



รายงานผลการอบรมโครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
สำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching)
การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์ รุ่นที่ ๓
ระหว่างวันที่ วันที่ ๗ - ๑๐ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘
ณ โรงแรมอเล็กซานเดอร์ เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ



นางจุฑารัตน์ ราชภิรมย์

ตำแหน่ง ครู คศ.๑

โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน)
สำนักการศึกษา เทศบาลนครตรัง
อำเภอเมืองตรัง จังหวัดตรัง



บันทึกข้อความ

โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน)
ที่ 468 / 2568
วันที่ 13 เดือน มิ.ย. พ.ศ. 68
เวลา 08.30 น.

ส่วนราชการ โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน) โทร ๐ ๗๕๒๑ ๙๘๒๖ รหัสแฟ้ม 114

ที่ ตง ๕๒๐๐๔ (๕.๕) / ๐๒๕ วันที่ ๑๓ มิถุนายน ๒๕๖๘

เรื่อง รายงานสรุปผลการอบรมโครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์ รุ่นที่ 3

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน)

เรื่องเดิม

ตามบันทึกข้อความ สำนักการศึกษา ฝ่ายแผนงานและโครงการ งานธุรการ ที่ ตง๕๒๐๐๔ (๑.๓)/๑๓๙ ลงวันที่ ๑ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๘ เรื่อง โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์ รุ่นที่ ๓ ระหว่างวันที่ ๗ - ๑๐ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘ ณ โรงแรมอเล็กซานเดอร์ เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ จัดโดย กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น นั้น

ข้อเท็จจริง

บัดนี้ ข้าพเจ้า นางจุฑารัตน์ ราชภิรมย์ ตำแหน่ง ครู คศ.๑ ได้เข้ารับการอบรมโครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์ รุ่นที่ ๓ ระหว่างวันที่ ๗ - ๑๐ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘ เวลาที่เข้ารับการอบรม เป็นเวลา ๔ วัน เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ข้าพเจ้านำความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ ทักษะและอื่น ๆ ที่ได้รับในการอบรมในครั้งนี้ เผยแพร่ความรู้ ประสบการณ์ ทักษะและอื่น ๆ แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องหรือเพื่อพัฒนางานในหน้าที่ต่อไป

ข้อพิจารณา

ข้าพเจ้าขอเสนอสรุปรายงานผลการอบรม ตามรายละเอียดที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษา

- เพื่อให้ไปทบทวน/พิจารณา/แจ้งปัญหา

เห็นความชอบ

☐ ฝ่ายบริหารงานวิชาการ

☒ ฝ่ายบริหารงานบุคคล

☐ ฝ่ายบริหารงานทั่วไป

☐ ฝ่ายบริหารงานงบประมาณ

นางจุฑารัตน์ ราชภิรมย์ ตำแหน่ง ครู คศ. 1

ขอส่งรายงานสรุปผลการอบรมโครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์ รุ่นที่ 3 ระหว่างวันที่ 7-10 มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘ โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน) กรุงเทพมหานคร

รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมา

ลงชื่อ

(นางจุฑารัตน์ ราชภิรมย์)

ตำแหน่ง ครู คศ.๑

ผู้รายงาน

☒ ทราบ
☐ อยู่ภาค
☒ เพื่อรอบ/พิจารณา
☒ มอบหมาย
อ.เปรมฤทธิ

อ.เปรมฤทธิ

(นางธัญญากร แพทกุล)

ผอ.ร.ร.เทศบาล ๕ (วัดควนขัน)

13 มิถุนายน ๒๕๖๘

-ให้ทบทวน

ผู้ทบทวน

ผู้ทบทวน

ผู้ทบทวน

ผู้ทบทวน

ผู้ทบทวน

ผู้ทบทวน

โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน)

แบบรายงานผลการเข้ารับการฝึกอบรม

๑. ชื่อ - สกุล นางจุฑารัตน์ ราชภิรมย์

ตำแหน่ง ครู คศ.๑ วิทยฐานะ/ระดับ -

สังกัด โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน) สำนักการศึกษา เทศบาลนครตรัง จังหวัดตรัง

๒. โครงการ / หลักสูตร : โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

สำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์ รุ่นที่ ๓

จัดโดย กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

๓. ระยะเวลาในการเดินทางไปเข้ารับการฝึกอบรม/เข้าร่วมสังเกตการณ์

วันที่ ๗ - ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๘

๔. สถานที่ฝึกอบรม

ณ โรงแรมอเล็กซานเดอร์ เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ

๕. วัตถุประสงค์ในการเข้ารับการฝึกอบรม/เข้าร่วมสังเกตการณ์

๑. เพื่อส่งเสริมแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha ให้เหมาะสมกับบริบทของยุคดิจิทัล โดยเน้นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กในยุคปัจจุบัน

๒. เพื่อส่งเสริมการใช้แนวทางการสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) อย่างเหมาะสมในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติ

๓. เพื่อพัฒนาและส่งเสริมการใช้เทคโนโลยี AI เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและวิถีชีวิตของ Generation Alpha

๔. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

๕. เพื่อพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา ในการประยุกต์ใช้แนวทางการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ที่ผสมผสานการใช้ภาษา การใช้เทคโนโลยี และการออกแบบสื่อที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กในยุค Generation Alpha

๖. งบประมาณในการเข้ารับการฝึกอบรม/เข้าร่วมสังเกตการณ์

๓,๕๕๒ บาท (สามพันห้าร้อยห้าสิบบาทถ้วน)

๗. สรุปเนื้อหาสาระที่ได้รับจากการฝึกอบรม

วันที่ ๗ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘

เวลา ๐๙.๐๐ – ๑๐.๓๐ น. พิธีเปิดและมอบนโยบาย

นายสุรพล เจริญภูมิ รองอธิบดี สถ. เป็นประธาน

โครงการ Bootcamp: แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha “การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์” ซึ่งเป็นโครงการที่มีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยในยุค Generation Alpha ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เด็กปฐมวัยในยุค Generation Alpha เติบโตท่ามกลางเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย พฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กในยุคนี้แตกต่างจากในอดีตอย่างมาก การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการและแนวทางการจัดประสบการณ์ให้เหมาะสม ทักษะทางภาษาจึงไม่ควรจำกัดอยู่เพียงการสื่อสารเท่านั้น แต่ควรเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กสามารถเข้าใจโลกกว้างและเติบโตไปอย่างมีคุณภาพในสังคมโลกที่หลากหลายทางวัฒนธรรม การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) เป็นหนึ่งในแนวทางที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจในการใช้ภาษาทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษในบริบทที่เหมาะสม เป็นธรรมชาติ และไม่ตัดขาดจากภาษาประจำชาติของตนเอง การใช้เทคโนโลยี AI เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ช่วยสร้างแรงจูงใจให้กับเด็ก และทำให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่น สนุกสนาน และท้าทายมากยิ่งขึ้น

เวลา ๑๐.๓๐ – ๑๒.๐๐ น. แนวทางการสอนภาษาอังกฤษแบบธรรมชาติ (Whole Language Approach) สำหรับเด็กปฐมวัย

วิทยากร อาจารย์ปรดา หวังดูล วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

อาจารย์สีตารมย์ บุญรอด วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

อาจารย์ชุลีกร เลิศประเสริฐ วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

เด็กปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่มีพัฒนาการทางด้านภาษาอย่างรวดเร็ว การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับปฐมวัยจึงควรอิงกับหลักธรรมชาติของการเรียนรู้ภาษา โดย “แนวทางการสอนแบบธรรมชาติ” หรือ Whole Language Approach เป็นแนวคิดที่เน้นให้เด็กเรียนรู้ภาษาโดยรวม ผ่านประสบการณ์จริงที่มีความหมาย โดยเน้นบริบทและความเชื่อมโยงของภาษาทั้งฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับการจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษในระดับปฐมวัย

หลักการสำคัญของ Whole Language Approach

๑. ภาษาควรเรียนรู้ในบริบทจริง

เด็กจะเรียนรู้ภาษาได้ดีที่สุดเมื่อใช้ภาษานั้นในสถานการณ์จริงที่มีความหมาย เช่น ฟังนิทาน เล่นบทบาทสมมติ ร้องเพลง หรือสื่อสารในกิจกรรมประจำวัน

๒. บูรณาการทักษะภาษาอย่างเป็นองค์รวม

ทักษะฟัง พูด อ่าน เขียน ไม่ควรแยกออกจากกัน แต่ควรส่งเสริมควบคู่กันไปผ่านกิจกรรมที่เด็กมีส่วนร่วมและรู้สึกสนุก

๓. เน้นความเข้าใจมากกว่าการท่องจำ

เด็กควรได้เข้าใจความหมายของภาษาและใช้สื่อสารเพื่อจุดประสงค์จริง มากกว่าการจดจำคำศัพท์ หรือโครงสร้างไวยากรณ์อย่างตายตัว

๔. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

กิจกรรมควรตอบสนองความสนใจของเด็ก และเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือก ลงมือทำ และแสดงออกอย่างอิสระ

๕. บูรณาการกับชีวิตประจำวันและสาระอื่น ๆ

การเรียนรู้ภาษาไม่จำเป็นต้องอยู่ในกิจกรรมภาษาโดยตรงเท่านั้น แต่สามารถเรียนรู้ผ่านกิจกรรมอื่น เช่น วิทยาศาสตร์ ศิลปะ คณิตศาสตร์ หรือการเล่น

การดำเนินการสอนภาษาอังกฤษของโครงการนี้จัดในรูปแบบของการเรียนรู้ผ่านฐานกิจกรรม ตามขั้นตอนของการสอนสลับภาษา ๕ ขั้น ผ่านสื่อที่หลากหลาย ดังนี้

แบบที่ ๑ ขั้นรู้จัก คือการจุดประกายความน่าสนใจของภาษาอังกฤษผ่านละคร เพลงต้นฉบับ เรียนรู้คำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยเสียงสระ H และรู้จักคำและการแต่งประโยคสะท้อนอารมณ์แบบต่าง ๆ

แบบที่ ๒ ขั้นรู้ความหมาย คือเรียนรู้วิธีการสอนสลับภาษาบูรณาการกับวิทยาศาสตร์ตามขั้นตอนการสอนและประยุกต์สอนอังกฤษผ่านนิทานสอนการละเล่นพื้นเมือง ให้ลองหัดพูดเป็นประโยค

แบบที่ ๓ ขั้นรู้ประยุกต์ คือการสลับภาษาด้วยการแทนที่คำภาษาอังกฤษในประโยคภาษาไทย

แบบที่ ๔ ขั้นรู้ฝึกเพลง คือการสลับภาษาด้วยการแทนที่คำภาษาไทยในประโยคภาษาอังกฤษ

แบบที่ ๕ ขั้นรู้กระจ่าง การทบทวนซ้ำขั้นที่ ๑ อีกครั้งหนึ่ง เพื่อตรวจสอบความสามารถในการจำคำศัพท์และการออกเสียง เรียนรู้รูปประโยคแบบซ้ำ ๆ

บทบาทของครูในแนวทางนี้

- สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นกันเองและปลอดภัยทางอารมณ์
- พูดภาษาอังกฤษควบคู่กับภาษาไทยตามความเหมาะสม (สามารถใช้แนวทาง Code Switching ประกอบได้)
- เป็นแบบอย่างทางภาษา (Language Model) ที่เด็กสามารถเลียนแบบได้
- สนับสนุนให้เด็กกล้าแสดงออกทางภาษาโดยไม่เน้นความถูกต้องมากเกินไปในระยะแรก

เวลา ๑๓.๐๐ – ๑๕.๐๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : แนวทางการจัดทำสื่อประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

วิทยากร อาจารย์ปรดา หวังดูล วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

อาจารย์สีตารมย์ บุญรอด วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

อาจารย์ชุลีกร เลิศประเสริฐ วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

เด็กปฐมวัยเรียนรู้ภาษาได้ดีที่สุดผ่านประสบการณ์ตรงและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่น่าสนใจ การจัดทำ “สื่อประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ” จึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมการพัฒนาทักษะภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ โดยเฉพาะในยุค Generation Alpha ที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีและความหลากหลายทางสื่อ สื่อที่ดีควรทั้งเหมาะสมกับวัย สอดคล้องกับพัฒนาการ และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

หลักการสำคัญในการจัดทำสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย

๑. เหมาะสมกับพัฒนาการและอายุ

- ใช้ภาพใหญ่ ชัดเจน สีสดใส
- คำศัพท์ง่าย ใช้ซ้ำ และอยู่ในบริบทที่เด็กคุ้นเคย
- ไม่ซับซ้อนจนเกินไป และมีความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของเด็ก

๒. เน้นการมีส่วนร่วมของเด็ก

- เด็กสามารถจับต้อง หยิบ จับ เล่น หรือเคลื่อนไหวร่วมกับสื่อได้
- มีช่องให้เด็กได้โต้ตอบ เช่น สื่อถาม-ตอบ เกมจับคู่ การ์ดคำศัพท์แบบ interactive

๓. ใช้หลากหลายประสาทสัมผัส (Multisensory)

- ผสมผสานสื่อภาพ เสียง สัมผัส การเคลื่อนไหว เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้
- ตัวอย่างเช่น สื่อผ้า สื่อภาพประกอบเสียง นิทานเล่าเรื่องพร้อมกิจกรรมประกอบ

๔. มีความคิดสร้างสรรค์และดึงดูดใจ

- สื่อไม่ควรจำกัดเฉพาะกระดาษหรือบอร์ดเท่านั้น ควรใช้วัสดุธรรมชาติ วัสดุเหลือใช้ หรือเทคโนโลยีผสมผสานอย่างเหมาะสม
- เช่น หุ่นมือ DIY, เกมจากกระดาษลัง, AR flashcards, แอปพลิเคชันพื้นฐาน เป็นต้น

๕. บูรณาการภาษาอังกฤษในบริบทจริง

- การจัดสื่อไม่ควรแยกออกจากกิจกรรมหลัก เช่น มุมเล่น มุมสร้างสรรค์ มุมวิทยาศาสตร์
- การใช้ภาษาอังกฤษควรแทรกอย่างเป็นธรรมชาติ เช่น บ่ายชื่อของเล่น ("ball," "book"), คำแนะนำกิจกรรมสั้น ๆ ("Let's play!")

ประเภทของสื่อที่เหมาะสมสำหรับการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษ

๑. สื่อภาพและสื่อสิ่งพิมพ์

- Flashcards คำศัพท์พร้อมภาพ
- Big books / นิทานภาพขนาดใหญ่
- Board books / หนังสือทนทานสำหรับเด็กเล็ก

๒. สื่อของเล่นและเกมการเรียนรู้

- เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (matching games)
- Puzzle ภาษาอังกฤษ (เช่น ตัวอักษร A-Z)
- หุ่นมือสำหรับเล่านิทานและการเล่นบทบาทสมมติ

๓. สื่อดิจิทัล

- เพลงเด็กภาษาอังกฤษ (เช่น ผ่าน YouTube Kids หรือแอป)
- สื่อ AR / QR Code เสริมกิจกรรม
- เกมภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับเด็ก เช่น ABC mouse, Lingokids

๔. สื่อจากวัสดุเหลือใช้หรือธรรมชาติ

- กล่องคำศัพท์จากกล่องนม
- Memory game จากฝาขวด
- หุ่นนิ้วจากถุงกระดาษหรือผ้า

แนวทางการออกแบบกิจกรรมร่วมกับสื่อ

- ใช้สื่อควบคู่กับ แนวทาง Whole Language หรือการเรียนรู้แบบธรรมชาติ
- กิจกรรมควรมีลำดับ เช่น เปิดเพลง - ฟังนิทาน - ทำงานศิลปะ - เล่นบทบาทสมมติ โดยใช้สื่อสนับสนุนตลอด
- ครูควรเป็นผู้นำกิจกรรมด้วยภาษาอังกฤษง่าย ๆ พร้อมท่าทางหรือคำแปลภาษาไทย (Code Switching) ตามความเหมาะสม
-

บทบาทของครูผู้สอน

- เป็นผู้ออกแบบ จัดทำ และเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม
- กระตุ้นให้เด็กกล้าใช้ภาษา โดยไม่กังวลเรื่องความผิดพลาด
- ประเมินและปรับปรุงสื่อจากการใช้งานจริง และข้อเสนอแนะจากเด็ก

เวลา ๑๕.๐๐ – ๑๗.๐๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : สร้างสรรค์สื่อส่งเสริมภาษาอังกฤษแบบ Whole Language

วิทยากร อาจารย์ปรดา หวังดูล วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
อาจารย์สิตารมร์ บุญรอด วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
อาจารย์ชูลีกร เลิศประเสริฐ วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
สร้างสื่อส่งเสริมภาษาอังกฤษจากสิ่งประดิษฐ์

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการเล่น
- เพื่อส่งเสริมทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียนอย่างบูรณาการ
- เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกันของเด็ก

วัสดุอุปกรณ์

- สิ่งประดิษฐ์ขนาดต่าง ๆ (เช่น กล่องนม กล่องรองเท้า กล่องกระดาษลูกฟูก)
- กระดาษสี / สีไม้ / สีเมจิก
- กาว / เทป / กรรไกร

ขั้นตอนการสร้างสื่อ

๑. ใช้สิ่งประดิษฐ์ (กล่องเล็ก ๆ) ทำเป็น “บ้านสัตว์” หรือ “กรงสัตว์” ตกแต่งด้วยกระดาษสี ภาพสัตว์ และคำศัพท์
 ๒. หน้ากล่องติดภาพสัตว์ + คำศัพท์ภาษาอังกฤษตัวใหญ่ พร้อมคำอ่านง่าย ๆ
 ๓. ด้านในใส่ของเล่นสัตว์ หรือภาพสัตว์ให้เด็กจับคู่
กิจกรรมแนะนำสำหรับเด็กอนุบาล ๓
กิจกรรม ๑: “I’m the Animal” (เล่นเป็นสัตว์)
 ๑. ครูทำเสียงสัตว์ แล้วให้เด็กทายว่า “What animal is it?”
 ๒. เด็กตอบ “It’s a ____.” พร้อมท่าทางประกอบ
 ๓. เด็กผลัดกันเล่นเป็นสัตว์แล้วพูด “I’m a lion. Roar!”กิจกรรม ๒: Animal Matching Box
 ๑. ครูแจกบัตรภาพสัตว์
 ๒. เด็กนำไปจับคู่กับกล่องสัตว์ที่มีคำศัพท์ภาษาอังกฤษตรงกัน
 ๓. เมื่อจับคู่ได้แล้วให้เด็กพูดว่า “This is a ____.”กิจกรรม ๓: ระบายสี + พูดคำศัพท์
 ๑. แจกภาพระบายสีสัตว์ + คำศัพท์
 ๒. ระบายสีเสร็จให้เด็กพูด เช่น “I color a cat. It’s pink!”
- บทบาทของครูผู้สอน
๑. ใช้ คำศัพท์สั้น ๆ ง่าย ๆ ซ้ำ ๆ พร้อมท่าทาง (IPR) เช่น “Lion – Roar!”

๒. พูดอังกฤษ-ไทยสลับกัน (Code Switching) เช่น
๓. ครู: “Look! It’s a snake... งูจ๊ะ... sssss”
๔. ให้กำลังใจแม่เด็กพูดผิด เช่น “Very good! You said ‘Tiger!’”
ผลที่คาดว่าจะได้รับ
๑. เด็กรู้จักคำศัพท์สัตว์ภาษาอังกฤษอย่างน้อย ๘ คำ
๒. เด็กรู้จักเชื่อมโยงคำศัพท์กับท่าทาง เสียง และบริบท
๓. เด็กกล้าแสดงออกและเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างสนุก

เวลา ๑๘.๐๐ – ๒๐.๐๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : สร้างสรรค์สื่อส่งเสริมภาษาอังกฤษแบบ Whole Language

วิทยากร อาจารย์ปรดา หวังดูล วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
 อาจารย์สีตารมภ์ บุญรอด วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
 อาจารย์ชุลีกร เลิศประเสริฐ วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
 สื่อการเรียนรู้: “จับคู่ A-Z กับคำศัพท์สัตว์จากกระดาษลัง”

วัตถุประสงค์

- ให้เด็กจดจำตัวอักษรภาษาอังกฤษ A-Z
- ให้เด็กจับคู่ตัวอักษรกับคำศัพท์สัตว์ที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรนั้น
- ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ กล้ามเนื้อมัดเล็ก และการเล่นแบบมีเป้าหมาย

อุปกรณ์ที่ต้องใช้

- ลังกระดาษ (กล่องนม, กล่องพัสดุ, กล่องกระดาษ)
- กรรไกร กาว เทปสองหน้า
- สีเมจิก หรือปากกาเขียนกระดาษ
- ภาพสัตว์ (พิมพ์/วาดเอง)
- ตัวอักษร A-Z ขนาดใหญ่ (ตัดจากลัง หรือเขียนลงบนแผ่นลัง)

ขั้นตอนการทำสื่อ

๑. ทำบัตรตัวอักษร A-Z จากกระดาษลัง

- ตัดกระดาษลังเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส (เช่น ๑๐x๑๐ ซม.)
- เขียนตัวอักษร A-Z (ตัวพิมพ์ใหญ่) ตัวละ ๑ แผ่น
- ตกแต่งให้สีสันสดใส พร้อมเสียงประกอบเช่น “A – a – ant!”

