

สรุปลองค์ความรู้เกี่ยวกับ
การจัด โครงการสัมมนา



นางสาวสุทธินี อรุวรรณ

รหัส 571151321109 ห้อง 2

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสัมมนา โครงการยกระดับ
สมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัยมุ่งสู่การพัฒนาความเป็นเลิศ

Super Teacher

การศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

โปรแกรมวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลของรายวิชาสัมมนา โครงการยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัยไปสู่การพัฒนาความเป็นเลิศ Super teacher จัดทำขึ้นเพื่อใช้การศึกษาเรื่อง สัมมนา ในรายงานฉบับนี้จะประกอบไปด้วยหัวข้อ ดังนี้ ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการสัมมนา เทคนิคของการประชุมสัมมนา ขั้นตอนการจัดสัมมนา และการจัดการเรียนการสอนด้วยการสัมมนา เพื่อรวบรวมความรู้ที่ได้รับและภาพในการจัดกิจกรรมการสัมมนาทั้ง 4 ครั้ง

สารบัญ

บทนำ

สารบัญ

ชุดวิชาดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน (Digital Kids for the Flipped Classroom)

ชุดวิชาคณิตวิทย์คิดสร้างสรรค์

ชุดวิชา Play & Learn for Kids

ชุดวิชา โรงอาหารในฝันสร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย

กิจกรรมในโครงการสัมมนา



สัมมนาครั้งที่ 1 หัวข้อชุดวิชาดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน (Digital Kids for the Flipped Classroom)

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถนำทักษะดิจิทัลไปใช้ในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ให้กับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ให้เด็กปฐมวัยเกิดความสนุก และเพลิดเพลินและดูไม่น่าเบื่อหน่ายไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน
3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถพัฒนาตนเองสู่ครูอาชีพ รองรับการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เข้าสู่พลเมืองยุคดิจิทัล

วิทยากรบรรยาย เด็กไทย 4.0 กับ 8 ทักษะทางดิจิทัล (Digital Skills) ที่คุณครูไทยควรสอน



1. อัตลักษณ์ในโลกดิจิทัล หมายถึง ทักษะในการสร้าง บริหารอัตลักษณ์หรือการระบุตนเองในโลกไซเบอร์
2. การใช้เครื่องมือและสื่อยุคดิจิทัล หมายถึง ทักษะในการใช้เครื่องมือและสื่อในยุคดิจิทัล
3. การอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัย หมายถึง ทักษะในการบริหารจัดการกับความเสี่ยงในโลกไซเบอร์
4. ความปลอดภัยในโลกดิจิทัล หมายถึง ทักษะความสามารถในการตรวจสอบเบื้องต้นว่าตนเองมีภัยคุกคามในโลกไซเบอร์หรือไม่
5. การแสดงอารมณ์ในโลกดิจิทัลอย่างชาญฉลาด หมายถึง ทักษะในการเข้าสังคมในโลกไซเบอร์ เช่น การแสดงความเห็นใจ เสียใจ
6. การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล หมายถึง การมีปฏิสัมพันธ์ และความร่วมมือกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีมาช่วย
7. การบริหารจัดการสิทธิดิจิทัล หมายถึง ทักษะความเข้าใจในสิทธิส่วนบุคคล สิทธิทางกฎหมาย รวมไปถึง ทรัพย์สินทางปัญญา

8. การรู้และเข้าใจดิจิทัล หมายถึง ทักษะที่ครอบคลุมทั้งข้อที่ 1-7 ที่กล่าวมา แต่จะลงรายละเอียดมากกว่า

กิจกรรมที่ 1 การพัฒนาทักษะดิจิทัล ให้สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาสมอง เพื่อเกิดการคิดเชิงวิเคราะห์ สำหรับเด็กปฐมวัย การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการทำงานของสมอง ที่เรียกการเรียนรู้ (BBL) มาเป็นเครื่องมือในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างคุณภาพในการเรียนรู้ประกอบด้วย

1. จำนวน 2. จับคู่ 3. เรียงลำดับ 4. จัดหมวดหมู่ 5. สังเกต

6. เปรียบเทียบ 7. ทิศทาง 8. เหตุผล 9. กฎเกณฑ์ 10. จินตนาการ

ทักษะดิจิทัลที่ 1 ทำความรู้จักบอร์ดไมโครโทรเลอร์ **Micro:bit**

ทักษะดิจิทัลที่ 2 เขียนโค้ดเพื่อแนะนำชื่อตนเอง (คุณครูผู้สอน)

ทักษะดิจิทัลที่ 3 เขียนโค้ดฝึกการเรียนรู้ เรื่อง จำนวน โดยให้เด็กฝึกนับตัวเลข 1-10

ทักษะดิจิทัลที่ 4 เขียนโค้ดกำหนดทิศทาง เพื่อให้เด็กรู้จักสังเกต เพื่อบอกทิศทางและสามารถเคลื่อนไหวไปตามทิศทางที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ

ทักษะดิจิทัลที่ 5 เขียนโค้ดกำหนดสัญลักษณ์ เพื่อให้เด็กรู้จักสังเกตและทายรูปที่เห็นพร้อมให้เหตุผล

ทักษะดิจิทัลที่ 6 เขียนโค้ดแสดงการจับคู่ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต จุดจำมุมบนบอร์ดที่กด คุณครูต้องตั้งคำถามให้เด็ก

กิจกรรมที่ 2

การเขียนโค้ดสร้างเสียงเพลงตามจินตนาการ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต สามารถออกเสียงตามทำนองเพลงและฝึกทักษะในการใช้ภาษา

กิจกรรมที่ 3

กิจกรรมกลุ่ม จากทักษะที่ 1-6 ที่เรียนรู้ไปแล้วให้ช่วยกันออกแบบแบบกิจกรรมในพัฒนาทักษะและกระบวนการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัยในพื้นที่ โดยใช้บอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ Micro:bit

สิ่งที่ได้เรียนรู้และนำไปปรับใช้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่ตนเองปฏิบัติงาน

ได้เรียนรู้ Digital Skill คือความสามารถในการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี ทักษะของการค้นหาและนำไปใช้งานการสอนและเรียนรู้ การสื่อสาร ความร่วมมือกัน สามารถสร้างนวัตกรรม การแสดงตัวคนอย่างปลอดภัย

ได้เรียนรู้ Micro:bit เป็นบอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์เพื่อช่วยพัฒนาทักษะดิจิทัลเบื้องต้น เพื่อนำไปกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

ได้เรียนรู้ Digital Citizenship เพื่อสามารถใช้เทคโนโลยีในทางที่สร้างสรรค์ เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น

ได้เรียนรู้ การคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับเด็กปฐมวัย ของ Brain-Base Learning (BBL) การนำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของสมองมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและเสริมสร้างศักยภาพให้กับผู้เรียน รวมทั้งองค์ความรู้และจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับวัยและการเจริญเติบโตของสมอง รวมถึงการพัฒนาการด้านการจัดการศึกษาให้ดีขึ้น

