

Best Practice

การจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ด้วยนิทาน

ตามรูปแบบ

FUN Model

เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก
ของเด็กปฐมวัย

นิทาน AI
สร้างจินตนาการ
พัฒนาทักษะ

เล่น

เรียนรู้

ลงมือทำ

เติบโต

F

Fine Motor
Development

พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก

U

Understand
by Doing

เรียนรู้จากการลงมือทำ

N

Nurture
Independence

เสริมสร้างความเป็นอิสระ

นางสาวจิรพร ทองหมู่
ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต ๒
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางและนำเสนอผลการดำเนินงานด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย เรื่อง “การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยตามรูปแบบ FUN Model” ซึ่งเป็นแนวทางการจัดประสบการณ์ที่มุ่งส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัย ผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติจริง และการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

การดำเนินงานได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบมอนเตสซอรี (Montessori) มาประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อออกแบบนิทาน สื่อ และกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความสนใจและพัฒนาการของเด็ก โดยเน้นการจัดสภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือก ลงมือทำ ทดลอง สังเกต และค้นพบคำตอบด้วยตนเอง ภายใต้การดูแลและส่งเสริมของครู เพื่อพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา สมาธิ ความคิดสร้างสรรค์การแก้ปัญหา ตลอดจนความเป็นอิสระและทักษะการช่วยเหลือตนเอง

ทั้งนี้ รูปแบบ FUN Model ประกอบด้วยแนวทางสำคัญที่เชื่อมโยงการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กกับการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการส่งเสริมความเป็นอิสระของเด็ก โดยใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยในการสร้างสรรค์สื่อและสถานการณ์การเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัย และสามารถนำไปใช้ร่วมกับกิจกรรมมอนเตสซอรีและกิจกรรมประจำวันได้อย่างหลากหลาย

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน บุคลากรทางการศึกษา และผู้ที่สนใจ สามารถนำแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ AI ร่วมกับแนวคิดมอนเตสซอรีและ FUN Model ไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา อันจะนำไปสู่การพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการสมวัย มีความสุขในการเรียนรู้ มีทักษะชีวิต และมีพื้นฐานที่ดีสำหรับการเรียนรู้ในระดับต่อไป

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
ชื่อผลงาน วิธีหรือแนวปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice).....	๑
ความสำคัญของผลงาน.....	๑
วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน.....	๓
เป้าหมาย.....	๔
กระบวนการผลิตผลงาน / ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	๕
ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ ประโยชน์ที่ได้รับ.....	๘
บทเรียนที่ได้รับ.....	๑๒
ปัจจัยแห่งความสำเร็จ.....	๑๕
การเผยแพร่.....	๑๙
บรรณานุกรม.....	๒๑
ภาคผนวก.....	๒๒

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ใน การจัดการเรียนรู้และการปฏิบัติงาน “ครูยุคใหม่ ก้าวทัน AI อย่างสร้างสรรค์” ประจำปี

งบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

ชื่อผลงาน : “การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยนิทาน AI ตามรูปแบบ FUN Model
เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย”

ผู้เสนอผลงาน : นางสาวจิรพร ทองหมู่

ตำแหน่ง : ครูผู้ช่วย

โรงเรียน : โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา เพชรบูรณ์ เขต ๒

ประเภทผลงาน

- ☒ ประเภท ครูผู้สอน : การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการจัดการเรียนรู้
- ☐ ประเภท สถานศึกษา : ผู้ขับเคลื่อนการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)
ในการจัดการเรียนรู้ และการปฏิบัติงาน ของสถานศึกษา

๑.ความสำคัญของผลงาน

ความสำคัญของผลงาน

ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนทุกช่วงวัย รวมถึงเด็กปฐมวัยที่สามารถเข้าถึงโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างสะดวก แม้เทคโนโลยีจะมีส่วนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ การสื่อสาร และการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร แต่การใช้งานที่ไม่เหมาะสมหรือใช้ติดต่อกันเป็นเวลานาน อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็ก โดยเฉพาะด้านร่างกาย การเคลื่อนไหว การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก สมาธิ และการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาเด็กในวัยเริ่มต้น

จากการศึกษาข้อมูลนักเรียนรายบุคคลและการออกเยี่ยมบ้านของโรงเรียนบ้านห้วยหินลับ พบว่านักเรียนมากกว่าร้อยละ ๘๐ อาศัยอยู่กับปู่ย่า ตายาย หรือญาติ เนื่องจากผู้ปกครองต้องเดินทางไปประกอบอาชีพนอกพื้นที่ ส่งผลให้เด็กจำนวนมากใช้เวลาอยู่กับโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตเป็นเวลานาน และขาดโอกาสในการทำกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้มือและนิ้วมืออย่างเหมาะสมตามวัย ผู้เรียนบางส่วนจึงมีพัฒนาการด้านร่างกาย โดยเฉพาะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กที่ยังไม่คล่องแคล่วเท่าที่ควร ทั้งการหยิบจับสิ่งของ การคืบ การรื้อย การตัก การเท การใช้เครื่องมือ ตลอดจนทักษะที่จำเป็นต่อการช่วยเหลือตนเองและการเตรียมความพร้อมด้านการเขียน

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๘ มุ่งพัฒนาเด็กให้มีพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุล ผ่านการจัดประสบการณ์ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ

ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติจริง และการสร้างประสบการณ์จากสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้อย่างเป็นองค์รวมและเต็มศักยภาพ พร้อมทั้งเน้นความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ผู้ปกครอง และชุมชนในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยจึงควรออกแบบให้เด็กได้ลดการเรียนรู้ที่อยู่กับหน้าจอเพียงอย่างเดียว และเพิ่มโอกาสให้เด็กได้ใช้มือ นิ้วมือ ประสาทสัมผัส และการเคลื่อนไหวผ่านกิจกรรมที่มีความหมายและเหมาะสมกับวัย

ผู้จัดทำจึงได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบมอนเตสซอรี (Montessori) มาประยุกต์ใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เนื่องจากเป็นแนวทางที่ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ได้เลือกทำกิจกรรมตามความสนใจและศักยภาพของตนเองภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยสังเกต แนะนำ และส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียน แนวคิดดังกล่าวช่วยพัฒนาสมาธิ ความเป็นอิสระ ความรับผิดชอบ การคิดแก้ปัญหา และการทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กในเด็กปฐมวัย

นอกจากนี้ ผู้จัดทำได้นำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย โดยเฉพาะ “นิทานสร้างสรรค์” ที่มีเนื้อหา ตัวละคร ภาพประกอบ และสถานการณ์ที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ใกล้ตัวของเด็ก สามารถปรับให้สอดคล้องกับความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล และจุดประสงค์ของการเรียนรู้ได้ นิทานจึงถูกนำมาใช้เป็นสื่อกลางในการสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นจินตนาการ และเชื่อมโยงเด็กจาก “การฟังและการดู” ไปสู่ “การคิดและการลงมือทำ” โดยไม่ได้มุ่งให้เด็กใช้เทคโนโลยีเพียงเพื่อรับชม แต่ใช้ AI เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูสามารถสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ที่นำไปสู่การปฏิบัติจริงได้อย่างสร้างสรรค์

