

สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดสัมมนา
โครงการยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัย มุ่งสู่การพัฒนาความเป็นเลิศ
(Super Teacher)



จัดทำโดย

นางสาวสมฤทัย อธิติเดชรุ่งเรือง
รหัสนักศึกษา 571151321034

หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
โครงการความร่วมมือทางวิชาการระหว่างกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นกับ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต(ศูนย์ราชภัฏกำแพงเพชร)

คำนำ

รายงานเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา การสัมมนา ระหว่างการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ 2 โครงการยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัย มุ่งสู่การพัฒนา ความเป็นเลิศ (Super Teacher) ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการสัมมนา ทั้งหมด 4 ครั้ง ได้แก่ ครั้งที่ 1 ชุดวิชา ดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน (Digital Kids for the Flipped Classroom) ครั้งที่ 2 ชุดวิชา คณิตวิทย์คิดส์สร้างสรรค์ ครั้งที่ 3 ชุดวิชา Play & Learn เพลินไปกับประกันคุณภาพการศึกษา และ ครั้งที่ 4 ชุดวิชา โรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย เพื่อเพิ่มมูลค่าเพิ่มให้กับครูปฐมวัย และมีเนื้อหา สาระสำคัญในเรื่องของกิจกรรมเสริมสร้างทักษะที่สอดคล้องกับทักษะคนในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ยังเพิ่มทักษะความรู้สมัยใหม่ที่จำเป็นกับชีวิตประจำวันของครูผู้สอน เพื่อนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในสถานศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยได้จริง

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานเล่มนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปพัฒนาการปฏิบัติหน้าที่ในสถานที่ปฏิบัติงานของตนเองตามสมควร หากท่านมีข้อเสนอแนะ ผู้รายงานยินดีรับฟังข้อคิดเห็นต่างๆ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

นางสาวสมฤทัย อิทธิเดชรุ่งเรือง

571151321034

คำนำ

สารบัญ

บันทึกสรุปกิจกรรม

การสัมมนาระหว่างการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ 2.....	1
ครั้งที่ 1 เรื่อง ดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน.....	1-3
ครั้งที่ 2 เรื่อง คณิตวิทย์คิดส์สร้างสรรค์.....	4-6
ครั้งที่ 3 เรื่อง Play & Learn เพลินไปกับประกันคุณภาพการศึกษา.....	7-9
ครั้งที่ 4 เรื่อง โรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย.....	10-11

ภาคผนวก

องค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดสัมมนา
โครงการยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัย มุ่งสู่การพัฒนาความเป็นเลิศ
(Super Teacher)

ครั้งที่ 1 ชูวิชา เรื่อง ดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถนำทักษะดิจิทัลไปใช้ในการพัฒนาให้กับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศและนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาสื่อการจัดการเรียนการสอนให้กับเด็กปฐมวัย
3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถพัฒนาตนเอง เพื่อเตรียมความพร้อมในการก้าวสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0

กิจกรรมในโครงการ

08.30 - 09.00 น. - ลงทะเบียน

09.00 - 09.30 น. - ในช่วงเช้ามีการจัดพิธีเปิดกิจกรรม ชูวิชา ดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉม โดยมีตัวแทนนักศึกษาเป็นผู้กล่าวรายงานวัตถุประสงค์ของโครงการและมีอาจารย์ รัตติยา นนทิราช เป็นประธานในการกล่าวเปิดพิธี ต่อด้วยชุดการแสดง และพิธีกรแนะนำทีมวิทยากรจากมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

- ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre – test)

09.30 - 10.30 น. - วิทยากรให้ความรู้เรื่อง ทักษะดิจิทัล (Digital Skills) เช่น ทักษะการจัดการกับตัวตนในโลกออนไลน์ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ทักษะในการบริหารจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ ทักษะในการใช้เครื่องมือและสื่อในยุคดิจิทัลเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทักษะความสามารถในการตรวจสอบเบื้องต้นว่าตนเองมีภัยคุกคาม ในโลกไซเบอร์ ทักษะการแสดงอารมณ์ในโลกดิจิทัลอย่างชาญฉลาด ทักษะความสามารถในการสื่อสารปฏิสัมพันธ์และร่วมมือกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล ทักษะความเข้าใจในสิทธิเฉพาะตัวและสิทธิทางกฎหมาย ทักษะการรู้และเข้าใจดิจิทัล