ภาคผนวก

คณะวิทยากร



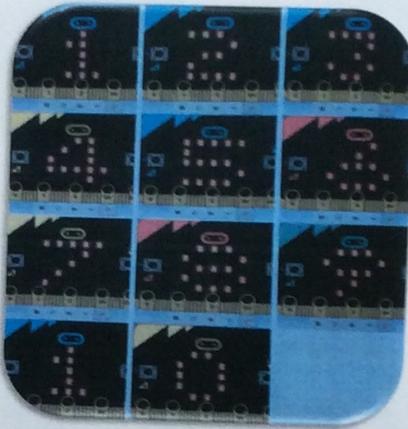
ทักษะดิจิทัลที่ 1 ทำความรู้จักบอร์ดไมโครโทรเลอร์ Micro:bit



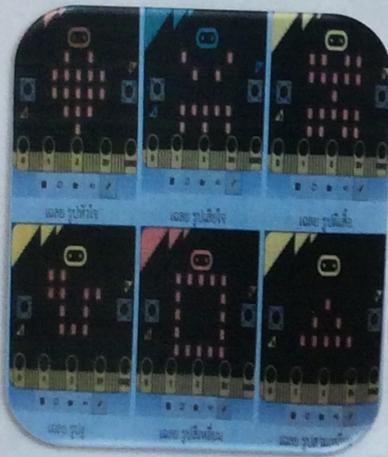
ทักษะดิจิทัลที่ 2 เขียนโค้ดเพื่อแนะนำชื่อตนเอง (คุณครูผู้สอน)



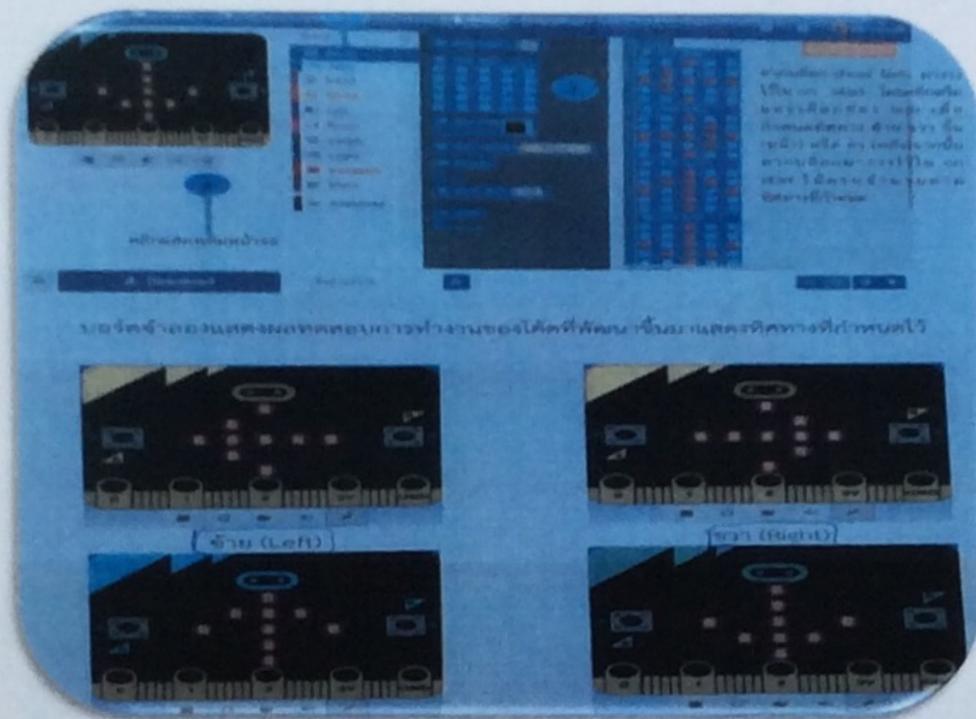
ทักษะดิจิทัลที่ 3 เขียนโค้ดฝึกการเรียนรู้ เรื่อง จำนวน โดยให้เด็กฝึกนับตัวเลข 1-10



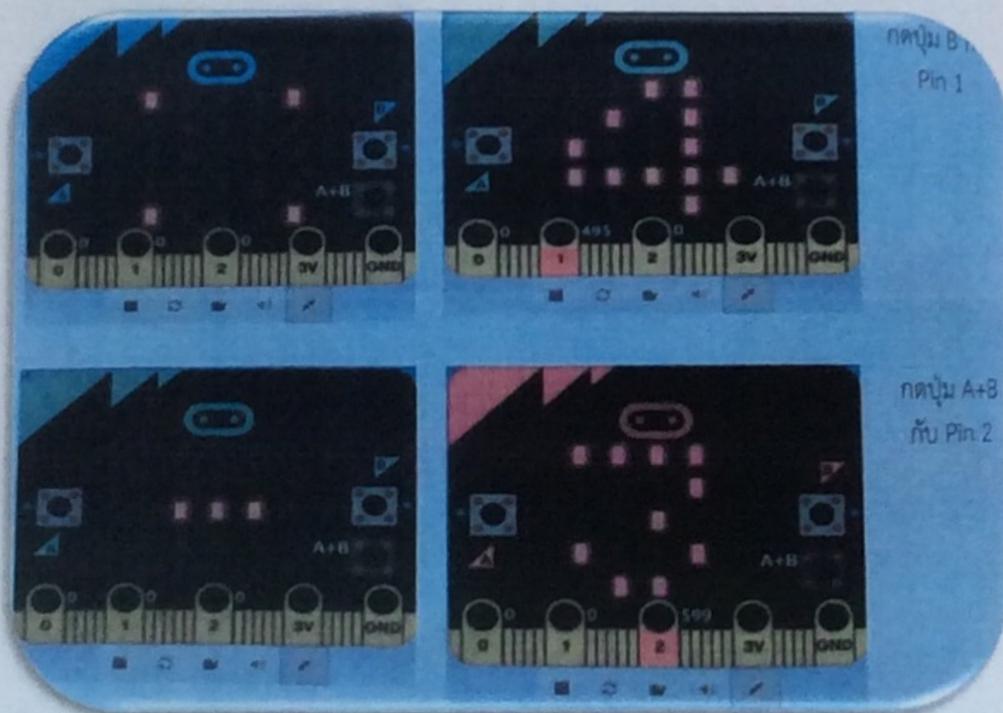
ทักษะดิจิทัลที่ 4 เขียนโค้ดกำหนดทิศทาง เพื่อให้เด็กรู้จักสังเกต เพื่อบอกทิศทางและสามารถเคลื่อนไหวไปตามทิศทางที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ



ทักษะดิจิทัลที่ 5 เขียนโค้ดกำหนดสัญลักษณ์ เพื่อให้เด็กรู้จักสังเกตและทนายรูปที่เห็นพร้อมให้เหตุผล