จากแนวคิดดังกล่าว ผู้จัดทำจึงพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ร่วมกับนิทานสร้างสรรค์ และประยุกต์ใช้แนวคิดมอนเตสซอรีในรูปแบบ **FUN Model** เพื่อส่งเสริมการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย โดยออกแบบให้นิทานเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ เด็กได้ฟังนิทาน ชมภาพประกอบ สนทนา ตั้งคำถาม คิดแก้ปัญหา และมีส่วนร่วมกับสถานการณ์ของตัวละคร ก่อนเชื่อมโยงไปสู่กิจกรรมการลงมือปฏิบัติจริง เช่น ร้อยลูกปัด คีบเมล็ดถั่ว ตักเมล็ดข้าว เทน้ำ ตีกระดาษ รูดชิป ผูกเชือก บั่นดินน้ำมัน ฉีก-ตัด-ปะ และระบายสี ซึ่งช่วยส่งเสริมการทำงานของกล้ามเนื้อและนิ้วมือ รวมทั้งการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา

F – Fine Motor Development มุ่งพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กผ่านกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาและสถานการณ์ในนิทาน เด็กได้ใช้มือและนิ้วมือในการหยิบ จับ คีบ ร้อย ตัก เท บิด หมุน บั่น

ฉีก ตัด ปะ และสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้สื่อ Montessori สื่อที่ครูจัดทำ วัสดุธรรมชาติ และวัสดุเหลือใช้ที่เหมาะสมและปลอดภัยกับเด็ก

U – Understand by Doing มุ่งให้เด็กเกิดความเข้าใจผ่านการลงมือปฏิบัติจริง โดยใช้ตัวละครและเหตุการณ์จากนิทานเป็นสถานการณ์กระตุ้นการเรียนรู้ เด็กได้เลือกกิจกรรมตามความสนใจ ทดลอง สังเกต เปรียบเทียบ ค้นหาวิธีการ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ครูทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะและสนับสนุนการเรียนรู้ โดยใช้ AI และสื่อนิทานเป็นเครื่องมือช่วยสร้างบริบทการเรียนรู้ที่น่าสนใจ

N – Nurture Independence มุ่งส่งเสริมความเป็นอิสระและความรับผิดชอบของเด็ก เด็กสามารถเลือกกิจกรรม เตรียมอุปกรณ์ ลงมือปฏิบัติ ทำงานจนสำเร็จ ตรวจสอบผลงาน เก็บอุปกรณ์ และบอกเล่าหรือสะท้อนสิ่งที่ตนเองเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของตนเอง ซึ่งช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ สมาธิ ความรับผิดชอบ และทักษะการช่วยเหลือตนเอง

การจัดประสบการณ์ดังกล่าวจึงเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยง “นิทาน AI → จินตนาการ → การคิด → การลงมือทำ → การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก → ความเป็นอิสระ” ทำให้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ไม่ได้เป็นเพียงสื่อสำหรับการรับชม แต่เป็นเครื่องมือของครูในการสร้างประสบการณ์ที่นำเด็กกลับมาสู่การเรียนรู้ผ่านการเล่น การใช้ประสาทสัมผัส และการปฏิบัติจริง โดยมีนิทานเป็นตัวเชื่อมระหว่างจินตนาการกับประสบการณ์จริง และมี FUN Model เป็นกรอบในการจัดกิจกรรมอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

การดำเนินงานตามรูปแบบ FUN Model ส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อเล็กดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง สามารถช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันได้เหมาะสมตามวัย มีความพร้อมในการใช้เครื่องมือและการเขียน มีสมาธิในการทำงาน กล้าคิด กล้าลงมือปฏิบัติ มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ขณะเดียวกัน การใช้นิทานสร้างสรรค์ที่พัฒนาด้วยเทคโนโลยี AI ยังช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้ ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกสนุก อยากค้นหา อยากทดลอง และมีส่วนร่วมกับกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น อันนำไปสู่การพัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวม และเป็นพื้นฐานสำคัญของทักษะชีวิตและการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยให้มีความแข็งแรง คล่องแคล่ว และสามารถประสานสัมพันธ์ระหว่างตากับมือได้อย่างเหมาะสมตามวัย

๒. เพื่อส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ตามแนวคิดมอนเตสซอรี โดยใช้การจัดประสบการณ์ในรูปแบบ FUN Model ที่หลากหลาย สอดคล้องกับพัฒนาการ ความสนใจ และความแตกต่างระหว่างบุคคล

๓. เพื่อส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีสมาธิ ความเป็นอิสระ ความรับผิดชอบ การช่วยเหลือตนเอง ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการคิดแก้ปัญหา ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) และการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง ๕

๔. เพื่อประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างสรรค์นิทาน ภาพประกอบ และสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย เพื่อกระตุ้นความสนใจ จินตนาการ และแรงจูงใจในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

๕. เพื่อส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวจากนิทานสร้างสรรค์ไปสู่การคิด การสังเกต การทดลอง และการลงมือปฏิบัติจริง ผ่านกิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กตามรูปแบบ FUN Model อย่างสนุกสนานและมีความหมาย

๖. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ร่วมกับนิทานสร้างสรรค์ ตามรูปแบบ FUN Model ให้เป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย โดยเฉพาะกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือขยายผลในการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒.๒ เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ จำนวน ๗ คน ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ร่วมกับนิทานสร้างสรรค์ ตามแนวคิดมอนเตสซอรี (Montessori) และรูปแบบ FUN Model เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

๒. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๑ จำนวน ๗ คน ร้อยละ ๙๐ มีผลการประเมินพัฒนาการด้านการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กหลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม

๓. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๑ จำนวน ๗ คน ร้อยละ ๙๐ มีส่วนร่วมในการฟังนิทานสร้างสรรค์ที่พัฒนาด้วยเทคโนโลยี AI สามารถสนทนา ตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น และเชื่อมโยงเรื่องราวจากนิทานไปสู่การลงมือปฏิบัติกิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กได้ตามวัย

เชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๑ มีพัฒนาการด้านการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กดีขึ้น สามารถใช้มือและนิ้วมือในการหยิบ จับ คีบ ร้อย ตัก เท บิด หมุน ตัดกระดุม รูดซิป ฉีก ตัด ปะ บั่น และระบายสีได้อย่างคล่องแคล่วเหมาะสมตามวัย รวมทั้งมีความพร้อมด้านการใช้เครื่องมือและการเขียน

๒. นักเรียนมีความสนใจและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้จากนิทานสร้างสรรค์ที่ใช้เทคโนโลยี AI เป็นเครื่องมือประกอบ สามารถจินตนาการ เชื่อมโยงเหตุการณ์ในนิทานกับประสบการณ์จริง และนำความรู้ไปใช้ในการลงมือปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน

๓. นักเรียนมีสมาธิ ความเป็นอิสระ ความรับผิดชอบ ความมั่นใจ และทักษะการช่วยเหลือตนเอง สามารถเลือกกิจกรรมตามความสนใจ ลงมือปฏิบัติ ตรวจสอบผลงาน และแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมตามแนวคิดมอนเตสซอรี

๔. นักเรียนสามารถเรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง ๕ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และมีความสุขในการเรียนรู้

๕. ครูสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างนิทาน ภาพประกอบ และสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และพัฒนาการของเด็กปฐมวัย และสามารถเชื่อมโยงนิทานไปสู่กิจกรรมการลงมือปฏิบัติจริงตามรูปแบบ FUN Model ได้อย่างเหมาะสม

๖. ครูมีรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ AI Story FUN Model ที่บูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ นิทานสร้างสรรค์ แนวคิดมอนเตสซอรี และการเรียนรู้ผ่านการเล่น เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยอย่างเป็นระบบ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ เผยแพร่ หรือขยายผลให้แก่ครูและสถานศึกษาอื่นได้

๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน

การดำเนินงาน “การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยนิทาน AI ตามรูปแบบ FUN Model เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย” ผู้จัดทำได้ออกแบบกระบวนการดำเนินงานในรูปแบบ AI Story FUN Model โดยบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) นิทานสร้างสรรค์ แนวคิดมอนเตสซอรี (Montessori) การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) และการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ให้เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ดังนี้

ขั้นที่ ๑ วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการ (Analysis)

๑. ศึกษาข้อมูลพัฒนาการของเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคล โดยเฉพาะพัฒนาการด้านร่างกาย และการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก

๒. ศึกษาข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรม การจัดกิจกรรมประจำวัน และข้อมูลจากการเยี่ยมบ้าน เพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียน

๓. วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาที่ส่งผลต่อการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก เช่น เด็กมีโอกาสนำมือและนิ้วมือผ่านกิจกรรมที่หลากหลายน้อย และมีการใช้สื่อดิจิทัลเป็นระยะเวลานาน

๔. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๘ แนวคิดมอนเตสซอรี การเรียนรู้ผ่านการเล่น และแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรม

ผลผลิต: ได้ข้อมูลพื้นฐาน ปัญหา ความต้องการ และเป้าหมายการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของผู้เรียน เพื่อนำไปออกแบบการจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับวัยและความแตกต่างระหว่างบุคคล

ขั้นที่ ๒ ออกแบบและสร้างนิทานด้วย AI (AI Story Design)

๑. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้และทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็กที่ต้องการพัฒนา

๒. ออกแบบโครงเรื่อง ตัวละคร สถานการณ์ และภารกิจในนิทานให้สอดคล้องกับประสบการณ์ใกล้ตัวของเด็กปฐมวัย

๓. ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเครื่องมือช่วยสร้างสรรค์เนื้อหา นิทาน ภาพประกอบ ตัวละคร และสื่อประกอบการเรียนรู้ โดยครูเป็นผู้กำหนดเนื้อหา ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และความปลอดภัยของสื่อก่อนนำไปใช้กับเด็ก

๔. ออกแบบนิทานให้มีสถานการณ์ที่เปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วม เช่น การตอบคำถาม การทายเหตุการณ์ การช่วยเหลือตัวละคร และการแก้ปัญหา

๕. เชื่อมโยงเหตุการณ์ในนิทานกับกิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก เช่น ตัวละครต้องการร้อยลูกปัด ทำสวน คีบเมล็ดถั่ว แต่งตัว หรือสร้างผลงานศิลปะ เพื่อให้เด็กนำเรื่องราวไปสู่การลงมือปฏิบัติจริง

ผลผลิต: ได้นิทานสร้างสรรค์และสื่อประกอบนิทานที่จัดทำโดยใช้ AI ซึ่งมีเนื้อหาและกิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก

ขั้นที่ ๓ จัดประสบการณ์ตามรูปแบบ FUN Model

ผู้จัดทำได้นำนิทาน AI มาเป็น “จุดเริ่มต้นของการเรียนรู้” และจัดกิจกรรมตาม ๓ องค์ประกอบของ FUN Model ดังนี้

F : Fine Motor Development

พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก

ครูนำสถานการณ์จากนิทานมาเชื่อมโยงกับกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้มือและนิ้วมือ เช่น

- ร้อยลูกปัดตามแบบหรือสร้างเป็นผลงานของตนเอง
- คีบเมล็ดถั่วด้วยแหนบ
- ตักเมล็ดข้าวใส่ภาชนะ
- เทน้ำจากภาชนะหนึ่งไปยังอีกภาชนะหนึ่ง

- ตัดกระดุมและรูตชิป
- ผูกเชือก
- ปั่นดินน้ำมันเป็นตัวละครหรือสิ่งของจากนิทาน
- ฝึก ตัด ปะ สร้างภาพจากเรื่องราว
- ระบายสีตัวละครและฉากในนิทาน
- กิจกรรม Montessori ที่เน้นการหยิบ จับ คีบ บิด หมุน ตัก และเท

กิจกรรมแต่ละกิจกรรมออกแบบให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของเด็ก โดยใช้สื่อ

Montessori สื่อที่ครูจัดทำ วัสดุธรรมชาติ และวัสดุเหลือใช้ที่ปลอดภัย

ผลผลิต: เด็กได้รับการฝึกใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย

U : Understand by Doing

เข้าใจผ่านการลงมือทำ

๑. ครูเล่านิทานหรือใช้สื่อภาพนิทาน AI เพื่อสร้างแรงจูงใจและนำเข้าสู่กิจกรรม
๒. เด็กสนทนา ตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น และคาดเดาเหตุการณ์จากนิทาน
๓. ครูเชื่อมโยงสถานการณ์ในนิทานกับภารกิจที่เด็กต้องช่วยตัวละครแก้ปัญหา
๔. เด็กเลือกกิจกรรมตามความสนใจและลงมือปฏิบัติจริงตามแนวคิด Montessori
๕. เด็กได้ทดลอง สังเกต เปรียบเทียบ ค้นหาวิธีการ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยครูทำ

หน้าที่เป็นผู้แนะนำและอำนวยความสะดวก

ผลผลิต: เด็กเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง สามารถเชื่อมโยงเรื่องราวจากนิทานกับการปฏิบัติจริง และเกิดความเข้าใจผ่านการลงมือทำ

N : Nurture Independence

ส่งเสริมความเป็นอิสระ

๑. เปิดโอกาสให้เด็กเลือกกิจกรรมและอุปกรณ์ตามความสนใจและความสามารถของตนเอง
๒. เด็กเตรียมอุปกรณ์และปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง
๓. เด็กพยายามทำงานจนสำเร็จและตรวจสอบผลงานของตนเอง
๔. เด็กเก็บและจัดอุปกรณ์เข้าที่หลังทำกิจกรรมเสร็จ
๕. เด็กบอกเล่าผลงานหรือสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากนิทานและกิจกรรม
๖. ครูสังเกตพฤติกรรม บันทึกพัฒนาการ และให้คำแนะนำที่เหมาะสมกับความแตกต่าง

ระหว่างบุคคล

ผลผลิต: เด็กมีความเป็นอิสระ ความรับผิดชอบ สมาธิ ความมั่นใจ และทักษะการช่วยเหลือตนเองเพิ่มขึ้น