๒. ทำบัตรภาพสัตว์พร้อมคำศัพท์

- วาดภาพสัตว์ เช่น  Elephant,  Bear,  Cat
- ติดลงบนแผ่นกระดาษลังอีกชุด พร้อมเขียนชื่อภาษาอังกฤษ (ตัวพิมพ์ใหญ่หรือเล็กก็ได้)

๓. เตรียมให้เด็กจับคู่

- วางบัตรตัวอักษร A-Z ไว้ในแถวหนึ่ง
- วางบัตรภาพสัตว์ไว้แยกต่างหาก
- ให้เด็กจับคู่ให้ถูก เช่น
 - “B” → “Bear”
 - “C” → “Cat”

- “D” → “Dog”

วิธีเล่นกิจกรรม (แบบกลุ่ม/เดี่ยว)

เกม ๑: “จับคู่ให้ตรง”

- แจกบัตรภาพสัตว์ให้เด็กคนละใบ
- ให้เดินไปวางตรงตัวอักษรที่ตรงกัน เช่น เด็กมีภาพ Dog → วางที่ “D”

เกม ๒: “A-Z Animal Hunt”

- กระจายบัตรภาพสัตว์ไว้ทั่วห้อง
- ครูถือบัตรตัวอักษรทีละใบ แล้วพูด “Find the letter E – Elephant!”
- เด็กวิ่งไปหยิบภาพให้ตรง

เกม ๓: “เสียง + ท่าทาง”

- ครูพูด “T – Tiger – Grrr!” เด็กต้องทำเสียงและท่าทางประกอบ
- ใช้เพลงหรือจังหวะง่าย ๆ ช่วยจำ

ประโยชน์ที่เด็กจะได้รับ

- รู้จัก ตัวอักษรภาษาอังกฤษ A-Z
- เชื่อมโยง คำศัพท์ กับ เสียง และ ภาพ
- สนุกกับการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning)
- ฝึกกล้ามเนื้อเล็ก การเคลื่อนไหว และการจดจำ

วันที่ ๘ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘

เวลา ๐๘.๓๐ – ๑๐.๓๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : เทคนิคการออกเสียงภาษาอังกฤษพื้นฐาน

สำหรับครูปฐมวัย

วิทยากร ดร.อัญญณณิ บุญเชื้อ

นายบัณฑิต พันธ์ศิริ

นางสาวชมพูนุช ตั้งพินิจการ

เทคนิคการออกเสียงภาษาอังกฤษพื้นฐานสำหรับครูปฐมวัย

จุดประสงค์

- เพื่อให้ครูปฐมวัยสามารถออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานได้ถูกต้องชัดเจน
- เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่ถูกต้องของเด็กในช่วงวัยเริ่มต้น
- เพื่อสร้างความมั่นใจให้กับครูในการใช้ภาษาอังกฤษในชั้นเรียน

หลักการเบื้องต้นที่ควรทราบ

๑. ภาษาอังกฤษไม่ออกเสียงตามตัวสะกด (ไม่เหมือนภาษาไทย)
เช่น “Cat” อ่านว่า /kæt/ ไม่ใช่ “ซี-เอ-ที”
๒. เสียงพยัญชนะและสระในภาษาอังกฤษมีมากกว่าภาษาไทย
เช่นเสียง /th/ (ไม่มีในภาษาไทย) เช่น “thank” หรือ “this”
๓. การเน้นเสียง (Stress) มีผลต่อความหมาย เช่น
 - RE-cord (n.) = บันทึก
 - re-CORD (v.) = บันทึก (กริยา)

เทคนิคฝึกออกเสียงที่เหมาะสมสำหรับครูปฐมวัย

๑. ฟีกทีละเสียง (Phonics Sound)

เริ่มจากเสียงพื้นฐานที่มักใช้สอนเด็ก เช่น A-Z พร้อมคำศัพท์

ตัวอักษร เสียง คำศัพท์ เสียงอ่านแบบง่าย

A	/æ/	Apple	แอ-เพิล
B	/b/	Ball	บอล
C	/k/	Cat	แคท
D	/d/	Dog	ด็อก
E	/e/	Elephant	เอ-ละ-เฟินท์

เทคนิค: ออกเสียงพร้อมท่าทาง เช่น A – Apple (ชี้ไปที่ผลไม้) ช่วยเด็กจำง่าย ครูเองก็จำแม่น

๒. เน้นเสียงต้น (Initial Sound)

สำหรับเด็ก ควรเน้นเสียงต้น เช่น

- /m/ = Monkey, Milk, Moon
- /s/ = Sun, Snake, Sandwich

เทคนิค: พูดซ้ำ ๆ เน้นเสียงต้น เช่น

“/s/-Snake” พร้อมทำเสียง “ssssss”

๓. ใช้คำศัพท์ที่ออกเสียงง่าย – เสียงสั้น

- Pig, Dog, Cat, Fish
- Run, Jump, Sit, Go

หลีกเลี่ยงคำที่เสียงยาก เช่น squirrel, rhythm, clothes (ไว้สอนขั้นสูง)

๔. ฟีกพูดด้วย “คำ-เสียง-ท่าทาง” (TPR – Total Physical Response)

- Lion – / ทำท่าคำราม “ROAR!”
- Jump – / กระโดด
- Eat – / ทำท่ากิน

เด็กสนุก ครูก็ฝึกออกเสียงได้โดยไม่เบื่อ

๕. ใช้เทคโนโลยีช่วยฝึกเสียง

- เว็บไซต์ฝึกออกเสียง: <https://www.howtopronounce.com>
- YouTube Channels:
 - “British Council Learn English Kids”
 - “Super Simple Songs” (เน้นซ้ำ ชัด เข้าใจง่าย)

เคล็ดลับสำหรับครู

อย่าอายที่จะออกเสียงผิดในตอนแรก เด็กเรียนรู้ผ่านความสนุก ไม่ใช่ความเป๊ะ

ฝึกทุกวัน วันละ ๕ นาที จับคู่กับเพลงหรือเกมในห้องเรียน

เปิดเสียงเจ้าของภาษาให้เด็กฟังบ่อย ๆ เช่น เพลง Alphabet, เพลงสัตว์, เพลง Phonics

พูดซ้ำ ชัด และซ้ำ เช่น “C – Cat – Cat – Cat!”

เวลา ๑๐.๓๐ – ๑๒.๐๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : หลักการสอนภาษาอังกฤษแบบสลับภาษา (Code Switching)

วิทยากร ดร.อัญญมณี บุญเชื้อ
นายบัณฑิต พันธ์ศิริ
นางสาวชมพูนุช ตั้งพินิจการ

ความหมายของ Code Switching

Code Switching คือ การสลับใช้ระหว่าง ภาษาอังกฤษ และ ภาษาแม่ (ภาษาไทย) ในการสื่อสารหรือจัดกิจกรรม เพื่อช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น โดยเฉพาะในช่วงเริ่มต้นของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ทำไมจึงควรใช้ Code Switching กับเด็กปฐมวัย?

- เด็กปฐมวัยยังไม่สามารถเข้าใจภาษาอังกฤษทั้งหมดได้ในทันที
- การใช้ภาษาแม่ช่วยเชื่อมโยงความเข้าใจทางความคิด
- ช่วยลดความเครียดและสร้างความมั่นใจในการเรียนรู้
- ครูสามารถ อธิบายแนวคิดยาก ๆ หรือ คำสั่งในห้องเรียน ได้ชัดเจนขึ้น

หลักการสำคัญของการใช้ Code Switching ในการสอน

๑. ใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก แล้วเสริมด้วยภาษาไทยเมื่อจำเป็น
 - ตัวอย่าง:
 - ครู: “Let’s stand up... ยืนขึ้นค่ะเด็ก ๆ”
 - ครู: “This is a cat... แมวตัวนี้ค่ะ น่ารักไหม?”
๒. ใช้ภาษาไทยเพื่อเสริมความเข้าใจ ไม่ใช่แปลทุกคำ
 - เช่น ใช้เพื่ออธิบายคำศัพท์ใหม่หรือคำสั่งที่สำคัญเท่านั้น
 - หลีกเลี่ยงการพูดอังกฤษแล้วแปลทุกประโยค (เด็กจะไม่ฝึกคิดภาษาอังกฤษ)
๓. สลับภาษาอย่างมีจังหวะ ไม่พร่ำเพรื่อ
 - เช่น ช่วงทักทาย เพลง เกม – ใช้ภาษาอังกฤษล้วน
 - ช่วงสรุป กิจกรรมคิดวิเคราะห์ – อาจเสริมภาษาไทยบ้าง
๔. ใช้เสียง ท่าทาง และภาพประกอบควบคู่
 - เพื่อช่วยเด็กเข้าใจภาษาอังกฤษโดยไม่ต้องพึ่งภาษาไทยมากเกินไป
๕. เน้นคำศัพท์และประโยคที่ใช้บ่อย ให้เด็กได้ยินซ้ำ
 - เช่น “Good morning.” / “Let’s play.” / “What is this?”
 - เด็กจะคุ้นเคยและเริ่มพูดตาม

ตัวอย่างการใช้ Code Switching ในชั้นเรียนปฐมวัย

บริบท	ภาษาอังกฤษ	ภาษาไทย (สลับเสริม)
ทักทาย	“Good morning, everyone!”	“สวัสดีตอนเช้าค่ะ เด็ก ๆ”
คำสั่ง	“Please sit down.”	“นั่งลงค่ะ”
คำศัพท์	“This is a dog.”	“นี่คือสุนัขค่ะ”
ชมเชย	“Good job!”	“เก่งมากเลยลูก”
เพลง	“Head, shoulders, knees and toes...”	(ไม่จำเป็นต้องแปล ให้ทำตามท่าทาง)

ข้อควรระวัง

- หลีกเลี่ยงการแปลทุกคำหรือทุกประโยค → เด็กจะไม่ฝึกตีความจากบริบท
- หลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยมากเกินไป → เด็กจะไม่เกิดความคุ้นชินกับภาษาอังกฤษ
- อย่ากังวลเรื่องการออกเสียงมากเกินไป → เน้นความกล้าพูด และการเรียนรู้จากประสบการณ์

ประโยชน์ของการใช้ Code Switching ในเด็กปฐมวัย

- เด็กเกิดความเข้าใจมากขึ้นโดยไม่รู้สึกลำบาก
- เด็กกล้าพูดและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ
- ช่วยให้ครูสามารถสื่อสารและสอนอย่างต่อเนื่องโดยไม่สะดุด
- เป็นการปูพื้นฐานการเรียนรู้ภาษาที่เหมาะสมกับพัฒนาการทางภาษาของเด็ก

เวลา ๑๓.๐๐ – ๑๕.๐๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : หลักการสอนภาษาอังกฤษแบบสลับภาษา (Code Switching) ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.๒๕๖๐

วิทยากร ดร.อัญญมณี บุญชื่อ

นายบัณฑิต พันศิริ

นางสาวชมพูนุช ตั้งพินิจการ

ความสอดคล้องกับหลักสูตรปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐ “การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยควรเป็นไปอย่างมีความสุข ผ่านการเล่นและประสบการณ์ที่หลากหลาย โดยเชื่อมโยงกับชีวิตจริงและบริบทของเด็ก”

(อ้างอิง: หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐)

- Code Switching ช่วยให้เด็กไม่รู้สึกกดดันจากการเรียนภาษาต่างประเทศ
- ช่วยครูอธิบายเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของเด็กกับสิ่งใหม่
- เด็กเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนผ่านภาษาที่คุ้นเคย (ภาษาแม่)

สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายด้านพัฒนาการภาษา “เด็กสามารถสื่อสารและแสดงออกด้วยภาษาต่าง ๆ ได้เหมาะสมกับวัย” “เด็กมีความสามารถในการฟัง พูด และเข้าใจภาษาไทย และมีโอกาสได้สัมผัสภาษาอื่น”

- การใช้ Code Switching เป็นวิธีหนึ่งในการให้เด็ก ได้สัมผัสภาษาอังกฤษ อย่างไม่ตัดขาดจากภาษาแม่
- เสริมสร้าง ความมั่นใจและแรงจูงใจ ในการสื่อสารภาษาอังกฤษ
- ช่วยส่งเสริม การเรียนรู้ภาษาแบบองค์รวม ไม่แยกขาดจากบริบทจริง

สอดคล้องกับแนวทางจัดประสบการณ์การเรียนรู้ หลักสูตรปฐมวัย ๒๕๖๐ แนะนำให้จัดประสบการณ์ผ่าน

- การเล่น (Play-Based Learning)
- กิจกรรมสร้างสรรค์
- การเรียนรู้แบบบูรณาการ

Code Switching ใช้ได้ในกิจกรรมเช่น

- ร้องเพลงภาษาอังกฤษ → อธิบายความหมายเป็นภาษาไทย
- อ่านนิทานภาษาอังกฤษ → ใช้คำถาม-คำอธิบายภาษาไทยเสริม
- สอนคำศัพท์ A-Z → ใช้คำไทยประกอบการเข้าใจ เช่น “B – Bear – หมี”

แนวทางปฏิบัติการใช้ Code Switching ให้สอดคล้องกับหลักสูตร

แนวทาง	รายละเอียด
เริ่มต้นด้วยคำง่าย ๆ	ใช้คำศัพท์หรือประโยคที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น Hello, Sit down, Let's go
ใช้ภาษาแม่เมื่อจำเป็น	โดยเฉพาะเพื่ออธิบายกติกา คำสั่ง หรือเนื้อหาที่ยากเกินวัย
เชื่อมโยงกับบริบทจริง	เช่น “Fish – ปลาที่เราเห็นในบ่อน้ำห้องเรียน”
ใช้ภาพ ท่าทาง และเสียงประกอบ	เพื่อให้เด็กเข้าใจภาษาอังกฤษจากบริบทโดยตรง
หลีกเลี่ยงการแปลทุกคำ	เพราะอาจทำให้เด็กพึ่งพาภาษาแม่มากเกินไป

ประโยชน์ของการใช้ Code Switching ในระดับปฐมวัย

- พัฒนา ทักษะการสื่อสารสองภาษาอย่างสมดุล
- สร้าง พื้นฐานเชิงบวกต่อภาษาอังกฤษ
- ช่วยให้เด็ก เรียนรู้ภาษาใหม่อย่างมั่นใจในพื้นที่ปลอดภัย (safe zone)
- สนับสนุนครูในการจัดการเรียนรู้ตามบริบทของห้องเรียนและความแตกต่างรายบุคคล

เวลา ๑๕.๐๐ – ๑๗.๐๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การสอนสลับภาษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษา
ปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐ : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านการทำอาหารว่างของ
ชาวตะวันตก

วิทยากร นางสาวหทัยพรรณ ชูกร

ขั้นของ Code Switching ขั้นรู้ประยุกต์ : การสลับภาษาด้วยการแทนที่คำภาษาอังกฤษในประโยค
ภาษาไทย

สอนอังกฤษผ่านการทำอาหารของเด็กฝรั่ง Chocolate Ball และ ขนม Loan Words เป็นการสอน
ภาษาแบบ Switching of Communicative Codes with Language Altera แบบ Magical Utterance
แบบ Intra-sentential switch คือ การสลับภาษาภายในประโยค พการใช้คำศัพท์หรือวลีจากภาษาที่สองมา
ใส่ในประโยคของภาษาแม่ที่เด็กมีประสบการณ์และมีคว เรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านการจัดงานวันเกิด (Birthday
Party) ผ่าน Chocolate Ball คำสั้นเกี่ยวกับอุปกรณ์ผ่านภาษาท่าทาง และการจัดโต๊ะอาหารแบบตะวันตก
รวมถึงมารยาทการรับประทานอาหารตามธรรมเนียมตะวันตก เป็นการสอนภาษาแบบ Switching of
Communicative Col with Language Alternation แบบ Magical Utterance แบบ Intra-sentential
switch คือ การสลับภาษาภายในประโยค ด้วยการใช้คำศัพท์หรือวลีจากภาษาที่สองมาใส่ในประโยคของภาษา
แม่มีประสบการณ์และมีความชำนาญ

คำศัพท์ในกิจกรรม: Crush Smash Mix Squeeze Decorate Press knead Put Table cloth Plate Glass
Spoon Fork Knife Napkin Table manner Dinner Dea

- ประโยค: Set the table. The table is set. What's this? It's a..

Passive Vocab (คำศัพท์ให้เด็กคุ้นเคย):

- คำศัพท์: powder condensed milk coconut bowl Sit down ตัวอักษร Mug Pitcher Tray Candle
Table manners pod

- ประโยค: Wash your hands. Sit up straight. Is that better? What are you doing? No slurping. Eat with your knife and fork. Like this. Eat at the table. No. Make small ball. Bon appetit (ให้เจริญอาหารนะ) How are you? I'm fine. Thank you.

วัตถุประสงค์

๑. การรู้ความหมายของคำผ่านการทำขนมฉลองในวันเกิด และการออกเสียงคำผ่านการ สนทนาขณะทำกิจกรรม (Magical Utterance) Crush/ Mix/ squeeze/ put/ knead/ press เนื่องจากเด็กเล็กบางคนยังไม่สามารถสื่อภาษาได้เต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นภาษาแม่หรือภาษาที่สอง แต่การสอนแบบสลับภาษาจะช่วยให้เด็กได้สำรวจและใช้ทั้งสองภาษา ทั้งภาษาที่แข็งแรงคือภาษาแม่ และภาษาที่อ่อนด้อยคือภาษาที่สองโดยไม่ทำให้ความหมายของคำหรือวลีเสียไป เด็กสามารถพัฒนาภาษาที่อ่อนด้อยจากการเรียนรู้โครงสร้างประโยคจากภาษาที่แข็งแรงกว่า

๒. รู้วิธีการเขียนตัวอักษรที่ถูกต้องจากการทำ card (เขียนคำว่า Happy Birthday to...)

๓. เรียนรู้วิธีการจัดโต๊ะอาหารแบบตะวันตก (Set the table) ๒. รู้จักชื่ออุปกรณ์บนโต๊ะอาหาร และพูดบอกชื่ออุปกรณ์ตามประโยค What's this? และตอบในขั้นรู้ประยุกต์ คือ นี่คือ... .. (It's a.....) พร้อมทำท่าทาง - Set the Table (จัด table) - The table is set (จัด table เสร็จแล้ว) - Set the Table (in table) - The table is set (จัด table เสร็จแล้ว)

๔. เรียนรู้มารยาทบนโต๊ะอาหารเบื้องต้น - Dinner is ready (dinner พร้อมแล้ว) - Oh no, I forgot b. รู้จักมารยาทบนโต๊ะอาหารจากการสังเกตในคลิป และเล่นบทบาทสมมติทำท่าประกอบตามความเข้าใจความหมายของคำศัพท์ในขั้นรู้ประยุกต์ล่าง your hands sit ตัวตรง better ไหม What are แม่ doing? ไม่ slurping กินด้วย knife กับ fork นั่ง Eat ที่ table

๕. ร่วมกันจัดงานเลี้ยงวันเกิด และฝึกการร้องเพลง Happy Birthday- Happy Birthday to you Happy Birthday dde.....

การจัดกิจกรรมในฐาน

ขั้นนำ

๑. แนะนำว่าการสอนในขั้นนี้เป็นรูปแบบอะไร มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร

๒. ดูคลิปส่วนหนึ่งของการ์ตูนเรื่อง Alice in Wonderland ในฉากการฉลองวันเกิดของกระต่าย

๓. รู้จักการสะกดคำว่า Happy Birtday ผ่านเพลง

๔. ฝึกออกเสียงคำว่า Happy Birtday ผ่านเพลง

ขั้นสอน

๑. ทำ Chocolate Ball เพื่อฉลองวันเกิด (อาจถามว่าวันนี้ผู้เข้ารับการอบรมคนไหนเกิดเดือนนี้บ้าง จะได้ทำขนมฉลองวันเกิดกัน) ชมตัวอย่างจากคลิปทั้งของต่างประเทศ และที่ประยุกต์แล้ว

๒. วันนี้เราจะเน้นคำที่เกี่ยวกับการทำอาหาร โดยหัดออกเสียงจากโปรแกรมคำศัพท์ Active Vocab (คำศัพท์ที่ฟังรู้) table manners set the table Magical Utterance (การออกเสียงและทำท่าประกอบความหมาย) mix put smash squeeze knead decorate Loan Word (คำที่ยืมจากภาษาต่างประเทศมาใช้ในประเทศไทยจนเป็นที่นิยมแพร่หลาย) เช่น chocolate jelly cracker happy birthday card Passive Vocab (คำศัพท์ที่เด็กคุ้นเคย) bread knife plate paper g watch out, May I have?/ Thank you

๓. แบ่งออกเป็น ๔ กลุ่ม จัดโต๊ะอาหารเพื่อเตรียมงาน party Table cloth/ plate/ glass/ spoon/ fork/ knife/ napkin

๔. สอนคำศัพท์ knife fork spoon ผ่านภาษาท่าทาง และถามว่า นี่คืออะไร (What's this?)และให้ผู้เข้ารับการอบรมตอบว่า นี่คือ..... ชื่อภาษาอังกฤษ) (It's a..... สอนคำศัพท์ knife fork spoon ผ่านภาษาท่าทาง และถามว่า นี่คืออะไร (What's this?)และให้ผู้เข้ารับการอบรมตอบว่า นี่คือ..