ทักษะดิจิทัลที่ 6 เขียนโค้ดแสดงการจับคู่ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต จุดจำปุ่มบนบอร์ดที่กด คุณครูต้องตั้งคำถามให้เด็ก



การเขียนโค้ดสร้างเสียงเพลงตามจินตนาการ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต สามารถออกเสียงตามทำนองเพลงและฝึกทักษะในการใช้ภาษา

กิจกรรมกลุ่ม จากทักษะที่ 1-6 ที่เรียนรู้ไปแล้วให้ช่วยกันออกแบบแบบกิจกรรมในพัฒนาทักษะและกระบวนการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัยในพื้นที่ โดยใช้บอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ Micro:bit



วิชาวิทยาศาสตร์ (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)
 การทดลอง การวัดและหน่วยการวัด การแปลงหน่วยการวัด
 เวลา: 45 นาที | วันที่: 11 มิถุนายน 2561
 ผู้เรียน: ... | ครู: ...

1. การวัดความยาว
2. การวัดปริมาตร
 1. การวัดปริมาตรของของแข็ง
 2. การวัดปริมาตรของของเหลว
 3. การวัดปริมาตรของแก๊ส
3. การแปลงหน่วยการวัด
 1. การแปลงหน่วยความยาว
 2. การแปลงหน่วยปริมาตร
 3. การแปลงหน่วยมวล
4. การวัดอุณหภูมิ
 1. การวัดอุณหภูมิของของแข็ง
 2. การวัดอุณหภูมิของของเหลว
 3. การวัดอุณหภูมิของแก๊ส

ข้อควรระวังในการวัดและหน่วยการวัด
 1. ต้องอ่านค่าที่แน่นอน
 2. ต้องใช้เครื่องมือวัดที่ถูกต้อง
 3. ต้องแปลงหน่วยการวัดให้ถูกต้อง

1. ...
2. ...
3. ...

7. การวัดการไหลของน้ำ (การวัดปริมาตร)
 การวัดการไหลของน้ำ

ชื่อ: _____

8. การวัดการไหลของน้ำ (การวัดปริมาตร)
 1. ...
 2. ...

9. การวัดการไหลของน้ำ (การวัดปริมาตร)
 ...

วันที่: 11 มิถุนายน 2561
 ผู้เรียน: ...
 ครู: ...

กิจกรรมในโครงการสัมมนา



สัมมนาครั้งที่ 2 หัวข้อ ชุดวิชาคณิตวิทย์คิดสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้มีความรู้เรื่องเทคนิคการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน
2. เพื่อให้สามารถออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับบริบทของตนเองได้
3. เพื่อให้สามารถนำสื่อมาใช้เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ด้วยตนเอง

1. วิทยากรบรรยายสรุปแนวคิดและหลักการออกแบบสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย และหลักการออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริม



2. วิทยากรบรรยายสรุปแนวคิดและการจัดการเรียนรู้แบบ STREAM Approach พร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบและให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมตามหลักของ STREAM Approach แต่ละข้อ

การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่สำคัญต่อการส่งเสริมและการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของเด็กปฐมวัย การเรียนรู้ผ่านการจัดกิจกรรมแบบบูรณาการ ที่ผู้สอนเชื่อมโยงความรู้และทักษะที่หลากหลายเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดประสบการณ์จริง แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ STREAM Approach ที่เกิดจากการนำเนื้อหาวิชาการ หรือสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้แก่ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี คณิตศาสตร์ และศิลปะ มาบูรณาการร่วมกับทักษะการอ่าน และทักษะทางวิศวกรรม เพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่พบเจอในชีวิตประจำวัน

STREAM Approach การต่อยอด STEM ไปสู่องค์ความรู้แบบ STREAM เป็นการบูรณาการความรู้ วิทยาศาสตร์เข้ากับองค์ความรู้อื่น โดยเพิ่มตัว R นั่นคือ Reading การอ่าน โดยเพิ่มท่วงท่าการสื่อสารอย่าง มีคุณภาพ และตัว A องค์ความรู้เรื่องของ Art ศิลปะศาสตร์ประยุกต์เข้ามา ใช้ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ จะ ช่วยขยายขอบเขตการเรียนรู้

การจัดกระบวนการเรียนรู้จึงเป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมหรือโครงการที่บูรณาการการเรียนรู้ เพื่อให้ได้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นผลผลิตจากกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมเป็นขั้นตอนของการ แก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ ซึ่งมีได้หลายรูปแบบแต่มีขั้นตอนหลัก ๆ ดังนี้

1. การระบุปัญหา (Identify a Challenge) ผู้แก้ปัญหาทำความเข้าใจในสิ่งที่ปัญหาในชีวิตประจำวัน และจำเป็นต้องหาวิธีการหรือสร้างสิ่งประดิษฐ์ (innovation) เพื่อแก้ปัญหา
2. การค้นหาแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Explore Ideas) คือการรวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการ แก้ปัญหาและการประเมินความเป็นไปได้ ความคุ้มทุน ข้อดีข้อด้อย และความเหมาะสม เพื่อเลือกแนวคิดหรือ วิธีการที่เหมาะสมที่สุด
3. การวางแผนและพัฒนา (Plan and Develop) กำหนดขั้นตอนย่อย ในการทำงาน กำหนดเป้าหมาย และ ระยะเวลา ในการดำเนินการให้ชัดเจน รวมถึงการออกแบบและพัฒนาต้นแบบ (prototype) ของผลผลิต
4. การทดสอบและประเมินผล (Test and Evaluate) เป็นขั้นตอนการทดสอบและประเมินการใช้งานต้นแบบ
5. การนำเสนอผลลัพธ์ (Present the Solution) ปรับปรุงทดสอบและประเมิน

กิจกรรมช่วงเช้า

กิจกรรมการเป่าหลอด

กิจกรรมการเป่าหลอด เป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดเสียงโดยการสั่นของปลายหลอดที่มีเทคนิคทำให้เสียง แหวมเสียงที่มเกิดจากการความยาวและสั้นของหลอด

กิจกรรมแก้วน้ำมีเสียง

กิจกรรมแก้วน้ำมีเสียง เป็นกิจกรรมสิ่งประดิษฐ์จากแก้วกระดาษและแก้วพลาสติกโดยมีการเจาะรูตรงกลางกันแก้วน้ำเชือกกว่าผูก และใช้มือจุ่มน้ำมาทำให้เชือกเปียกแล้วดึงเชือกจะทำให้เกิดเสียงต่าง ๆ ของลวด โดยเสียงที่เกิดขึ้นนั้นมาจากการสั่นสะเทือนของเชือกที่ถูกขั้วตุ้

