



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลตำบลบึงวิชัย สังกัดกองการศึกษา เทศบาลตำบลบึงวิชัย

อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

ที่ กส ๗๖๘๐๕.๑ /

วันที่ กันยายน ๒๕๖๓

เรื่อง รายงานการเดินทางไปราชการ

เรียน นายกเทศมนตรีตำบลบึงวิชัย

ตามที่ข้าพเจ้านางวิลาสิณี วอนท์ ครูศศ.๒ หัวหน้าศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลตำบลบึงวิชัย สังกัดกองการศึกษา เทศบาลตำบลบึงวิชัย ได้รับมอบหมายให้เข้าร่วมโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรทางการศึกษา เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับเด็กปฐมวัยสู่การเรียนรู้โค้ดดิ้งในอนาคต (Coding for kinds) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๓ รุ่นที่ ๑ ระหว่างวันที่ ๑๙ - ๒๐ กันยายน ๒๕๖๓ ณ ห้องประชุมโรงแรมริมปาว อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ เพื่อให้สำนักการศึกษา/กองการศึกษา ครูผู้ดูแลเด็กและผู้ดูแลเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ได้รับความรู้ในการจัดกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับเด็กปฐมวัยสู่การเรียนรู้โค้ดดิ้งในอนาคต (Codining for kinds) โดยสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง รายละเอียดตามโครงการที่ส่งมา นั้น

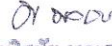
บัดนี้ข้าพเจ้า ได้เข้าร่วมอบรมโครงการดังกล่าวเสร็จเรียบร้อยแล้วตั้งแต่วันที่ ๒๐ กันยายน ๒๕๖๓ เพื่อให้การเดินทางไปราชการดังกล่าว นั้น เป็นไปด้วยความถูกต้องเป็นไปตามระเบียบวินัยข้าราชการ เป็นประโยชน์ต่อองค์กรตามวัตถุประสงค์ของโครงการและก่อให้เกิดกระบวนการจัดการความรู้มีระบบการเรียนรู้และ ถ่ายทอดความรู้ภายในองค์กร จึงเสนอรายงานการเดินทางไปราชการ ดังรายละเอียดแนบท้ายบันทึกนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและพิจารณา


(นางวิลาสิณี วอนท์)

ครู วิทย์ฐานะ ครูชำนาญการ

ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้าศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลตำบลบึงวิชัย


(นางพิสมัย พลเสน)
นักวิชาการศึกษา


(นางจันทรรพีญ์ อรัญญิตย์)

หัวหน้าสำนักปลัด

รศท. ๐๒ กองการศึกษา


(นางพิสมัย พลเสน)

ปลัดเทศบาลตำบลบึงวิชัย

๒๕ ก.ย. ๒๕๖๓

โครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร การบริหารจัดการงานวิชาการและการเงินของศูนย์พัฒนาเด็ก
เล็กขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

รุ่นที่ ๑ ระหว่างวันที่ ๑๙ - ๒๐ กันยายน ๒๕๖๓

ณ ห้องประชุมโรงแรมริมปาว อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

วันที่ ๑๙ กันยายน ๒๕๖๓

เวลา ๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น. ลงทะเบียน และพิธีเปิด

เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๐.๓๐ น. กิจกรรมที่ ๑ ความเป็นมาและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ได้ตั้ง

- จัดกลุ่มได้อย่างไร
- ต่อรูปร่าง
- ตอบข้อคำถามตัวอย่าง

เวลา ๑๐.๓๐ - ๑๒.๐๐ น. กิจกรรมที่ ๒ การค้นหาการ (ค้นหาสิ่งของจากภาพที่กำหนด เช่น ค้นหา
สิ่งที่เป็นสีแดง, ค้นหาสิ่งของตามเงื่อนไขที่จับสลากได้

เวลา ๑๓.๐๐-๑๔.๓๐ น. กิจกรรมที่ ๓ รู้จักโค้ดดิ้ง

เวลา ๑๔.๓๐- ๑๘.๐๐ กิจกรรมที่ ๔ หุ่นยนต์ผจญภัย

วันที่ ๒๐ กันยายน ๒๕๖๓

เวลา ๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น. ลงทะเบียน

เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๐.๓๐ น. กิจกรรมที่ ๕ มอนสเตอร์น้อย

