้นว่าตนเองมีภัยคุกคามในโลกไซเบอร์หรือไม่ เช่น การถูกขโมยบัญชีผู้ใช้อีเมลล์ เฟสบุ๊ก รหัสผ่านบัญชีธนาคาร เครื่องมือสื่อสาร การติดไวรัส มัลแวร์ และครอบคลุมไปถึงการป้องกันการหลีกเลียงและจัดการอย่างถูกวิธีเมื่อเจอภัยคุกคามหรือถูกละเมิดความปลอดภัยต่างๆด้วย

๕.การแสดงผลอารมณ์ในโลกดิจิทัลอย่างชาญฉลาด(Digital Emotional Intelligence) หมายถึงทักษะในการเข้าสังคมในโลกไซเบอร์ เช่น การแสดงความเห็นใจ เสียใจ ขอดคิดเห็นด้วย ทั้งในส่วนที่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย หรือ สนุกสนานเพื่อสานสัมพันธ์กับผู้อื่นที่อยู่ในโลกไซเบอร์

๖.การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล (Digital Communication) หมายถึงทักษะการมีปฏิสัมพันธ์และความร่วมมือกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเข้ามาช่วย

๗.การบริหารจัดการลิขสิทธิ์ดิจิทัล (Digital Rights) หมายถึง ทักษะความเข้าใจในสิทธิส่วนบุคคลสิทธิทางกฎหมาย รวมไปถึงทรัพย์สินทางปัญญา เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และหลีกเลี่ยงการใช้ถ้อยคำสร้างความเกลียดชังให้ผู้อื่นด้วย

๘.การรู้และเข้าใจดิจิทัล(Digital Literacy) หมายถึง ทักษะที่ครอบคลุมทั้งข้อที่ ๑ ถึงข้อที่ ๗ ที่กล่าวมาแต่จะลงรายละเอียดมากกว่า เป็นทักษะที่จะต้องอาศัยความสามารถในการค้นหาการประเมินการใช้ประโยชน์ การแบ่งปัน และสร้างสรรค์เนื้อหา รวมไปถึงความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ หรือคิดเชิงประมวลผล (Computational Thinking) ด้วย

กิจกรรมที่ ๑ การพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital skills)กิจกรรมนี้ผู้เข้าอบรมต้องโหลดแอป Micro bit กิจกรรมที่จัดขึ้นนี้ เป็นการพัฒนาทักษะดิจิทัลให้สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาสมองเพื่อเกิดการคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับเด็กปฐมวัย จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง หรือเรียกการเรียนรู้แบบนี้ว่า Brain – Based Learning (BBL)มาเป็นเครื่องมือในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการเรียนรู้ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

๑. จำนวน เรียนรู้ฝึกนับตัวเลขได้อย่างแม่นยำ รวมถึงสามารถแก้ปัญหาเกี่ยวกับตัวเลขได้
๒. จับคู่ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของคน สัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ต่างๆตามเงื่อนไข
๓. เรียงลำดับ พิจารณาว่าสิ่งใดมาก่อน สิ่งใดมาหลัง ตามลักษณะการจัดประเภท หรือเงื่อนไขที่กำหนดให้ได้
๔. การจัดหมวดหมู่ แยกแยะประเภทสิ่งต่างๆตามชนิดและลักษณะของสิ่งเหล่านั้นได้
๕. สังเกต ฝึกสมาธิให้แน่วแน่เพื่อพิจารณาสิ่งต่างๆได้อย่างละเอียดถี่ถ้วน
๖. เปรียบเทียบ ระบุได้ว่าสิ่งที่กำหนดให้เหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่และอย่างไร
๗. ทิศทาง รู้ทิศทางและสามารถเคลื่อนไหวไปตามทิศทางนั้นได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ
๘. เหตุผล บอกที่มาที่ไปของสิ่งต่างๆ ตามหลักการและสัมพันธ์ที่สอดคล้องกันได้
๙. กฎเกณฑ์ รู้หลักความจริงของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวแล้วสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
๑๐. จินตนาการ ฝึกทักษะด้วยลากเส้นและระบายสี รวมถึงเสริมสร้างความคิดในรูปแบบต่างๆได้อย่างอิสระ

ทักษะดิจิทัลที่ ๑ ผู้เข้าอบรมทำความเข้าใจบอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ Micro : bit

ทักษะดิจิทัลที่ ๒ เขียนโค้ดเพื่อแนะนำชื่อตนเอง ในทักษะดิจิทัลที่ ๒ นี้จะเลือกใช้ javascript block บนเว็บ