กิจกรรมช่วงบ่าย

กิจกรรม กลิ้ง ๆ ไหล ๆ

กิจกรรม กลิ้ง ๆ ไหล ๆ เป็นกิจกรรมจัดการเรียนรู้แบบ STREAM Approach คือแรงโน้มถ่วง เป็นแรงที่ทำให้วัตถุทุกชนิดตกลงสู่พื้นโลก การทำกิจกรรมโดยแบ่งนักศึกษาเป็นกลุ่ม 14 กลุ่ม โดยมีอุปกรณ์ให้เป็นกระดาษ A4 กลุ่มละ 10 แผ่น ขวดน้ำสิงห์ 1 ขวด และมีลูกบิดให้ แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดวิธีทำอย่างไรที่จะใช้กระดาษ 10 แผ่นทำเป็นท่อส่งลูกบิดให้ลงขวดเร็วที่สุด กลุ่มไหนใช้เวลาน้อยที่สุดคือผู้ชนะ

กิจกรรม การออกแบบเรือในอาห์

กิจกรรม การออกแบบเรือในอาห์ เป็นกิจกรรมที่ทำให้เรือสามารถลอยน้ำได้ เมื่อบรรทุกน้ำหนักไม่เกินกำหนด

การทำกิจกรรมโดยทำเป็นกลุ่มเช่นเดิม โดยมีอุปกรณ์ให้เป็นกระดาษ A4 1แผ่น กระดาษฟรอยด์ 1 แผ่น พลาสติก 1 แผ่น ให้คิดการพับเรือโดยใช้อุปกรณ์ที่ขึ้นก็ได้ เพื่อให้เรือบรรทุกสัตว์ให้ได้เยอะสุดเป็นผู้ชนะ **สิ่งที่ได้เรียนรู้และนำไปปรับใช้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่ตนเองปฏิบัติงาน**

ได้เรียนรู้ กิจกรรม STREAM Education แนวทางการจัดการศึกษาที่บูรณาการความรู้ใน 6 สหวิทยาการ ได้แก่ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การอ่าน วิศวกรรม ศิลปะ และคณิตศาสตร์ โดยเน้นการนำความรู้ไปเชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัวและแก้ปัญหาในชีวิตจริง การจัดกระบวนการเรียนรู้จึงเป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมหรือโครงการที่บูรณาการการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจและฝึกทักษะด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี การอ่าน วิศวกรรม ศิลปะ และคณิตศาสตร์ และได้นำความรู้มาออกแบบชิ้นงานหรือวิธีการ

นำกิจกรรมการเป่าหลอด และกิจกรรมแก้วน้ำมีเสียงมาทดลองกับเด็ก เด็กให้ความสนใจ และมีความสุขสนุกสนานในการทำกิจกรรม เด็กได้ฝึกการสังเกต การคิด การแก้ไขปัญหาในการทำกิจกรรม

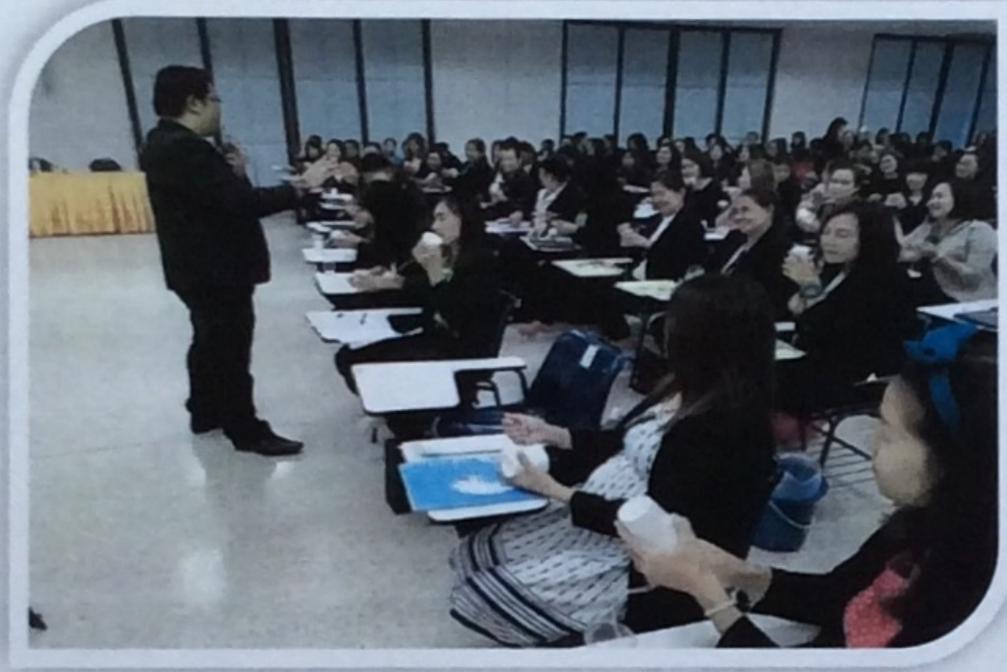
คณะผู้บริหาร



พิธีการมอบรางวัลชนะเลิศ และรองชนะเลิศ ในการแข่งขันประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ที่มีเทคนิคการนำเสนอสิ่งประดิษฐ์วิทยาศาสตร์และการออกแบบและสิ่งประดิษฐ์ของชนะเลิศ



กิจกรรมแก้วน้ำมีเสียง เป็นกิจกรรมสิ่งประดิษฐ์จากแก้วกระดาษและแก้วพลาสติกโดยมีการเจาะรูตรงกลางกันแก้วน้ำเชือกว่าวผูก และใช้มือจุ่มน้ำมาทำให้เชือกเปียกแล้วดึงเชือกจะทำให้เกิดเสียงต่าง ๆ ของสัตว์ โดยเสียงที่เกิดขึ้นนั้นมาจากการสั่นสะเทือนของเชือกที่ถูกขัดถู