๕. ทำการ์ดวันเกิดให้กับเพื่อนครูในห้องที่เกิดเดือนนี้ ดูตัวอย่างวิธีการเขียนตัวอักษรที่ถูกต้อง

๖. เตรียมตัวจัด Birthday Party และศึกษามารยาทบนโต๊ะอาหารจากคลิป

๗. แต่ละกลุ่มจัดโต๊ะตามแบบในคลิปให้ถูกต้องเพื่อรับประทานขนมในงาน

๘. Let's party ให้คนที่เกิดเดือนนี้เป่า cake วันเกิด ทุกคนร่วมร้องเพลง Happy Birthday และทาน cake ด้วยกัน ใช้อุปกรณ์ และให้มีมารยาทบนโต๊ะอาหารแบบในคลิป

ขั้นสรุป

๑. ทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

๒. ร่วมรับประทานอาหาร พร้อมกับพูดว่า Yummy

สื่อ

๑. โต๊ะสำหรับจัดปาร์ตี้ ๘ ตัว

๒. ผ้าปูโต๊ะ ๘ ผืน ไม้คลุมของ

๓. ถ้วยพลาสติกขนาดถุงใส่กับข้าวเท่าจำนวนผู้เข้ารับการอบรม

๔. ช้อนส้อม ๑๐ คู่ จาน ๒๐ ใบ แก้วน้ำ ๒๐ ใบ กระดาษเช็ดมือ ๒๐ แผ่น เทียน ๒๐ เล่ม

๕. ผงโอวัลติน นมข้นหวาน สปริงเกิล เยลลี่ ถ้วยพลาสติก ถ้วยกระดาษ แครกเกอร์

๖. สายรุ้ง

๗. ลูกโป่ง ๒ ถุง หนึ่งยาง ๑ ถุง ที่สูบลูกโป่ง ๕ อัน

๘. Notebook ที่โหลดโปรแกรมการออกเสียงไว้

๙. ภาพและคำศัพท์วิธีการเขียนตัวอักษร ที่จะขอให้ปริ้นท์มาด้วย คำละแผ่น

๑๐. การ์ดคนและแผ่น และสี เพื่อใช้ในการเขียนการ์ดวันเกิด

เวลา ๑๘.๐๐ – ๒๐.๐๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การสอนสลับภาษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษา
ปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐ : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านดนตรีและการเคลื่อนไหว

วิทยากร นายศุภชัย อยู่ภักดี

ขั้นของ Code Switching ขั้นรู้หลักเพลง: การสลับภาษาด้วยการแทนที่คำภาษาไทยในประโยคภาษาอังกฤษ เพื่อให้เด็กเรียนรู้พูดเบื้องต้นหรือวลีที่เป็นที่นิยมแพร่หลายเป็นภาษาอังกฤษผ่านการออกเสียงงานวิจัยที่ประเทศจีนโดย Davis and Fan (๒๐๑๖) พบว่า การให้เด็กอนุบาลร้องเพลงและร้อง ประสานเสียงซ้ำ ๆ จะช่วยให้เด็กเรียนรู้ภาษาที่สองได้ดีงานวิจัยของ Coyle and Gracia (๒๐๑๔) ทดลองสอนภาษาอังกฤษให้กับเด็กชาวสเปนวัย ๕ ปี พบว่า การใช้เพลงมีผลต่อการพัฒนาการรับรู้รูปแบบของคำศัพท์ หาสิ่งที่มีความหมายเหมือนกันกับคำนั้นที่ได้จากการฟังหรือการอ่านซ้ำ ๆ (Receptive Vocabulary Learning) แต่อาจไม่ได้ผลกับการเรียนรู้ความหมายของคำเพื่อนำคำไปใช้ (Productive Vocabulary Learning การใช้ Multimodal Approach คือ วิธีการใช้คำกริยาช่วยบอกความคิด (Modal Verb) ๙ ตัวหลัก และใช้คำที่ช่วยบอกความคิด (Modal Strategy) can could will would shall should may might must ในประโยคแบบต่าง ๆ ทั้ง ๔ แบบ ได้แก่ บอกเล่า ปฏิเสธ คำถามให้ ตอบรับหรือปฏิเสธ คำถามที่ต้องการข้อมูล ก็เป็นวิธีการหนึ่งในการใช้คำที่ได้ผลกับเด็กในวิถีชีวิต เช่น การพูดขอสิ่งของเพื่อใช้ในงาน เช่น May I have? Martina และ Anette (๒๐๑๕) กล่าวว่า สิ่งแวดล้อมภายนอกมีผลต่อการกระตุ้นการเรียนรู้ภาษาของเด็กวัย

อนุบาลในประเทศสวีเดน โดยเด็กจะพัฒนาผ่านการคิดที่ได้จากการสะท้อนการคิด reflective thinking) (Harle & Trudeau, ๒๐๐๖) ผ่านการตั้งคำถามแบบปลายเปิดของครู การตั้งคำถามเกี่ยวกับ ความหมายของ คำศัพท์ในลักษณะแบบการสนทนา (Dialogic style) ด้วยการระบุคำ และ ผสมผสานการตั้งคำถามแบบไม่ได้ คาดค้นคำตอบ (Low Demand Question) แล้วค่อย ๆ เพิ่มการคาดหวังคำตอบจากเด็ก (Higher Demand Question) จะช่วยให้เด็กมีความสามารถในการอธิบายความหมายของคำได้มากกว่าการใช้วิธีการตั้งคำถาม ด้วยวิธีการใดวิธีการหนึ่งแบบเดียวเพราะการตั้งคำถามแบบไม่ได้คาดหวังคำตอบจะเป็นตัวสร้างบรรยากาศให้ เด็กรู้สึกคุ้นเคยกับคำศัพท์ที่เราคาดหวัง ให้รู้จัก และช่วยขยายความสนใจที่จะติดตามการเรียนรู้คำศัพท์นั้นนาน ยิ่งขึ้น ส่วนการตั้งคำถามแบบที่คาดหวังคำตอบจะช่วยให้สามารถลงรายละเอียดเกี่ยวกับความหมายของคำ และวิธีการใช้คำได้ดีกว่า แต่ควรใช้วิธีการตั้งคำถามแบบนี้เมื่อเด็กคุ้นเคยกับคำศัพท์นั้นแล้ว การนำคำและวลี ประเภท Loan words มาประกอบการสนทนาแบบง่าย ๆ กับเด็กผ่านบทละคร นิทาน หรือการจัด กิจกรรม สะท้อนเหตุการณ์นั้น เช่น Happy Birthday/ Happy New Year Butler (๒๐๑๙) ได้ศึกษาวิธีการสอน คำศัพท์ใหม่ให้กับเด็กเล็กที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง พบว่าควรให้เด็กเรียนรู้ภาษาผ่านประสบการณ์ จากกิจกรรมที่หลากหลายประมาณ ๕-๑๐ นาทีต่อ กิจกรรม จากการใช้วัสดุจริง เช่น นิทาน คำตลก คำ โฆษณา คำในการ์ตูน ละคร (Theatre arts)การทำอาหาร ดนตรี เสียงประสาน กลอน ผ่านภาษาท่าทางและ การออกเสียงเน้นย้ำคำที่เด็กพึงรู้ (Active vocabulary) แบบ Magical Utterance (การออกเสียงและทำท่า ประกอบความหมาย และ การใช้คำศัพท์กลุ่ม Loan Words)

รูปแบบการจัดการอบรมดนตรีและการเคลื่อนไหวผ่านกิจกรรม
ขั้นนำ

๑. ทบทวนคำศัพท์ Name ด้วยการร้องเพลง What's your name?
๒. ฝึกการเข้าจังหวะด้วยการปรบมือ หัดปรบมือเข้าจังหวะกับคลิ๊ป และรู้จัก magical utterance ผ่านคำว่า clap
๓. ชมนิทาน Beauty and the Beast
๔. ทบทวนการสลับภาษาด้วยการร้องเพลง Shall we dance
๕. ลองร้องสลับภาษาขึ้นพลิกเพลง คำว่า Shall we dance? กับ I love you.
๖. แนะนำว่าการสอนในขั้นนี้เป็นรูปแบบอะไร มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร
๗. รู้จักความหมายของคำว่า dance จากคำว่า Let's dance หรือในขั้นประยุกต์คือ Let's เต้น

ขั้นสอน

๑. เรียนรู้การเต้นที่ต้อคู่กันจาก Chicken Dance
๒. ทบทวนการนับ ๑-๗ ผ่านเพลง
๓. รู้จักการเต้น folk dance แบบ kinder polka และลองออกคำสั่งขั้นตอนการเต้นแบบสลับภาษา ที่มีการ เปลี่ยน partner Active Vocab (คำศัพท์พึงรู้)

๑. one step two step one two three

๒. one step two step one two three

๓. one step two step one two three

๔. one step two step one two three

๑.knees knees clap clap clap

๑.knees knees clap clap clap

check that finger

Magical Utterance (การออกเสียงและทำท่าประกอบความหมาย) การจับมือ Passive Vocab (คำศัพท์ให้เด็กคุ้นเคย)

trade places and turn around

๔. ให้สลับภาษาเองตามความเข้าใจและออกแบบท่าทางประกอบได้เองตามชอบ พร้อมกับ คิดคำออกคำสั่งท่าทาง อีกครั้งพร้อมประกอบท่าทาง

ขั้นสรุป

๑. ทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทบทวนชื่ออวัยวะ ผ่าน magical utterance จากเพลง
Seven Jumps Skip clap foot other foot knee other knee head

๒. ดูคลิปตัวอย่างการเต้น Seven Jumps ที่โรงเรียน

สื่อ

ผ้าซิ่นในสีต่าง ๆ ขนาด ๒ เมตร x ๒ เมตร เพื่อนำมาตกแต่งเป็นชุดการแสดงธรรว จัดบรรยากาศงานเต้นรำ

วันที่ ๙ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘

เวลา ๐๘.๓๐ – ๑๐.๓๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักการสอน
ภาษาอังกฤษแบบสลับภาษา (Code Switching)

วิทยากร นายบัณฑิต ชื่นศิริ

นางสาวชมพูนุช ตั้งพินิจการ

การออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักการสอนภาษาอังกฤษแบบสลับภาษา (Code Switching)

จุดมุ่งหมายของการออกแบบกิจกรรม

- ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติ
- ใช้ภาษาแม่ควบคู่กับภาษาอังกฤษเพื่อสร้างความเข้าใจ
- สร้างความมั่นใจให้เด็กกล้าใช้ภาษาอังกฤษ
- ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning)

หลักการออกแบบกิจกรรม

๑. เน้นการสื่อสารที่มีความหมาย (Meaningful Communication)
กิจกรรมควรเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของเด็ก เช่น สิ่งของในห้องเรียน สัตว์ อาหาร
๒. ใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก – ภาษาไทยเสริมเมื่อจำเป็น
ใช้ Code Switching เมื่อเด็กแสดงความไม่เข้าใจ หรือเมื่อต้องอธิบายความหมาย/กติกา
๓. กิจกรรมสั้น กระชับ มีรูปแบบซ้ำ ๆ (Repetition)
เด็กปฐมวัยเรียนรู้ได้ดีจากการได้ยินซ้ำ การเล่นซ้ำ และทำซ้ำ
๔. ใช้สื่อ ภาพ ท่าทาง และเสียงประกอบ
ช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อหาโดยไม่ต้องพึ่งการแปลมากเกินไป
๕. บูรณาการทักษะหลายด้าน เช่น ภาษา การเคลื่อนไหว ศิลปะ ดนตรี คณิตเบื้องต้น

ตัวอย่างกิจกรรม (พร้อมรูปแบบการสลับภาษา)

กิจกรรมที่ ๑: “What's This?” (เกมทายคำศัพท์)

- วัตถุประสงค์: เด็กรู้จักคำศัพท์หมวดสัตว์
- สื่อ: ภาพสัตว์ (Flashcards), ตุ๊กตา
- วิธีการ:

๑. ครูโชว์ภาพและถามว่า “What’s this?”

๒. เด็กตอบ (ถ้ายังไม่รู้ ครูพูดว่า “This is a cat... แมวค่ะ”)

๓. ให้เด็กพูดตาม “Cat – แมว”

- Code Switching: ใช้ไทยเมื่อแนะนำคำใหม่ และสรุป

กิจกรรมที่ ๒: เพลง “Head, Shoulders, Knees and Toes”

- วัตถุประสงค์: เด็กเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับร่างกาย
- ขั้นตอน:

๑. เปิดเพลงและร้องพร้อมทำท่าทาง

๒. ครูอธิบายหลังจบเพลง: “Head คือศีรษะนะค่ะ... ไหนชี้ศีรษะจิ”

- Code Switching: อธิบายคำศัพท์ด้วยภาษาไทยหลังร้อง

กิจกรรมที่ ๓: วาดภาพ “My Favorite Animal”

- วัตถุประสงค์: เด็กใช้คำศัพท์ในการพูดถึงสัตว์ที่ชอบ
- วิธีการ:

๑. เด็กวาดภาพสัตว์ที่ชอบ

๒. ครูถาม “What animal do you like?”

ถ้าเด็กไม่ตอบ → “หนูชอบสัตว์อะไรคะ? เช่น dog, cat...”

- Code Switching: ใช้ถามซ้ำเป็นภาษาไทยเพื่อกระตุ้นการตอบ

กิจกรรมที่ ๔: เกม “Simon Says”

- วัตถุประสงค์: เด็กฟังและปฏิบัติตามคำสั่งภาษาอังกฤษ
- ขั้นตอน:

๑. ครูพูด “Simon says: touch your nose.”

๒. เด็กทำตาม

๓. ถ้าเด็กไม่เข้าใจ ครูเสริม “แตะจมูกค่ะ – Nose!”

- Code Switching: ใช้ไทยเฉพาะเมื่อคำสั่งไม่เข้าใจ

รูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมเพิ่มเติม

ประเภทกิจกรรม แนวทางการใช้ Code Switching

นิทานภาษาอังกฤษ บอกเนื้อเรื่องเป็นอังกฤษ → สรุปเนื้อหาสำคัญเป็นไทย

เกมคำศัพท์ ใช้คำถามอังกฤษ → เฉลยไทยเพื่อให้จำแม่น

งานประดิษฐ์ คำสั่งหลักเป็นอังกฤษ → ชี้แจงเพิ่มเติมเป็นไทย

เพลงและท่าทาง ใช้ภาษาอังกฤษล้วน → อธิบายศัพท์หลังเพลง

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

- เด็กเรียนรู้คำศัพท์และประโยคพื้นฐานในบริบทจริง
- เด็กมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ
- ครูสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการจัดกิจกรรมได้อย่างยืดหยุ่น
- บรรยากาศห้องเรียนมีความสนุกและมีส่วนร่วม

เวลา ๑๐.๓๐ – ๑๒.๐๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การบูรณาการสาระที่ควรเรียนรู้กับการสอนสลับภาษา
ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐

วิทยากร นายบัณฑิต พันธ์ศิริ

นางสาวชมพูนุช ตั้งพินิจการ

การบูรณาการสาระที่ควรเรียนรู้กับการสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) ตามหลักสูตร
การศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐

ความสำคัญ

การบูรณาการสาระการเรียนรู้เข้ากับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้แนวทาง “Code Switching” เป็นแนวทางที่
เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยไทย ซึ่งกำลังอยู่ในช่วงเริ่มต้นของการเรียนรู้ภาษาที่สอง โดยการสลับภาษาอย่าง
เหมาะสมสามารถช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อหาและสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ
สาระที่ควรเรียนรู้ ๔ ด้านตามหลักสูตรฯ และการบูรณาการกับการสอนแบบสลับภาษา

ด้านพัฒนาการ ตัวอย่างกิจกรรม แนวทางการใช้ Code Switching

๑. ด้านร่างกาย

- กิจกรรม: เกม “Simon Says”, เต้นประกอบเพลง “Head, Shoulders...”
- แนวทาง:
 - ใช้คำสั่งภาษาอังกฤษเป็นหลัก
 - เสริมความเข้าใจด้วยภาษาไทยเมื่อจำเป็น เช่น “Touch your knees – เข่าคือส่วนนี้ค่ะ”

๒. ด้านอารมณ์และจิตใจ

- กิจกรรม: พุดแสดงความรู้สึก (Feeling Cards), เล่นบทบาทสมมติ
- แนวทาง:
 - ใช้คำง่าย เช่น “I’m happy.”
 - ครูเสริม “Happy แปลว่า รู้สึกดีใจนะค่ะ”

๓. ด้านสังคม

- กิจกรรม: การเล่นเกม, ทักทายเพื่อน “Hello”, “Thank you”
- แนวทาง:
 - ใช้บทสนทนาสั้น ๆ ที่ใช้จริง
 - เช่น “Say thank you to your friend... พุดขอบคุณเพื่อนค่ะ”

๔. ด้านสติปัญญา

- กิจกรรม: ทายคำศัพท์, การเล่นเกม, งานประดิษฐ์
- แนวทาง:
 - ใช้ภาษาอังกฤษในการเล่าเรื่อง/สั่งงาน
 - สลับภาษาไทยเมื่อสรุปเนื้อหา หรืออธิบายคำศัพท์ใหม่

เทคนิคการบูรณาการในกิจกรรมแบบบูรณาการ

๑. เริ่มจากสาระที่คุ้นเคย → แทรกภาษาอังกฤษ

เช่น สอนเรื่อง “อาหารไทย” แล้วแทรกคำอังกฤษ เช่น rice, fish, egg

“นี่คือข้าวค่ะ – we call it ‘rice’ in English.”

๒. ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง (Contextual English)

- กิจกรรมประจำวัน เช่น “Let’s wash hands – ไปล้างมือกันค่ะ”

- ทบทวนเป็นภาษาไทยหลังใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสร้างความเข้าใจ
- ๓. ใช้ Code Switching เพื่อส่งเสริมทักษะคิดวิเคราะห์
 - หลังเล่นนิทานภาษาอังกฤษ เช่น *The Very Hungry Caterpillar*
 - ถามเด็กด้วยคำถามไทยว่า “หนอนกินอะไรบ้างนะ?” แล้วสรุปด้วยศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประโยชน์จากการบูรณาการกับ Code Switching

- เด็กเข้าใจสาระการเรียนรู้ชัดเจนขึ้น
- เด็กเริ่มใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นธรรมชาติ
- เด็กไม่รู้สึกกังวลหรือกลัวภาษาอังกฤษ
- ส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านในแนวทางบูรณาการอย่างสมดุล

ตัวอย่างกิจกรรมบูรณาการรายวัน (ย่อ)

เวลา	กิจกรรม	Code Switching ที่ใช้
๐๘.๓๐	ทักทายและเคลื่อนไหว	“Good morning” – “สวัสดีค่ะ” / “Let’s dance!” – “มาเต้นกันค่ะ”
๐๙.๐๐	นิทาน	นิทานภาษาอังกฤษ + สรุป/ถามคำถามเป็นไทย
๑๐.๐๐	งานศิลปะ	“Draw a fish.” – “วาดปลาค่ะ”
๑๑.๐๐	เกมการศึกษา	เกมจับคู่คำศัพท์ + อธิบายคำไทยเสริม

สรุป

การบูรณาการสาระการเรียนรู้เข้ากับการสอนภาษาอังกฤษแบบสลับภาษา (Code Switching) ช่วยให้เด็กปฐมวัยสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความหมาย โดยไม่รู้สึกกดดันหรือสับสน พร้อมทั้งพัฒนาทักษะทางภาษาและทักษะด้านอื่น ๆ ไปพร้อมกันตามแนวทางของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐ ได้อย่างแท้จริง

เวลา ๑๓.๐๐ – ๑๕.๐๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การสอนสลับภาษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐ : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านละคร

วิทยากร นายบัณฑิต พันธ์ศิริ

รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านละคร

ชั้นของ Code Switching ขั้นรู้จัก : การจุดประกายความน่าสนใจของภาษาอังกฤษผ่านนิทาน ละคร เพลง ตื่นฉบับ

ขั้นนำ

๑. แนะนำว่าการสอนในขั้นนี้เป็นรูปแบบอะไร มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร
๒. ออกกำลังกาย (กับคำศัพท์ Happy) จากเพลง Na Na Na I'm so Happy (ความยาว ๓.๓๙ นาที)
๓. Warm up ทบทวนการบริหารหน้าตามอารมณ์ความรู้สึก กับคำศัพท์เกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึก Happy sad angry (เพลง What do you do, when you're.... ยาว ๓.๑๑ นาทีเลยขอตัดแค่ถึง hungry) เน้นให้ทุกคนบริหารร่างกายผ่านการแสดงความรู้สึกต่าง ๆ ผ่านร่างกาย ๓ ส่วน คือ ใบหน้า ลำตัวและแขน และ ขา เพื่อเตรียมตัวเล่นละคร

ขั้นสอน

๑. วันนี้เราจะเน้นคำที่ขึ้นต้นด้วย H เหมือนกับคำว่า Happy หัดออกเสียงจากโปรแกรม Active Vocab (คำศัพท์ฟังรู้) คำที่ขึ้นต้นด้วยตัว H เช่น Happy hungry Hand Hands angry (ทบทวนคำศัพท์เก่า) Magical Utterance (การออกเสียงและทำท่าประกอบความหมาย) Hello Hi Hey High Five Loan Word (คำที่ยืม

จากภาษาต่างประเทศมาใช้ในประเทศไทยจนเป็นที่นิยมแพร่ Hat Helicopter Hawaii Ham Hamburger Hamster

๒. ฝึกการสอนคำศัพท์ผ่านการใช้ภาษาท่าทางจากคำว่า Happy จากเพลง My Happy Song

๓. เรียนรู้การสร้างประโยคจากคำว่า Happy • How is Miss/Mr. today? Today Miss/Mr. s happy. O'm happy. When I'm happy, I laugh.