<http://makecode.Micro : bit.org/>

ทักษะดิจิทัลที่ ๓ เขียนโค้ดฝึกการเรียนรู้เรื่อง จำนวน โดยให้เด็กฝึกนับตัวเลข ๑ ถึง ๑๐

ทักษะดิจิทัลที่ ๔ เขียนโค้ดกำหนดทิศทาง เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต เพื่อบอกทิศทางและความสามารถเคลื่อนไหวไปตามทิศทางที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง และแม่นยำ

ทักษะดิจิทัลที่ ๕ เขียนโค้ดกำหนดสัญลักษณ์ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักสังเกตและหารูปที่เห็นพร้อมให้เหตุผลประกอบ

ทักษะดิจิทัลที่ ๖ เขียนโค้ดแสดงการจับคู่ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักการสังเกต จดจำปุ่มบนบอร์ดที่กด โดยคุณครูตั้งคำถามให้เด็ก

กิจกรรมที่ ๒ การเขียนโค้ดสร้างเสียงเพลงตามจินตนาการ

ผู้เข้าอบรมได้ฝึกการเขียนโค้ดสร้างเสียงเพลงตามจินตนาการ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักการสังเกต สามารถออกเสียงตามทำนองเพลงและฝึกทักษะการใช้ภาษา

กิจกรรมที่ ๓ กิจกรรมกลุ่ม

ผู้เข้าอบรมเข้ากลุ่มเพื่อนำ ทักษะดิจิทัลที่ ๑ ถึงทักษะดิจิทัลที่ ๖ มาช่วยกันออกแบบกิจกรรมในการพัฒนาทักษะและกระบวนการเรียนรู้ให้เด็กปฐมวัยโดยใช้ บอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ Micro : bit เป็นเครื่องมือ โดยการออกแบบกิจกรรมลงในใบงานก่อน แล้วจึงเขียนโค้ดสั่งงาน Micro : bit จากนั้น Save code แล้วส่งงานเข้า Facebook กลุ่มที่ชื่อว่า SDU Digital Skills used Micro : bit หลังจากนั้นวิทยากรประเมินและสรุปผลงานของแต่ละกลุ่ม

สิ่งที่ได้เรียนรู้และนำไปปรับใช้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่ตนเองปฏิบัติงาน

๑. จะนำความรู้และความเข้าใจที่ได้มาผลิตสื่อดิจิทัล เพื่อการนับเลข ๑ – ๑๐ ผ่าน Application ที่มีชื่อว่า Microbit มาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและให้เกิดประโยชน์ต่อเด็กและศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก

สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัยมุ่งสู่การพัฒนา ความเป็นเลิศ (Super Teacher)

ครั้งที่ ๒ หัวข้อ คณิตวิทย์คิดสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ของโครงการคณิตวิทย์คิดสร้างสรรค์

๑. เพื่อให้มีความรู้เรื่องเทคนิคการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน
๒. เพื่อให้สามารถออกแบบสื่อเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ด้วยตนเอง
๓. เพื่อให้สามารถนำสื่อมาใช้เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย

กิจกรรมในโครงการ (บรรยายตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกิจกรรมตามความเป็นจริง)

ผู้เข้าร่วมอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัยมุ่งสู่การพัฒนาความเป็นเลิศ (Super Teacher) หัวข้อ คณิตวิทย์คิดสร้างสรรค์ ลงทะเบียน และรับเอกสารการประเมินการสัมมนา

เวลา ๐๙.๐๐ น. ได้ทำพิธีเปิดการอบรม และแนะนำวิทยากรทั้ง ๔ ท่านดังนี้คือ

๑. นายณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก
๒. ดร.รังสรรค์ จอมทะรักษ์
๓. นายศิววิทย์ บัวสุวรรณ
๔. ดร.ยุทธนา พิมพ์ทองงาม

การแสดงเพื่อเปิดงาน และต้อนรับวิทยากรโดยนักศึกษาโครงการความร่วมมือ กลุ่มที่ ๒ ชุดการแสดงจากชนเผ่าม้ง และทางคณะวิทยากรให้นักศึกษา ทำ Pre - test ก่อนเริ่มการอบรมนำเสนอ PPT STREAM STREAM Approach

Stem ศึกษาเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในวงการศึกษไทย ด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่ผนวกเอาความรู้ด้าน วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์ เข้าด้วยกัน สู่การพัฒนาทักษะความคิดอย่างเป็นระบบ แต่เพื่อให้สามารถตอบโจทย์ไทยแลนด์ยุค ๔.๐ อย่างรอบด้าน จึงได้พัฒนาการสอน Stem สู่ STREAM Approach เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างไม่หยุดนิ่ง เพื่อเพิ่มทักษะการแก้ปัญหา พร้อมทั้งประยุกต์ใช้รับมือเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันได้จริง รวมถึงการสร้างสรรค์นวัตกรรมรูปแบบใหม่ ผ่านกิจกรรมแบบ HANDS - ON