10.30 - 11.30 น. - วิทยากรให้ความรู้เรื่อง การคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับเด็กปฐมวัย ครูไทยในยุค 4.0 กับการพัฒนา การคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับเด็กปฐมวัย ควรวางแผนทางการเรียนรู้และกิจกรรมที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง เช่น จำนวน เพื่อเรียนรู้ฝึกนับตัวเลขได้อย่างแม่นยำ รวมถึงสามารถแก้ปัญหาเกี่ยวกับตัวเลขได้ การจับคู่เพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของคน สัตว์ สิ่งของหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามเงื่อนไข การเรียงลำดับ เพื่อพิจารณาว่าสิ่งใดมาก่อน สิ่งใดมาหลังตามลักษณะการจัดประเภทหรือตามเงื่อนไขที่กำหนด การจัดหมวดหมู่ เพื่อแยกแยะสิ่งต่าง ๆ ตามชนิดและลักษณะของสิ่งเหล่านั้นได้ การสังเกต เพื่อฝึกสมาธิให้แน่วแน่เพื่อพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างละเอียดถี่ถ้วน การเปรียบเทียบ เพื่อระบุได้ว่าสิ่งที่กำหนดให้เหมือนกันหรือแตกต่างกันหรือไม่และอย่างไร ทิศทาง เพื่อรู้ทิศทางและสามารถเคลื่อนไหวไปตามทิศทางนั้นได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ การใช้เหตุผล เพื่อบอกที่มาที่ไปของสิ่งต่าง ๆ ตามหลักการและสัมพันธ์ที่สอดคล้องกัน กฎเกณฑ์ เพื่อเรียนรู้หลักความจริงของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวแล้ว

สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และจินตนาการเพื่อฝึกทักษะด้านการลากเส้นและระบายสี รวมถึงเสริมสร้างความคิดในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ

11.30 - 12.00 น. - ศึกษาและเขียนชุดคำสั่งในการควบคุม สั่งการทำงานบอร์ดไมโครคอนโทรเลอร์ เชื่อมต่ออุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ หรือไอโอเอส ผ่านเว็บเบราว์เซอร์ ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้เชิงวิเคราะห์ การจัดการเรียนการสอนและพัฒนาทักษะดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย

กิจกรรมที่ 1 การพัฒนาทักษะดิจิทัล

ทักษะดิจิทัลที่ 1 ทำความรู้จักบอร์ดไมโครคอนโทรเลอร์ Micro : bit

ทักษะดิจิทัลที่ 2 เขียนโค้ดเพื่อแนะนำชื่อตนเอง

ทักษะดิจิทัลที่ 3 เขียนโค้ดฝึกการเรียนรู้ เรื่อง จำนวน โดยให้เด็กฝึกนับเลข 1 – 10

ทักษะดิจิทัลที่ 4 เขียนโค้ดกำหนดทิศทาง เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต เพื่อบอกทิศทาง และสามารถ เคลื่อนไหวไปตามทิศทางที่กำหนดให้ ได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ

ทักษะดิจิทัลที่ 5 เขียนโค้ดกำหนดสัญลักษณ์ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักสังเกตและทายรูปที่เห็นพร้อมให้เหตุผลประกอบ

ทักษะดิจิทัลที่ 6 เขียนโค้ดแสดงการจับคู่ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต จดจำปุ่มบนบอร์ดที่กด คุณครูตั้งคำถามให้เด็ก

กิจกรรมที่ 2 การเขียนโค้ดสร้างเสียงเพลงตามจินตนาการ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต สามารถออกเสียงตามทำนองเพลงและฝึกทักษะการใช้ภาษา

กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมกลุ่ม การออกแบบกิจกรรมในการพัฒนาทักษะและกระบวนการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัยในพื้นที่ โดยใช้บอร์ดไมโครคอนโทรเลอร์ Micro: bit เป็นเครื่องมือ

- นำใบงานที่ออกแบบไปเขียนโค้ดสั่งงาน Micro:bit บนเว็บไซต์ MakeCode เพื่อบูรณา

กิจกรรมเพื่อส่งเสริมศักยภาพในการเรียนรู้

- Save Code โดยตั้งชื่อว่าMicro:bitArt 3 (บนชื่องานของกลุ่ม).Hex

- ส่งงานเข้า facebook กลุ่มที่ชื่อว่า SDU Digitag skill used Micro:bit และให้เลือกตัวแทน

นำเสนอผลงาน

13.00 น.-15.00 น. - นำเสนอผลงานในรูปแบบ Simulation ให้เพื่อนนักศึกษาในกลุ่มและกลุ่มอื่นๆ รับชมและช่วยกันอภิปรายผล

- วิทยากรประเมินและสรุปผลงานของแต่ละกลุ่ม หลังจากนำเสนอเสร็จ พร้อมลงลายมือชื่อกำกับกับการส่งงาน สื่อการสอนที่บูรณาการชุดวิชา ชุดวิชา ดิจิทัลคิดส์พลิมโหมท้องเรียน เชิงวิเคราะห์

- ทำแบบทดสอบหลังเรียนทำ (Post – test)