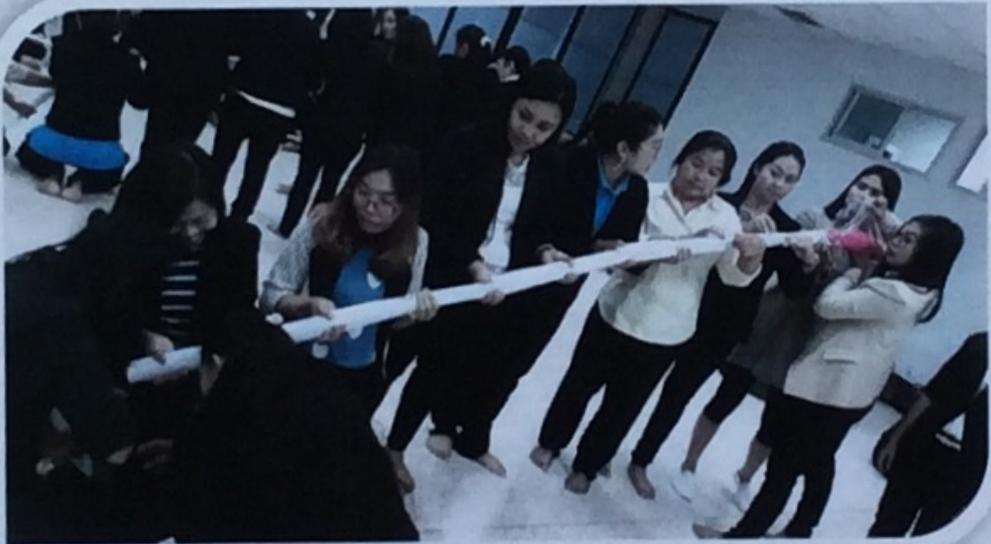


กิจกรรม กลิ้ง ๆ ไหล ๆ เป็นกิจกรรมจัดการเรียนรู้แบบ STREAM Approach คือแรงโน้มถ่วง เป็นแรงที่ทำให้วัตถุทุกชนิดตกลงสู่พื้นโลก การทำกิจกรรมโดยแบ่งนักศึกษาเป็นกลุ่ม 13 กลุ่ม โดยมีอุปกรณ์ให้ เป็นกระดาษ A4 กลุ่มละ 10 แผ่น ขวดน้ำสิงห์ 1 ขวด และมีลูกปัดให้ แต่แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดวิธีทำอย่างไรที่จะใช้กระดาษ 10 แผ่นทำเป็นท่อส่งลูกปัดให้ลงขวดเร็วที่สุด กลุ่มไหนใช้เวลาน้อยที่สุดคือผู้ชนะ



เตรียมอุปกรณ์นั่งเป็นกลุ่มที่
แบ่งไว้

แข่งขันหาทีมชนะ



กิจกรรม การออกแบบเรือในอาร์ท เป็นกิจกรรมที่ทำให้เรือสามารถลอยน้ำได้ เมื่อบรรทุกน้ำหนักไม่เกิน
กำหนด

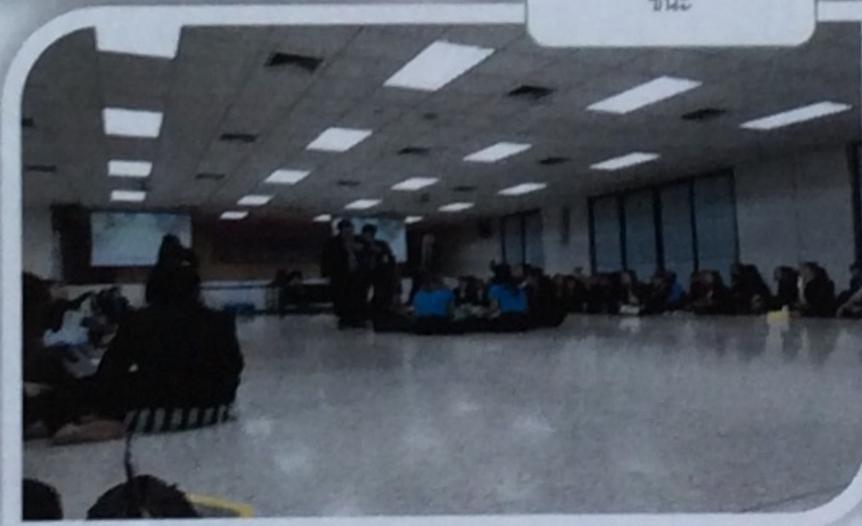
การทำกิจกรรมโดยทำเป็นกลุ่มเช่นเดิม โดยมีอุปกรณ์ให้เป็นกระดาษ A4 1แผ่น กระดาษฟรอยด์ 1 แผ่น
พลาสติก 1 แผ่น ให้คิดการพับเรือโดยใช้อุปกรณ์ที่ชิ้นก็ได้ เพื่อให้เรือบรรทุกสัตว์ให้ได้เยอะสุดเป็นผู้ชนะ



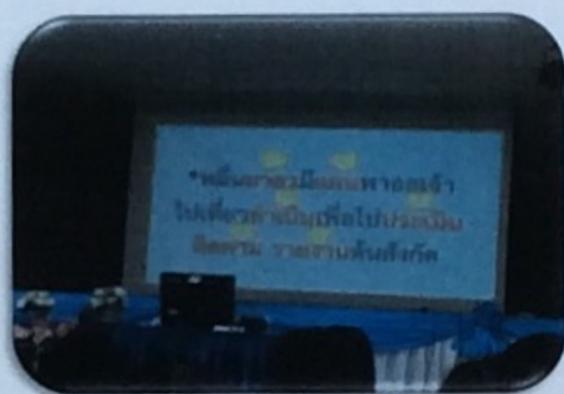
เตรียมอุปกรณ์เรือลอยน้ำ



เริ่มการแข่งขันหาทีมผู้
ชนะ



กิจกรรมในโครงการสัมมนา



สัมมนาครั้งที่ 3 หัวข้อ Play & Learn เพลินไปกับประกันคุณภาพการศึกษา

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิค และวิธีการอย่างหลากหลายที่มีประสิทธิภาพ ให้บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้และสมรรถนะ ในการจัดกิจกรรมประจำวันในระดับปฐมวัยเข้ากับการประกันคุณภาพภายใน
2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีทักษะ เชื่อมโยงกิจกรรมประจำวันในระดับปฐมวัยเข้ากับการประกันคุณภาพภายใน
3. เพื่อเตรียมความพร้อมรับการประเมินคุณภาพภายนอก ตามกรอบมาตรฐานการศึกษาระดับปฐมวัย

เอกวาร์ต เดมมิ่ง (W.Edwards Deming) มีความเชื่อว่า "คุณภาพเกิดจากภายใน" (Quality Comes from Within) พร้อมทั้งเรียนรู้แนวคิด วิธีการประเมิน/ตรวจสอบคุณภาพ และจัดทำรายงานการประเมินตนเอง เตรียมความพร้อมรับการประเมินคุณภาพภายนอก ตามกรอบมาตรฐานการศึกษาปฐมวัย ดังนั้นบุคลากรทางการศึกษาจะต้องเข้าใจและลงมือปฏิบัติให้เกิดคุณภาพอย่างแท้จริง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้วางแนวปฏิบัติการดำเนินงานประกันคุณภาพการศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.ให้สถานศึกษาดำเนินการดังต่อไปนี้ 2560

1. ให้สถานศึกษาแต่ละแห่งจัดให้มีระบบการประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษาเพื่อให้เกิดการพัฒนา และเพื่อเป็นกลไกในการควบคุม ตรวจสอบคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาให้เกิดการพัฒนาและสร้างความเชื่อมั่นให้กับสังคม ชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

2. จัดให้มีระบบการประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา 6 ขั้นตอน