STREAM เป็นการบูรณาการความรู้วิทยาศาสตร์กับองค์ความรู้อื่น R นั้นคือ Reading การอ่าน โดยเพิ่มพูนทักษะการสื่อสารอย่างมีคุณภาพ และตัว A องค์ความรู้เรื่องของ Art ศิลปะศาสตร์ ประยุกต์เข้ามา ใช้ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ จะช่วยขยายขอบเขตการเรียนรู้

การจัดกระบวนการเรียนรู้จึงเป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมหรือโครงการที่บูรณาการการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และฝึกทักษะด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การอ่าน วิศวกรรม ศิลปะ และคณิตศาสตร์ และได้นำความรู้มาออกแบบชิ้นงานหรือวิธีการ เพื่อตอบสนองความต้องการ ซึ่งมีได้หลายรูปแบบแต่มีขั้นตอนหลักๆดังนี้

๑. การระบุปัญหา (Identify a challenge) เป็นขั้นตอนที่ผู้แก้ปัญหาทำความเข้าใจในสิ่งที่ปัญหาในชีวิตประจำวันและจำเป็นต้องหาวิธีการสร้างสิ่งประดิษฐ์ (Innovation) เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว

๒. การค้นหาแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Explore Ideas) คือการรวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาและการประเมินความเป็นไปได้ ความคุ้มค่า ข้อดี ข้อด้อย และความเหมาะสม เพื่อเลือกแนวคิดหรือวิธีการที่เหมาะสมที่สุด

๓. การวางแผนและพัฒนา (Plan and Develop) ผู้แก้ปัญหาต้องกำหนดขั้นตอนย่อยในการทำงานรวมทั้งกำหนดเป้าหมายและระยะเวลาในการดำเนินการให้ชัดเจน รวมถึงการออกแบบและพัฒนาต้นแบบ (prototype) ของผลิตภัณฑ์ เพื่อใช้ในการทดสอบแนวคิดที่ใช้ในการแก้ปัญหา

๔. การทดสอบและประเมินผล (Test and Evaluate) เป็นขั้นตอนการทดสอบและประเมินการใช้งานต้นแบบเพื่อแก้ปัญหาโดยผลที่ได้จากถูกนำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาผลลัพธ์ ให้มีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหามากขึ้น

๕. การนำเสนอผลลัพธ์ (Present the Solution) หลักการพัฒนา ปรับปรุงทดสอบและประเมินวิธีการแก้ปัญหาหรือผลลัพธ์จนมีประสิทธิภาพตามที่ต้องการแล้ว ผู้ปัญหาต้องนำเสนอผลลัพธ์ โดยออกแบบวิธีการนำเสนอที่เข้าใจง่ายและน่าสนใจอย่างไรก็ตาม การแก้ปัญหตามขั้นตอนกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมอาจมีขั้นตอนลำดับการดำเนินงานแตกต่างจากนี้ โดยอาจมีการสลับขั้นตอนหรือย้อนกลับขั้นตอนได้ และโดยทั่วไปการสร้างสรรค์ชิ้นงานหรือการแก้ปัญหาเรื่องใดเรื่องหนึ่งมักมีกระบวนการที่ต้องทำซ้ำและต่อเนื่องจนกว่าจะสามารถแก้ปัญหาได้ดังที่กล่าวแล้วว่า สะเต็มศึกษาเป็นการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือโครงงานเป็นฐาน

ประโยชน์จากการจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง STREAM Approach

๑. ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ที่ใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การอ่าน วิศวกรรม ศิลปะ และคณิตศาสตร์ เป็นพื้นฐาน

๒. ผู้เรียนเข้าใจสาระวิชา และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์มากขึ้น

๓. ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้และเชื่อมโยงกันระหว่างกลุ่มสาระวิชา

๔. หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนมีส่วนร่วมสนับสนุนการทำกิจกรรมของครูและบุคลากรทางการศึกษา

๕. สร้างกำลังคนด้านสะเต็มของประเทศไทย เพื่อเพิ่มศักยภาพทางเศรษฐกิจของชาติสะเต็มศึกษากับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน

กิจกรรมเสียดวงแก้ว+เสียงทางลอด

ให้นักศึกษาออกแบบแก้วจากวัสดุอุปกรณ์ที่เตรียมมาให้ เช่น แก้วพลาสติก เชือก ตรีบหนีบกระดาษ แล้วทำให้เกิดเสียง และออกแบบหลอดน้ำโดยใช้กรรไกรตัดเป็นรูปแบบใดก็ได้ให้เกิดเสียง จากนั้นให้นักศึกษาเป่าหลอดให้เกิดเสียง