- มอบของที่ระลึกแก่ทีมวิทยากรและกล่าวปิดกิจกรรม

สิ่งที่ได้เรียนรู้และนำไปปรับใช้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่ตนเองปฏิบัติงาน

1. เผยแพร่ความรู้ที่ได้รับให้กับเพื่อนร่วมงานท่านอื่น ๆ เพื่อพัฒนาศูนย์พัฒนาเด็กเล็กของตนเองและองค์กรให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
2. สามารถใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศให้เกิดประโยชน์ในการสื่อสารกับเด็กปฐมวัย
3. สามารถพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมความพร้อมในการก้าวสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0
4. ได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม
5. สามารถสร้างงานที่แปลกใหม่โดยใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนให้แก่เด็กเพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจที่ดีขึ้น
6. ได้เรียนรู้เรื่องการเขียนโปรแกรมต่างๆ ที่นำไปสอนกับเด็กได้เช่น การเขียนโค้ดเพื่อแนะนำชื่อตนเอง เขียนโค้ดกำหนดทิศทาง เขียนโค้ดกำหนดสัญลักษณ์ เขียนโค้ดแสดงการจับคู่
7. สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ให้เด็กปฐมวัยเกิดความสุข เพลิดเพลิน และไม่น่าเบื่อหน่าย กับสื่อการเขียนโค้ดในแอปพลิเคชันบอร์ดไมโครคอนโทรเลอร์ Micro:bit ทำให้เด็กสามารถพัฒนาดิจิทัล ให้สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาสมอง เพื่อเกิดความคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับเด็กปฐมวัย การทำงานของสมอง หรือการเรียนรู้แบบ Brain-based learningการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการอื่นๆที่เกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมศักยภาพในการเรียนรู้ ตามทักษะดิจิทัล

ครั้งที่ 2 เรื่อง ชุมชนนิเวศวิทยาคิดสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์โครงการ

1. เพื่อให้มีความรู้เรื่องเทคนิคการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน
2. เพื่อให้สามารถออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับบริบทของตนเองได้
3. เพื่อให้สามารถนำสื่อมาใช้ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ด้วยตนเอง

กิจกรรมในโครงการ

08.30 - 09.00 น. - ลงทะเบียน

09.00 - 09.30 น. - ในช่วงเช้ามีการจัดพิธีเปิดกิจกรรมนิเวศวิทยาคิดสร้างสรรค์โดยมีตัวแทนนักศึกษาเป็นผู้อ่านรายงานวัตถุประสงค์ของโครงการและมีอาจารย์ศศินทร์ บุญยะวานิช เป็นประธานในการกล่าวเปิดพิธีต่อด้วยชุดการแสดง ระบายสีหน้ากากสามพันปี และพิธีกรแนะนำทีมวิทยากรจาก มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 4 ท่าน ดังนี้

1. อาจารย์ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก
2. ดร.รังสรรค์ จอมทะรักษ์
3. อาจารย์ศิววิทย์ บัวสุวรรณ
4. ผศ.ดร.ยุทธนา พิมพ์ทองงาม

- ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre – test)

09.30 - 10.45 น. - ท่านอาจารย์ณรงค์ฤทธิ์ ภิรมย์นุก

1. การบรรยายสรุปแนวคิดและหลักการออกแบบสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย หลักการออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

2. การบรรยายสรุปแนวคิดและการจัดการเรียนรู้แบบ STREAM Approach พร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบและให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมตามหลักของ STREAM แต่ละหัวข้อ

3. กิจกรรมเสียงจากหลอด อุปกรณ์ 1. หลอด 2. กรรไกร

- ทีมผู้จัดแจกหลอดให้นักศึกษาคนละ 1 อัน แล้วให้นักศึกษาใช้กรรไกรตัดหลอด ตัดอย่างไรก็ได้แต่ให้เกิดเสียงขึ้น

- ทีมวิทยากรให้นักศึกษาแบ่งเป็น 2 กลุ่มแล้วเป่าหลอดแข่งกันว่าทีมไหนเสียงกว่ากัน

4. กิจกรรมเสียงจากแก้ว อุปกรณ์ 1. แก้วกาแฟกระดาษ 2. แก้วพลาสติกใส 3. เชือกขาว

- ทีมผู้จัดแจกแก้วให้นักศึกษาคนละ 1 ใบ โดยจะมีแก้วพลาสติกใส และแก้วกาแฟ

4. น้ำกระดาษ เชือก น้ำ

- ให้นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมเจาะรูตรงก้นแก้วแล้วเอาเชือกขมุน้ำไปมัดเป็นปมให้ตั้งไม่ออก แล้วออกแรงดึงเชือกพอประมาณจะเกิดเสียงจากการดึงเชือกเป็นเสียงต่างๆ ตาม