๔. ฟังนิทาน When I'm Happy และประยุกต์กับคำศัพท์สะท้อนอารมณ์อื่น angry hungry sleepy และอธิบายความหมายเพื่อให้ครูกิดทำประกอบนิทาน และฝึกออกเสียงคำศัพท์ เน้นการจัดการสอนละครที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในละครโดยใช้หลัก Brain-based Learning เช่นให้นักเรียนมาร่วมเป็นตัวละครในนิทาน ครูเป็นผู้คิดทำ และการแสดงร่วมกัน (โดยต้องออกแบบการแสดงตัวละครผ่านร่างกายทั้ง ๓ ส่วน ได้แก่ ใบหน้า ลำตัวและแขน และส่วนขา) เกิดการตื่นตัวจากละครแบบ ๔D ๓๖๐ องศา จากการใช้สื่อจากสิ่งรอบตัว

๕. แบ่งกลุ่มออกเป็น ๒-๓ กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มเลือกว่าจะเล่นละครสอนคำศัพท์เกี่ยวกับอารมณ์แบบไหน Happy angry hungry (หรืออาจเพิ่ม sleepy)

๖. ให้แต่ละกลุ่มแบ่งบทบาทการเล่นละคร (พากย์เสียง/แสดง) และบทพูดโดยหัดพูดประโยคภาษาอังกฤษและออกเสียงจากโปรแกรมคำศัพท์

๗. ให้แต่ละกลุ่มฝึกซ้อม จัดฉากและชุดการแสดง โดยจะต้องใช้อุปกรณ์ที่เตรียมไว้ให้เฉพาะกลุ่ม นั้น ๆ เท่านั้น แต่สามารถขอและแลกเปลี่ยนกันได้ แล้วออกมานำเสนอละครของตนเอง

ขั้นสรุป

๑. ทวนคำศัพท์จากคลิป

๒. ทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

สื่อ

๑. ผ้าแบบต่าง ๆ

๒. ชุดการแสดง

เวลา ๑๕.๐๐ – ๑๗.๐๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การสอนสลับภาษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษา
ปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐ : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านนิทาน

วิทยากร นางสาวชมพูนุช ตั้งพินิจการ

รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านนิทาน

ขั้นของ Code Switching ขั้นรู้กระจ่าง : การทบทวนซ้ำขั้นที่ ๑ อีกครั้งหนึ่ง เพื่อตรวจสอบความสามารถในการเข้าใจเรื่อง การจำคำศัพท์และการออกเสียง

ขั้นนำ

๑. ทำท่าประกอบเพลงจากนิทาน Goldilocks โดยครูเน้นทำท่าที่คำว่า hot (ร้อน) cold (เย็น) hard (แข็ง) soft (นิ่ม) Magical Utterance It's too hot for me. (มันร้อนเกินไปสำหรับฉัน) It's too cold for me. (มันเย็นเกินไปสำหรับฉัน) It's too hard for me. (มันแข็งเกินไปสำหรับฉัน) It's too soft for me. (มันนิ่มเกินไปสำหรับฉัน) It's just right for me. (พอดีสำหรับฉัน) ตั้งคำถามว่าวันนี้เราจะเรียนนิทานเรื่องอะไร

๒. ขวนร้องเพลง It's story time พร้อมทำท่าประกอบโดยใช้การสลับภาษาแบบที่ ๑ Active Vocab (คำศัพท์ที่รู้) story, story time Magical Utterance (การออกเสียงและทำท่าประกอบความหมาย) Passive Vocab (คำศัพท์ให้เด็กคุ้นเคย) It's story time. Everybody Sit down. Everybody listen. Everybody quiet. Let's Get Ready

๓. เปิดคลิปนิทานเรื่อง โกลด์ลอค (Goldilocks) กับหมีสามตัว ฉบับภาษาไทยครูถามคำถามให้เด็ก ๆ จับประเด็นว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร มีตัวละครอะไรบ้าง เหตุการณ์เกิด ที่ไหน เกิดอะไรขึ้น วิเคราะห์เหตุการณ์คืออะไร (การสลับภาษาขั้นรู้ความหมาย) และทบทวนคำศัพท์ที่ได้ในแต่ละช่วงของนิทานตัว S Active vocab (คำศัพท์ที่เด็กฟังรู้) คำ/ประโยคที่คาดหวังให้เด็ก ๆ พูดได้ Goldilocks bear (หมี) Passive vocab (คำศัพท์/ประโยคให้เด็กคุ้นเคย) house (บ้าน) chair (เก้าอี้) porridge (ข้าวต้ม) bed (เตียง) ทบทวนการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานการจับประเด็นโครงสร้างเนื้อหาจากนิทานตัว S

ขั้นสอน

๑. แบ่งกลุ่มครูสร้างนิทานตัว S ติดบนกระดาน ลำดับเรื่องราวนิทาน Goldilocks ฉบับภาษาอังกฤษอีกครั้งบนตัว S พร้อมเขียนคำศัพท์ หรือประโยคที่จำได้จากนิทาน หรือเพลงประกอบนิทานในแต่ละช่วงของเหตุการณ์ โดยให้แต่ละกลุ่มช่วยกันสร้างนิทานตัว S สอนคำภาษาอังกฤษที่ได้ เพื่อพัฒนาการอ่านของเด็กใน ๕ แบบ (ให้แต่ละกลุ่มเลือกว่าจะสร้างนิทานแบบไหน) อ่านเอาเรื่อง อ่านให้ได้คำศัพท์ อ่านเพิ่มเติมทักษะชีวิต อ่านเพิ่มเติมประสบการณ์ อ่านพลิกเพลง

๒. ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ

ขั้นสรุป

๑. ทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

การจัดเตรียมสื่อ

๑. กระดาษขาวเทาแผ่นใหญ่ให้กลุ่มละ ๒ แผ่น

๒. กระดาษสี

๓. ไม้บล็อก เศษผ้า ไม้ ไม้ไอศกรีม ไม้จิ้มฟัน

๔. กาว กรรไกร ดินสอสี เมจิกสีต่าง ๆ

เวลา ๑๘.๐๐ – ๒๐.๐๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การสอนสลับภาษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐ : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านการละเล่น

วิทยากร นายธัญธรณ์ วาสิฎฐิภาคย์

รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านการละเล่น

ขั้นของ Code Switching ขั้นรู้ความหมาย : การเข้าใจความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ขั้นนำ

๑. ทบทวนชื่อสัตว์จากบทเรียนที่เรียนจากขั้นพื้นฐาน (คำว่า alligator)

๒. แนะนำว่าการสอนในขั้นนี้เป็นรูปแบบอะไร มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร (เรียนรู้ความแตกต่างระหว่าง alligator กับ crocodile รู้จักการเล่นพื้นเมืองที่มีการใช้คำขอ ร้องว่า please และการคัดเลือกोन้อยเอกตามแนวตะวันตก ให้รู้จักการเล่นและการสร้างสรรค์จะขี้จากตัวเลข)

๓. ทบทวนความรู้เดิม การทำแผนการจัดประสบการณ์แบบ Code Switching ในสาระธรรมชาติรอบตัว

ขั้นสอน

๑. ความเดิมจากหลักสูตรที่เน้นเรื่อง alligator วันนี้จะมาต่อยอดตัวใหม่ คือตัว crocodile

๒. ให้ดูคลิปจากภาพยนตร์ Peter Pan ลองเดาว่าตัว crocodile มีลักษณะอย่างไร

๓. เสนอลักษณะของ crocodile ที่ต่างจาก alligator จากคลิปแสดงความแตกต่างระหว่างจระเข้ และ crocodile

๔. ศึกษาวิธีการเล่นของเด็ก ๆ ตะวันตกในเกม Mr. Crocodile และตั้งข้อสังเกตว่าเหมือนต่างกับเกมไอ้ไข่ ไอ้โงงของไทยอย่างไร

๕. แปลความหมาย Please Mr. Crocodile, May we cross your lovely river? (ขอร้องนะคุณจระเข้ ให้พวกเราได้ข้ามแม่น้ำที่น่ารักนี้ได้ไหม

๖. เรียนรู้วิธีการเลือกคนที่จะเป็นจระเข้ ด้วยการเล่น Ip Dip และทบทวนการนับ ๑-๑๐เป็นภาษาอังกฤษจากคลิป (แนะนำว่าถ้าสอนเด็กจริงยังไม่ควรนับ ๑-๑๐ ทันที อาจเริ่มจาก ๑-๒ ก่อน แล้วค่อย ๆ เพิ่มจำนวน) ดูตัวอย่างแผนการสอน)

๗. วางแผนการเล่น Mr. Crocodile ว่าคนที่จะข้ามได้จะใช้วิธีการเรียนชื่อสี ตัวเลข หรือเป็นสัตว์ หรือคำศัพท์อื่น ๆ พร้อมกับทำที่คาดรูป Mr. Crocodile และสัญลักษณ์คำ ศัพท์ของผู้ที่จะข้ามแม่น้ำประกอบการเล่น

๘. ทดลองเล่น

ขั้นสรุป

๑. ทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

๒. เปรียบเทียบจระเข้ที่ทำขึ้นมาและฝึกออกเสียงคำศัพท์

สื่อ

๑. แผ่นกระดาษโปสเตอร์สีต่าง ๆ เพื่อใช้ที่ที่คาดหน้าผาก คนละหนึ่งแผ่น ขนาดประมาณกระดาษเอสี่ ๒๕ แผ่น

๒. ผ้าสักหลาด สีฟ้า เขียว ดำ น้ำตาล เทา ขาว เหลือง หลายนเฉดสี ขนาดประมาณ ๑ ฟุต x ๒ ฟุต สีละ ๒๕ ผืน เพื่อนำมาใช้เป็นฉากประกอบ

๓. ไม้จิ้มฟัน ไม้ไอศกรีม ตะเกียบ อย่างละ ๕ แพค

๔. กิ่งไม้ ก้อนหิน ใบไม้

๖. กระดาษวาดเขียน คนละ ๒๕ แผ่น ขนาดเอสาม

๗. กาวลาเท็กซ์ ๑๐ หลอด

๘. ปากกาเมจิกสีต่าง ๆ ๔ แพค คละสี

๙. แม็ก ๒ ตัว และไส้แม็กสำหรับเย็บเล่ม

๑๐. ที่เจาะกระดาษ ๑ ตัว

๑๑. กรรไกร ๘ ด้าม

๑๒. ริบบิ้น เชือก สีต่าง ๆ คละสี ประมาณ ๑๐ สี สีละประมาณ ๕ ม้วน

วันที่ ๑๐ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘

เวลา ๐๘.๓๐ – ๑๐.๓๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : AI for Learning สำหรับครูปฐมวัย

วิทยากร อ.ดร.กนกพจน์ คำชาย

อ.ดร.ชนพันธ์ สุขประเสริฐ

อ.อดิเวทย์ ตั้งอมรสขันธ์

อ.กมลวรรณ ปัญญาสุทธิ

AI for Learning สำหรับครูปฐมวัย เสริมพลังการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในยุค

Generation Alpha

ความหมายของ AI for Learning

AI (Artificial Intelligence) หรือ ปัญญาประดิษฐ์ คือเทคโนโลยีที่ช่วยให้เครื่องจักรหรือซอฟต์แวร์สามารถคิด วิเคราะห์ เรียนรู้ และโต้ตอบเหมือนมนุษย์ได้ ซึ่งในบริบทของ “AI for Learning” คือการใช้ AI เพื่อเสริมสร้าง กระบวนการเรียนรู้ของเด็กและครู เช่น การออกแบบสื่อ การสื่อสาร การวัดและประเมินผล หรือแม้แต่การ วางแผนกิจกรรม

ทำไมครูปฐมวัยควรรู้จัก AI for Learning?

ในยุค Generation Alpha (เด็กที่เกิดหลังปี ๒๐๑๐) เด็กเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยี จึงจำเป็นที่ครูจะต้อง

- เข้าใจเครื่องมือ AI
- ใช้เป็นเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก
- ประยุกต์ใช้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐

แนวทางการใช้ AI สำหรับครูปฐมวัย

ด้านการสอน ตัวอย่างการใช้ AI

๑. การวางแผนการจัดประสบการณ์

- ใช้ AI (เช่น ChatGPT) ช่วยร่างกิจกรรมรายวัน/รายสัปดาห์
- แปลงกิจกรรมเป็นภาษาที่เหมาะสมกับเด็ก
- ช่วยสรุปสาระสำคัญตามพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน

ตัวอย่าง: “ช่วยออกแบบกิจกรรมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่องผลไม้ให้เหมาะกับเด็ก ๔ ขวบ”

๒. การสร้างสื่อการเรียนรู้

- ใช้ AI สร้างภาพประกอบคำศัพท์ นิทาน หรือเกม
- ใช้ AI ช่วยตัดต่อเสียง วิดีโอ นิทานดิจิทัล
- ออกแบบใบงานและการดัดคำศัพท์ด้วยโปรแกรมที่มี AI เสริม

ตัวอย่าง: Canva, Bing Image Creator, DALL·E, Sora (AI สร้างวิดีโอ)

๓. การฝึกออกเสียงภาษาอังกฤษ

- ใช้ AI ช่วยอ่านออกเสียง (Text-to-Speech)
- ฝึกฟังเสียงเจ้าของภาษาผ่านแอป เช่น Google Translate, ELSA

ประโยชน์: ครูมั่นใจในการสอนคำศัพท์/ประโยคพื้นฐานได้ถูกต้อง

๔. การวัดและประเมินผล

- ใช้ AI ช่วยออกแบบแบบประเมินเชิงพฤติกรรม
- วิเคราะห์ภาพหรือเสียงจากกิจกรรมการเรียนรู้
- จัดเก็บผลงานนักเรียนแบบพอร์ตดิจิทัล (Digital Portfolio)

๕. การพัฒนาตนเองของครู

- ครูเรียนรู้ด้วยตนเองผ่าน AI เช่น ChatGPT, YouTube AI, หลักสูตรออนไลน์
- ขอคำแนะนำด้านการจัดประสบการณ์ การจัดห้องเรียน การสื่อสารกับผู้ปกครอง

ข้อควรระวัง

- ใช้ AI อย่างมีจริยธรรม ไม่ละเมิดข้อมูลส่วนตัวของเด็ก
- ไม่ให้เด็กพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป
- AI คือผู้ช่วย ไม่ใช่ผู้แทนของครู
- ทุกกิจกรรมยังต้องอยู่ภายใต้หลักสูตรและการพิจารณาของครูผู้สอน

AI for Learning เป็นเครื่องมือทรงพลังที่สามารถเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาทักษะ และลดภาระงานของครูปฐมวัย โดยเฉพาะในยุคของ Generation Alpha ที่เติบโตมากับเทคโนโลยี การใช้ AI อย่างเหมาะสมควบคู่กับแนวคิดด้านพัฒนาการเด็กและหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย จะช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งยังเสริมสร้างครูให้เป็น “ครูแห่งศตวรรษที่ ๒๑” อย่างแท้จริง

เวลา ๑๐.๓๐ – ๑๒.๐๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การใช้เทคโนโลยี AI ในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย

วิทยากร อ.ดร.กนกพจน์ คำชาย

อ.ดร.ธนพันธ์ สุขประเสริฐ

อ.อติเวทย์ ตั้งอมรสุนต์

อ.กมลวรรณ ปัญญาสุทธิ์

ในยุค Digital Age เด็กปฐมวัยเติบโตท่ามกลางเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะกลุ่ม Generation Alpha ที่มีความคุ้นเคยกับหน้าจอและเสียงพูดอัตโนมัติตั้งแต่เล็ก การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงสามารถพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นเมื่อครูใช้เทคโนโลยี AI (Artificial Intelligence) เป็นเครื่องมือสนับสนุนอย่างเหมาะสม

จุดประสงค์ของการใช้ AI ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

- ช่วยให้เด็กได้ยินเสียงเจ้าของภาษา (native speaker) อย่างถูกต้อง
- ช่วยครูออกแบบสื่อภาษาอังกฤษที่มีคุณภาพและเหมาะกับวัย
- ทำให้กิจกรรมภาษาอังกฤษน่าสนใจและหลากหลายมากขึ้น
- ช่วยประเมินพัฒนาการทางภาษาของเด็กอย่างมีระบบ

ตัวอย่างการใช้ AI เพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในเด็กปฐมวัย

ประเภท เครื่องมือ AI วิธีการใช้งาน ผลที่ได้กับเด็ก

๑. ฝึกฟังและออกเสียง

- AI Tools: Google Text-to-Speech, ELSA Speak, ChatGPT (อ่านคำให้ฟัง)
- การใช้: ครูพิมพ์คำศัพท์/ประโยค แล้วให้ AI ออกเสียงให้เด็กฟังและพูดตาม
- เด็กฝึกออกเสียงอย่างถูกต้องและมั่นใจขึ้น

๒. สร้างภาพคำศัพท์

- AI Tools: DALL-E, Canva AI, Bing Image Creator
- การใช้: พิมพ์คำศัพท์ เช่น “a happy lion” แล้วใช้ AI สร้างภาพคำศัพท์
- เด็กเชื่อมโยงคำศัพท์กับภาพได้ง่ายขึ้น

๓. สร้างเกมคำศัพท์หรือกิจกรรมภาษา

- AI Tools: Wordwall, Quizlet (มี AI แนะนำเกม), ChatGPT ช่วยคิดเกม
- การใช้: ให้ AI ช่วยสร้างเกมจับคู่คำศัพท์ หรือเกม “Find the color”
- เด็กรู้สึกสนุกกับการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่

๔. นิทานภาษาอังกฤษ AI

- AI Tools: ChatGPT, Storybird AI, YouTube AI for Kids
- การใช้: สร้างนิทานที่ใช้คำศัพท์ง่าย + มีภาพประกอบ
- เด็กเรียนรู้ประโยคง่าย ๆ และการเล่าเรื่องภาษาอังกฤษ

๕. ช่วยครูวางแผนการสอนภาษาอังกฤษ

- AI Tools: ChatGPT, Copilot, Google Gemini
- การใช้: ขอบแนวทางการออกแบบกิจกรรม เช่น “กิจกรรมสอน body parts สำหรับเด็ก ๕ ขวบ”
- ครูมีแผนการสอนที่หลากหลาย ทันสมัย และเหมาะสมกับเด็ก

แนวทางการจัดประสบการณ์โดยใช้ AI ร่วมกับหลักสูตรปฐมวัย

- เริ่มจากสิ่งที่เด็กคุ้นเคย เช่น สี สัตว์ ร่างกาย
- ใช้ AI เพื่อเสริมความเข้าใจ ไม่ทดแทนครู
- สลับภาษา (Code Switching) ระหว่างไทย-อังกฤษ เพื่อสร้างความเข้าใจ
- ให้เด็กมีส่วนร่วม เช่น พูดตาม แตะภาพ เลือกคำ

ข้อควรระวังในการใช้ AI กับเด็กปฐมวัย

- อย่าให้เด็กใช้ AI เองโดยลำพัง ควรมีครูควบคุม
- จำกัดเวลาในการใช้หน้าจอให้เหมาะสม (ไม่เกิน ๑ ชั่วโมงต่อวัน)
- ไม่ใช่ข้อมูลส่วนตัวของเด็กในการเข้าระบบ AI
- ครูต้องเข้าใจ AI และใช้เป็นผู้กำกับ/ออกแบบกิจกรรม ไม่ใช่ผู้รับสารเฉย ๆ

การนำ เทคโนโลยี AI มาช่วยในการจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการเพิ่ม “แรงบันดาลใจในการเรียนรู้” และช่วยให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมได้อย่างทันสมัย น่าสนใจ และตรงตามพัฒนาการ โดยเฉพาะในยุคที่เด็กเป็นดิจิทัลโดยธรรมชาติ การใช้ AI อย่างเข้าใจและมีจริยธรรม จะช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของเด็กได้อย่างแท้จริง

เวลา ๑๓.๐๐ – ๑๕.๐๐ น. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การใช้เทคโนโลยี AI ในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพ่อแม่ผู้ปกครองในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย

วิทยากร อ.ดร.กนกพจน์ คำชาย

อ.ดร.ธนพันธ์ สุขประเสริฐ

อ.อติเวทย์ ตั้งอมรสขันธ์

อ.กมลวรรณ ปัญญาสุทธิ์

การใช้เทคโนโลยี AI เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพ่อแม่ผู้ปกครอง ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย พ่อแม่ผู้ปกครองมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย โดยเฉพาะในยุค Generation Alpha ที่เติบโตมากับเทคโนโลยี การนำ AI (Artificial Intelligence) มาใช้ร่วมกับผู้ปกครองในการสนับสนุนการเรียนรู้ที่บ้านจึงเป็นแนวทางที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ จุดประสงค์ของการใช้ AI เพื่อส่งเสริมบทบาทของผู้ปกครอง

- ทำให้ผู้ปกครองสามารถร่วมกิจกรรมภาษาอังกฤษกับลูกที่บ้านได้ง่ายขึ้น
- เพิ่มความเข้าใจและมั่นใจของผู้ปกครองที่ไม่ถนัดภาษาอังกฤษ
- ลดช่องว่างระหว่างบ้านกับโรงเรียนในการสนับสนุนพัฒนาการด้านภาษา
- ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือเชื่อมโยงการเรียนรู้แบบต่อเนื่อง

แนวทางการใช้ AI ร่วมกับผู้ปกครอง

แนวทาง ตัวอย่าง AI ที่เกี่ยวข้อง

๑. ส่งสื่อภาษาอังกฤษกลับบ้าน

- นิทานภาพ AI, ใบงานจับคู่, บัตรคำเสียง
- ใช้ ChatGPT / Canva / DALL-E สร้างสื่อพร้อมคำแนะนำผู้ปกครอง
- ผู้ปกครองใช้สื่อที่มีเสียงหรือภาพช่วยสอนง่ายขึ้น

๒. วิดีโอแนะนำการออกเสียง

- ครูสร้างวิดีโอสั้น ๆ ด้วย AI หรืออัดเสียง/วิดีโอคำศัพท์
- ใช้ AI Text-to-Speech, Synthesia, Google Translate
- ผู้ปกครองฟังออกเสียงแล้วพูดตามไปกับลูกได้ที่บ้าน

๓. ส่งคำแนะนำรายสัปดาห์ผ่าน LINE/แอปโรงเรียน

- ให้ ChatGPT สรุปคำศัพท์ / ประโยค / เพลงประจำสัปดาห์
- แบนลิงก์เกม/เพลง YouTube + สื่อฝึกฟัง
- ผู้ปกครองเข้าใจเนื้อหาและสามารถเสริมที่บ้าน

๔. ชวนผู้ปกครองทำ “Mini Project” กับลูก

- เช่น “บ้านของฉัน” / “อาหารโปรด” เป็นภาษาอังกฤษ
- ใช้ AI ช่วยครูออกแบบเทมเพลต ส่งให้ผู้ปกครองเติมข้อมูล
- เสริมภาษาผ่านกิจกรรมในชีวิตจริง