ขั้นที่ ๔ ประเมินและสะท้อนผล (Assessment & Reflection)

๑. ประเมินพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดเล็กก่อนและหลังการจัดประสบการณ์
๒. สังเกตพฤติกรรมการใช้มือและนิ้วมือ การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา สมาธิ ความเป็นอิสระ และการช่วยเหลือตนเอง
๓. ประเมินการมีส่วนร่วมในการฟังนิทาน การตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น และการเชื่อมโยงเรื่องราวไปสู่การปฏิบัติจริง
๔. เก็บรวบรวมผลงานของเด็ก ภาพถ่ายกิจกรรม และบันทึกการสังเกตพฤติกรรมเป็นหลักฐานการเรียนรู้
๕. นำผลการประเมินมาวิเคราะห์เปรียบเทียบก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าของเด็ก
๖. นำผลที่ได้มาปรับปรุงนิทาน สื่อ กิจกรรม และวิธีการจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับเด็กแต่ละบุคคล

ผลผลิต: ได้ข้อมูลผลการพัฒนาของผู้เรียน หลักฐานเชิงประจักษ์ และข้อมูลสำหรับนำไปปรับปรุงการจัดประสบการณ์ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ขั้นที่ ๕ สรุปผลและขยายผล

ผู้จัดทำสรุปผลการดำเนินงานทั้งด้านพัฒนาการของผู้เรียน ประสิทธิภาพของกิจกรรม และความเหมาะสมของการใช้ AI ร่วมกับนิทานสร้างสรรค์ จากนั้นนำผลการดำเนินงานมาจัดทำเป็นแนวทางการจัดประสบการณ์ **AI Story FUN Model** เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการจัดกิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก และสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เผยแพร่ และขยายผลให้แก่ครูหรือสถานศึกษาอื่นที่สนใจได้

ผลผลิตสำคัญของผลงาน ได้แก่

๑. นิทานสร้างสรรค์ที่ใช้เทคโนโลยี AI เป็นเครื่องมือในการจัดทำ
๒. สื่อภาพและสื่อประกอบนิทานที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย
๓. ชุดกิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กตามรูปแบบ FUN Model
๔. สื่อและกิจกรรม Montessori ที่บูรณาการกับนิทาน
๕. แบบประเมินพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดเล็กก่อนและหลังการจัดประสบการณ์
๖. ผลงานของเด็กและหลักฐานเชิงประจักษ์จากการจัดกิจกรรม
๗. รูปแบบการจัดประสบการณ์ **AI Story FUN Model** ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้และขยายผลได้

๔. ผลการดำเนินงาน

จากการนำ “การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยนิทาน AI ตามรูปแบบ FUN Model เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย” มาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ จำนวน ๗ คน โดยบูรณาการเทคโนโลยี AI นิทานสร้างสรรค์ แนวคิดมอนเตสซอรี การเรียนรู้ผ่านการเล่น และการลงมือปฏิบัติจริง พบว่า การดำเนินงานก่อให้เกิดผลสำเร็จและคุณค่าต่อผู้เรียน ครู สถานศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง ดังนี้

๔.๑.๑ ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

๑. นักเรียนมีพัฒนาการด้านการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กดีขึ้น สามารถใช้มือและนิ้วมือในการหยิบ จับ คีบ ร้อย ตัก เท ปิด หมุน ตัดกระดุม รูดซิป ฉีก ตัด ปะ บั่น และระบายสีได้คล่องแคล่วมากขึ้นตามวัย

๒. นักเรียนมีความสามารถในการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตาดีขึ้น สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวของมือและนิ้วมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม และมีความพร้อมในการใช้เครื่องมือและการเตรียมทักษะด้านการเขียน

๓. นักเรียนมีสมาธิและความตั้งใจในการทำกิจกรรมเพิ่มขึ้น สามารถจดจ่อกับงานที่ได้รับมอบหมาย และพยายามทำกิจกรรมจนสำเร็จ โดยเฉพาะกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับตัวละครและสถานการณ์จากนิทาน

๔. นักเรียนเกิดความสนใจและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้จากนิทานสร้างสรรค์ที่ใช้ AI เป็นเครื่องมือประกอบ สามารถฟังนิทาน สนทนา ตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น คาดเดาเหตุการณ์ และมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือตัวละครตามสถานการณ์ที่กำหนด

๕. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวจากนิทานไปสู่การลงมือปฏิบัติจริง เกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น การทดลอง การสังเกต และการแก้ปัญหา ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กปฐมวัย

๖. นักเรียนมีความเป็นอิสระและความรับผิดชอบมากขึ้น สามารถเลือกกิจกรรมและอุปกรณ์ตามความสนใจ ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง ตรวจสอบผลงาน เก็บอุปกรณ์ และช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวันได้เหมาะสมตามวัย

๗. นักเรียนมีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าพูด กล้าลงมือปฏิบัติ และสามารถนำเสนอหรือบอกเล่าผลงานของตนเองได้ ส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจและมีความสุขในการเรียนรู้

๔.๑.๒ ผลที่เกิดขึ้นกับครูและประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน

๑. ครูมีแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นระบบ โดยสามารถเชื่อมโยง AI + นิทาน + Montessori + FUN Model เข้าด้วยกันอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

๒. ครูสามารถใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเครื่องมือในการออกแบบนิทาน ภาพประกอบ ตัวละคร สถานการณ์ และสื่อการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ ช่วยลดระยะเวลาในการเตรียมสื่อ และสามารถปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับจุดประสงค์และบริบทของผู้เรียน

๓. ครูสามารถออกแบบกิจกรรมจากเรื่องราวในนิทานให้เชื่อมโยงกับการลงมือปฏิบัติจริงได้หลากหลาย ทำให้การจัดประสบการณ์มีความน่าสนใจและสามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็กได้ดียิ่งขึ้น

๔. ครูมีเครื่องมือและหลักฐานในการติดตามพัฒนาการของผู้เรียนที่หลากหลาย ได้แก่ แบบประเมินพัฒนาการ แบบสังเกตพฤติกรรม ผลงานของเด็ก ภาพถ่ายกิจกรรม และบันทึกหลังการจัดประสบการณ์ สามารถนำข้อมูลมาใช้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

๕. ครูเกิดการพัฒนาทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI อย่างสร้างสรรค์ โดยตระหนักถึงการใช้ AI อย่างเหมาะสมกับวัย ความปลอดภัย และการตรวจสอบเนื้อหาก่อนนำไปใช้กับเด็ก

๔.๑.๓ ผลที่เกิดขึ้นต่อสถานศึกษา

๑. สถานศึกษามีรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัยที่มีความสร้างสรรค์และสอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน โดยสามารถนำเทคโนโลยี AI มาใช้สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ควบคู่กับการลงมือปฏิบัติจริง

๒. เกิดนวัตกรรม AI Story FUN Model ซึ่งเป็นแนวทางการจัดประสบการณ์ที่สามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนากิจกรรมด้านอื่น ๆ ของเด็กปฐมวัยได้

๓. สถานศึกษามีสื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำกลับมาใช้ ปรับปรุง และพัฒนาต่อยอดได้ เช่น นิทาน AI ภาพประกอบ ชุดกิจกรรม Montessori และกิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก

๔. ผลงานสามารถใช้เป็นแนวทางในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในสถานศึกษา และเป็นตัวอย่างการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัยอย่างเหมาะสม

๔.๑.๔ ผลที่เกิดขึ้นต่อผู้ปกครองและชุมชน

๑. ผู้ปกครองมีความเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับความสำคัญของการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก และสามารถนำกิจกรรมง่าย ๆ ที่เด็กได้เรียนรู้ไปส่งเสริมต่อที่บ้าน เช่น การร้อย การคืบ การปั้น การฉีก-ตัด-ปะ และกิจกรรมช่วยเหลือตนเอง

๒. ผู้ปกครองเห็นแนวทางการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ โดยตระหนักว่า AI และสื่อดิจิทัลสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ได้ หากมีการกำหนดกิจกรรมและระยะเวลาการใช้ที่เหมาะสม และควรเชื่อมโยงไปสู่การลงมือปฏิบัติจริง

๓. การจัดกิจกรรมช่วยสร้างความร่วมมือระหว่างครู ผู้ปกครอง และชุมชนในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งให้เด็กได้รับประสบการณ์ทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน

๔.๕ คุณค่าของผลงานหรือนวัตกรรม

“การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยนิทาน AI ตามรูปแบบ FUN Model เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย” มีคุณค่าในฐานะรูปแบบการจัดประสบการณ์ที่นำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้ร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย โดยไม่ได้มุ่งให้เด็กใช้เทคโนโลยีเพื่อการรับชมเพียงอย่างเดียว แต่ใช้ AI เป็นเครื่องมือของครูในการสร้างนิทานและสถานการณ์ที่กระตุ้นให้เด็ก **ฟัง คิด จินตนาการ เล่น และลงมือปฏิบัติจริง**

นิทานทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงโลกแห่งจินตนาการกับประสบการณ์จริง ขณะที่แนวคิด Montessori ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และ FUN Model ช่วยกำหนดทิศทางของกิจกรรมให้มุ่งพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ความเข้าใจจากการลงมือทำ และความเป็นอิสระของเด็ก ส่งผลให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย สนุก และสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กปฐมวัย

นอกจากนี้ นวัตกรรมดังกล่าวยังช่วยให้ครูสามารถผลิตและปรับปรุงสื่อให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว ลดข้อจำกัดด้านทรัพยากรในการจัดทำสื่อ และสามารถนำผลงานไปพัฒนาต่อยอดหรือขยายผลในกิจกรรมการเรียนรู้ด้านอื่นได้

๔.๒ ประโยชน์ที่ได้รับจากผลงานหรือนวัตกรรม

๑. เด็กได้รับการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาอย่างเหมาะสมตามวัย

๒. เด็กเกิดความสนใจ สนุก และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านนิทานและกิจกรรมที่ได้ลงมือทำจริง

๓. เด็กได้รับการส่งเสริมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างเป็นองค์รวม

๔. ครูมีรูปแบบและสื่อสำหรับจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้จริงและปรับให้เหมาะสมกับเด็กแต่ละบุคคล

๕. ครูสามารถพัฒนาทักษะการใช้ AI เพื่อสร้างสื่อและออกแบบการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์และมีเป้าหมาย

๖. สถานศึกษามีนวัตกรรมการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัยที่สามารถเผยแพร่ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และขยายผลได้

๗. ผู้ปกครองมีแนวทางในการนำกิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กไปส่งเสริมเด็กที่บ้าน และเกิดความร่วมมือในการพัฒนาเด็กระหว่างบ้านกับโรงเรียน

โดยสรุป การนำ “การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยนิทาน AI ตามรูปแบบ FUN Model เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย” มาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ช่วยเปลี่ยนการใช้เทคโนโลยีจากการเป็นเพียงสื่อสำหรับการรับชม มาเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุก โดยมี “นิทานเป็นตัวเชื่อม AI กับการลงมือทำ” และมี FUN Model เป็นกรอบในการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ความเข้าใจ และความสนใจ ส่งผลให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างเหมาะสมตามวัย และเกิดแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้และขยายผลได้อย่างต่อเนื่อง

๕. บทเรียนที่ได้รับ

จากการนำ “การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยนิทาน AI ตามรูปแบบ FUN Model เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย” ไปใช้จริงกับเด็กปฐมวัย พบว่า การใช้ AI จะเกิดประโยชน์สูงสุดเมื่อครูนำมาใช้เป็น **เครื่องมือในการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้** ไม่ใช่ให้เด็กเป็นเพียงผู้รับชมสื่อจากหน้าจอ โดยนิทานและภาพที่สร้างจาก AI ทำหน้าที่เป็นสื่อกระตุ้นความสนใจและจินตนาการ แล้วเชื่อมโยงไปสู่การพูดคุย การคิด การเล่น และการลงมือปฏิบัติจริงตามแนวคิด Montessori และ FUN Model

๕.๑ ข้อค้นพบจากการปฏิบัติจริง

๑. นิทานที่สร้างด้วย AI ช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจของเด็ก

เด็กให้ความสนใจกับตัวละคร เหตุการณ์ และสถานการณ์ในนิทาน สามารถร่วมสนทนา ตอบคำถาม คาดเดาเหตุการณ์ และต้องการช่วยเหลือตัวละครในเรื่อง ส่งผลให้เด็กมีความพร้อมและกระตือรือร้นในการเข้าสู่กิจกรรม

๒. การเชื่อมโยง “เรื่องเล่า” กับ “ภารกิจการลงมือทำ” ช่วยให้เด็กเข้าใจจุดประสงค์ของกิจกรรมได้ง่ายขึ้น

เมื่อครูออกแบบสถานการณ์ในนิทานให้มีปัญหาหรือภารกิจ เช่น ตัวละครต้องการเมล็ดพืช ต้องการแต่งตัว หรือสร้างสิ่งของ เด็กจะเกิดแรงจูงใจในการใช้มือและนิ้วมือเพื่อช่วยแก้ปัญหา ทำให้กิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กมีความหมายและสนุกมากกว่าการฝึกซ้ำ ๆ เพียงอย่างเดียว

๓. เด็กเรียนรู้ได้ดีเมื่อ AI เป็นจุดเริ่มต้น แต่การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการลงมือทำจริง

แนวทางที่มีประสิทธิภาพคือ AI Story → จินตนาการ → สนทนาและคิด → ลงมือทำ → ตรวจสอบ → เก็บอุปกรณ์ → สะท้อนการเรียนรู้

กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด Learning by Doing และ Montessori และช่วยให้เด็กได้พัฒนาทั้งกล้ามเนื้อมัดเล็ก สมาธิ ความเป็นอิสระ และทักษะการช่วยเหลือตนเอง

๔. การเปิดโอกาสให้เด็กเลือกกิจกรรมและอุปกรณ์ช่วยส่งเสริมความเป็นอิสระ

เด็กมีความแตกต่างกันทั้งด้านความสนใจ ความสามารถ และความเร็วในการเรียนรู้ ครูจึงควรจัดกิจกรรมที่มีหลายระดับและเปิดโอกาสให้เด็กเลือกตามความพร้อมของตนเอง โดยครูทำหน้าที่สังเกต ให้คำแนะนำ และช่วยเหลือเท่าที่จำเป็น