- 1) กำหนดมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา

- 2) จัดทำแผนพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษาที่มุ่งสู่คุณภาพตามการศึกษา
- 3) ดำเนินการตามแผนพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาของสถานศึกษา
- 4) ประเมินผลและตรวจสอบคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา โดยกำหนดผู้รับผิดชอบ และวิธีการที่เหมาะสม
- 5) ติดตามผลการดำเนินการเพื่อพัฒนาสถานศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐานของสถานศึกษา และนำผลการติดตามไปใช้ประโยชน์ในการปรับปรุงพัฒนา
- 6) จัดทำรายงานผลการประเมินตนเอง (Self-Assessment Report : SAR) ตามมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา ให้แก่ต้นสังกัด

การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น (Play & Learn) เป็นกลยุทธ์ เทคนิคการจัดกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัย โดยยึดหลักจิตวิทยาและธรรมชาติของเด็กที่ชอบเล่นอยู่แล้ว ด้วยการให้เทคนิค วิธีการ บุรณาการ สารความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ที่ต้องการให้เกิดกับเด็กและการเล่นเข้าด้วยกัน ทำให้เด็กได้เล่น แสดงออก สนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ เน้นการปฏิบัติ (Active learning) ด้วยการแสดงออกโดยการเล่น ภายใต้การดูแลช่วยเหลือของครู โดยบูรณาการจัดกิจกรรมดังนี้

กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ 4 กิจกรรมโดยใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัยโดยยึดหลักจิตวิทยาและธรรมชาติของเด็กที่ชอบเล่น (Play & Learn) อยู่แล้ว ยึดจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา

กิจกรรมภาคเช้า

กิจกรรมที่ 1 One Song Hit เทคนิคการเล่านิทานที่เน้นกระบวนการการคิดแบบเชื่อมโยง โดยบูรณาการเชื่อมโยงเพลงกับนิทานเล่มเก่า เรียนรู้เทคนิคการเล่านิทานเล่มเก่าอย่างไร ให้ใจโลกว่าเดิม

กิจกรรมที่ 2 แบ่งปันจากปลายข้าว แด้มผ้าขาวเด็กไทย (Play Dough-play ideas) สร้างสรรค์ประติมากรรมชั้นเอก การเล่นที่เชื่อมโยงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ จินตนาการและทักษะทางมือ

กิจกรรมที่ 3 Imagine and Feel เทคนิคการสอนที่เน้นกระบวนการจินตนาการและปลดปล่อยความรู้สึก เพื่อจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือสร้างความภาคภูมิใจ ให้ทุกคนรู้สึกเสมือนว่าผลงานตน คือผลงานระดับศิลปินเอก

กิจกรรมที่ 4 สิกขิงบัลลังก์ เทคนิคพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ การเล่นเป็นทีม การรู้แพ้ รู้ชนะ

กิจกรรมภาคบ่าย

การบูรณาการจัดกิจกรรมในภาคเช้าเข้ากับการประกันคุณภาพภายใน เชื่อมโยงกิจกรรมในการกำหนดค่าเป้าหมาย ตัวชี้วัด แนวทาง ส่งผลต่อระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาพร้อมทั้งเรียนรู้แนวคิด วิธีการ

ประเมิน / ตรวจสอบคุณภาพ และจัดทำรายงานการประเมินตนเอง เตรียมความพร้อมรับการประเมิน
คุณภาพภายนอก ตามกรอบมาตรฐานการศึกษาระดับปฐมวัย

สิ่งที่ได้เรียนรู้และนำไปปรับใช้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่ตนเองปฏิบัติงาน

เรียนรู้การใช้เทคนิคในการเชื่อมโยงเพลงกับนิทานเล่มเก่าและนำไปปรับใช้ในการเล่านิทานกับเด็กในศูนย์
เด็กให้ความสนใจในการฟังนิทานมากขึ้น

เรียนรู้เทคนิคการใช้กระบวนการจินตนาการและปลดปล่อยความรู้สึกเพื่อให้เรียนรู้พฤติกรรมของเด็กในการ
ทำงานศิลปะมากขึ้น

เรียนรู้วิธีการปั้นดินน้ำมันเพื่อสร้างสรรค์จินตนาการต่าง ๆ นำไปปรับใช้โดยบอกวิธีการปั้นให้กับเด็ก ๆ นั้น
กันอย่างสนุกสนาน

เรียนรู้ระบบประกันคุณภาพการศึกษา การจัดการเรียนการสอน ถือเป็น การวางแผนการบริหารจัดการในชั้น
เรียน เป็นการพัฒนาด้านผู้เรียน ด้านการบริการการจัดการ ด้านการเรียนการสอน โดยบูรณาการจัดกิจกรรม
ประจำวันให้เข้ากับการประกันคุณภาพภายใน แนวทางการจัดทำรายงานการประเมินตนเอง(Self-
Assessment Report: SAR) พร้อมเรียนรู้แนวคิด วิธีการประเมิน / ตรวจสอบคุณภาพ และเตรียมความพร้อม
รับการประเมินคุณภาพภายนอก ตามกรอบมาตรฐานการศึกษาระดับปฐมวัย

ภาคผนวก

คณะวิทยากร



กิจกรรมที่ 1 One Song Hit เทคนิคการเล่านิทานที่เน้นกระบวนการการคิดแบบเชื่อมโยง โดยบูรณาการ
เชื่อมโยงเพลงกับนิทานเล่มเก่า เรียนรู้เทคนิคการเล่านิทานเล่มเก่าอย่างไร ให้เื่อโลกว่าเดิม



เรียนรู้เทคนิคการ
เล่านิทานเล่มเก่า



เลือกนิทาน
เรื่องที่จะเล่า

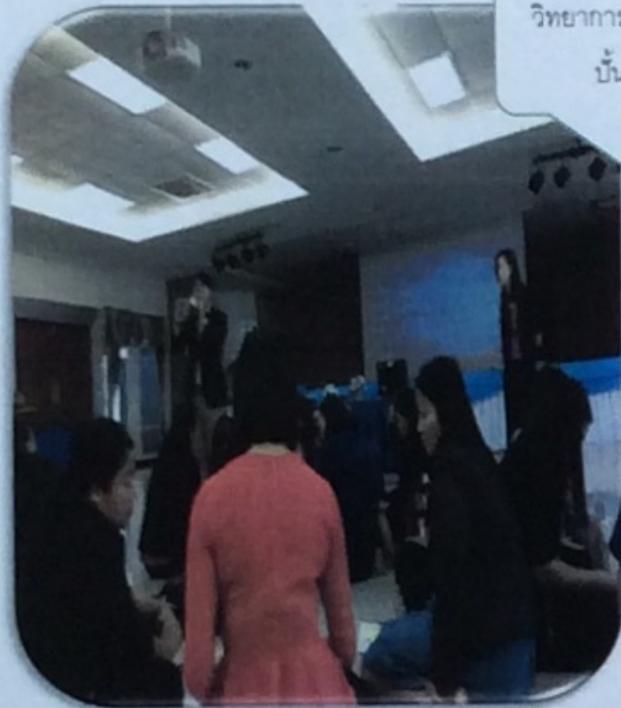


การนำเนื้อเพลง
มาเชื่อมโยงกับ
นิทาน



นิทานเรื่องกอดเล่าถึง
คำว่ากอดให้ร้องเพลง
กอดฉันให้นาน ๆ ได้ไหม

กิจกรรมที่ 2 แบ่งปันจากปลายข้าว แต้มผ้าขาวเด็กไทย (Play Dough-play ideas) สร้างสรรค์ประติมากรรม
ชั้นเอก การเล่นที่เชื่อมโยงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จินตนาการและทักษะทางมือ