๕. ระบบตอบคำถามผู้ปกครองด้วย AI

- ครูใช้ ChatGPT เป็นผู้ช่วยในการตอบข้อสงสัยเรื่องกิจกรรมภาษาอังกฤษ
- เช่น “ครูคะ คำว่า brown bear ออกเสียงอย่างไร”
- ผู้ปกครองได้ข้อมูลรวดเร็ว ไม่ต้องรอครูตอบนาน

บทบาทของครูในการเชื่อมโยง AI – เด็ก – ผู้ปกครอง

- ครูวางแผนเนื้อหา: เลือกคำศัพท์ง่าย ๆ และสร้างกิจกรรมสำหรับครอบครัว
- ครูใช้ AI: ช่วยออกแบบสื่อ-คำแนะนำที่ใช้งานง่าย
- ส่งต่อผู้ปกครอง: พร้อมวิธีใช้ที่เข้าใจง่าย ไม่ต้องใช้ทักษะสูง
- ประเมินผล: โดยการขอภาพ/วิดีโอ/บันทึกเสียงที่บ้านกลับมาประเมิน

ข้อดีของการใช้ AI กับผู้ปกครอง

- สื่อมีความชัดเจน เข้าใจง่าย
- ผู้ปกครองไม่ต้องเก่งภาษาอังกฤษก็สามารถร่วมมือได้
- เด็กได้ฝึกซ้ำในสิ่งที่เรียนกับครูอย่างเป็นธรรมชาติ
- เพิ่มความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างโรงเรียนและครอบครัว

ข้อควรระวัง

- จำกัดเวลาใช้หน้าจอให้เหมาะสมกับวัยเด็ก
- ใช้ AI เป็นเพียง “เครื่องมือ” ไม่ใช่ “เป้าหมาย”
- ควบคุมครองความเป็นส่วนตัวของเด็ก เช่น การส่งภาพ/เสียงผ่านแอป
- ให้คำแนะนำแก่ผู้ปกครองที่ไม่มีอินเทอร์เน็ตหรือสมาร์ทโฟน

การใช้เทคโนโลยี AI เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการเรียนรู้

ภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย เป็นแนวทางที่ทันสมัย ใช้งานได้จริง และมีความยืดหยุ่น ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้แบบ “เรียนในห้อง – เสริมที่บ้าน” อย่างสอดคล้องกัน ซึ่งจะส่งผลดีต่อพัฒนาการด้านภาษาของเด็กในระยะยาว

เวลา ๑๕.๐๐ – ๑๗.๐๐ น. สรุปและประเมินผล

วิทยากร ดร.อัญญมณี บุญเชื้อ

การดำเนินโครงการ Bootcamp ครั้งนี้ได้บรรลุวัตถุประสงค์สำคัญในการส่งเสริมศักยภาพของครู ปฐมวัยในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับเด็กยุค Generation Alpha โดยมีการ ประยุกต์ใช้แนวคิดการสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยี AI และการ สร้างสรรค์สื่อจากวัสดุเหลือใช้ (เช่น กระดาษลัง) เพื่อให้การเรียนรู้น่าสนใจ เข้าถึงง่าย และมีประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้น

ผู้เข้าร่วมอบรมได้รับความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ อาทิ

- แนวทาง Whole Language Approach
- การประยุกต์ใช้ AI ในการสร้างสื่อภาษาอังกฤษ
- เทคนิคการออกเสียงพื้นฐาน
- การออกแบบกิจกรรมที่บูรณาการเนื้อหาตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐
- การสร้างความร่วมมือกับผู้ปกครองผ่านเครื่องมือดิจิทัล

นอกจากนี้ ครูยังได้ร่วมกันลงมือสร้างสรรค์สื่อจริงและนำเสนอผลงาน ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้าง เครือข่ายความร่วมมือทางวิชาชีพที่สามารถนำไปพัฒนาต่อไปได้ในโรงเรียนของตน

การประเมินผล

๑. การประเมินก่อนและหลังการอบรม (Pre/Post Test)

๒. แบบประเมินความพึงพอใจ

- ครูผู้เข้าร่วมให้คะแนนความพึงพอใจเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก - มากที่สุด
- ปัจจัยที่ได้รับคะแนนสูง ได้แก่
 - ◆ เนื้อหาทันสมัยและสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้
 - ◆ เทคนิคการใช้ AI ที่ใช้งานได้จริง
 - ◆ บรรยากาศการเรียนรู้แบบลงมือทำ

๓. การสังเกตและประเมินจากกิจกรรมกลุ่ม

- ครูมีความสามารถในการวางแผน สร้างสื่อ และสื่อสารได้ดีขึ้น
- สามารถออกแบบกิจกรรมภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย
- มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์

๔. การสะท้อนผล (Reflection)

- ครูส่วนใหญ่ระบุว่าต้องการนำความรู้ไปใช้จริงในชั้นเรียน
- มีความตระหนักในบทบาทของเทคโนโลยี AI กับการเรียนรู้ยุคใหม่
- รู้จักการปรับกิจกรรมให้เหมาะกับบริบทของตนเอง

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาในอนาคต

- จัดให้มีการติดตามผลการนำไปใช้จริงในห้องเรียน
- จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนผลการใช้สื่อภาษาอังกฤษระหว่างโรงเรียน
- ส่งเสริมให้มีการอบรมออนไลน์ต่อเนื่องสำหรับการใช้ AI และ EdTech
- พัฒนาแพลตฟอร์มร่วมแชร์สื่อและแผนการสอนในชุมชนวิชาชีพครูปฐมวัย

๘. ประโยชน์ที่ทางราชการ/ประชาชนได้รับจากการฝึกอบรม/เข้าร่วมสังเกตการณ์

ได้รับความรู้ แนวทาง และทักษะใหม่ ๆ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาแนวทางการสอนแบบใหม่ โดยใช้เทคโนโลยี AI และแนวทาง Code Switching เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล การจัดฝึกอบรมส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และความร่วมมือระหว่างครูและหน่วยงาน ทำให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) ที่เข้มแข็ง สนับสนุนให้สถานศึกษาดำเนินการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับนโยบายและทิศทางของกระทรวงศึกษาธิการ เด็กได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษในแนวทางที่เหมาะสมกับพัฒนาการผ่านกิจกรรมที่สร้างสรรค์ เข้าใจง่าย และสนุกสนาน มีโอกาสฟังและพูดภาษาอังกฤษจากครูที่ได้รับการพัฒนาแล้ว การจัดฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ ไม่เพียงแต่เป็นการพัฒนาครูในเชิงวิชาชีพเท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกสำคัญที่ก่อให้เกิด การยกระดับคุณภาพการศึกษาระดับปฐมวัยของชาติ โดยอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งภาคราชการและประชาชน ซึ่งจะส่งผลดีต่อการพัฒนาเด็กไทยให้เป็นพลโลกที่มีทักษะภาษาและเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับยุคสมัย

๙. ข้อเสนอแนะ แนวคิดที่นำไปปรับใช้ในการปฏิบัติงานหรือพัฒนางานที่สอดคล้องกับข้อ ๘

๑. การออกแบบกิจกรรมภาษาอังกฤษที่ยืดหยุ่นและเน้นบริบทจริง ครูสามารถนำแนวทางการสอนแบบ *Whole Language Approach* และ *Code Switching* มาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมในชีวิตประจำวันของเด็ก เช่น เล่นบทบาทสมมติในมุมบ้าน ฝึกใช้คำศัพท์ผ่านกิจกรรมศิลปะ หรือร้องเพลงประกอบการเคลื่อนไหว โดยปรับให้สอดคล้องกับพัฒนาการและความถนัดของเด็ก

๒. การใช้เทคโนโลยี AI เพื่อสนับสนุนงานครู ครูสามารถใช้เครื่องมือ AI เช่น ChatGPT, Claude AI, DALL-E หรือ Text-to-Speech มาช่วยออกแบบสื่อการสอนภาษาอังกฤษ สร้างใบงาน บัตรคำ นิทานภาพ หรือเสียงอ่าน เพื่อประหยัดเวลาและเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้

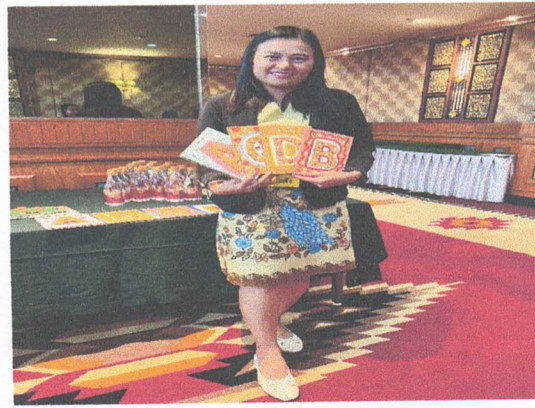
๓. ส่งเสริมบทบาทผู้ปกครองในการเรียนรู้ของเด็ก แนวคิดในการสร้าง "Home Connection" ควรถูกนำไปปรับใช้โดยให้ครูส่งคำแนะนำรายสัปดาห์ให้ผู้ปกครอง เช่น คำศัพท์ประจำสัปดาห์ เพลง หรือกิจกรรมง่าย ๆ ที่ทำร่วมกันที่บ้าน โดยสามารถใช้แพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่าย เช่น LINE, QR code หรือแอปโรงเรียน

๔. บูรณาการการสอนภาษาเข้ากับสาระอื่นอย่างสร้างสรรค์ จากประสบการณ์ในโครงการ สามารถนำแนวคิดการบูรณาการภาษาอังกฤษเข้ากับสาระอื่น เช่น ศิลปะ (เช่น การระบายสีคำศัพท์), วิทยาศาสตร์ เบื้องต้น (เช่น สี รูปร่าง อวัยวะ) หรือการเคลื่อนไหว (เช่น กิจกรรม TPR) ไปปรับใช้ในชั้นเรียนเพื่อให้การเรียนรู้เป็นธรรมชาติและหลากหลายยิ่งขึ้น

๕. พัฒนาสื่อจากวัสดุเหลือใช้เพื่อการเรียนรู้แบบยั่งยืน แนวทางการสร้างสื่อจากกระดาษลังหรือของใช้รอบตัว เช่น เกมจับคู่ ตัวอักษร กล้องคำศัพท์ หรือบ้านจำลองคำศัพท์ สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของครู และประหยัดงบประมาณสถานศึกษา

๖. สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) เพื่อแบ่งปันสื่อและแนวทางการสอน ควรส่งเสริมให้ครูที่เข้าร่วมอบรมมีเวทีในการแลกเปลี่ยนสื่อการสอน บทเรียน ตัวอย่างแผนการจัดการประสบการณ์ภาษาอังกฤษแบบสลับภาษา เพื่อร่วมกันพัฒนางานอย่างต่อเนื่องในรูปแบบชุมชนวิชาชีพ

๑๐. รูปภาพประกอบ





ความเห็นรองผู้อำนวยการสถานศึกษา

ขอให้นักเรียนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ
การแข่งขันศิลปวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕
โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน)

สุทิศา บุญมี

(นางสุทิศา บุญมี)

รองผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน)

ความเห็นผู้อำนวยการสถานศึกษา

มีเอกสารที่โรงเรียนได้รับจากโรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน)

ธน ทรัพย์

(นางธัญญากร แพกุล)

ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน)



คำสั่งอบรม/หนังสือ



บันทึกข้อความ

โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน)
ที่ 271 / 2568
วันที่ 2 เดือน เม.ย. พ.ศ. 68
เวลา 12.30 น.

ส่วนราชการ สำนักงานการศึกษา ฝ่ายแผนงานและโครงการ งานธุรการ โทร. ๐ ๗๕๒๑ ๘๘๒๒

ที่ ตง ๕๒๐๐๔(๑.๓)/๑๓๔ วันที่ ๑ เมษายน ๒๕๖๘ รหัสบันทึก 19 19

เรื่อง ส่งสำเนาหนังสือ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน)

พร้อมนี้ สำนักงานการศึกษา ฝ่ายแผนงานและโครงการ งานธุรการ ขอส่งสำเนาหนังสือ
ที่ ตง ๕๒๐๐๔(๕.๕)/๑๑๕ ลงวันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘ เรื่อง แจ้งรายชื่อเข้าร่วมอบรมโครงการ
โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย Generation
Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้อง

(นางวรารักษ์ เดชสงคราม)
ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษา

- เพื่อโปรดทราบ/พิจารณา/ดำเนินการ
เห็นควรมอบ

- ☐ ฝ่ายบริหารงานวิชาการ
- ☒ ฝ่ายบริหารงานบุคคล
- ☐ ฝ่ายบริหารงานทั่วไป
- ☐ ฝ่ายบริหารงานงบประมาณ

แจ้งให้ทราบถึงสำเนาหนังสือแจ้ง
รายชื่อเข้าร่วมอบรมโครงการ Bootcamp
: แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย Generation
Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code
Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และ
การจัดทำสื่อสร้างสรรค์
รายละเอียดปรากฏตามเอกสารที่แนบมา
ณาส ศา วิเชียรโชค
2 เม.ย. 68

- นันทพรพงศ์ สุริยพงศ์ ราชกิจจานุเบกษา

(นางสุกัญญา บุญมี)

รองผอ.โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน)

21 เม.ย. 68

- ☒ ทราบ
 - ☐ ตอบกลับ
 - ☒ เห็นชอบ/ดำเนินการ
 - ☒ มอบหมาย
- นายพรวิทย์ ราชกิจจานุเบกษา

Good Day
(นางสุกัญญา บุญมี)
ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน)

4 เมษายน ๒๕๖๘

นาง



บันทึกข้อความ

เลขที่ ๒๑๐
ลงวันที่ 31 ก.ค. 2568
วันที่ ๒๑๖๖ (๒๕๖)

ส่วนราชการ โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน) โทร. ๐-๗๕๒๑-๔๘๒๖

ที่ ตง ๕๒๐๐๔(๕.๕)/๑๑๕

วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

เรื่อง แจ้งรายชื่อเข้าร่วมอบรมโครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
สำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้
เทคโนโลยี AI และการจัดสื่อสร้างสรรค์

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา

ต้นเรื่อง

ตามที่ หนังสือสำนักงานการศึกษา ฝ่ายแผนงานและโครงการ งานธุรการ ที่ ตง ๕๒๐๐๔(๑.๓)/
๐๘๘ ลงวันที่ ๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ เรื่อง ขอแจ้งประชาสัมพันธ์โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา
(Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์ นั้น

ข้อเท็จจริง

ในการนี้ โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน) ขอส่งรายชื่อผู้เข้าร่วมอบรม ดังนี้

๑. นางจุฑารัตน์ ราชภิรมย์ ตำแหน่ง ครู คศ. ๑ เข้ารับการฝึกอบรมโครงการ Bootcamp :
แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบ
สลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์ ในรุ่นที่ ๓ ระหว่างวันที่
๗ - ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๘ ณ โรงแรมเล็กซานเดอร์ ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ
กรุงเทพมหานคร พร้อมแนบแบบแสดงเจตจำนงมาพร้อมหนังสือฉบับนี้

ระเบียบ/ข้อกฎหมาย

๑. ระเบียบกระทรวงมหาดไทยว่าด้วยค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปราชการของเจ้าหน้าที่
ท้องถิ่น พ.ศ. ๒๕๕๕ และที่แก้ไขเพิ่มเติมถึง (ฉบับที่ ๔) พ.ศ. ๒๕๖๑
๒. หนังสือกระทรวงมหาดไทย ที่ มท ๐๘๐๘.๒/ว ๑๑๘๐๗ ลงวันที่ ๑๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗
เรื่อง วิธีปฏิบัติเกี่ยวกับการเบิกค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปราชการและเข้ารับการฝึกอบรม กรณีหน่วยงานอื่น
เป็นผู้จัดฝึกอบรม

ข้อพิจารณา

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

๐๖๖ ๒๕๖๘

(นางธันยากร แพกุล)

ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน)

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา

- เพื่อโปรดพิจารณา/ทราบ

- ร.ร.ท. ๕ (วัดควนขัน) ขออนุมัติให้พนักงานครูเทศบาล ราย นางจุฑารัตน์ ราชภิรมย์ เดินทางไปราชการเพื่อเข้าร่วมอบรมโครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดสื่อสร้างสรรค์ ในวันที่ ๓ ระหว่างวันที่ ๗ - ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๘ ณ โรงแรมเล็กซานเดอร์ ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร

- ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ ๕ - ๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๘ และขอเบิกค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปราชการ ตามระเบียบกระทรวงมหาดไทยว่าด้วยค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปราชการของเจ้าหน้าที่ท้องถิ่น พ.ศ. ๒๕๕๕ และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๔) พ.ศ. ๒๕๖๑

(นางสาวณุล จ้ายแจก)

ผู้ช่วยเจ้าพนักงานธุรการ

๐ ๑ มิ.ย. ๒๕๖๘

เรียน ปลัดเทศบาลนครตรัง

- เพื่อโปรดทราบ/พิจารณา

1 มิ.ย. ๒๕๖๘

(นางวารภรณ์ เดชสงคราม)

ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา

๕ ๑ มิ.ย. ๒๕๖๘

เรียน นายกเทศมนตรีนครตรัง

- เพื่อโปรดทราบ

เพื่อขอรับการสนับสนุนงบประมาณ

พ.ศ. ๒๕๖๘

(นางบำเพ็ญ ศรีมะณี)

รองปลัดเทศบาล ปฏิบัติราชการแทน

ปลัดเทศบาลนครตรัง

๑ มิ.ย. ๒๕๖๘

๐๔๖๗

๑ มิ.ย. ๖๘

แบบแสดงเจตจำนงของเจ้าหน้าที่ในสังกัด เทศบาลนครตรัง

ในการนำความรู้ความสามารถ ทักษะ และสมรรถนะที่ได้รับจากการฝึกอบรมไปใช้ในการปฏิบัติงานหรือพัฒนางาน

(สำหรับข้าราชการ พนักงาน ลูกจ้าง พนักงานจ้างขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น)

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว)..... จุฑารัตน์ ราชภิรมย์.....

ตำแหน่ง..... ครู..... วิทยฐานะ/ระดับ..... คศ.1.....

สังกัด..... โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน).....

มีหน้าที่ความรับผิดชอบในการปฏิบัติราชการ ดังนี้

ปฏิบัติหน้าที่เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระปฐมวัย สอนระดับชั้นปฐมวัยปีที่ 3 รับผิดชอบโครงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย โครงการประชุมคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน งานธุรการ การเงินและพัสดุ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้บังคับบัญชา เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

โดยขอแสดงเจตจำนงว่า เมื่อข้าพเจ้าได้รับอนุมัติให้เข้ารับการฝึกอบรมแล้ว จะนำความรู้ ความสามารถ ทักษะ และสมรรถนะที่ได้รับจากการฝึกอบรมตามวัตถุประสงค์ของโครงการ/หลักสูตร มาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในการปฏิบัติงานหรือพัฒนางานตามอำนาจหน้าที่ของตนเอง และสนับสนุนการปฏิบัติงานขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นให้เกิดการพัฒนาต่อเนื่องตามเป้าหมายของหลักการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี และมีความพร้อมที่จะให้มีการติดตามและประเมินผลกรนำความรู้ไปใช้ฯ ภายหลังจากการฝึกอบรม ดังนี้

ได้ทราบนโยบาย ความรู้ ที่คาดว่าจะได้รับจากการฝึกอบรมตามที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ของโครงการ/หลักสูตร	แนวทางในการนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการปฏิบัติงานหรือพัฒนางานของตนเอง/อปท.
ได้ศึกษาและเรียนรู้แนวทางในการสอนภาษาอังกฤษแบบธรรมชาติ (Whole Language Approach) สำหรับเด็กปฐมวัย เทคนิคการออกเสียงภาษาอังกฤษพื้นฐานสำหรับครูปฐมวัย และหลักการสอนภาษาอังกฤษแบบสลับภาษา (Code Switching) การบูรณาการสาระที่ควรเรียนรู้กับการสอนสลับภาษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.๒๕๖๐ และการใช้เทคโนโลยี AI ในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย	นำไปใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ในรูปแบบการสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) และจัดทำสื่อประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย การใช้เทคโนโลยี AI ในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย และการมีส่วนร่วมของพ่อแม่ ผู้ปกครองในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การจัดประสบการณ์ทางภาษาสำหรับเด็กเป็นการพัฒนาให้เกิดความสามารถในการใช้ภาษาได้เหมาะสมตามพัฒนาการอย่างเป็นองค์รวมทั้งด้านฟัง พูด อ่าน และเขียนเหมาะสมกับวัย

(ลงชื่อ)..... (นางจุฑารัตน์ ราชภิรมย์) ตำแหน่ง ครู คศ.1 ผู้สมัคร	(ลงชื่อ)..... (นางวราภรณ์ เดชสงคราม) ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา	(ลงชื่อ)..... (นายประเสริฐ จันทร์แดง) ตำแหน่ง ปลัดเทศบาลนครตรัง
---	--	---

- หมายเหตุ :
1. กรณีผู้สมัครเป็นผู้ที่ดำรงตำแหน่ง ผอ.สำนัก/กอง หรือเทียบเท่า และรองปลัด อบท. ให้ลงนามใน (1) โดยไม่ต้องลงนามใน (2)
 2. กรณีผู้สมัครเป็นผู้ที่ดำรงตำแหน่ง ปลัด อบท. ให้ลงนามใน (1) และ (3)



บันทึกข้อความ

โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดควนขัน)
ที่ 128 / 2568
วันที่ 14 เดือน 11 พ.ศ. 68
เวลา 10.30 น.