๕. AI ช่วยลดเวลาในการเตรียมสื่อและเพิ่มความหลากหลายของสื่อการเรียนรู้

ครูสามารถใช้ AI ช่วยคิดโครงเรื่อง ตัวละคร สถานการณ์ คำถาม ภาพประกอบ และแนวทางการกิจกรรม แล้วนำมาปรับให้เหมาะสมกับบริบทของเด็ก ทำให้สามารถสร้างสื่อที่หลากหลายและสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ได้สะดวกขึ้น

๕.๒ ปัญหาและวิธีการแก้ไข

จากการปฏิบัติพบว่า การนำ AI มาใช้กับเด็กปฐมวัยมีประเด็นที่ต้องปรับปรุง ดังนี้

ปัญหาที่พบ	วิธีแก้ไข
เนื้อหาที่ AI สร้างขึ้นบางครั้งยาวหรือซับซ้อนเกินไปสำหรับเด็กปฐมวัย	ครูปรับเนื้อหาให้สั้น ใช้ภาษาง่าย ประโยคไม่ซับซ้อน และมีเหตุการณ์ที่เด็กเข้าใจได้
ภาพที่ AI สร้างอาจไม่ตรงกับสิ่งที่ต้องการ หรือมีรายละเอียดผิดจากความเป็นจริง	ครูตรวจสอบภาพทุกครั้งก่อนนำไปใช้ และแก้ไขหรือสร้างใหม่จนมีความเหมาะสม
เด็กบางคนสนใจการดูนิทานมากกว่าการลงมือทำ	กำหนดให้นิทานเป็นช่วงนำเข้าสู่กิจกรรม และเชื่อมโยงเรื่องกับ “ภารกิจ” ที่เด็กต้องลงมือปฏิบัติจริง
เด็กมีความสามารถด้านกล่อมเนื้อมัดเล็กแตกต่างกัน	จัดกิจกรรมหลายระดับ ปรับขนาดวัสดุ เครื่องมือ และระยะเวลาให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคล
เด็กบางคนยังใช้เครื่องมือ เช่น แหวน กรรไกร หรืออุปกรณ์ Montessori ไม่คล่อง	ครูสาธิตทีละขั้นตอน ให้เด็กทดลอง และให้ความช่วยเหลือเป็นรายบุคคล โดยคำนึงถึงความปลอดภัย
การใช้ AI อาจทำให้ครูพึ่งพาสำเร็จรูปมากเกินไป	ครูใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการออกแบบ ไม่ใช่ผู้กำหนดการเรียนรู้ทั้งหมด และปรับสื่อให้สอดคล้องกับบริบทจริงของเด็ก

๕.๓ ข้อควรระวังในการใช้ AI กับเด็กปฐมวัย

๑. ครูต้องตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและภาพทุกครั้งก่อนนำไปใช้ เนื่องจาก AI อาจสร้างข้อมูลหรือภาพที่คลาดเคลื่อนได้
๒. ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมตามวัย ทั้งด้านภาษา เนื้อหา ความยาวของเรื่อง ภาพ ตัวละคร และสถานการณ์ ไม่ควรมีเนื้อหาที่น่ากลัว รุนแรง หรือซับซ้อนเกินความเข้าใจของเด็ก
๓. AI ไม่ควรทดแทนประสบการณ์ตรงของเด็ก โดยเฉพาะเด็กปฐมวัยควรได้รับโอกาสในการเคลื่อนไหว เล่น สัมผัสวัสดุ ใช้ประสาทสัมผัส และลงมือปฏิบัติจริง
๔. ควรลดการใช้หน้าจอของเด็กให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม โดยใช้ AI ในขั้นตอนการเตรียมและออกแบบสื่อของครูเป็นหลัก และใช้สื่อดิจิทัลกับเด็กเท่าที่จำเป็น

๕. คำนึงถึงความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของเด็ก ไม่ควรนำข้อมูลส่วนบุคคล ภาพ หรือข้อมูลที่สามารถระบุตัวเด็กไปใช้กับระบบ AI โดยไม่จำเป็นและไม่เหมาะสม
๖. ครูต้องเป็นผู้ควบคุมและตัดสินใจขั้นสุดท้าย AI เป็นเพียงเครื่องมือช่วยสร้างสรรค์ ไม่สามารถทดแทนการสังเกต การประเมิน และดุลยพินิจของครูที่มีต่อเด็กแต่ละคนได้

๕.๔ แนวทางพัฒนาต่อยอด

จากบทเรียนที่ได้รับ สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้ดังนี้

๑. พัฒนา AI Story FUN Model ให้เป็นรูปแบบการจัดประสบการณ์ที่มีขั้นตอน เครื่องมือ และแนวทางการใช้ที่ชัดเจน สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมอื่นของระดับปฐมวัยได้
๒. จัดทำ คลังนิทานสร้างสรรค์ด้วย AI แยกตามหน่วยการเรียนรู้ เช่น หน่วย “หนูทำได้” สัตว์น่ารัก ครอบครัว ธรรมชาติ และชุมชน โดยแต่ละเรื่องเชื่อมโยงกับกิจกรรมลงมือทำ
๓. พัฒนาชุดกิจกรรม AI Story + Montessori + FUN ให้ครอบคลุมทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็ก หลายด้าน เช่น การคืบ การรื้อย การตัก การเท การปั้น การฉีก ตัด ปะ การติดกระดุม การรูดซิป และกิจกรรมเตรียมความพร้อมด้านการเขียน
๔. พัฒนาแบบประเมินและแบบบันทึกพัฒนาการให้สามารถติดตามความก้าวหน้าของเด็กเป็นรายบุคคล และนำข้อมูลที่ได้กลับมาปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคล
๕. ขยายการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง โดยจัดทำ นิทานหรือกิจกรรมต่อยอดที่สามารถทำที่บ้านได้ เพื่อให้ผู้ปกครองนำกิจกรรมง่าย ๆ ไปฝึกกับเด็กโดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาโทรศัพท์หรือแท็บเล็ต
๖. นำผลการดำเนินงานมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในระดับชั้นเรียน สถานศึกษา หรือชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อให้ครูสามารถนำแนวคิดไปปรับใช้กับบริบทของตนเอง

๕.๕ สรุปบทเรียนสำคัญ

บทเรียนสำคัญจากการดำเนินงาน คือ “AI ที่มีคุณค่าในระดับปฐมวัย ไม่ใช่การให้เด็กใช้เทคโนโลยีมากขึ้น แต่คือการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เพื่อทำให้เด็กอยากคิด อยากเล่น และอยากลงมือทำมากขึ้น” โดยครูเป็นผู้ออกแบบและกำกับการใช้ AI ให้เชื่อมโยงกับประสบการณ์จริง