วิทยาการสอนเทคนิคการ
ปั้นดินน้ำมัน



เทคนิค
การปั้น
ให้กลม



เทคนิค
การปั้นรูป
หยดน้ำ



กิจกรรมที่ 3 Imagine and Feel เทคนิคการสอนที่เน้นกระบวนการจินตนาการและปลดปล่อยความรู้สึก เพื่อจุดหมายที่สำคัญคือสร้างความภาคภูมิใจ ให้ทุกคนรู้สึกเสมือนว่าผลงานตน คือผลงานระดับศิลปินเอก



เรียนรู้เรื่องเส้นแบ่ง
บอกลักษณะนิสัย



การระบายสีใน
ช่องว่างระหว่างเส้น

การระบายสีลงเส้น
ตามจินตนาการ



โชว์ผลงานกิจกรรมกระบวนการ
จินตนาการและปลดปล่อย
ความรู้สึก



กิจกรรมที่ 4 คิกชิงบัลลังก์ เทคนิคพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ การเล่นเป็นทีม การรู้แพ้ รู้ชนะ



วิธีการเล่นเกม
ชิงบัลลังก์

ได้ทีมผู้ชนะที่ได้
นั่งบัลลังก์



กิจกรรมภาคบ่าย

การบูรณาการจัดกิจกรรมในภาคเช้าเข้ากับการประกันคุณภาพภายใน เชื่อมโยงกิจกรรมในการกำหนดค่าเป้าหมาย ตัวชี้วัด แนวทาง ส่งผลต่อระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาพร้อมทั้งเรียนรู้แนวคิด วิธีการประเมิน / ตรวจสอบคุณภาพ และจัดทำรายงานการประเมินตนเอง เตรียมความพร้อมรับการประเมินคุณภาพภายนอก ตามกรอบมาตรฐานการศึกษาระดับปฐมวัย

วิทยากรให้ช่วยกันคิด ระบบการประกันคุณภาพ
การศึกษาภายในสถานศึกษามีกี่ขั้นตอน



ระดม
ความคิด



ช่วยกันคิดว่า
มีกี่ขั้นตอน



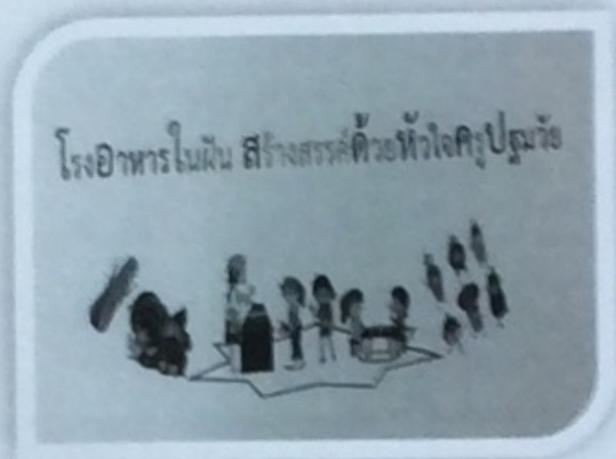
วิทยากรช่วย
อธิบายวิธีการ



ทำข้อสอบ Post-Test



กิจกรรมในโครงการสัมมนา



สัมมนาครั้งที่ 4 หัวข้อ โรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ผู้อบรมมีความรู้ความเข้าใจเรื่องอาหารปลอดภัย และเข้าใจถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดอันตรายของอาหาร
2. เพื่อให้ผู้อบรมมีความรู้ความเข้าใจหลักการ แนวคิด การลดอันตรายอาหาร การกำจัดอันตรายของอาหาร และการป้องกันอันตรายของอาหาร เพื่อให้อาหารปลอดภัย
3. เพื่อให้ผู้อบรมสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบโรงอาหารและการจัดวางอุปกรณ์ เครื่องมือการผลิตอาหารให้สามารถป้องกันการปนเปื้อนและถูกต้องตามหลักสุขาภิบาล
4. เพื่อให้ผู้อบรมเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการนำความรู้ด้านการดูแลอาหารให้ปลอดภัยและการจัดเตรียมโรงอาหารที่ถูกต้อง พร้อมทั้งความรู้ด้านการทวนสอบการปฏิบัติงานของพ่อครัวแม่ครัว โดยนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในศูนย์เด็กเล็ก

ภาคเช้า

วิทยากรบรรยายสรุปอันตราย 3 ด้าน มีดังนี้

1. อันตรายทางชีวภาพ (Biological Hazard) ได้แก่ จุลินทรีย์ ปรสิต และไวรัส ที่อันตรายต่อสุขภาพของเด็กปฐมวัย
2. อันตรายทางเคมี (Chemical Hazard) ได้แก่ สารเคมีที่ก่อให้เกิดการเจ็บป่วยทั้งระยะเฉียบพลันและในระยะยาว

3.อันตรายทางกายภาพ (Physical Hazard) ได้แก่ สิ่งแปลกปลอมที่ก่อให้เกิดอันตรายต่อเด็กปฐมวัย เช่น เศษแก้ว เศษโลหะ เศษไม้ หิน เป็นต้น

บรรยายสรุปอันตราย 3 ด้านโดยผ่านกิจกรรมการศึกษาจากกรณีศึกษาทั่วโลก จำนวน 10 กรณีศึกษา และเรียนรู้ การป้องกัน การลด และการกำจัดอันตราย อย่างเป็นรูปธรรมผ่านภาพ และการสังเคราะห์ข้อมูลกิจกรรม **ภาคบ่าย**

การศึกษาข้อมูลโรงอาหารปลอดภัยและกิจกรรมการออกแบบห้องครัวของโรงอาหารในฝัน เพื่อเพิ่มพูนทักษะ และความเข้าใจในการจัดวางอุปกรณ์เครื่องมือ และสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ ไม่ให้เกิดการปนเปื้อน และสามารถป้องกันอันตรายจากการจัดบริการอาหารตามเป้าหมายเพื่อความปลอดภัยต่อเด็กปฐมวัยในศูนย์

สิ่งที่ได้เรียนรู้และนำไปปรับใช้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่ตนเองปฏิบัติงาน