ส่วนราชการ สำนักงานการศึกษา ฝ่ายแผนงานและโครงการ งานธุรการ โทร. ๐ ๙๕๒๑ ๘๘๐๒

ที่ ทง ๕๒๐๐๔(๑.๓)/๐๘๘

วันที่ ๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘

รหัสลับ ๒๑ 4

เรื่อง ขอแจ้งประชาสัมพันธ์โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
สำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้
เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนในสังกัดเทศบาลนครตรัง

ด้วยกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ได้มีหนังสือ ที่ ทง ๐๐๒๓.๓/ว ๙๔๔ ลงวันที่ ๓๑
มกราคม ๒๕๖๘ แจ้งเรื่อง ขอเชิญเข้ารับการฝึกอบรม “โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา
(Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์” ในการนี้ นายกเทศมนตรีได้
พิจารณาให้แจ้งประชาสัมพันธ์โรงเรียนในสังกัดเทศบาลนครตรัง โดยให้พิจารณาเลือกรุ่นเข้ารับอบรม
(รายละเอียดปรากฏตามหนังสือที่แนบท้ายนี้)

ในการนี้ จึงขอท่านได้ดำเนินการดังนี้

๑. พิจารณาศักยภาพในสังกัดตามความเหมาะสม เพื่อเข้ารับการฝึกอบรมในหลักสูตรข้างต้น

รุ่นที่ ๑ ระหว่างวันที่ ๓๐ เมษายน - ๓ พฤษภาคม ๒๕๖๘

รุ่นที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๗ - ๓๐ พฤษภาคม ๒๕๖๘

รุ่นที่ ๓ ระหว่างวันที่ ๗ - ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๘

รุ่นที่ ๔ ระหว่างวันที่ ๕ - ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๘

ณ. โรงแรมเล็กซานเดอร์ ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร

๒. จากข้อ ๑ ขอให้ผู้ได้รับการพิจารณาแต่ละราย จัดทำแบบแสดงเจตจำนงของบุคลากร
ในโรงเรียนแต่ละโรงเรียน ในการนำความรู้ความสามารถ ทักษะและสมรรถนะที่ได้รับจากการฝึกอบรมไปใช้ในการ
ปฏิบัติงานหรือพัฒนางาน (โดยในแบบแสดงเจตจำนงฯ จะมีลายมือชื่อของผู้สมัคร และผู้อำนวยการสำนัก
การศึกษา แต่ในส่วนลายมือชื่อของปลัดเทศบาล ขอให้เว้นช่องไว้ เพื่อสำนักการศึกษาจะดำเนินการนำเสนอ
ปลัดเทศบาลพร้อมหนังสือแนะนำเสนอนายกเทศมนตรีในคราวเดียวกัน)

๓. ขอให้โรงเรียนแต่ละโรงเรียน แจ้งรายชื่อผู้ที่ได้รับการพิจารณาพร้อมทั้งแบบแสดง
เจตจำนงฯ ให้กับสำนักการศึกษา ภายในวันที่ ๒๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ เพื่อสำนักการศึกษาจะได้นำเสนอ
ต่อนายกเทศมนตรีเพื่อโปรดพิจารณา ต่อไป อนึ่ง หากเลยวันที่กำหนดที่ถือว่าโรงเรียนไม่ประสงค์จะส่ง
บุคลากรเพื่อเข้ารับการฝึกอบรมแต่อย่างใด

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา

ส่วนการศึกษา ขอแจ้งประชาสัมพันธ์

โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา

(Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และ

การจัดทำสื่อสร้างสรรค์ ณ โรงแรมเล็กซานเดอร์

กรุงเทพมหานคร

แจ้งรายชื่อภายในวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2568

นางสาว วิเชษฐ์ ใจดี

14 ก.พ. ๖๘

(นางวราภรณ์ เดชสงคราม)

ผู้อำนวยการสำนักการศึกษา

☒ พงษ์

☐ บุญยงค์

☒ หินชอบ/คึกคัก

☒ มอบหมาย

นางสาว วิเชษฐ์ ใจดี

นางสาว วิเชษฐ์ ใจดี

(นางสาว วิเชษฐ์ ใจดี)

ผอ.ร.เทศบาล ๕ (วัดควนขัน)

14 กพ 2568

☐ กองการศึกษา ☐ กองยุทธศาสตร์
☐ กองคลัง ☐ กองสวัสดิการสังคม
☐ สำนักงานปลัดฯ ☐ กองการเจ้าหน้าที่
☐ กองการท่องเที่ยว ☐ หน่วยตรวจสอบภายใน



เลขที่ 1519
 วันที่ 64 ก.พ. 2568
 สำนักการศึกษา
 เลขรับที่ 615
 ลงวันที่ - 5 ก.พ. 2568
 เวลา 11.07 (ศด.)

ที่ ดง ๐๐๒๓.๗/ว ๓/๔๔

ถึง สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นอำเภอ ทุกอำเภอ และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่จัดการศึกษาทุกแห่ง

ด้วยกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นแจ้งว่า ได้กำหนดจัดโครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครู ผู้ดูแลเด็ก และบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและศูนย์พัฒนาเด็กเล็กขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และมีความรู้ความเข้าใจในเทคนิคการใช้สื่อและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับปฐมวัย อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้แก่เด็กปฐมวัยอย่างเหมาะสม โดยกำหนดจัดโครงการ ฯ จำนวน ๔ รุ่น รุ่นละ ๔ วัน ณ โรงแรมเล็กซานเดอร์ ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ดังนี้

รุ่นที่ ๑ ระหว่างวันที่ ๓๐ เมษายน - ๓ พฤษภาคม ๒๕๖๘

รุ่นที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๗ - ๓๐ พฤษภาคม ๒๕๖๘

รุ่นที่ ๓ ระหว่างวันที่ ๗ - ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๘

รุ่นที่ ๔ ระหว่างวันที่ ๕ - ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๘

จังหวัดตรัง จึงขอความร่วมมือองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ดำเนินการ ดังนี้

๑. พิจารณาจัดส่งครู ผู้ดูแลเด็ก และบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อย่างน้อยแห่งละ ๒ คน เข้าร่วมฝึกอบรม ตามวัน เวลาและสถานที่ที่กำหนด โดยชำระค่าลงทะเบียนเข้าร่วมฝึกอบรม และให้เบิกค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปราชการจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้นสังกัด

๒. ค่าใช้จ่ายในการลงทะเบียนจากงบประมาณขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้นสังกัด เป็นค่าเช่าที่พัก ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ค่าอาหาร ค่าวัสดุ เครื่องเขียนและอุปกรณ์ ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ในการฝึกอบรม อัตราคนละ ๖,๙๙๐ บาท (หกพันเก้าร้อยเก้าสิบบาทถ้วน) โดยชำระเงินค่าลงทะเบียนผ่านเคาน์เตอร์ธนาคารกรุงไทย จำกัด (มหาชน) ชื่อบัญชี "ค่าลงทะเบียน โครงการฝึกอบรมกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น" ตามแบบฟอร์มใบแจ้งการชำระเงิน ค่าเข้าร่วมฝึกอบรม ทั้งนี้ ระบบรับชำระเงินค่าลงทะเบียนจะปิดโดยอัตโนมัติ เมื่อมีผู้ประสงค์จะเข้าร่วมโครงการ โอนเงินค่าลงทะเบียนเข้าบัญชี ครบจำนวน ๒๓๐ คนต่อรุ่น และหรือเมื่อถึงกำหนดวันปิดระบบรับชำระเงิน และให้ผู้สมัครเข้าร่วมฝึกอบรมนำสำเนาใบเสร็จรับเงินหรือใบรับชำระค่าสาธารณูปโภคและค่าบริการที่ธนาคาร ออกให้ มาแสดงต่อเจ้าหน้าที่ ณ จุดรับลงทะเบียน/รายงานตัว ตามวัน เวลา และสถานที่ที่กำหนด โดยถือว่า ใบเสร็จรับเงินและหรือใบชำระค่าสาธารณูปโภคและค่าบริการเป็นหลักฐานการจ่ายตามระเบียบกระทรวงมหาดไทย ว่าด้วยการรับเงิน การเบิกจ่ายเงิน การฝากเงิน การเก็บรักษาเงิน และการตรวจเงินขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น พ.ศ. ๒๕๖๖ ข้อ ๙ และข้อ ๙๐ โดยกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจะรับลงทะเบียน/รายงานตัวเฉพาะผู้ที่ชำระเงิน ค่าลงทะเบียนผ่านเคาน์เตอร์ธนาคารกรุงไทย จำกัด (มหาชน) ดังกล่าวข้างต้นเท่านั้น

๓. ค่าเบี้ยเลี้ยง ค่าพาหนะและค่าใช้จ่ายระหว่างการเดินทาง (ไป - กลับ) ให้เบิกจ่ายจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้นสังกัด ตามกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ มติคณะรัฐมนตรี และหนังสือสั่งการที่เกี่ยวข้อง

/๔. กรณี...

๓๒๘

๕๔๓



ศาลากลางจังหวัดศรีสะเกษ

เลขที่รับ

2604

วันที่

29 ม.ค. 2568

ที่ มท ๐๘๑๖.๔/ว.๒๔๓

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

ถนนนครราชสีมา เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10000

วันที่

129 ม.ค. 2568

๒๑ มกราคม ๒๕๖๘

เรื่อง โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย
 Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์
 สื่อสร้างสรรค์

เรียน ผู้ว่าราชการจังหวัด ทุกจังหวัด

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. บัญชีรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการฯ

๒. ตารางการฝึกอบรม

๓. รายละเอียดระยะเวลาในการลงทะเบียนฝึกอบรม

๔. ใบแจ้งการชำระเงินค่าเข้าร่วมฝึกอบรม

๕. คำอธิบายการกรอกใบแจ้งการชำระเงินค่าเข้าร่วมฝึกอบรม

จำนวน ๑ ชุด

จำนวน ๑ ชุด

จำนวน ๑ ชุด

จำนวน ๑ ชุด

จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นกำหนดจัดโครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครู ผู้ดูแลเด็ก และบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและศูนย์พัฒนาเด็กเล็กขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และมีความรู้ความเข้าใจในเทคนิคการใช้สื่อและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับปฐมวัยอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้แก่เด็กปฐมวัยอย่างเหมาะสม โดยกำหนดจัดโครงการฯ จำนวน ๔ รุ่น รุ่นละ ๔ วัน ณ โรงแรมเล็กซานเดอร์ ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ดังนี้

รุ่นที่ ๑ ระหว่างวันที่ ๓๐ เมษายน - ๓ พฤษภาคม ๒๕๖๘

รุ่นที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๗ - ๓๐ พฤษภาคม ๒๕๖๘

รุ่นที่ ๓ ระหว่างวันที่ ๗ - ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๘

รุ่นที่ ๔ ระหว่างวันที่ ๕ - ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๘

ในการนี้ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นขอความร่วมมือจังหวัดแจ้งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ดำเนินการ ดังนี้

๑. พิจารณาจัดส่งครู ผู้ดูแลเด็ก และบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อย่างน้อยแห่งละ ๒ คน เข้าร่วมฝึกอบรม ตามวัน เวลาและสถานที่ที่กำหนด โดยชำระค่าลงทะเบียนเข้าร่วมฝึกอบรม และให้เบิกค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปราชการจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้นสังกัด

๒. ค่าใช้จ่ายในการลงทะเบียนจากงบประมาณขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้นสังกัดเป็นค่าเช่าที่พัก ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ค่าอาหาร ค่าวัสดุ เครื่องเขียนและอุปกรณ์ ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ในการฝึกอบรม อัตราคนละ ๖,๙๙๐ บาท (หกพันเก้าร้อยเก้าสิบบาทถ้วน) โดยชำระเงินค่าลงทะเบียนผ่านเคาน์เตอร์ธนาคารกรุงไทย จำกัด (มหาชน) ชื่อบัญชี "ค่าลงทะเบียน โครงการฝึกอบรมกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น" ตามแบบฟอร์มใบแจ้งการชำระเงินค่าเข้าร่วมฝึกอบรม ทั้งนี้ ระบบรับชำระเงินค่าลงทะเบียน

/จะปิดโดย ...

๔. กรณีผู้ที่ประสงค์จะเข้าร่วมฝึกอบรมได้ชำระค่าลงทะเบียนแล้ว แต่มีเหตุจำเป็นไม่สามารถเข้าร่วมฝึกอบรมได้ ให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้นสังกัดพิจารณาจัดส่งบุคลากรรายอื่นเข้าร่วมฝึกอบรมแทน โดยให้ทำหนังสือขออนุมัติเปลี่ยนแปลงตัวบุคคลและนำมายื่นในวันรายงานตัวและใช้เป็นหลักฐานประกอบการเบิกจ่ายค่าลงทะเบียนโดยไม่ต้องแก้ไขรายชื่อในสำเนาใบรับชำระค่าสาธารณูปโภคและค่าบริการที่ธนาคารออกให้ ทั้งนี้ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจะไม่คืนเงินค่าลงทะเบียนไว้ในกรณีที่ชำระค่าลงทะเบียนแล้ว แต่ไม่เข้าร่วมฝึกอบรมทุกกรณี รายละเอียดปรากฏตามหนังสือกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ มท ๐๘๑๖.๔/ว ๒๘๗ ลงวันที่ ๒๑ มกราคม ๒๕๖๘ ที่ส่งมาพร้อมนี้ และสามารถดาวน์โหลดเอกสารได้ทาง www.tranglocal.go.th



สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด
กลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาท้องถิ่น

โทร. ๐ ๗๕๒๑ ๘๒๑๑

ผู้ประสานงาน ปรีดา เอียดตรง โทร. ๐๙ ๗๕๔๐ ๖๗๑๖

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา

- เพื่อโปรดทราบ/พิจารณา

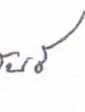
- กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ได้กำหนด

จัดโครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย Generation
Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching)
การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์ จำนวน
๔ รุ่น รุ่นละ ๔ วัน ณ. โรงแรมอเล็กซานเดอร์ ถนน-
รามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร


(นางสาวณณกุล จ้ายแจก)
ผู้ช่วยเจ้าพนักงานธุรการ

เรียน ปลัดเทศบาลนครตรัง

- เพื่อโปรดทราบ/พิจารณา


เรียน ปลัดเทศบาลนครตรัง
เรียน นายกเทศมนตรีเมืองตรัง



(นางวารารณ์ เคตองกรณ)

ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา

- 6 ก.พ. ๒๖๖๘

เรียน นายกเทศมนตรีเมืองตรัง

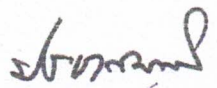
- เพื่อโปรดทราบ


เรียน นายกเทศมนตรีเมืองตรัง

(นางบำเพ็ญ ศรีมะณี)

รองปลัดเทศบาลนครตรัง

๑๗ ก.พ. ๒๕๖๘



(นายนิวัฒน์ แสงวัสุทธิ)

รองนายกเทศมนตรี ปฏิบัติราชการแทน

นายกเทศมนตรีเมืองตรัง

๑๗ ก.พ. ๒๕๖๘

จะปิดโดยอัตโนมัติ เมื่อมีผู้ประสงค์จะเข้าร่วมโครงการโอนเงินค่าลงทะเบียนเข้าบัญชี ครัวเรือน ๒๓๐ คนต่อรุ่น และหรือเมื่อถึงกำหนดวันปิดระบบรับชำระเงิน และให้ผู้สมัครเข้าร่วมฝึกอบรมนำสำเนาใบเสร็จรับเงิน หรือใบรับชำระค่าสาธารณูปโภคและค่าบริการที่ธนาคารออกให้ มาแสดงต่อเจ้าหน้าที่ ณ จุดรับลงทะเบียน/ รายงานตัว ตามวัน เวลา และสถานที่ที่กำหนด โดยถือว่าใบเสร็จรับเงินและหรือใบชำระค่าสาธารณูปโภค และค่าบริการเป็นหลักฐานการจ่ายตามระเบียบกระทรวงมหาดไทยว่าด้วยการรับเงิน การเบิกจ่ายเงิน การฝากเงิน การเก็บรักษาเงิน และการตรวจเงินขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น พ.ศ. ๒๕๖๖ ข้อ ๙ และข้อ ๙๐ โดยกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจะรับลงทะเบียน/รายงานตัวเฉพาะผู้ที่ชำระเงินค่าลงทะเบียน ผ่านเคาน์เตอร์ธนาคารกรุงไทย จำกัด (มหาชน) ดังกล่าวข้างต้นเท่านั้น

๓. ค่าเบี้ยเลี้ยง ค่าพาหนะและค่าใช้จ่ายระหว่างการเดินทาง (ไป - กลับ) ให้เบิกจ่ายจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้นสังกัด ตามกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ มติคณะรัฐมนตรี และหนังสือสั่งการที่เกี่ยวข้อง

๔. กรณีผู้ที่ประสงค์จะเข้าร่วมฝึกอบรมได้ชำระเงินค่าลงทะเบียนแล้ว แต่มีเหตุจำเป็น ไม่สามารถเข้าร่วมฝึกอบรมได้ ให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้นสังกัดพิจารณาจัดส่งบุคลากรรายอื่น เข้าร่วมฝึกอบรมแทน โดยให้ทำหนังสือขออนุมัติเปลี่ยนแปลงตัวบุคคลและนำมายื่นในวันรายงานตัว และใช้เป็นหลักฐานประกอบการเบิกจ่ายค่าลงทะเบียนโดยไม่ต้องแก้ไขรายชื่อในสำเนาใบรับชำระค่าสาธารณูปโภคและค่าบริการที่ธนาคารออกให้ ทั้งนี้ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจะไม่คืนเงินค่าลงทะเบียนให้ในกรณีที่ชำระเงินค่าลงทะเบียนแล้ว แต่ไม่เข้าร่วมฝึกอบรมทุกกรณี
รายละเอียดปรากฏตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ



(นายสุรพล เจริญภูมิ)

รองอธิบดี ปฏิบัติราชการแทน

อธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

กองส่งเสริมและพัฒนาการจัดการศึกษาท้องถิ่น

กลุ่มงานส่งเสริมการจัดการศึกษาปฐมวัยและศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก

โทร. ๐-๒๒๔๑-๙๐๐๐ ต่อ ๕๓๔๓

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ saraban@dla.go.th

ผู้ประสานงาน นายชัยธวัช มหาทำนุโชค โทร. ๐๖ ๓๒๑๐ ๔๗๔๑

**โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
สำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching)
การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์
รุ่นที่ ๑ - ๔ ระหว่างวันที่ ๓๐ เมษายน ๒๕๖๘ ถึงวันที่ ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๘
ณ โรงแรมเล็กซานเดอร์ ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร**

ลงทะเบียนวันแรกของการประชุม เวลา ๐๘.๐๐ - ๑๙.๐๐ น.

ผู้เข้าประชุมประกอบด้วย : ครู ผู้ดูแลเด็ก และบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียน

และศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อย่างน้อย ๒ คน

รุ่นที่	ระหว่างวันที่	โรงเรียนระดับปฐมวัยและศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเป้าหมายในกลุ่มจังหวัด
๑	๓๐ เมษายน - ๓ พฤษภาคม ๒๕๖๘	กระบี่ กาญจนบุรี กาฬสินธุ์ กำแพงเพชร ขอนแก่น จันทบุรี ฉะเชิงเทรา ชลบุรี ชัยนาท ชัยภูมิ ชุมพร เชียงราย เชียงใหม่ ตรัง ตรัง ดาก นครนายก นครปฐม นครพนม
๒	๒๗ - ๓๐ พฤษภาคม ๒๕๖๘	นครราชสีมา นครศรีธรรมราช นครสวรรค์ นนทบุรี นราธิวาส น่าน บึงกาฬ บุรีรัมย์ ปทุมธานี ประจวบคีรีขันธ์ ปราจีนบุรี ปัตตานี พระนครศรีอยุธยา พะเยา พังงา พัทลุง พิจิตร พิษณุโลก เพชรบุรี
๓	๗ - ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๘	เพชรบูรณ์แพร่ ภูเก็ต มหาสารคาม มุกดาหาร แม่ฮ่องสอน ยโสธร ยะลา ร้อยเอ็ด หนองคาย หนองบัวลำภู ลำปาง ลำพูน เลย ศรีสะเกษ สกลนคร สงขลา
๔	๕ - ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๘	สตูล สมุทรปราการ สมุทรสงคราม สมุทรสาคร สระแก้ว สระบุรี สิงห์บุรี สุโขทัย สุพรรณบุรี สุราษฎร์ธานี สุรินทร์ หนองคาย หนองบัวลำภู อ่างทอง อำนาจเจริญ อุตรดิตถ์ อุทัยธานี อุบลราชธานี

โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดการระบบการเรียนรู้อังกฤษ
 สำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์
 วันที่ ๑ - ๔ ระหว่างวันที่ ๓๐ เมษายน ๒๕๖๕ ถึงวันที่ ๔ กรกฎาคม ๒๕๖๕
 ณ โรงแรมเอลีกันเดอร์ เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร

เวลา	วัน	๐๘.๐๐ - ๐๙.๐๐ น.	๐๙.๐๐ - ๑๐.๓๐ น.	๑๐.๓๐ - ๑๒.๐๐ น.	พักกลางวัน	๑๓.๐๐ - ๑๕.๐๐ น.	๑๕.๐๐ - ๑๗.๐๐ น.	๑๗.๐๐ - ๒๐.๐๐ น.
วันที่ ๗	วันจันทร์	รายงานตัว	พิธีเปิดและมอบนโยบาย	อภิปราย : แนวทางการสอนภาษาอังกฤษแบบธรรมชาติ (Whole Language Approach) สำหรับเด็กปฐมวัย		แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : แนวทางการจัดทำสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้อังกฤษแบบ whole language	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : สรรสร้างสื่อเสริมภาษาอังกฤษแบบสลับภาษา (Code Switching)	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : สรรสร้างสื่อเสริมภาษาอังกฤษแบบสลับภาษา (Code Switching)
		๐๘.๓๐ - ๑๐.๓๐ น.	(ผู้บริหาร สก.)	(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)		(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)	(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)	(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)
วันที่ ๘	วันอังคาร	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : เทคนิคการออกเสียงภาษาอังกฤษพื้นฐานสำหรับครูปฐมวัย	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : เทคนิคการออกเสียงภาษาอังกฤษแบบสลับภาษา (Code Switching)	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : หลักการสอนภาษาอังกฤษแบบสลับภาษา (Code Switching) ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๐		แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : หลักการสอนภาษาอังกฤษแบบสลับภาษา (Code Switching) ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๐	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การสอนสลับภาษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๐ : แนวทางการจัดการเรียนรู้อังกฤษผ่านการหาหัวข้อของชาวตะวันตก	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การสอนสลับภาษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๐ : แนวทางการจัดการเรียนรู้อังกฤษผ่านการหาหัวข้อของชาวตะวันตก
		(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)	(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)	(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)		(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)	(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)	(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)
วันที่ ๙	วันพุธ	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักสูตรภาษาอังกฤษแบบสลับภาษา (Code Switching)	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๐	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การบูรณาการสาระการเรียนรู้กับการสอนสลับภาษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๐		แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การสอนสลับภาษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๐ : แนวทางการจัดการเรียนรู้อังกฤษผ่านละคร	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การสอนสลับภาษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๐ : แนวทางการจัดการเรียนรู้อังกฤษผ่านนิทาน	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การสอนสลับภาษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๐ : แนวทางการจัดการเรียนรู้อังกฤษผ่านการละเล่น
		(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)	(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)	(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)		(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)	(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)	(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)
วันที่ ๑๐	วันพฤหัสบดี	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : AI for Learning สำหรับครูปฐมวัย	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : AI for Learning สำหรับครูปฐมวัย	แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การใช้เทคโนโลยี AI ในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย		แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ : การใช้เทคโนโลยี AI ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของพ่อแม่ผู้ปกครองในการเรียนรู้อังกฤษของเด็กปฐมวัย	สรุปและประเมินผล	
		(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)	(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)	(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)		(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)	(นร./นส./นพ./นช./อ.ป.ท./น.ว.ร. อีตระ และคณะ)	

หมายเหตุ ๑. ตารางโครงการฯ สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม
 ๒. เวลา ๑๐.๓๐ - ๑๐.๔๐ น. พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
 ๓. เวลา ๑๕.๐๐ - ๑๕.๑๐ น. พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
 วันที่ ๑ ระหว่างวันที่ ๓๐ เมษายน - ๓ พฤษภาคม ๒๕๖๕
 วันที่ ๒ ระหว่างวันที่ ๒๗ - ๓๐ พฤษภาคม ๒๕๖๕
 วันที่ ๓ ระหว่างวันที่ ๓ - ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๕
 วันที่ ๔ ระหว่างวันที่ ๕ - ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕

รายละเอียดระยะเวลาในการลงทะเบียนอบรม
โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
สำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching)
การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์
ณ โรงแรมเล็กซานเดอร์ ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร

รุ่นที่	ระหว่างวันที่	วันรายงานตัว		กำหนดวันเปิดระบบ การลงทะเบียน	กำหนดวันปิดระบบ การลงทะเบียน
		วัน/เดือน/ปี	เวลา		
๑	๓๐ เมษายน – ๓ พฤษภาคม ๒๕๖๘	๓๐ เมษายน ๒๕๖๘	๐๘.๐๐ – ๐๙.๓๐ น.	๒๙ มกราคม ๒๕๖๘	๒๓ เมษายน ๒๕๖๘
๒	๒๗ - ๓๐ พฤษภาคม ๒๕๖๘	๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๘	๐๘.๐๐ – ๐๙.๓๐ น.	๒๙ มกราคม ๒๕๖๘	๒๐ พฤษภาคม ๒๕๖๘
๓	๗ - ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๘	๗ มิถุนายน ๒๕๖๘	๐๘.๐๐ – ๐๙.๓๐ น.	๒๙ มกราคม ๒๕๖๘	๓ มิถุนายน ๒๕๖๘
๔	๕ - ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๘	๕ กรกฎาคม ๒๕๖๘	๐๘.๐๐ – ๐๙.๓๐ น.	๒๙ มกราคม ๒๕๖๘	๒๗ มิถุนายน ๒๕๖๘

ทั้งนี้ สามารถตรวจสอบจำนวนผู้ชำระค่าลงทะเบียนในแต่ละรุ่นได้ทาง QR Code ๒ ท้ายนี้

หมายเหตุ

๑. ค่าใช้จ่ายในการอบรมให้เบิกจ่ายจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้นสังกัด ประกอบด้วย
 - ๑.๑ ค่าลงทะเบียนคนละ ๖,๙๙๐ บาท (หกพันเก้าร้อยเก้าสิบบาทถ้วน) โดยชำระผ่านบัญชีธนาคารกรุงไทยเพื่อเป็นค่าเช่าที่พัก ค่าอาหาร ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ค่าวัสดุ เครื่องเขียนและอุปกรณ์ ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ในการอบรม ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมการอบรม ต้องเข้าพักที่ ณ โรงแรม/สถานที่จัดการอบรม
 - ๑.๒ กรณีผู้เข้าร่วมการอบรม มีความจำเป็นต้องเดินทางล่วงหน้าหรือกลับหลังเสร็จสิ้นโครงการ ให้เบิกค่าเช่าที่พัก ค่าเบี้ยเลี้ยงและค่าพาหนะ จากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้นสังกัดได้ตามสิทธิ

* ค่าพาหนะ (ค่าโดยสารเครื่องบิน รถโดยสารปรับอากาศ รถไฟ) ให้พิจารณาคำเนินการจองตัวหลังจาก สด. ประกาศรายชื่อผู้ลงทะเบียนที่ชำระเงินในแต่ละรุ่นแล้ว
๒. การแต่งกายระหว่างการอบรม แต่งกายด้วยชุดสุภาพ โดยในวันที่สองและสามของการอบรมจะมีการแบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติตามฐานการเรียนรู้ จึงขอให้ผู้เข้ารับการอบรมแต่งกายด้วยกางเกงวอร์มหรือกางเกงสุภาพที่สามารถเคลื่อนไหวได้สะดวก
๓. ให้ผู้เข้าร่วมการอบรมยืนยันการเข้าร่วมอบรม เมื่อชำระค่าลงทะเบียนผ่านธนาคารกรุงไทยเรียบร้อยแล้วผ่านระบบ Google Forms โดยสแกน QR Code ๑ ท้ายนี้
๔. สามารถติดต่อกับเจ้าหน้าที่โครงการได้ที่ นายชัยวิช มหาทำนุโชค โทร. ๐๖ ๓๒๑๐ ๔๗๔๑



QR Code ๑ ยืนยันการเข้าร่วมอบรม



QR Code ๒ ตรวจสอบจำนวนผู้ชำระค่าลงทะเบียนแต่ละรุ่น

คำอธิบายการกรอก

ใบแจ้งการชำระเงินค่าลงทะเบียนเข้าร่วมอบรมฯ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

ชื่อหลักสูตร : โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์

รหัสหลักสูตร : ประกอบด้วย ตัวเลข ๕ หลักแรก (สำหรับหลักสูตรนี้ คือ หมายเลข ๙๙)

รหัสรุ่น : เป็นตัวเลข ๒ หลักหลัง เช่น ประสงค์เข้าร่วมอบรมรุ่นที่ ๑ ให้กรอก ๐๑

ตัวอย่างเช่น

๙	๙	๗	๑	๐	๑
รหัส มก.	รหัสหลักสูตร	รหัสรุ่น			

หมายถึง โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์ รุ่นที่ ๑

ชื่อหน่วยงาน : เป็นชื่อหน่วยงานที่ปฏิบัติงานและส่งเข้าร่วมอบรมฯ (อบจ./เทศบาล/อบต.)

รหัสหน่วยงาน : ซึ่งเป็นตัวเลข ๘ หลัก

--	--	--	--	--	--	--	--

(ดูจาก www.dla.go.th ซึ่งปรากฏอยู่ด้านหน้าของ website ช่องข้อมูลสารสนเทศ)



จำนวนเงิน : ค่าใช้จ่ายในการลงทะเบียนเข้าร่วมอบรมฯ จำนวน ๖,๙๕๐ บาท/คน

หมายเหตุ

๑. ผู้ประสงค์เข้าร่วมประชุมฯ ชำระเงินค่าลงทะเบียนผ่านทางเคาน์เตอร์ธนาคารกรุงไทย จำกัด (มหาชน) โดยใช้ใบแจ้งการชำระเงินค่าลงทะเบียนเข้าร่วมอบรมฯ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ส่งมาพร้อมนี้ ๑ ใบ ต่อการลงทะเบียน ๑ คน

๒. จำนวนเงินที่ชำระให้แก่ธนาคารจะต้องรวมค่าธรรมเนียมจำนวน ๑๐ บาทต่อรายการ คือ ค่าลงทะเบียนคนละ ๖,๙๕๐ บาท ต้องชำระให้แก่ธนาคารคนละ ๗,๐๐๐ บาท

๓. ค่าลงทะเบียนและค่าธรรมเนียมตามข้อ ๒ ให้ผู้ประสงค์เข้าร่วมอบรมฯ ใช้สำเนาใบรับชำระค่าสาธารณูปโภคและค่าบริการของธนาคารเป็นหลักฐานการจ่ายสำหรับการส่งใช้เงินยืมหรือการขอเบิกเงินตามหนังสือที่ มท ๐๘๐๘.๔/ว ๗๖๒ ลงวันที่ ๒๑ เมษายน ๒๕๕๒ แล้วทำสำเนาไว้เป็นหลักฐานสำหรับใช้ลงทะเบียนในวันรายงานตัว

ที่ว่างสำหรับติดสำเนาเอกสารรับชำระเงินจากธนาคาร



ใบแจ้งการชำระเงินค่าเข้าร่วมอบรม กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

ชื่อหลักสูตร : โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

รหัสหลักสูตร-รหัสรุ่น :

9	9	7	1		
รหัส สก.		รหัสหลักสูตร		รหัสรุ่น	

ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha :

การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI

และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์

ชื่อ-สกุล ผู้เข้ารับการอบรม :

ชื่อหน่วยงาน :

อำเภอ :

จังหวัด :

แบบฟอร์มการชำระเงินผ่าน บมจ. ธนาคารกรุงไทย



ส่วนของธนาคาร

Company Code : 9249 กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น (อบรม/สัมมนา)

วันที่

สาขา

ชื่อ-สกุล ผู้เข้ารับการอบรม :

รหัสหลักสูตร-รหัสรุ่น (Ref. No.1) :

9	9	7	1		
รหัส สก.		รหัสหลักสูตร		รหัสรุ่น	

* กรณีไม่ทราบรหัสรุ่น ให้ใส่เลข 00

รหัสหน่วยงาน (Ref. No.2):

รหัส อบจ. / เทศบาล / อบต.							

จำนวนเงินค่าเข้าร่วมอบรม (ตัวเลข) :

6,990-

จำนวนเงินค่าเข้าร่วมอบรม (ตัวอักษร) :

(หกพันเก้าร้อยเก้าสิบบาทถ้วน)

ค่าธรรมเนียมการชำระผ่านธนาคาร 10 บาท/รายการ

ลงชื่อ ผู้นำฝาก

โทรศัพท์ ผู้นำฝาก

24/04/2568 TSDCA

THB 006-6-07387-1 ค่าลงทะเบียนโครงการออมเงิน

*****6,990.00 CR 4802667 0931-70001

ESLP *****7,000.00

FEE4

10.00/10.00 C

โปรดตรวจสอบว่ายอดคงเหลือในบัญชีครบถ้วนก่อนดำเนินการชำระเงิน หากไม่ครบถ้วน กรุณาชำระยอดขาดก่อนดำเนินการ

Krungthai
กรุงไทย

ใบรับชำระค่าสาธารณูปโภคและค่าบริการ

ประเภทบัญชี
Account Type

ออมทรัพย์

Savings A/C



กระแสรายวัน

Current A/C

สาขา
Branch

เพื่อสาขา

For Branch

เลขที่บัญชี

Account Number

ชื่อบุชีหน่วยงาน

Company A/C Name

โทรศัพท์

Tel.

24/04/2568



เงินสด

Cash



รายการโอน

TR



เช็คธนาคาร

CB



เช็คต่างธนาคาร

CL



เช็คเรียกเก็บ

BC

วันที่

Date

รายละเอียดลูกค้า

เลขที่ใบ

9249 เลขที่ใบโอนโครงการออมเงิน

ชื่อบริษัท

บริษัท ไทยพาณิชย์ จำกัด

จ่ายโดย

โดยการรับเงินจากธนาคาร

เลขที่ใบเสร็จ / เลขที่ใบรับ

997103

เลขที่บัญชี

03920102 /

ทุกต้นฉบับแล้วแต่ต้นฉบับ

*****6,990.00

ลายมือชื่อเจ้าหน้าที่ธนาคาร
Authorized Signature

810-130766,70000

รหัสบัตร ENG.004726

เอกสารอบรม

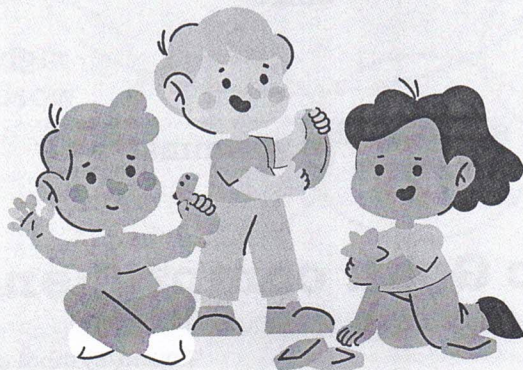


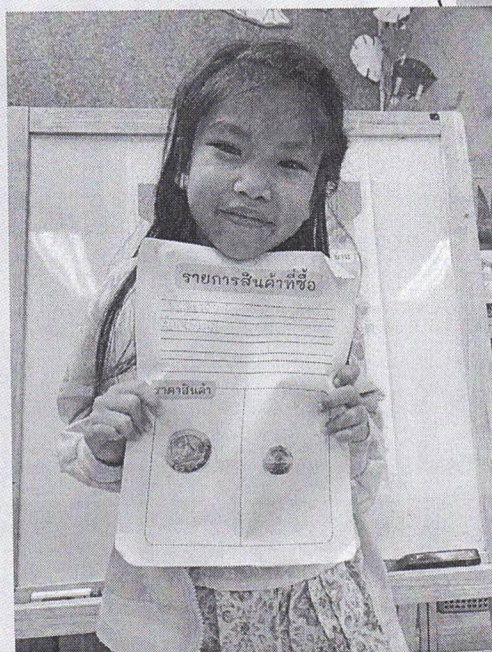
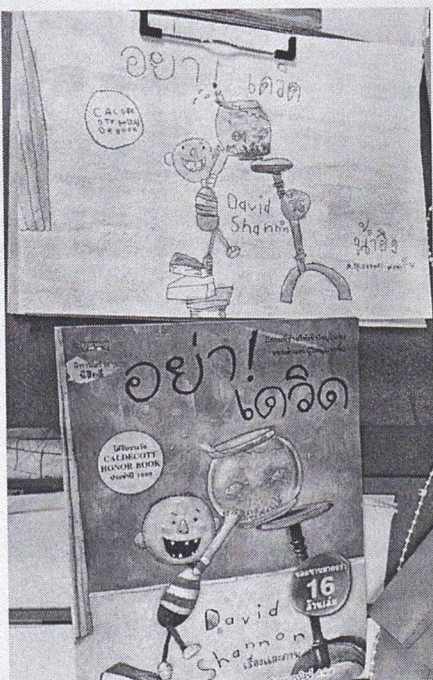
WHOLE LANGUAGE APPROACH

การเรียนรู้ภาษาแบบธรรมชาติ

Whole Language กับการเรียนรู้ที่มีความหมาย

Whole Language สนับสนุนการเรียนรู้ภาษาผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เช่น การอ่านนิทาน การเขียนเรื่องราวของตัวเอง หรือการสนทนาในบริบทต่างๆ เพราะเชื่อว่าภาษานั้นแยกไม่ออกจากความคิด ความรู้สึก และวัฒนธรรมของผู้เรียน







หลักการสำคัญของ Whole Language

3. บริบทการเรียนรู้ให้เด็กเข้าใจคำศัพท์มากขึ้น

ครูควรสร้างสถานการณ์ที่เด็กได้ใช้คำเหล่านั้นในประโยคหรือเรื่องราว เช่น อ่านหนังสือร่วมกันแล้วพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร การเรียนรู้ในบริบทจะช่วยให้เด็กเข้าใจความหมายของภาษาอย่างแท้จริง

4. การเรียนรู้เป็นกระบวนการธรรมชาติ (Language Learning is a Natural Process)

เช่นเดียวกับการพูด เด็กสามารถเรียนรู้การอ่านและเขียนผ่านการสังเกต ฟัง และมีประสบการณ์ทางภาษาอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จำเป็นต้องสอนภาษาอย่างเป็นทางการ

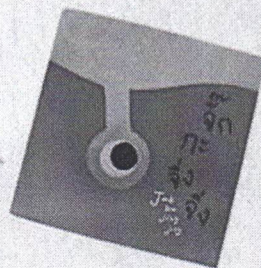
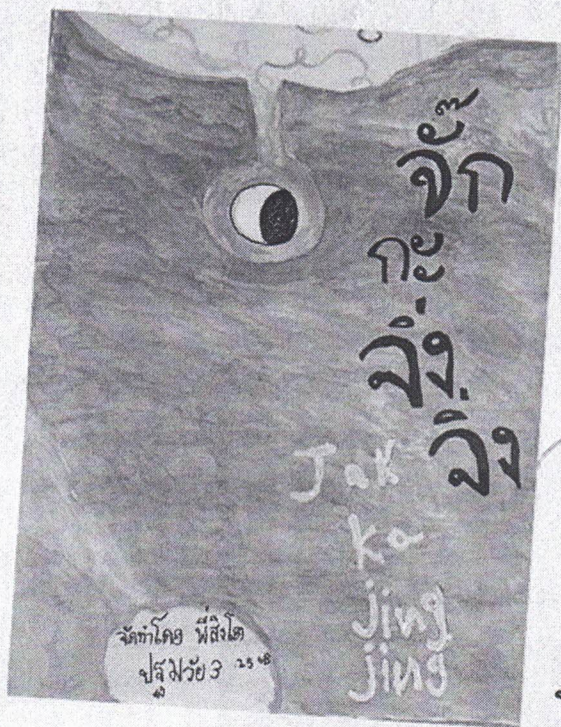
หลักการสำคัญของ Whole Language

6. บทบาทของครู: ผู้อำนวยการความสะดวก (Teacher as Facilitator)

ครูไม่ได้เป็นแค่ผู้สอน แต่เป็นผู้สร้างบรรยากาศให้เด็กกล้าใช้ภาษา กระตุ้นการตั้งคำถาม ฟังอย่างตั้งใจ และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

7. สิ่งแวดล้อมที่เต็มไปด้วยภาษา (Print-Rich Environment)

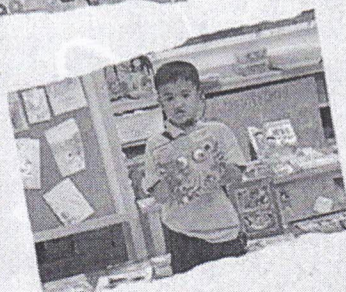
จัดสภาพแวดล้อมให้มีสื่อสิ่งพิมพ์ที่หลากหลาย เช่น ป้ายชื่อ หนังสือเด็ก ตารางกิจกรรม เมนูอาหาร รายชื่อเด็ก หรือผลงานเขียนของเด็ก จะช่วยให้เด็กได้สัมผัสกับภาษาตลอดเวลา และเห็นว่าภาษานั้นมีอยู่จริงในชีวิตประจำวัน



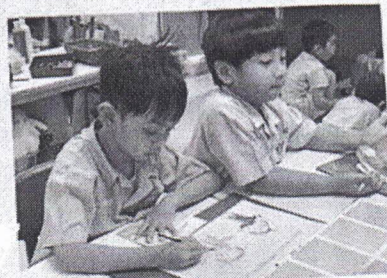
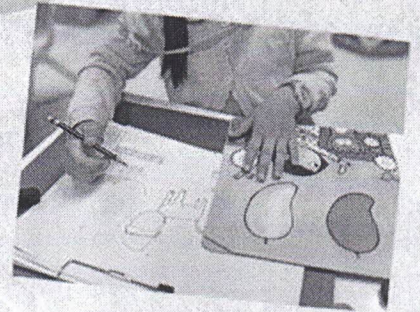
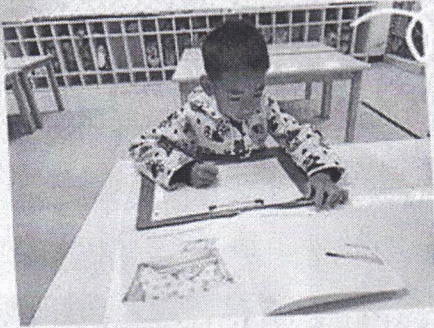
โดย คณะใกล้เคียงคีน

คัดลอกภาพและระบายสี
(นิตาน Big Book)
โดยชั้นปฐมวัย 3 พี่สิงโต

เด็ก ๆ นำเสนอหนังสือนิทานเล่มโปรดที่ตนเองสนใจ
และเล่าเรื่องราวความประทับใจในนิทานให้เพื่อน ๆ ฟัง



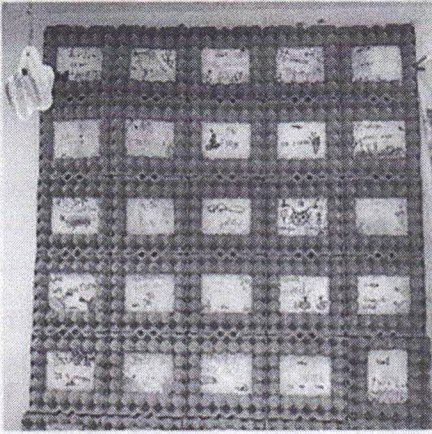
นิทานเล่มเล็ก...
จากนิทานเล่มโปรดที่หนูชอบ