ดังนั้น AI Story FUN Model จึงเป็นแนวทางที่ช่วยเปลี่ยน AI จาก “สื่อที่เด็กดู” ให้เป็น “เครื่องมือที่ครูใช้สร้างสถานการณ์การเรียนรู้” แล้วนำเด็กจาก นิทานสู่จินตนาการ จากจินตนาการสู่การคิด และจากการคิดสู่การลงมือทำ ส่งผลให้การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กเกิดขึ้นควบคู่กับการพัฒนาสมาธิ ความเป็นอิสระ ความรับผิดชอบ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมกับวัย

๖. ปัจจัยความสำเร็จ

การดำเนินงาน “การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยนิทาน AI ตามรูปแบบ FUN Model เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย” ให้เกิดผลสำเร็จ เกิดจากการบูรณาการหลายปัจจัยร่วมกัน โดยมีความสัมพันธ์ตั้งแต่การวิเคราะห์บริบทของผู้เรียน การออกแบบกิจกรรม การใช้ AI อย่างเหมาะสม การจัดสภาพแวดล้อมตามแนวคิด Montessori ตลอดจนการติดตามและประเมินผล ดังนี้

๖.๑ การวิเคราะห์ผู้เรียนและบริบทอย่างเป็นระบบ

ครูศึกษาข้อมูลพัฒนาการ ความสามารถ ความสนใจ และความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็ก รวมทั้งข้อมูลจากการสังเกต การเยี่ยมบ้าน และการจัดประสบการณ์ในชั้นเรียน เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดปัญหาและออกแบบกิจกรรม

ความสัมพันธ์ต่อความสำเร็จ:

เมื่อครูเข้าใจความต้องการของเด็กแต่ละคน จึงสามารถกำหนดกิจกรรมกล้ามเนื้อมัดเล็กและเลือกสื่อที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถได้ ทำให้เด็กสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมและเกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

หลักฐาน/เหตุผล: มีการเก็บข้อมูลก่อนและหลังการดำเนินงาน รวมทั้งการสังเกตพฤติกรรมระหว่างกิจกรรมและผลงานของเด็ก ทำให้ครูสามารถนำข้อมูลมาปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียน

๖.๒ ครูมีบทบาทสำคัญในการออกแบบและกำกับการใช้ AI

AI ถูกนำมาใช้เป็น เครื่องมือช่วยครู ในการสร้างนิทาน ตัวละคร ภาพประกอบ สถานการณ์ปัญหา คำถาม และแนวคิดกิจกรรม โดยครูเป็นผู้กำหนดวัตถุประสงค์ ตรวจสอบความถูกต้อง และปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยก่อนนำไปใช้จริง

ความสัมพันธ์ต่อความสำเร็จ: การมีครูเป็นผู้ควบคุมกระบวนการทำให้ AI ไม่ได้กลายเป็นเพียงสื่อเพื่อความบันเทิง แต่สามารถนำมาเชื่อมโยงกับจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กได้อย่างเป็นระบบ

หลักฐาน/เหตุผล: สื่อนิทานและภาพประกอบที่นำมาใช้ได้รับการคัดเลือกและปรับปรุงโดยครูก่อนใช้จริง และทุกกิจกรรมมีจุดประสงค์และภารกิจที่เชื่อมโยงกับการลงมือปฏิบัติ

๖.๓ การออกแบบ “AI Story” ให้เชื่อมโยงกับการลงมือทำ

การสร้างนิทานไม่ได้มุ่งเน้นเพียงความสนุก แต่กำหนดให้แต่ละเรื่องมีตัวละคร เหตุการณ์ ปัญหา หรือภารกิจที่นำไปสู่กิจกรรมกล่อมเนื้อมัดเล็ก เช่น การคืบ การรื้อย การตัก การเท การปั้น การฉีก ตัดปะ และการฝึกทักษะชีวิต

ความสัมพันธ์ต่อความสำเร็จ: นิทานทำหน้าที่เป็น “สะพาน” เชื่อมระหว่างจินตนาการกับประสบการณ์จริง เด็กจึงมีแรงจูงใจที่จะลงมือช่วยตัวละครหรือทำภารกิจ ส่งผลให้การฝึกกล่อมเนื้อมัดเล็กมีความหมายและเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติผ่านการเล่น

หลักฐาน/เหตุผล: ในแต่ละกิจกรรมมีการดำเนินกระบวนการจาก AI Story → สนทนา → คิดแก้ปัญหา → ลงมือทำ → ตรวจสอบ → สะท้อนการเรียนรู้ ทำให้เด็กไม่ได้หยุดอยู่ที่การรับชมสื่อ

๖.๔ การใช้ FUN Model เป็นกรอบในการจัดประสบการณ์

FUN Model ทำหน้าที่เป็นกรอบสำคัญในการเชื่อมโยง AI และนิทานเข้ากับการพัฒนาเด็กประกอบด้วย

- F – Fine Motor Development เน้นการใช้มือและนิ้วมือผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย
- U – Understand by Doing เน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ทดลอง สังเกต เปรียบเทียบ และแก้ปัญหา
- N – Nurture Independence ส่งเสริมความเป็นอิสระ ความรับผิดชอบ การช่วยเหลือตนเอง และการเก็บดูแลอุปกรณ์

ความสัมพันธ์ต่อความสำเร็จ: FUN Model ทำให้การใช้ AI มีทิศทางที่ชัดเจน เพราะทุกเรื่องและทุกสื่อถูกนำไปสู่การ “คิดและทำ” โดยเฉพาะการพัฒนาการกล่อมเนื้อมัดเล็กควบคู่กับความเป็นอิสระของเด็ก

หลักฐาน/เหตุผล: กิจกรรมมีการกำหนดภารกิจที่เด็กต้องใช้มือและนิ้วมือจริง พร้อมเปิดโอกาสให้เด็กเลือกวัสดุ ลงมือทำ ตรวจสอบผลงาน และจัดเก็บอุปกรณ์ด้วยตนเอง

๖.๕ การจัดสภาพแวดล้อมและกิจกรรมตามแนวคิด Montessori

ครูจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และพื้นที่ให้เด็กสามารถหยิบใช้ได้สะดวก ปลอดภัย และเหมาะสมกับวัย เปิดโอกาสให้เด็กเลือกกิจกรรมตามความสนใจและความพร้อม โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตและ

ผู้สนับสนุนการเรียนรู้ ความสัมพันธ์ต่อความสำเร็จ: สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ช่วยให้เด็กได้ฝึกซ้ำอย่างเป็นธรรมชาติ มีสมาธิ และพึงพาตนเองมากขึ้น ขณะเดียวกันกิจกรรม Montessori ยังส่งเสริมการใช้มือ การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา และทักษะชีวิต

หลักฐาน/เหตุผล: เด็กได้เลือกอุปกรณ์และกิจกรรมด้วยตนเอง ลงมือปฏิบัติจริง และมีขั้นตอนการตรวจสอบและจัดเก็บอุปกรณ์หลังทำกิจกรรม

๖.๖ การมีส่วนร่วมและความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็ก

เด็กปฐมวัยมีความแตกต่างกันด้านความสามารถ ความสนใจ และความพร้อม ครูจึงออกแบบกิจกรรมที่มีความหลากหลายและสามารถปรับระดับความยากง่ายได้ ความสัมพันธ์ต่อความสำเร็จ: การปรับกิจกรรมตามความพร้อมช่วยลดความกังวลของเด็กและทำให้เด็กแต่ละคนสามารถประสบความสำเร็จตามศักยภาพของตนเอง ส่งผลให้เกิดความมั่นใจ ความสนใจ และความพยายามในการทำกิจกรรม