เทคนิคของคนดี

- ทีมวิทยากรให้นักศึกษาแข่งขันกันตั้งเชือกเพื่อเลียนแบบเสียงสัตว์ว่าใครทำได้

เหมือนที่สุด

- ทีมวิทยากรให้นักศึกษาเป็นผู้โหวตผู้ชนะ เพื่อแจกรางวัล

10.45 - 12.00 น. – กิจกรรมกลางแจ้งๆ ใหญ่ๆ อุปกรณ์ 1.ถุงลูกปัด 2.ขวดน้ำ 1.25 ลิตร 3.กระดาษ A 4

- ทีมวิทยากรให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มเป็น 14 กลุ่ม กลุ่มละประมาณ 13-14 คน

- ให้ตัวแทนกลุ่มมารับอุปกรณ์

- ทีมวิทยากรอธิบายวิธีการเล่นเกมส่งลูกปัดโดยใช้กระดาษ A 4 คือ

- ให้ทีมละ 12 คนเป็นตัวแทนออกมาเล่นเกมโดยให้ 11 ยืนเอากะดาษมาทำเป็นท่อหรือ

ม้วนให้เป็นทรงกระบอกเพื่อส่งลูกปัดจากคนส่งและคนรับให้เร็วที่สุด และคนที่ 12 ค่อยเก็บลูกปัดที่ตกลงพื้นใส่เข้าไปในท่อให้หมด

- ให้ออกมาแข่งครั้งละ 4 ทีม จับเวลาว่าใครเร็วสุด เป็นผู้ชนะ

- มอบรางวัลกับทีมผู้ชนะ พักเบรก รับประทานอาหารเที่ยง

13.00 - 15.00 น. – กิจกรรมเรือโนอาห์ อุปกรณ์ 1. กระดาษ A 4 2. กระดาษฟอยด์ A 4

3. ถุงร้อน ขนาด A 4 (อย่างละ 1 แผ่น)

- ทีมผู้จัดแจกอุปกรณ์ในการเล่นเรือโนอาห์ ใช้กลุ่มที่เล่นเกมส่งลูกปัดเมื่อเช้า ให้เวลา

15 นาที ในการคิดและทำเรือโนอาห์ของกลุ่มพร้อมกับตั้งชื่อเรือ

- ให้แต่ละทีมนำเรือออกมาแข่งลอยในน้ำและนำตุ๊กตาสัตว์มาใส่เรือว่าเรือของทีมไหนจะบรรทุกได้เยอะที่สุด จะเป็นทีมผู้ชนะ

- แข่งขันครั้งละ 4 ทีม นับคะแนนเทียบกับทีมอื่นว่าทีมไหนได้คะแนนเยอะกว่ากันเป็นผู้ชนะเกม

- ให้รางวัลทีมผู้ชนะ

- ทำแบบทดสอบหลังเรียน Post – test

- มอบของที่ระลึกแก่ทีมวิทยากรและกล่าวปิดกิจกรรม

สรุปสาระที่ได้จากการสัมมนา

1. ได้เรียนรู้เรื่องเทคนิคการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน
2. ได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีมโดยการระดมความคิดในการสร้างสื่อ
3. ได้เรียนรู้การออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับบริบทของศูนย์
4. สามารถนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดและพัฒนา กับเด็กปฐมวัย
5. ได้เรียนรู้การใช้สื่อในรูปแบบการใช้ STEM ในการจัดประสบการณ์ให้แก่เด็ก
6. ได้ทำกิจกรรมโดยมีกิจกรรมที่นำไปใช้กับเด็กในศูนย์ได้ คือ
 - กิจกรรมที่ 1 กลิ้งๆ ใหญ่ๆ ใช้กระดาษ ลูกปัด และขวดน้ำ ในการจัดกิจกรรมทำย้งก็ได้ให้ลูกปัด

ไหลเข้าไปในขวดให้เต็ม โดยใช้กระดาษเป็นฐาน กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ใช้แรงโน้มถ่วงที่ทำให้วัตถุทุกชนิดตกลงสู่พื้นโลก

- กิจกรรมที่ 2 ออกแบบเรือโนอาห์ สิ่งที่ใช้สร้างเรือ คือ กระดาษ A4 พรอย พลาสติก วัตถุทรงตัว ถังน้ำ น้ำ ในการจัดกิจกรรมทำยังก็ได้อย่าให้เรือจม เมื่อเราวางของลงในเรือที่สร้างขึ้น