กิจกรรมไหลๆลิ่งๆ มีวัตถุประสงค์ดังนี้

๑. การใช้กล้ามเนื้อใหญ่ เล็ก และตาให้สัมพันธ์กัน

๒. การพัฒนาทักษะการคิดเชิงเหตุผล

๓. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและผ่อนคลายอารมณ์มีสาระการเรียนรู้คือ แรงโน้มถ่วง เป็นแรงที่ทำให้วัตถุทุกชนิดตกลงสู่พื้นโลก

มีวัสดุอุปกรณ์ต่างๆดังนี้

กระดาษเอสี่

ลูกปัด

ขวดน้ำ

ให้นักศึกษาออกแบบอย่างไรก็ได้ให้ลูกปิดไหลออกจากถุงไหลลงในขวดโดยสื่อแกนกลางที่จะทำให้ลูกปิดไหลลงขวดคือกระดาษ

นำเสนอโจทย์ NOAH

กิจกรรมเรือ NOAH มีวัตถุประสงค์ดังนี้

๑. พัฒนาการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ เล็ก และตา ให้สัมพันธ์กัน
๒. พัฒนาทักษะการคิดเชิงเหตุผล
๓. เพื่อให้เกิดความสนุก สนุกสนานและผ่อนคลายอารมณ์

มีสาระการเรียนรู้คือ เรือสามารถลอยน้ำได้เมื่อบรรทุกน้ำหนักไม่เกินที่กำหนดให้นักศึกษาออกแบบเรือที่สามารถบรรทุกของได้มากที่สุด

มีวัสดุอุปกรณ์ต่างๆดังนี้

กระดาษ

ปรายงานพลาสติกใสขนาด เอสี่

กระดาษฟอยล์

หลังจากออกแบบเรือเสร็จก็นำไปแข่งบรรทุกสัตว์ในสระน้ำแข่งกับเรือของเพื่อนๆเรือใครบรรทุกได้เยอะและลอยอยู่นานสุดถือเป็นฝ่ายชนะ

หลังจากนั้นก็ทำข้อสอบ Post - test

สิ่งที่ได้เรียนรู้และนำไปปรับใช้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่ตนเองปฏิบัติงาน

๑. นำความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง STREAM Approach มาทำแผนให้การจัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนให้กับเด็กนักเรียนที่ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กต่อไป

สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัยมุ่งสู่การพัฒนา ความเป็นเลิศ (Super Teacher)

ครั้งที่ ๓ หัวข้อ Play & Learn เพลินไปกับการประกันคุณภาพการศึกษา

วัตถุประสงค์ของโครงการ Play & Learn เพลินไปกับการประกันคุณภาพการศึกษา

1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิค และวิธีการอย่างหลากหลายที่มีประสิทธิภาพให้บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้และสมรรถนะ ในการจัดกิจกรรมประจำวันในระดับปฐมวัยเข้ากับการประกันคุณภาพภายใน
2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีทักษะ เชื่อมโยงกิจกรรมประจำวันในระดับปฐมวัยเข้ากับการประกันคุณภาพภายใน
3. เพื่อเตรียมความพร้อมพร้อมรับการประเมินคุณภาพภายนอก ตามกรอบมาตรฐานการศึกษาในระดับปฐมวัย

กิจกรรมในโครงการ (บรรยายตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกิจกรรมตามความเป็นจริง)

ผู้เข้าร่วมอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัยมุ่งสู่การพัฒนาความเป็นเลิศ (Super Teacher) **หัวข้อ** Play & Learn เพลินไปกับการประกันคุณภาพการศึกษา คณะวิทยากรจำนวน ๔ ท่าน

ดร.สิริยากร กองทอง

ผ.ศ.พิชญ์สินี พุทธิทวีศรี

อาจารย์ประวรดา โภชนจันทร์

นายกวีศิลป์ บรรจงศักดิ์ดา

หลังจากนั้นมีการแสดงเพื่อเปิดงาน และต้อนรับวิทยากรโดยนักศึกษา โครงการรмп.๒ กลุ่มที่ ๓

คณะวิทยากรให้นักศึกษา ทำ Pre – test ก่อนเริ่มการอบรมบรรยายพิเศษเรื่อง “๔เทคนิคการจัดประสบการณ์ แบบเล่นปนเรียน (Play & Learn)”

การจัดการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียน (Play & Learn) หมายถึง วิธีการจัดกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัยโดยยึดหลักจิตวิทยา และธรรมชาติของเด็กที่ชอบเล่นอยู่แล้วด้วยการใช้เทคนิคการบูรณาการสาระความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ที่ต้องการให้เกิดกับเด็ก และการเล่นให้เข้าด้วยกัน ทำให้เด็กได้เล่น แสดงออก ได้ร้องเพลง ทำให้เด็กรู้สึกสนุกสนานอยากเรียนรู้มากขึ้น การเล่นปนเรียนเป็นการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์

จิตใจ สังคม และสติปัญญาภายใต้การอำนวยความสะดวก สนับสนุน ชี้แนะ ช่วยเหลือของครูในด้านต่างๆ เพื่อให้การเรียนรู้แบบเล่นปนเรียนเกิดประโยชน์ต่อเด็กมากที่สุด

ซึ่งสอดคล้องกับ เฟรเดอริค วิสเฮม เฟรเอเบล ผู้นำการศึกษาอนุบาลที่ได้รับขนานนามว่าเป็น “บิดาการศึกษาปฐมวัย” เฟรเอเบลเชื่อว่าเด็กมีความสามารถในสิ่งดีงาม มาตั้งแต่เกิด เด็กปฐมวัยควรจะเรียนรู้ด้วยการเล่น การแสดงออกอย่างอิสระ เด็กควรได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ทั้งนอกชั้นเรียน และในชั้นเรียนโดยเฉพาะประสบการณ์ที่ได้มาจากการเล่น

- ศึกษาบัลลังก์ พัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่การให้ความร่วมมือและการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้

บรรยายพิเศษ พร้อมกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ “การบูรณาการเชื่อมโยงแผนการจัดประสบการณ์สู่ประกันคุณภาพการศึกษา” ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเมื่อทำประกันคุณภาพแล้วจะเกิดอะไร

- พร้อมทั้งจะเป็นสถานศึกษาในความหมายตามหมวด ๖ มาตราที่ ๔๗ ถึง ๕๑ ใน พรบ.การศึกษา
- เป็นศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่ได้รับการยอมรับในเรื่องคุณภาพจากผู้ที่เกี่ยวข้อง

- จำนวนเด็กของชุมชนในการเลือกเข้ารับบริการในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก
- รายได้และสวัสดิการที่ดีขึ้น

การประกันคุณภาพการศึกษามีประโยชน์อย่างไร

๑. ผู้ปกครอง ผู้บริหาร สถาบันการศึกษา หน่วยงานบริการการศึกษา รัฐบาล และสาธารณชนมีข้อมูลสำหรับการตัดสินใจที่ถูกต้องและเป็นระบบในการกำหนดนโยบายวางแผน และการจัดบริการการศึกษา

๒. เด็กปฐมวัยได้รับการพัฒนาความรู้ สมรรถนะ และทักษะที่เป็นมาตรฐานสม่ำเสมอ

๓. ผู้ปกครองรู้ล่วงหน้าว่าจะได้รับผลอะไรจากการเรียนรู้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก และตรวจสอบได้

๔. ผู้ปกครอง ชุมชน ครู หน่วยงานการจัดการศึกษาในท้องถิ่น มีส่วนร่วมกำหนดมาตรฐานคุณภาพที่ผสมกลมกลืนระหว่างมาตรฐานสากล มาตรฐานชาติ และมาตรฐานท้องถิ่น

๕. สามารถควบคุมคุณภาพการศึกษาโดยฝ่ายต่างๆได้

๖. ครูได้รับการพัฒนาตนเอง และมีรูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เรียนทุกคนได้เรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ

๗. ผู้บริหารและคณะกรรมการสถานศึกษาติดตามตรวจสอบการเรียนการสอน และช่วยให้คุณภาพการศึกษามีความเป็นระบบระเบียบ

๘. มีระบบการวัดประเมินผลตามสภาพจริง มุ่งตรงต่อการบรรลุมาตรฐานคุณภาพและนำผลมาใช้เพื่อการพัฒนา

ความสำคัญของการประกันคุณภาพการศึกษา

- เป็นหน้าที่ของบุคลากรทุกคนที่ต้องปฏิบัติงานตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย
- มุ่งพัฒนางานตามความรับผิดชอบของตนให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น = ผลรวมของทั้งสถานศึกษา
- เน้นการพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่ต้องทำอย่างต่อเนื่อง
- เกิดจากความร่วมมือของบุคลากรทุกฝ่าย
- เกิดจากการยอมรับและนำผลการประเมินคุณภาพการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา

ความหมายของการประกันคุณภาพการศึกษา

การประกันคุณภาพการศึกษา (Quality Assurance) หมายถึง กระบวนการในการควบคุมคุณภาพ ตรวจสอบคุณภาพ และประเมินคุณภาพภายในอย่างเป็นระบบ เพื่อให้มั่นใจว่า คุณภาพการศึกษาได้รับการรักษาหรือได้มาตรฐานอย่างต่อเนื่อง และส่งเสริมเพิ่มพูนเพื่อให้ได้ผลผลิตของการศึกษาที่มีคุณภาพตามลักษณะที่ประสงค์

ระบบการประกันคุณภาพการศึกษา

พรบ.การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๔๒ หมวด ๖ มาตรา ๔๗

๑.การประกันคุณภาพการศึกษาภายใน

๒.การประเมินภายนอก

กฎกระทรวงการประกันคุณภาพการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๑

ข้อ ๓ ให้สถานศึกษาแต่ละแห่งจัดให้มีระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา

โดยการกำหนดมาตรฐานการศึกษาให้เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาแต่ละระดับและประเภทการศึกษาที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการประกาศกำหนด พร้อมทั้งจัดทำแผนการศึกษาของสถานศึกษาที่มุ่งคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา และดำเนินการตามแผนที่กำหนดไว้จัดให้มีการประเมินผลและตรวจสอบคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา ติดตามผลการดำเนินการเพื่อพัฒนาสถานศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาและจัดส่งรายงานผลการประเมินตนเองให้แก่หน่วยงานต้นสังกัดหรือหน่วยงานที่กำกับดูแลสถานศึกษาเป็นประจำทุกปี จากนั้นผู้เข้าอบรมได้ทำทำกิจกรรมเขียนขั้นตอนจากกฎกระทรวงในข้อที่ ๓ การบรรยายพิเศษ พร้อมกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ “การบูรณาการเชื่อมโยงแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้สู่การประกันคุณภาพการศึกษา

๑.มาตรฐานการศึกษา หมายความว่าข้อกำหนดเกี่ยวกับคุณลักษณะคุณภาพ ที่พึงประสงค์และมาตรฐานที่ต้องการให้เกิดขึ้นในสถานศึกษาทุกแห่ง และเพื่อใช้เป็นหลักเทียบเคียงการส่งเสริมและการกำกับดูแล การตรวจสอบ การประเมินผล และการประกันคุณภาพการศึกษา

มาตรฐานการศึกษาระดับปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๑

มีจำนวน ๓ มาตรฐาน ๑๔ ประเด็นพิจารณา

มาตรฐานที่ ๑ คุณภาพของเด็ก

- ๑.๑ มีพัฒนาการด้านร่างกาย แข็งแรง มีสุขนิสัยที่ดี และการดูแลความปลอดภัยของตนเองได้
- ๑.๒ มีพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ ควบคุม และแสดงออกด้านอารมณ์ได้
- ๑.๓ มีพัฒนาการด้านสังคม ช่วยเหลือตนเองและเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม
- ๑.๔ มีพัฒนาการด้านสติปัญญา สื่อสารได้ มีทักษะการคิดพื้นฐาน และแสวงหาความรู้ได้

มาตรฐานที่ ๒ กระบวนการบริหารและจัดการ

- ๒.๑ มีหลักสูตรครอบคลุมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น
- ๒.๒ จัดครูให้เพียงพอต่อชั้นเรียน
- ๒.๓ ส่งเสริมให้ครูมีความเชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์
- ๒.๔ จัดสภาพแวดล้อมและสื่อการเรียนรู้ อย่างปลอดภัย และเพียงพอ
- ๒.๕ ให้บริการสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อการเรียนรู้เพื่อการจัดประสบการณ์
- ๒.๖ มีระบบบริหารคุณภาพที่เปิดโอกาสให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายมีส่วนร่วม

มาตรฐานที่ ๓ การจัดประสบการณ์ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ

- ๓.๑ จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการทุกด้านอย่างสมดุลเต็มศักยภาพ
- ๓.๒ สร้างโอกาสให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง เล่นและปฏิบัติอย่างมีความสุข
- ๓.๓ จัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับวัย
- ๓.๓ ประเมินพัฒนาการเด็กตามสภาพจริงและนำผลการประเมินพัฒนาการเด็กไป

ปรับปรุง การจัดประสบการณ์ และพัฒนาเด็กผู้เข้าอบรมได้เขียนแผนการจัดประสบการณ์และนำมาเทียบเคียงกับมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.๒๕๖๐

สิ่งที่ได้เรียนรู้และนำไปปรับใช้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก

๑. นำความรู้ความเข้าใจไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและเด็กและศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเพื่อรองรับการประเมินมาตรฐานจากองค์กรภายนอกต่อไป

สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัยมุ่งสู่การพัฒนา
ความเป็นเลิศ (Super Teacher)