เวลา ๑๐.๓๐ - ๑๒.๐๐ น. กิจกรรมที่ ๖ - สร้อยคอแสนสวย

เวลา ๑๓.๐๐-๑๔.๓๐ น.กิจกรรมที่๗ ออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณและโค้ดดิ้ง

เวลา ๑๔.๓๐- ๑๖.๓๐ น. - การนำเสนอผลงาน

-การวิเคราะห์ผลการดำเนินงาน Plc และ Id Plan

เวลา ๑๖.๓๐- ๑๘.๐๐ - Plc , Id Plan ,สรุปกิจกรรม

-มอบเกียรติบัตร/ พิธีปิด

สรุปได้ดังนี้

กิจกรรมที่ ๑ ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณและโค้ดดิ้ง

- ได้รับความรู้และเข้าใจในเป้าหมายและแนวทางการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณที่เชื่อมโยงกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ สำหรับเด็กอายุต่ำกว่า ๓ ปี
- มีความรู้และเข้าใจในนิยามและขอบเขตของวิทยาการคำนวณ
- ตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณแบบไม่ใช่คอมพิวเตอร์สำหรับเด็กปฐมวัย สำหรับเด็กอายุต่ำกว่า ๓ ปี
- ภาพรวมของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ สำหรับเด็กอายุต่ำกว่า ๓ ปี ครูควรจัดประสบการณ์การเรียนรู้วิทยาการคำนวณสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า ๓ ปี ในบริบทของเด็กปฐมวัย และต่อยอดจากกิจกรรมประจำวันในสภาพแวดล้อมของเด็กหรือครูจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก
- การจัดประสบการณ์การส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย สำหรับเด็กอายุต่ำกว่า ๓ ปี ให้เด็กมีลักษณะนิสัยและทักษะพื้นฐานของการเป็นโปรแกรมเมอร์สามารถเริ่มได้ตั้งแต่ระดับอนุบาล ครูและผู้ปกครองสามารถส่งเสริมด้วยการปลูกฝังให้เด็กคิดและทำสิ่งต่างๆอย่างเป็นระบบ ผ่านกิจกรรมประจำวัน รวมทั้งประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กได้รับการปูพื้นฐานทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และส่งเสริมการคิดเชิงคำนวณและการเขียนโค้ดอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการตามวัย

กิจกรรมที่ ๒ การค้นหา

- ได้รับความรู้และเข้าใจสามารถจัดกิจกรรมการแก้ปัญหาแบบมีเงื่อนไขให้กับเด็กได้โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณและโค้ดดิ้งในระดับชั้นปฐมวัยซึ่งเป็นการจัดประสบการณ์ผ่านการเล่นและลงมือทำ โดยฝึกกระบวนการแก้ปัญหาจากเงื่อนไขที่กำหนดด้วยวิธีการลองผิดลองถูก และนำเสนอเหตุผลของคำตอบที่เหมาะสมกับวัย

กิจกรรมที่ ๓ รู้จักโค้ดและโค้ดดิ้ง

- โค้ด (Code) หมายถึง สัญลักษณ์แทนการดำเนินการ อาจเป็นข้อความ รูปภาพ หรือสัญลักษณ์ การเขียนโค้ด (Coding) หมายถึงการใช้โค้ดแสดง การทำงานของสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างเป็นลำดับขั้นตอนกิจกรรมรู้จัก Coding จะเริ่มต้นจากการอ่านโค้ด แล้วทำตามคำสั่งง่ายๆ เพื่อปฏิบัติการกิจจนสำเร็จ เพื่อเรียนรู้ลักษณะของโค้ด จากนั้นก็ฝึกออกแบบและเขียนโค้ดเพื่อแสดงกระบวนการทำงานของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

กิจกรรมที่ ๔ หุ่นยนต์ผจญภัย

- เด็กปฐมวัยต้องมีความสามารถในการสังเกต จำแนก และเรียงลำดับผ่านกิจกรรมการเล่นและลงมือปฏิบัติ โดยต้องสามารถบอกขั้นตอนเป็นลำดับและปฏิบัติตามคำสั่งได้ โดยใช้แผนที่ หรือรูปร่าง สิ่งของเป็นตัวกำหนด พร้อมกับคำสั่งเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด

กิจกรรมที่ ๕ มอนสเตอร์น้อย

- เข้าใจองค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงคำนวณเกี่ยวกับแนวคิดเชิงนามธรรมและการแบ่งปัญหาใหญ่เป็นปัญหาย่อยซึ่งแนวคิดเชิงคำนวณประกอบด้วย การแยกปัญหาใหญ่ออกเป็นปัญหาย่อย การคิดเชิงคำนวณแบบรูปและอัลกอริทึม กิจกรรมมอนสเตอร์น้อยจะเน้นการเรียนรู้แนวคิดเชิงนามธรรมและการแยกปัญหาใหญ่ออกเป็นปัญหาย่อยโดยการสร้างสัตว์ประหลาดจากอวัยวะต่างๆที่แยกส่วนกันอยู่ตามแบบที่กำหนด แล้วประยุกต์ใช้ในการสร้างสัตว์ประหลาดตัวใหม่ตามจินตนาการ

กิจกรรมที่ ๖ สร้อยคอแสนสวย

- เข้าใจองค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงคำนวณเกี่ยวกับแนวคิดเชิงนามธรรมและการแบ่งปัญหาใหญ่เป็นปัญหาย่อยซึ่งแนวคิดเชิงคำนวณประกอบด้วย การแยกปัญหาใหญ่ออกเป็นปัญหาย่อย การคิดเชิงคำนวณแบบรูปและอัลกอริทึม กิจกรรมสร้อยคอแสนสวยเป็นการเรียนรู้เรื่องแบบ และการหารูปแบบ โดยการร้อยลูกปัดเป็นสร้อยคอตามแบบที่กำหนดแล้วหารูปแบบจากนั้นสร้างรูปแบบของตนเองตามจินตนาการ

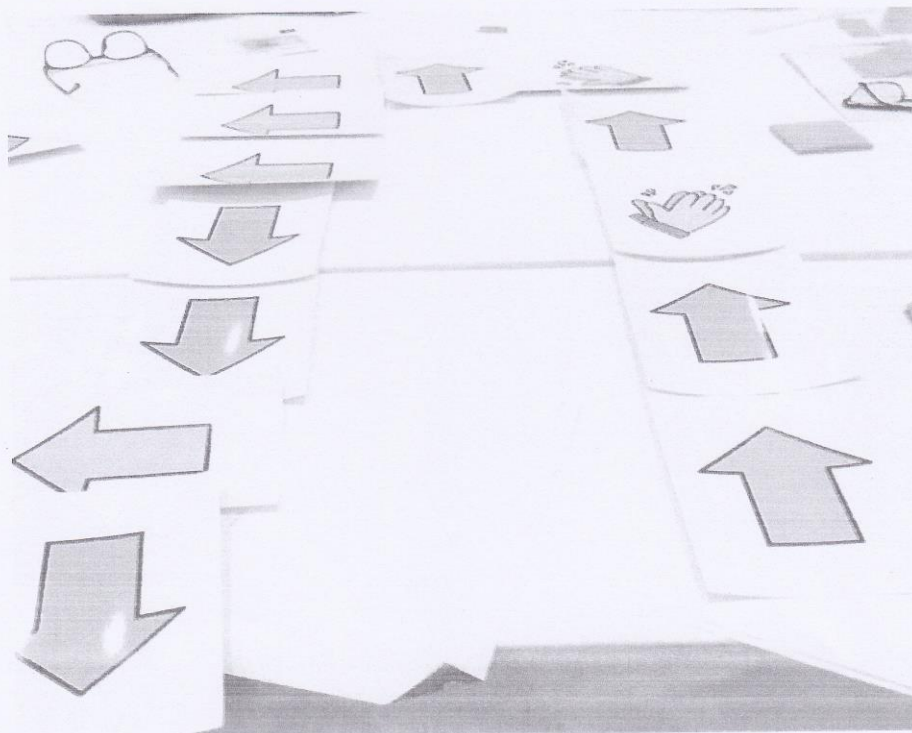
กิจกรรมที่ ๗ การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณและโค้ดดิ้ง

- ได้รับความรู้และเข้าใจการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณและโค้ดดิ้งสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย การหารูปแบบ การแก้ปัญหา การใช้ตัวแทน และการเรียงลำดับ โดยบูรณาการกับการเรียนรู้ภาษา วิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ ควรอยู่ในบริบทของการต่อยอดจากกิจกรรมในชีวิตประจำวัน อยู่บนพื้นฐานของการเล่น เน้นการส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม อารมณ์ จิตใจ อย่างเป็นองค์รวม

ภาคผนวก









กิจกรรม โคะตดั่ง





กิจกรรมการค้นหา