ครั้งที่ 3 ชุติวิชา เรื่อง Play & Learn เพลินไปกับประกันคุณภาพการศึกษา

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิค และวิธีการอย่างหลากหลายที่มี ประสิทธิภาพ ให้บรรลุตาม วัตถุประสงค์การเรียนรู้และสมรรถนะ ในการจัดกิจกรรมประจำวันในระดับปฐมวัยเข้ากับการประกัน คุณภาพภายใน
2. เพื่อให้มีทักษะ เชื่อมโยงกิจกรรมประจำวันในระดับปฐมวัยเข้ากับการประกันคุณภาพภายใน
3. เพื่อเตรียมความพร้อมรับการประเมินคุณภาพภายนอก ตามกรอบมาตรฐานการศึกษาระดับปฐมวัย
4. เพื่อให้มีเจตนาในเชิงบวกในการพัฒนาวิชาชีพครู

กิจกรรมในโครงการ

08.30 - 09.00 น. - ลงทะเบียน

- มีการจัดพิธีเปิดโครงการยกระดับสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัยมุ่งสู่การพัฒนาความ เป็นเลิศ Super teacher เรื่อง Play & Learn เพลินไปกับประกันคุณภาพการศึกษา โดยมีตัวแทนนักศึกษา เป็นผู้กล่าวรายงาน ต่อด้วยชุดการแสดงของกลุ่มผู้จัดสัมมนา และพิธีกรแนะนำทีมวิทยากรจาก มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

- ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre – test)

- กิจกรรม One song Hit เทคนิคการเล่านิทานที่เน้นกระบวนการคิดแบบเชื่อมโยงโดย วิทยากรจะเล่านิทานเรื่องแมวน้อยร้อยหมื่นชาติ พอถึงตอนที่มีความคิดถึง ให้นักศึกษาร้องเพลง คิดถึง ใจจะขาด ฯลฯ เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะการฟัง การกล้าแสดงออก และให้เด็กรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน รวมถึงสามารถทำให้เด็กสนใจร่วมกิจกรรมมากขึ้น

- กิจกรรม Image and Feel เทคนิคการสอนศิลปะที่เน้นกระบวนการจินตนาการและ ปลดปล่อยความรู้สึก โดยวิทยากรเปิดเพลง แล้วให้ทุกคนใช้สีชอล์กเริ่มต้นวาดไปตามความรู้สึกของตนโดยไม่ ยกมือขึ้น หลังจากนั้นใช้น้ำระบายรูปภาพ แล้วตัดเป็นรูปต่างๆ ตามต้องการ เป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนา กล้ามเนื้อมือและตา เกิดความเพลิดเพลิน เสริมสร้างสมาธิ รวมถึงส่งเสริมให้นักศึกษาหรือเด็กมีสุนทรียภาพ การชื่นชมสิ่งสวยงามต่างๆ

- กิจกรรมศึกชิงบัลลังก์

โดยจะให้นักศึกษาคนที่อยู่หน้าสุดของแต่ละกลุ่มเป่ายี้มฉุบ ถ้าชนะให้กระโดดเข้าไปในห้วงด้านหน้า แต่ถ้าแพ้ ให้วิ่งไปต่อท้ายเพื่อนในกลุ่ม คนถัดไปปฏิบัติเช่นเดียวกันกับคนแรก คนชนะจะขยับไปพร้อมกับพาลูกทีมไปด้วย ถ้ากลุ่มไหนที่กระโดดข้ามห้วงไปยังจุดปลายสุดครบทุกคนแล้วถือว่าชนะ เป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนา กล้ามเนื้อมัดใหญ่ การกล้าแสดงออก การให้ความร่วมมือและปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น รวมถึงทำให้เกิด ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

13.00 น.-15.00 น. - กิจกรรมการบูรณาการจัดกิจกรรมในภาคเช้าเข้ากับการประกันคุณภาพภายใน เชื่อมโยงกิจกรรมในการกำหนดค่าเป้าหมาย ตัวชี้วัด แนวทาง ส่งผลต่อระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาพร้อม ทั้งเรียนรู้แนวคิด วิธีการประเมิน ตรวจสอบคุณภาพ และจัดทำรายงานการประเมินตนเอง เตรียมความพร้อมรับการ ประเมินคุณภาพภายนอก ตามกรอบมาตรฐานการศึกษา ระดับปฐมวัย

กิจกรรมที่ 1 ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มและให้เขียนรายละเอียดระบบประกันคุณภาพการศึกษาว่ามีอะไรบ้างลง ในกระดาษ

กิจกรรมที่ 2 ให้นักศึกษาทุกคนเลือกว่าขั้นตอนไหนสำคัญที่สุดสำหรับการจัดระบบการประกัน คุณภาพ การศึกษา ถ้านักศึกษาคิดว่าข้อไหนสำคัญให้ไปอยู่ด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วย 7 ขั้นตอน

1. กำหนดมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา ให้เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาระดับการศึกษา ปฐมวัย

2. จัดทำแผนพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษา

3. ดำเนินการตามแผนพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษา

4. ประเมินผลและตรวจสอบคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา โดยกำหนดผู้รับผิดชอบ