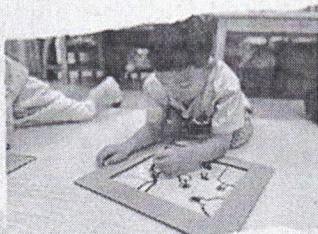
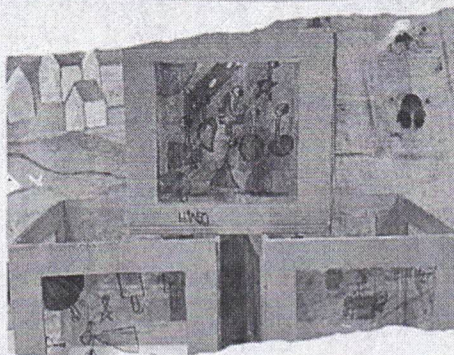
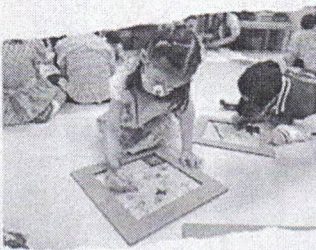
หลังจากที่ผ่านไป 1 สัปดาห์เด็ก ๆ ได้ฟังนิทาน “จ๊กกะจิ้งจิ้ง”
อย่างเข้าใจถึงเนื้อหาของนิทานแล้ว เด็ก ๆ และคุณครูจึงสนทนาเกี่ยวกับการ
การทำหนังสือนิทาน BIG BOOK (ฉบับคัดลอก) โดยจัดกลุ่มหมุนเวียนให้เด็ก ๆ
ได้มีส่วนร่วมในการทำ BIG BOOK ร่วมกันเช่น การวาดภาพ ระบายสีหน้า
และเขียนเนื้อหาตามในนิทานซึ่งได้เปิดโอกาสให้เด็ก ๆ มีส่วนร่วมกันทุกคนจน
นิทาน BIG BOOK เสร็จสมบูรณ์



คลังคำศัพท์ของพี่สิงโต
ที่ได้จากนิทาน...จ๊กกะจิ้งจิ้ง



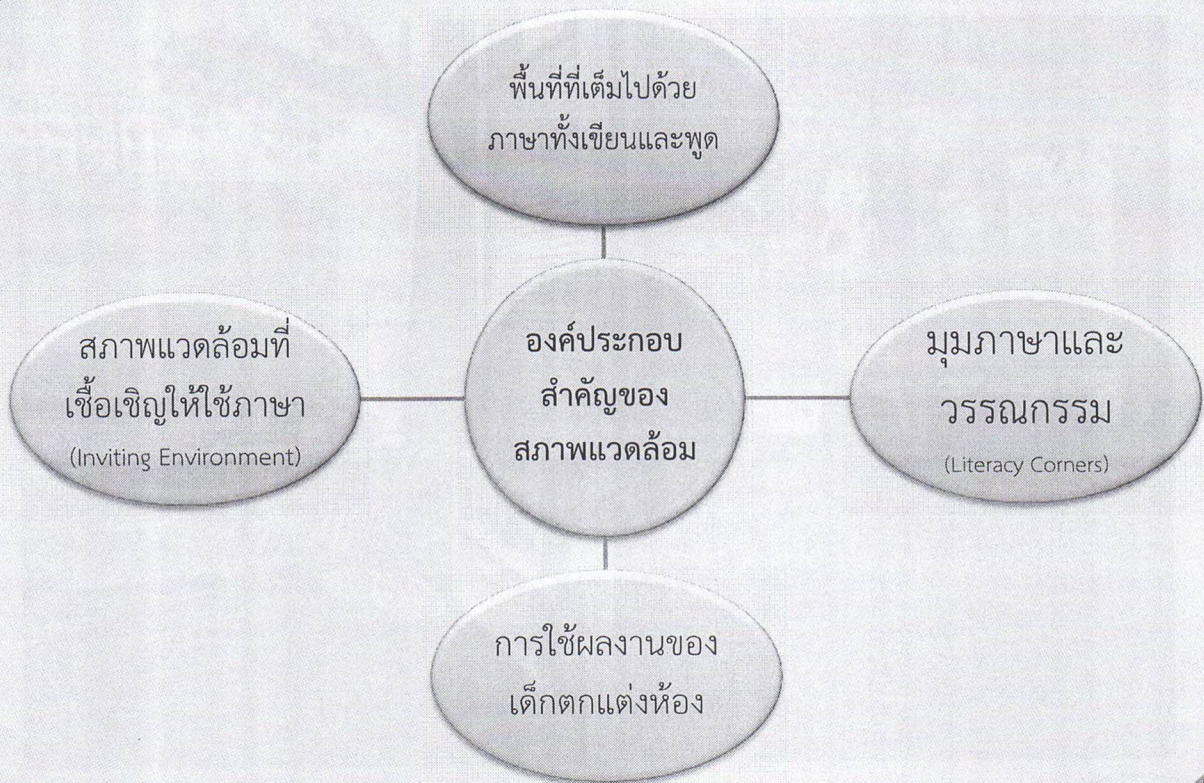
ศิลปะสร้างสรรค์ประดิษฐ์
“ลูกเต๋าจ๊กกะจิ้งจิ้ง”



แนวทางการประเมิน

วิธีการ	รายละเอียด
การสังเกต (Observation)	บันทึกพฤติกรรมการใช้ภาษาในกิจกรรม เช่น การสนทนา การเล่าเรื่อง การเขียน
บันทึกเล่าเรื่อง (Anecdotal Records)	เขียนบันทึกสั้นๆ เกี่ยวกับสิ่งที่เด็กพูดหรือทำในสถานการณ์ที่ใช้ภาษา
แฟ้มสะสมงาน (Portfolio)	รวบรวมผลงานของเด็ก เช่น ภาพวาด นิทานสั้น จดหมาย
การประเมินร่วมกับเด็ก (Self and Peer Assessment)	ชวนเด็กสะท้อนสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ หรือฟังสิ่งที่เพื่อนเล่า
วิดีโอ/ภาพถ่ายกิจกรรม	ใช้สื่อช่วยบันทึกการใช้ภาษาในชีวิตจริง เช่น การเล่นเกมบทบาทสมมติ การเล่านิทาน





การจัดสภาพแวดล้อมส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาในแนว Whole Language

เด็กจะเรียนรู้ภาษาได้ดีที่สุดใน “สภาพแวดล้อมที่มีความหมาย” และ “เต็มไปด้วยภาษา” หรือที่เรียกว่า Print-Rich Environment โดยเน้นการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน และให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อภาษาอย่างต่อเนื่องในทุกมุมของห้องเรียน





โครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์

AI CHATBOTS

พลิกชั้นเรียนอังกฤษเป๊ะ สนุกปัง!

เผยเคล็ดลับการจัดการเรียนการสอนและเสริมสร้างประสบการณ์ให้กับนักเรียนตัวน้อย ผ่านการใช้ Chatbots และ function ต่าง ๆ ที่น่าสนใจ ที่จะช่วยให้ห้องเรียนของนักเรียนและคุณครูปฐมวัยสนุกสนาน เพลิดเพลิน ด้วยเทคโนโลยี Artificial Intelligence (AI)

Day 4: Friday 30th May 2025

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
มหาวิทยาลัยนวมินทราธิราช
มหาวิทยาลัยสยาม

The Alexander Hotel



Instructors



อ.ดร.กนกพจน์ คำขาย

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ
ภาควิชาการศึกษาทั่วไป
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสุขภาพ
มหาวิทยาลัยนวมินทราธิราช



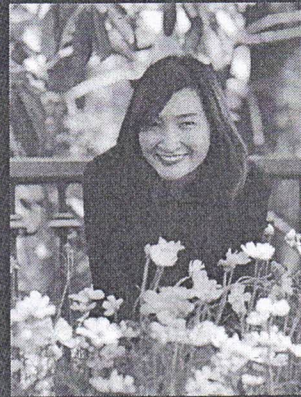
อ.ดร.รณพันธ์ ลุขประเสริฐ

หลักสูตรภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ
ภาควิชาภาษาตะวันตก
คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสยาม



อ.อติเวทย์ ตั้งอมรสุนันต์

หลักสูตรภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ
ภาควิชาภาษาตะวันตก
คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสยาม



อ.กมลวรรณ ปัญญสุทธี

หลักสูตรภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ
ภาควิชาภาษาตะวันตก
คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสยาม

Claude AI



- an AI assistant created by Anthropic for everyday use.
- a wide variety of tasks including writing, analysis, math, coding, creative projects, research, and general conversation, text, images, documents, and web search for current information.

 Claude

Your ideas, amplified

Privacy-first AI that helps you create in confidence.

 Continue with Google

OR

Enter your personal or work email

Continue with email

By continuing, you agree to Anthropic's [Consumer Terms and Usage Policy](#), and acknowledge our [Privacy Policy](#).

Claude AI (Cont.)



- trained to be helpful, harmless, and honest, aiming to provide accurate information.
- available through web interfaces, mobile apps, desktop applications, and API access.
- **Now go to www.claude.ai**

 Claude

Your ideas, amplified

Privacy-first AI that helps you create in confidence.

 Continue with Google

OR

Enter your personal or work email

Continue with email

By continuing, you agree to Anthropic's [Consumer Terms and Usage Policy](#), and acknowledge our [Privacy Policy](#).

- For the trial, please choose the Free plan.

Plans that grow with you



Free
Try Claude

\$0

Stay on Free plan

- ✓ Chat on web, iOS, and Android
- ✓ Generate code and visualize data
- ✓ Write, edit, and create content
- ✓ Analyze text and images
- ✓ Ability to search the web



Pro
For everyday productivity

\$17 / month billed annually

Get Pro plan

- Everything in Free, plus:
- ✓ More usage*
 - ✓ Access to unlimited Projects to organize chats and documents
 - ✓ Extended thinking for complex work
 - ✓ Connect Google Workspace: email, calendar, and docs
 - ✓ Ability to use more Claude models

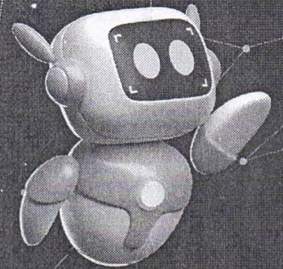


Max
5-20x more usage than Pro

From \$100 / month billed monthly

Get Max plan

- Everything in Pro, plus:
- ✓ Choose 5x or 20x more usage than Pro*
 - ✓ Higher output limits for all tasks
 - ✓ Access Claude Code directly in your terminal
 - ✓ Access to advanced Research
 - ✓ Connect any context or tool through integrations
 - ✓ Early access to advanced Claude features
 - ✓ Priority access at high traffic times



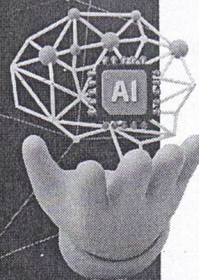
Before we get started, what should I call you?



Title



- Type your name.



- Choose the topics you're interested in.



What are you into, Title? Pick three topics to explore.

☐ Coding & developing

☒ Learning & studying

☒ Writing & content creation

☐ Business & strategy

☒ Design & creativity

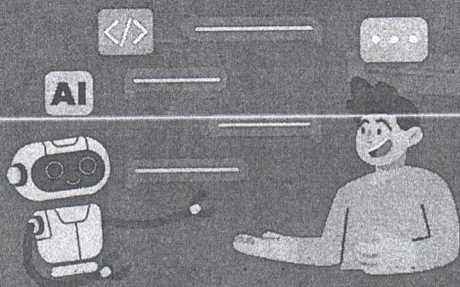
☐ Life stuff

☐ Claude's choice

Let's go

Prompt (cont.)

วิธีป้อน PROMPT ให้เกิดประสิทธิภาพ



รูปแบบผลลัพธ์ (Format)

ระบุว่าการคำตอบในรูปแบบใด เช่น: "ให้เป็นแผนการสอน 30 นาที" "ให้คำตอบเป็นเกมที่มีกติกาไม่ซับซ้อน" "ให้คำตอบเป็นบทกลอนสั้นๆ พร้อมท่าทางประกอบ"

การใช้ Constraint ที่เหมาะสม

กำหนดข้อจำกัดเพื่อให้ผลลัพธ์เหมาะกับเด็ก เช่น: "ใช้คำศัพท์ที่เหมาะสมกับเด็ก 4 ขวบ" "กิจกรรมต้องไม่ใช้เวลาเกิน 10 นาที เพราะเด็กวัยนี้มีช่วงความสนใจสั้น"

การใช้ Example ประกอบ

ยกตัวอย่างผลลัพธ์ที่ต้องการ เช่น: "ับต้องการเพลงใบลักษณะเดียวกับ 'Head, Shoulders, Knees and Toes' แต่เป็นเรื่องผลไม้"

วิธีการปรับปรุง prompt หลังได้ผลลัพธ์ครั้งแรก เช่น: "ผลลัพธ์นี้ดี แต่ช่วยทำให้มีจังหวะสนุกขึ้นได้ไหม" "ช่วยทำให้ง่ายลงอีกสำหรับเด็กที่เพิ่งเริ่มเรียนภาษาอังกฤษ"

ตัวอย่าง 1

คุณเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

ฉันสอนนักเรียนชาวไทยอายุ [ระบุอายุ] ปี จำนวน [จำนวนนักเรียน] คน

พวกเขามีความรู้ภาษาอังกฤษระดับ [ระบุระดับ เช่น เริ่มต้น, สามารถพูดประโยคง่ายๆได้]

ห้องเรียนมีอุปกรณ์ [ระบุอุปกรณ์ที่มี]

กรุณาออกแบบกิจกรรมการสอนคำศัพท์เกี่ยวกับ [หัวข้อ] ที่ใช้เวลาประมาณ [ระบุเวลา] นาที

กิจกรรมควรมีลักษณะ [ระบุลักษณะที่ต้องการ เช่น สนุก, เน้นการเคลื่อนไหว, เน้นการร้องเพลง]

กรุณาแสดงผลในรูปแบบแผนการสอนที่มีขั้นตอนชัดเจน พร้อมคำแนะนำสำหรับครู

ตัวอย่าง 2

คุณเป็นนักออกแบบสื่อการสอนภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

ฉันต้องการสร้างสื่อการสอนเรื่อง [หัวข้อ] สำหรับเด็กอายุ [ระบุอายุ] ปี

สื่อนี้จะถูกนำไปใช้ในกิจกรรม [อธิบายกิจกรรมสั้นๆ]

กรุณาออกแบบ [ประเภทของสื่อ เช่น บัตรคำ, เกมจับคู่, บอร์ดเกม] ที่มีลักษณะดังนี้:

- ระบุคุณลักษณะที่ต้องการ
- ระบุข้อจำกัดหรือเงื่อนไขพิเศษ

แสดงผลเป็นคำอธิบายวิธีการทำสื่อ พร้อมภาพตัวอย่าง (ถ้าเป็นไปได้)



Activity 1

- Choose ONE topic below and use Claude AI to generate the English lesson plan in Thai.
 - มาสนุกกับการทักทายและแนะนำตัวกันนะ
 - ตัวเลขภาษาอังกฤษ 0 - 9
 - สีแสนต่าง ๆ
 - สัตว์เลี้ยงแสนรัก
 - อาหารจานโปรด
- Then use more specific prompts to create learning materials, such as songs, games, or word cards.

Welcome back

Email address

Continue

Don't have an account? Sign up

OR

 Continue with Google

 Continue with Microsoft Account

 Continue with Apple

 Continue with phone



- Use your gmail to enter Chat GPT.

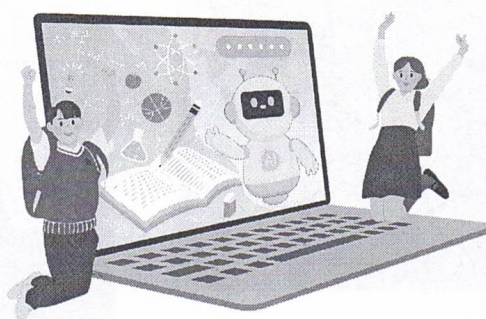
Text-to-Speech Function

- Text-to-speech (TTS) is a technology that converts written text into spoken voice. It allows computers or devices to "read aloud" text using synthetic speech, helping users listen to content instead of reading it.



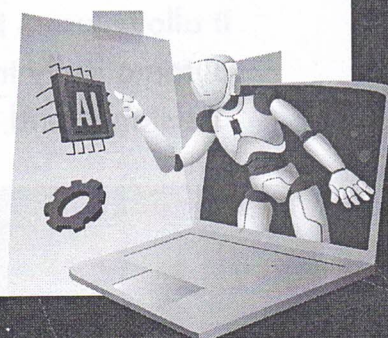
Activity 2

- Have Claude AI generate a short English text. Then change the text into the audio using luvvoice.



Activity 3

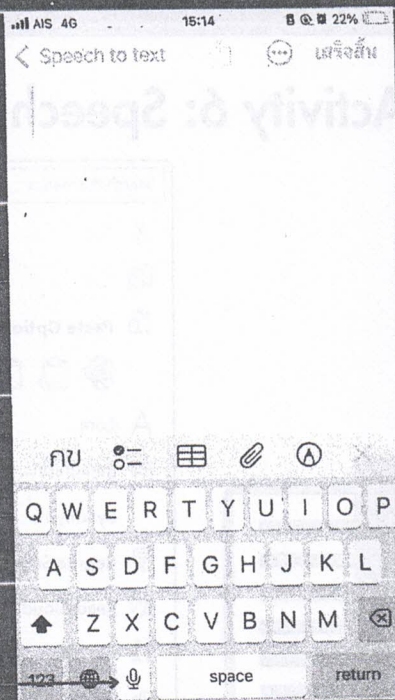
- Have Chat GPT generate a short text about 'kitchen.'
- There are no more than 20 words between pre-A1 - A2 levels according to CEFR.
- Then make it create a picture representing the generated text.



On your smartphone



- You can use the speech-to-text function to have your smartphone generate the text from your speech.
- With this you can practice pronunciation in any aspect: word, phrase, and sentence.



Activity 5: -ED Sounds

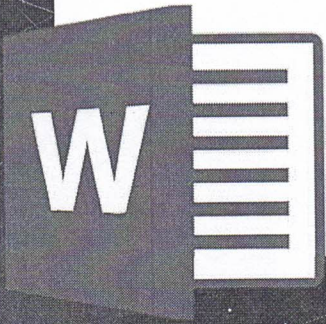
- When we talk about an action in the past. The verb must be in a past form. The easiest to change a verb into that in the past form is to end the verb in -ed. Watch these video for the revision.
- Let's try reading out loud the sentences given.

I **walked** to school with my friend yesterday.
Sarah and her children **stayed** at the hotel last night.
We **liked** watching movies at night.
They **wanted** to meet their friends.
My uncle **stopped** smoking when she was sick.

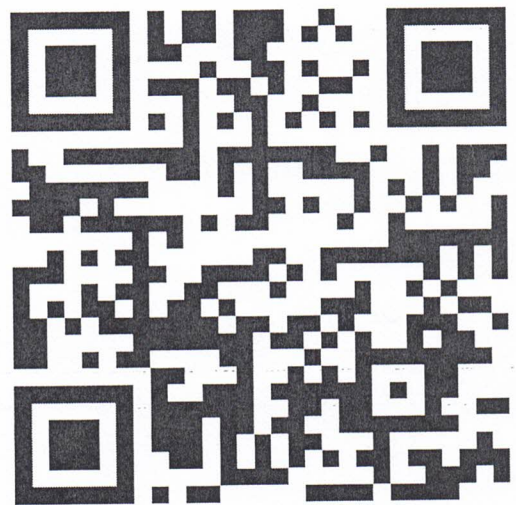
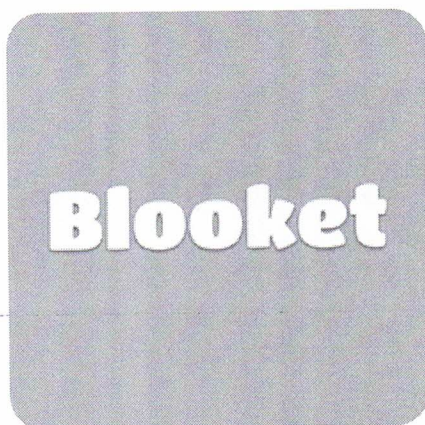


Activity 7: Speech-to Text in Microsoft Word (Cont.)

- The beach is quiet and beautiful. The sun is warm, and the sky is blue. Children play in the sand and splash in the sea. People walk, swim, and relax. Some eat ice cream. The sound of the waves is soft. It is a perfect day at the beach.



Activity 8: Let's play game!



เกียรติบัตร



กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

นางจุฑารัตน์ ราชภิรมย์
สังกัดเทศบาลนครตรัง จังหวัดตรัง

ได้เข้าร่วมโครงการ Bootcamp : แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
สำหรับเด็กปฐมวัย Generation Alpha : การสอนแบบสลับภาษา (Code Switching) การใช้เทคโนโลยี AI และการจัดทำสื่อสร้างสรรค์
รุ่นที่ ๓ ระหว่างวันที่ ๗ - ๑๐ เดือนมิถุนายน พุทธศักราช ๒๕๖๘

ณ โรงแรมอเล็คซานเดอร์ เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร
ขอให้ประสบความสำเร็จ ความเจริญรุ่งเรือง และนำความรู้ที่ได้รับไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอน

ให้นักเรียนได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

ให้ไว้ ณ วันที่ ๑๐ เดือนมิถุนายน พุทธศักราช ๒๕๖๘

๑๙๖

(นายณฤช ไพฑูริย์วิไลย์)
อธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

รักษาการ
นายณฤช ไพฑูริย์วิไลย์