ครั้งที่ ๔ หัวข้อ โรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย

วัตถุประสงค์ของโครงการโรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย

๑. เพื่อให้ผู้อบรมมีความรู้ความเข้าใจเรื่องอาหารปลอดภัย และเข้าใจถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดอันตรายของอาหาร
๒. เพื่อให้ผู้อบรมมีความรู้ความเข้าใจหลักการ แนวคิด การลดอาหารอันตราย การกำจัดอันตรายอาหาร การป้องกันอันตรายของอาหาร เพื่อให้อาหารปลอดภัย
๓. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบโรงอาหารและการจัดวางอุปกรณ์ เครื่องมือการผลิตอาหารให้สามารถป้องกันการปนเปื้อน และถูกต้องตามหลักสุขภิบาล
๔. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการนำความรู้ด้านการดูแลอาหารให้ปลอดภัยและการจัดเตรียมโรงอาหารที่ถูกต้อง พร้อมทั้งความรู้ด้านการทวนสอบการปฏิบัติงานของพ่อครัว แม่ครัว โดยนำไปประยุกต์ใช้จริงได้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก

- กิจกรรมในโครงการ (บรรยายตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกิจกรรมตามความเป็นจริง)

ผู้เข้าร่วมอบรม โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัยมุ่งสู่การพัฒนาความเป็นเลิศ (Super Teacher) หัวข้อ โรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย ลงทะเบียน และรับเอกสารการประเมินการสัมมนาเวลา ๐๙.๐๐ น. ได้ทำพิธีเปิดการอบรม และแนะนำวิทยากรทั้ง ๔ ท่านดังนี้คือ

- อาจารย์ธนิดา ศรีธนาวรรณ
- อาจารย์พัสนันท์ แยมฉ่ำไพโร
- ดร.โสรัจณ์ วิสุทธิแพทย์
- อาจารย์บุษราคม สีดาเหลือง

หลังจากนั้นมีการแสดงเพื่อเปิดงาน และต้อนรับวิทยากรโดยนักศึกษา โครงการรพ.๒ กลุ่มที่ ๔ คณะวิทยาการให้นักศึกษา ทำ Pre – test ก่อนเริ่มการอบรมบรรยายหัวข้อ “อันตรายในอาหาร”

อาหารเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญต่อการดำรงชีวิต อาหารที่สะอาด ปราศจากเชื้อโรคและไม่มีสารเคมีปนเปื้อน เป็นสิ่งที่เด็กปฐมวัยทุกคนต้องการ หลักสำคัญในการเลือกรับประทานอาหารนอกจากรสชาติอร่อยแล้ว สิ่งที่ต้องคำนึงและพิจารณาควบคู่กันไปด้วยคือ คุณค่าตามหลักโภชนา คุณภาพ ความสะอาด และปราศจากสารปนเปื้อนอันตราย หมายถึง สิ่งที่มีคุณลักษณะทางชีวภาพ เคมี หรือ ฟิสิกส์ ที่มีอยู่ในอาหาร หรือภาวะของอาหารที่มีศักยภาพในการก่อให้เกิดปัญหาต่อสุขภาพ ดังนั้นอันตรายของอาหารแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ๆได้ ๓ กลุ่ม

- ๑.อันตรายทางชีวภาพ ได้แก่ จุลินทรีย์ ปรสิต และไวรัส ที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพเด็กปฐมวัย
๒. อันตรายทางเคมี ได้แก่ สารเคมีที่ก่อให้เกิดอาการเจ็บป่วยทั้งในระยะเฉียบพลันและในระยะยาว จำแนกตามแหล่งที่มาได้ ๔ ประเภท

- ๑.สารเคมีทางการเกษตร
- ๒.สารเคมีหรือสารพิษที่เกิดโดยธรรมชาติ
- ๓.สารเคมีที่เติมในอาหาร

๔.สารเคมีที่ใช้ในโรงงาน

๓. อันตรายทางกายภาพ ได้แก่ สิ่งแปลกปลอมที่ก่อให้เกิดอันตรายต่อเด็กปฐมวัยเช่น เศษแก้ว เศษโลหะ เศษไม้ หิน เป็นต้น เกิดขึ้นจากสาเหตุ และแหล่งต่างๆ