และวิธีการที่เหมาะสม

5. ติดตามผลการดำเนินการเพื่อพัฒนาสถานศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐานของสถานศึกษา และ นำผลการติดตามไปใช้ประโยชน์ในการปรับปรุงพัฒนา

6. จัดทำรายงานผลการประเมินตนเอง (SAR) ตามมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา

7. พัฒนาสถานศึกษาให้มีคุณภาพโดยพิจารณาจากรายงานผลการประเมินตนเองและตามคำแนะนำ ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพื่อให้การประกันคุณภาพการศึกษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและพัฒนา อย่างต่อเนื่อง

วิทยากรสรุป ขั้นตอนที่ 3 สำคัญที่สุดเพราะว่า ไม่ว่าจะกำหนดมาตรฐานสวหรือขนาดไหน แต่ถ้าไม่ ดำเนินการแล้วย่อมไม่เกิดประโยชน์ ดังนั้นให้นักศึกษาที่เลือกข้อ 3 ขึ้นไปบนเวทีแล้วถ่ายรูป

กิจกรรมที่ 3 ทานวิทยากรสรุประบบประกันคุณภาพการศึกษา

หลักการและแนวคิดของการจัดระบบการประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา โดยกำหนด มาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษาให้เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาแต่ละระดับและประเภทการศึกษา ที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการประกาศกำหนด พร้อมทั้งจัดทำแผนพัฒนาการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ที่มุ่งคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาและดำเนินการตามแผนที่กำหนดไว้จัดให้มีการประเมินและตรวจสอบคุณภาพ การศึกษาภายในสถานศึกษา ติดตามผลการดำเนินการเพื่อพัฒนาสถานศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา และจัดส่งรายงานผลการประเมินตนเองให้แก่หน่วยงานต้นสังกัดเป็นประจำทุกปี เพื่อให้เกิดการพัฒนาและสร้าง ความเชื่อมั่น ให้แก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและสาธารณะชนว่าสถานศึกษานั้นสามารถจัดการศึกษาได้อย่างมีคุณภาพตามา มาตรฐานการศึกษา ให้หน่วยงานต้นสังกัดที่กำกับดูแลสถานศึกษาจัดส่งรายงานดังกล่าวพร้อมกับประเด็นต่างๆ ที่ต้องการให้มีการประเมินผลและการติดตามตรวจสอบซึ่งรวบรวมได้จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือจากผู้มีส่วนได้ส่วน

เสียกับสถานศึกษาแห่งนั้น ให้แก่สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) หรือ สมศ. เพื่อให้เป็นข้อมูลและแนวทางในการประเมินคุณภาพภายนอก

กิจกรรมที่ 4 ทำแบบทดสอบหลังการสัมมนา

กิจกรรมที่ 5 มอบของที่ระลึกแก่ทีมวิทยากรและกล่าวปิดกิจกรรม

สิ่งที่ได้เรียนรู้และนำไปปรับใช้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก

1. ได้รับเทคนิควิธีการจัดกิจกรรมโดยการบูรณาการสาระความรู้ต่างๆ
 2. มีทักษะการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ ที่ต้องการให้เกิดกับเด็กและการเล่นให้เข้าด้วยกัน ทำให้เด็กได้เล่น แสดงออก ได้ร้องเพลง ทำให้เด็กรู้สึกสนุกสนาน อยากเรียนรู้มากขึ้น
- 8
3. มีเจตคติในเชิงบวกในการมองทุกอย่างเป็นองค์รวม โดยการบูรณาการกิจกรรมกับสิ่งที่ต้องการให้เด็กได้เรียนรู้ให้เข้ากับกิจกรรมการเล่นของเด็ก
 4. มีความรู้และเข้าใจหลักการและแนวคิดของการจัดทำระบบการประกันคุณภาพการศึกษามากขึ้น
 5. มีทักษะการจัดทำระบบประกันคุณภาพทั้งภายในและภายนอก
 6. มีเจตคติในเชิงบวกในการมองทุกอย่างเป็นองค์รวม โดยบูรณาการกิจกรรมประจำวันและใช้ในการประกันคุณภาพการศึกษา
 7. ได้เรียนรู้ศัพท์สำคัญง่ายที่เราจำได้ขึ้นใจในการประกันคุณภาพภายใน คือ หมั่นมาตรฐานมีแผน พาอเจ้า พาเที่ยวดำเนิน เพื่อไปประเมิน ติดตามรายงานต้นสังกัด

ครั้งที่ 4 ชุติวิชา เรื่อง โรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย

วัตถุประสงค์รายวิชา

1. เพื่อให้ผู้อบรมมีความรู้ความเข้าใจเรื่องอาหารปลอดภัย และเข้าใจถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดอันตรายของอาหาร
2. เพื่อให้ผู้อบรมมีความรู้ความเข้าใจหลักการ แนวคิด การลดอันตรายอาหาร การกำจัดอันตรายอาหารและการป้องกันอันตรายของอาหาร
3. เพื่อให้ผู้อบรมสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบโรงอาหารและการจัดวางอุปกรณ์เครื่องมือการผลิตอาหารให้สามารถป้องกันการปนเปื้อนและถูกต้องตามหลักสุขาภิบาล
4. เพื่อให้ผู้อบรมเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการนำความรู้ด้านการดูแลอาหารให้ปลอดภัยและการจัดเตรียมอาหารที่ถูกต้อง พร้อมทั้งความรู้ด้านการทวนสอบการปฏิบัติงานของพ่อครัวแม่ครัว โดยนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในศูนย์เด็กเล็ก

กิจกรรมในโครงการ

08.30 - 09.00 น. - ลงทะเบียน

09.00 - 09.30 น. - ในช่วงเช้ามีการจัดพิธีเปิดกิจกรรมโรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย โดยมีตัวแทนนักศึกษาในโครงการเป็นผู้กล่าวรายงานวัตถุประสงค์ของโครงการและมีอาจารย์ศศนันท์ บุญยะวานิช เป็นประธานในการกล่าวเปิดพิธี ต่อด้วยชุดการแสดงระบำชุดส้มตำอะเมซิ่ง และพิธีกรแนะนำทีมวิทยากรจากมหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 4 ท่าน ดังนี้

1. ดร.โสรัจจ์ วิสูตรทิพย์
2. อาจารย์พัสนันท์ แย้มฉ่ำไพร
3. อาจารย์รณิดา ศรีธนวรรณ
4. อาจารย์บุษราคัม สีตาเหลือง

- ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre – test)

09.30 - 12.00 น. - การบรรยายสรุปอันตราย 3 ด้าน โดยผ่านกิจกรรมการศึกษาจากกรณีศึกษาทั่วโลก จำนวน 10 กรณีศึกษา และการเรียนรู้ การป้องกัน การลด และการกำจัดอันตรายอย่างเป็นรูปธรรมผ่านรูปภาพและการสังเคราะห์ข้อมูลกิจกรรมกลุ่ม

13.00 - 15.00 น. - การศึกษาข้อมูลโรงอาหารปลอดภัยและทำกิจกรรมการออกแบบห้องครัวของโรงอาหารในฝัน เพื่อเพิ่มพูนทักษะและความรู้ความเข้าใจในการจัดวางอุปกรณ์เครื่องมือ และสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ ให้ไม่เกิดการปนเปื้อนข้าม และสามารถป้องกันอันตรายจากการจัดบริการอาหาร เป้าหมายเพื่อความปลอดภัย นอกจากนี้ยังได้ฝึกทวนสอบการปฏิบัติงาน

ของครัวตนเองผ่านการใช้เครื่องมือแบบประเมินโรงอาหารของกระทรวงสาธารณสุข
เพื่อให้แน่ใจว่า

- ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post – test)
- มอบของที่ระลึกแก่ทีมวิทยากรและกล่าวปิดกิจกรรม

สิ่งที่ได้เรียนรู้และนำไปปรับใช้ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่ตนเองปฏิบัติงาน

1. แลกเปลี่ยนความรู้เรื่องการสร้างสรรค์โรงอาหารคุณภาพสำหรับเด็กต้องทำอะไร
2. ได้เรียนรู้การประกันคุณภาพในอาหารโดยศึกษาอันตรายในอาหารที่ได้บริโภคในแต่ละวัน
3. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้
4. สามารถนำความรู้ที่ได้ไปเผยแพร่และถ่ายทอดให้กับแม่ครัวในศูนย์
5. ได้เรียนรู้การตรวจสอบฉลากที่ผ่านมาตรฐานคุณภาพสำหรับผู้บริโภคอาหาร คือ เว็ปตรวจสอบ
สารระบบ ผ่าน Google โดยใช้เลข 13 หลัก
6. ได้เรียนรู้การออกแบบโรงอาหารคุณภาพตามหลักสุขาภิบาลอาหาร กรมอนามัยและกระทรวง
สาธารณสุข
7. นักศึกษาสามารถนำความรู้กลับไปประยุกต์ใช้ ณ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กของตนได้จริง

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรมครั้งที่ 1 ชุติวิชา ดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน
วันที่ 18 เดือน พฤศจิกายน 2561



ภาพกิจกรรมครั้งที่ 1 ชุตวิชา ดิจิทัลคิดส์ พลิกโฉมห้องเรียน
วันที่ 18 เดือนพฤศจิกายน 2561



ภาพกิจกรรมครั้งที่ 2 ชุติวิชา คณิตวิทย์คิดสร้างสรรค์
วันที่ 23 เดือน ธันวาคม 2561