ได้เรียนรู้หลักสำคัญในการเลือกรับประทานอาหารนอกเหนือจากรสชาติอาหารแล้ว สิ่งที่ต้องคำนึงถึงและพิจารณาควบคู่กันไปด้วย คือคุณค่าตามหลักโภชนาการ คุณภาพ ความสะอาด และปราศจากสารปนเปื้อน ครั้งที่เด็กปฐมวัยต้องเสี่ยงกับโรคอาหารเป็นพิษ ซึ่งเกิดจากกระบวนการจัดการของครัวผลิตอาหารที่ไม่ถูกสุขลักษณะ ตั้งแต่ขั้นตอนการจัดเตรียม การปรุง การรอบริการ การเก็บรักษา รวมถึงการบริการให้กับเด็กปฐมวัย แนวทางป้องกันอันตรายจากอาหาร สถานที่ผลิตอาหารที่ดี แนวทางการออกแบบ การจัดวางอุปกรณ์เครื่องมือ การผลิตอาหารให้ปลอดภัย

จะมีการตรวจสอบการปฏิบัติงานของพ่อครัวแม่ครัวที่ทำหน้าที่เตรียมอาหารให้กับเด็กปฐมวัย และสถานที่ผลิตเพื่อป้องกันอันตรายกับเด็กปฐมวัย

ภาคผนวก

คณะวิทยากร



ทำกิจกรรมกลุ่มการสังเคราะห์ข้อมูลอันตรายทั้ง 3 ด้าน

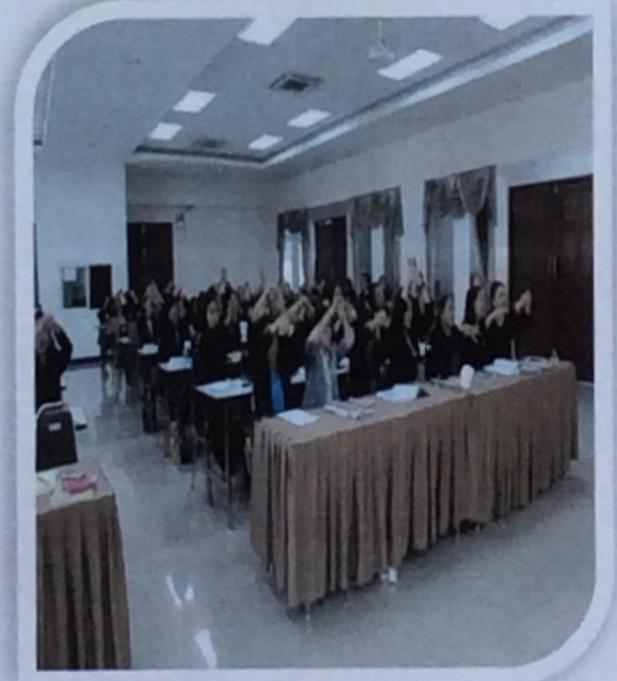
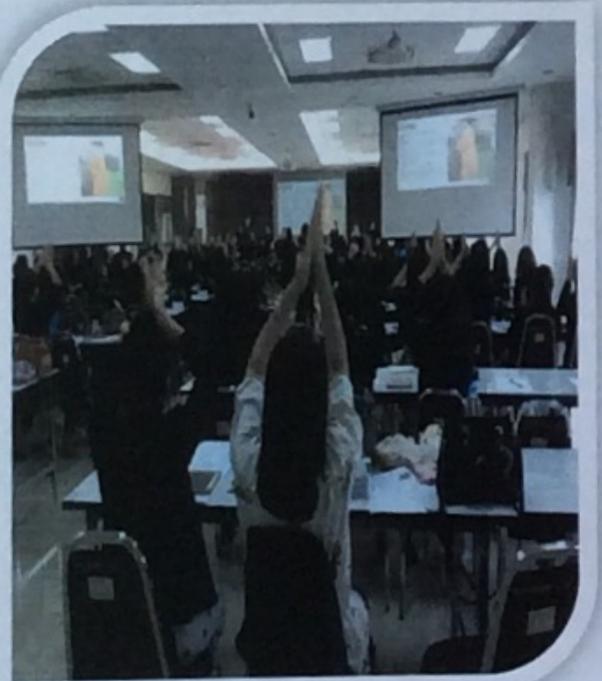


ช่วยกันระดมความคิด
ในการสังเคราะห์ข้อมูล
อันตรายทั้ง 3 ด้าน





ทำกิจกรรมล้าง
มือ 7 ขั้นตอน



วิทยากรบรรยายสรุปอันตราย 3 ด้าน

อันตรายทางชีวภาพ

อันตรายทางเคมี

อันตรายทางกายภาพ



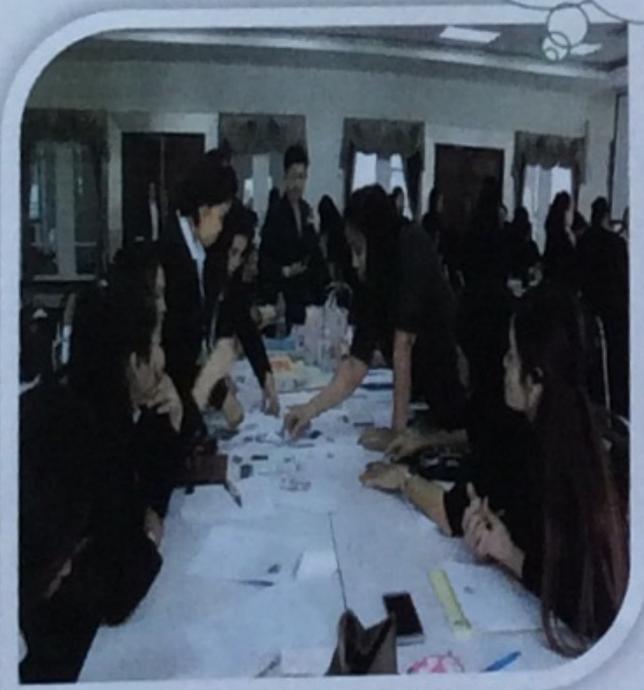
นั่งฟังวิทยากร
บรรยายอันตราย
ทั้ง 3 ด้าน



การศึกษาข้อมูลโรงอาหารปลอดภัยและกิจกรรมการออกแบบห้องครัวของโรงอาหารในฝัน เพื่อเพิ่มพูนทักษะ และความเข้าใจในการจัดวางอุปกรณ์เครื่องมือ และสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ ไม่ให้เกิดการปนเปื้อน และสามารถป้องกันอันตรายจากการจัดบริการอาหารตามเป้าหมายเพื่อความปลอดภัยต่อเด็กปฐมวัยในศูนย์



ตรวจสอบอุปกรณ์และหา
ชิ้นส่วนประกอบห้องครัว
ของโรงอาหาร





ผลงานออกแบบห้องครัว
ของโรงพยาบาล