๔.สุขลักษณะส่วนบุคคลและข้อกำหนดทางด้านสุขภาพ

๔.๑ การฝึกอบรมทางด้านสุขอนามัย

๔.๒ การตรวจสุขภาพ

๔.๓ โรคติดต่อ

๔.๔ การบาดเจ็บ

๔.๕ การล้างมือ

๔.๖ ความสะอาดส่วนบุคคล

๔.๗ พฤติกรรมส่วนบุคคล

๔.๘ ถุงมือ

๔.๙ ฉี่เยี่ยมชม

๔.๑๐ การควบคุมดูแล

๕.ข้อกำหนดด้านสุขลักษณะในกระบวนการผลิต

๕.๑ ข้อกำหนดด้านวัตถุดิบ

๕.๒ การป้องกันการปนเปื้อนข้าม

๕.๓ การใช้น้ำในกระบวนการผลิตอาหาร

๕.๔ การละลาย

๕.๕ การปรุงสุก

๕.๖ การแบ่งส่วนอาหาร

๕.๗ กระบวนการแช่เย็น

๕.๘ กระบวนการแช่แข็ง

๕.๙ การขนส่ง

๕.๑๐ การอุ่นอาหาร

๕.๑๑ ระบบการซั้วบ่ง และการควบคุมคุณภาพ

- การบ่งชี้

- การควบคุมคุณภาพ

กิจกรรมกลุ่ม “วิเคราะห์อันตรายในอาหารผ่านประสบการณ์จริง

ผู้เข้าอบรมเข้ากลุ่มวิเคราะห์อันตรายในอาหารผ่านประสบการณ์จริง และจากใบงานที่ทำนวิทย์กรเตรียมมา

กิจกรรมกลุ่ม “โรงอาหารในฝัน”

ผู้เข้าอบรมเข้ากลุ่มเพื่อสร้างโรงอาหารในฝันให้ถูกสุขลักษณะ จัดวางวัสดุอุปกรณ์ให้ถูกต้องและถูกสุขลักษณะ โดยทางวิทย์กรเตรียมอุปกรณ์ให้ดังนี้

๑ กระดาษที่วาดรูปโรงอาหาร และห้องต่างๆได้แล้ว

๒ .ภาพอุปกรณ์ในการทำอาหาร

๓ .ภาพวัตถุดิบในการทำอาหาร

กิจกรรมทวนสอบการปฏิบัติงานของครัวผ่านการใช้เครื่องมือแบบประเมินโรงอาหารของกระทรวงสาธารณสุข
ทำข้อสอบ Post – Test

สิ่งที่ได้เรียนรู้และนำไปปรับใช้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก

๑. นำความรู้ความเข้าใจไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและต่อเด็กที่ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก พร้อมเผยแพร่ความรู้ให้แก่บุคลากรครูท่านอื่นต่อไป
๒. นำข้อมูลที่ได้รับไปปรับ แก้ไขข้อมูลเก่า

ภาคผนวก

ภาพการเข้าร่วมกิจกรรม

ครั้งที่ ๑ เรื่อง ดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน วันที่ ๑๘ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ ๒๕๖๑
(Digital Kids for the Flipped Classroom)



ภาพการเข้าร่วมกิจกรรม

ครั้งที่ ๑ เรื่อง ดิจิทัลคิสต์ พลิกโฉมห้องเรียน วันที่ ๑๘ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ ๒๕๖๑
(Digital Kids for the Flipped Classroom)



ภาพการเข้าร่วมกิจกรรม
ครั้งที่ ๒ เรื่อง คณิตวิทย์คิดส์สร้างสรรค์ วันที่ ๒๓ เดือน ธันวาคม พ.ศ ๒๕๖๑
(STREAM Approach)



ภาพการเข้าร่วมกิจกรรม
ครั้งที่ ๒ เรื่อง คณิตวิทย์คิดส์สร้างสรรค์ วันที่ ๒๓ เดือน ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๑
(STREAM Approach)



ภาพการเข้าร่วมกิจกรรม
ครั้งที่ ๒ เรื่อง คณิตวิทย์คิดส์สร้างสรรค์ วันที่ ๒๓ เดือน ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๑
(STREAM Approach)



ภาพการเข้าร่วมกิจกรรม
ครั้งที่ ๓ เรื่อง Play & Learn เพลินไปกับประกันคุณภาพการศึกษา
วันที่ ๒๐ เดือน มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๒



ภาพการเข้าร่วมกิจกรรม
ครั้งที่ ๓ เรื่อง Play & Learn เพลินไปกับประกันคุณภาพการศึกษา
วันที่ ๒๐ เดือน มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๒



ภาพการเข้าร่วมกิจกรรม
ครั้งที่ ๔ เรื่อง ชุดโรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย
วันที่ ๓ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๒



ภาพการเข้าร่วมกิจกรรม
ครั้งที่ ๔ เรื่อง ชุดโรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย
วันที่ ๓ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๒



ภาพการเข้าร่วมกิจกรรม
ครั้งที่ ๔ เรื่อง ชุดโรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย
วันที่ ๓ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๒