การระบำชุดวิถีชีวิตชนเผ่าม้ง

ภาพกิจกรรมครั้งที่ 2 ชุติวิชา คณิตวิทย์คิดสร้างสรรค์
วันที่ 23 เดือน ธันวาคม 2561



กิจกรรมที่ กลิ้งๆไหลๆออกแบบเรือ

ภาพกิจกรรมครั้งที่ 3 ชุตวิชา Play & Learn เพลินไปกับประกันคุณภาพการศึกษา
วันที่ 20 เดือน มกราคม 2562



การประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา



กิจกรรม จินตนาการและปลดปล่อยความรู้สึก

ภาพกิจกรรมครั้งที่ 4 ชุติวิชา โรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย
วันที่ 3 เดือนกุมภาพันธ์ 2562



วิทยากรบรรยายสรุปอันตราย 3 ด้าน



ภาพกิจกรรมครั้งที่ 4 ชุติวิชา โรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปทุมวัน
วันที่ 3 เดือนกุมภาพันธ์ 2562



กิจกรรม การออกแบบโรงอาหารคุณภาพตามหลักสุขาภิบาลอาหาร



ภาพกิจกรรมครั้งที่ 4 ชุติวิชา โรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย
วันที่ 3 เดือนกุมภาพันธ์ 2562



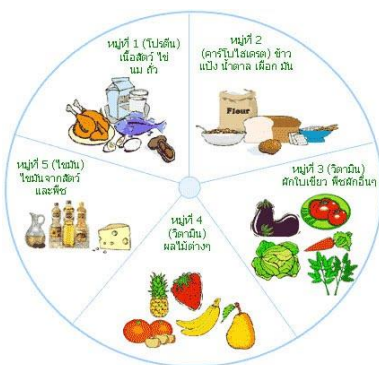
ภาพกิจกรรมชุติวิชา โรงอาหารในฝัน สร้างสรรค์ด้วยหัวใจครูปฐมวัย

ภาพกิจกรรมครั้งที่ 5 HEALTHY YUMMY FOR KIDS

วันที่ 3 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2562

สรุปสาระที่ได้จากการสัมมนา

1. ได้ความรู้เรื่องการ Food กินเป็น เด็กไทยสุขภาพดี กับสถานการณ์ภาวะโภชนาการในเด็กไทยการติดตามการเจริญเติบโตและการประเมินภาวะโภชนาการ
2. ได้เรียนรู้การสำคัญของอาหารและโภชนาการที่มีต่อเด็กปฐมวัย รับประทานอาหารอย่างไรให้ครบ 5 หมู่ในแต่ละวันและความต้องการสารอาหารของเด็กปฐมวัยในการรับประทานอาหารในแต่ละมื้ออย่างพอเหมาะตามภาวะโภชนาการ
3. ได้เรียนรู้การใช้เกมวิ่งแข่งอาหารกัน เพื่อให้รู้จักพลังงานที่มีอยู่ในอาหารและการออกกำลังกาย ประมาณ 15 นาทีต่อวัน
4. สามารถนำความรู้ที่ได้ไปเผยแพร่และถ่ายทอดให้กับครูในศูนย์และแม่ครัวในการจัดอาหารที่มีคุณภาพเหมาะกับเด็กในวัยปฐมวัย
5. ได้เรียนรู้อาหารในแต่ละอย่างที่คณะผู้จัดเตรียมไว้ให้ว่าในแต่ละอาหารที่เรารับประทานในแต่ละวันมีกี่กรัมเราควรรับประทานอาหารที่พอเหมาะแก่ร่างกายถ้ารับประทานเกินอาจทำให้อ้วน
6. ได้เรียนรู้เรื่องรสชาติอาหารและอันตรายที่เกิดจากการบริโภคสหวานมันเค็มและธงโภชนาการที่แสดงชนิดและปริมาณอาหารที่ควรบริโภค
7. ได้เรียนรู้การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน
8. ได้เรียนรู้การจัดตารางอาหารกลางวันให้แก่เด็กในแต่ละวัน ว่าในแต่ละวันควรมีผัก ผลไม้ ขนมหวาน และให้เด็กได้รับประทานอาหารครบ 5หมู่



ภาพเข้าร่วมกิจกรรม

ครั้งที่ 5 HEALTHY YUMMY FOR KIDS

วันที่ 3 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2562



ภาพเข้าร่วมกิจกรรม

ครั้งที่ 5 HEALTHY YUMMY FOR KIDS

วันที่ 3 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2562



ภาพเข้าร่วมกิจกรรม

ครั้งที่ 5 HEALTHY YUMMY FOR KIDS

วันที่ 3 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2562



ภาพเข้าร่วมกิจกรรม

ครั้งที่ 5 HEALTHY YUMMY FOR KIDS

วันที่ 3 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2562