หลักฐาน/เหตุผล: ครูใช้การสังเกตระหว่างกิจกรรมเพื่อปรับวัสดุ ขนาดอุปกรณ์ วิธีการสาธิต และระดับความช่วยเหลือให้เหมาะกับเด็กแต่ละคน

๖.๗ การติดตาม ประเมินผล และนำข้อมูลกลับมาพัฒนากิจกรรม

มีการประเมินพัฒนาการก่อนและหลังการดำเนินงาน ร่วมกับการสังเกตพฤติกรรม การตรวจผลงาน การบันทึกพฤติกรรม และการสะท้อนผลหลังจัดกิจกรรม

ความสัมพันธ์ต่อความสำเร็จ: ข้อมูลที่ได้ช่วยให้ครูเห็นความก้าวหน้าของเด็กอย่างเป็นรูปธรรม และสามารถระบุได้ว่ากิจกรรมใดเหมาะสม กิจกรรมใดควรปรับปรุง ทำให้การดำเนินงานเป็นกระบวนการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ไม่ใช่การจัดกิจกรรมเพียงครั้งเดียว

หลักฐาน/เหตุผล: ผลการประเมินก่อนและหลังการดำเนินงานสามารถนำมาเปรียบเทียบเพื่อสะท้อนความก้าวหน้าด้านกล้านเนื้อมัดเล็กและใช้ประกอบการปรับปรุงกิจกรรมในครั้งต่อไป

๖.๘ ความพร้อมและการพัฒนาทักษะของครูด้าน AI

ครูมีการเรียนรู้ ทดลอง และพัฒนาทักษะในการใช้ AI เพื่อสร้างสื่อและออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย พร้อมทั้งเรียนรู้ข้อจำกัดของ AI และตรวจสอบเนื้อหาเพื่อนำไปใช้

ความสัมพันธ์ต่อความสำเร็จ: เมื่อครูมีความรู้และทักษะในการใช้ AI สามารถเขียนคำสั่ง กำหนดเนื้อหา คัดเลือกผลลัพธ์ และปรับแก้สื่อได้อย่างเหมาะสม ทำให้การใช้ AI มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อเป้าหมายการเรียนรู้มากขึ้น

หลักฐาน/เหตุผล: ครูสามารถสร้างและปรับนิทาน ภาพประกอบ ตัวละคร สถานการณ์ และกิจกรรม ให้สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้และทักษะที่ต้องการพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง

๖.๙ การสนับสนุนจากสถานศึกษาและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

การดำเนินงานได้รับการสนับสนุนด้านการจัดประสบการณ์ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้

ความสัมพันธ์ต่อความสำเร็จ: การสนับสนุนและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ช่วยให้ครูสามารถพัฒนา กิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง มีโอกาสสะท้อนปัญหาและหาแนวทางแก้ไขร่วมกัน รวมทั้งสามารถนำ รูปแบบที่พัฒนาขึ้นไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมหรือบริบทอื่นของสถานศึกษาได้

๖.๑๐ สรุปความสัมพันธ์ของปัจจัยความสำเร็จ

ปัจจัยความสำเร็จทั้งหมดมีความสัมพันธ์กันเป็นระบบ กล่าวคือ การวิเคราะห์ผู้เรียนและบริบท เป็นจุดเริ่มต้นในการกำหนดความต้องการ → ครูออกแบบ AI Story ให้สอดคล้องกับเป้าหมาย → ใช้ FUN Model เป็นกรอบเชื่อมโยงนิทานกับการลงมือทำ → จัดสภาพแวดล้อมตามแนวคิด Montessori เพื่อให้เด็กได้เลือกและเรียนรู้ด้วยตนเอง → ใช้ การประเมินและสะท้อนผล เพื่อ ตรวจสอบความก้าวหน้าและนำข้อมูลกลับมาปรับปรุงกิจกรรม

จึงเกิดเป็นกระบวนการสำคัญ คือ

บริบทผู้เรียน → AI Story → จินตนาการ → การคิด → FUN Model → ลงมือทำจริง → ความเป็นอิสระ → ประเมินผล → พัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ปัจจัยสำคัญที่สุดคือ “ครู” ในฐานะผู้ออกแบบและกำกับการใช้ AI เพราะ AI เป็นเพียงเครื่องมือ แต่ความสำเร็จเกิดจากการที่ครูสามารถนำ AI มาผสานกับหลักการจัดการศึกษาปฐมวัย Montessori การเรียนรู้ผ่านการเล่น และการลงมือปฏิบัติจริงได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้เทคโนโลยีไม่ได้เพิ่มการ รับชมหน้าจอของเด็ก แต่ช่วยสร้างแรงจูงใจและสถานการณ์ที่นำเด็กไปสู่การเล่น การคิด และการลง มือทำ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กในเด็กปฐมวัย

. การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ / รางวัลที่ได้รับ

๗.๑ การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ

๗.๑.๑ เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ลงกลุ่มไลน์ผู้ปกครอง แสดงผลงานของเด็กๆให้ผู้ปกครองได้รับชม

อนูภาค 1
โรงเรียนบ้านห้วยหินทับ 69 (8)

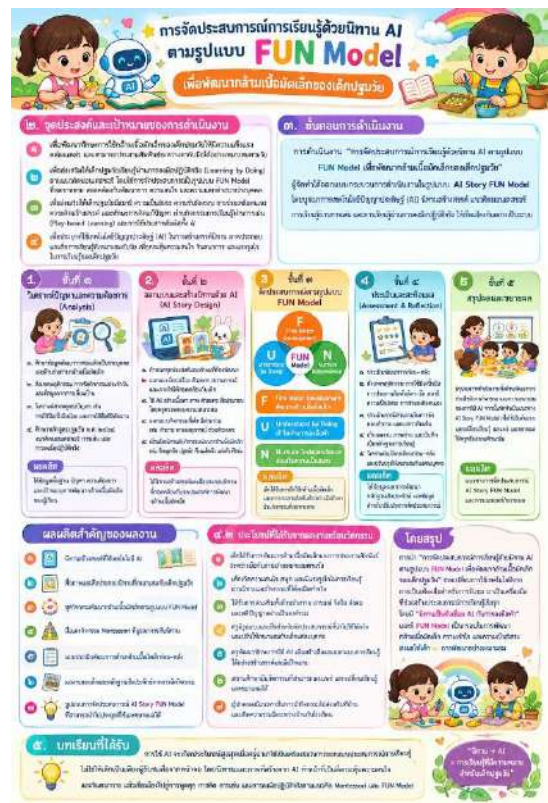


อ่านแล้ว 3
10.07 น.

บันทึก | บันทึกเป็น... | แชร์ | ส่งไปยัง Keep Memo

ขออนุญาตเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ
วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best practices ระดับปฐมวัย
เรื่อง "การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยนิทาน AI
ตามรูปแบบ FUN Model
เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย"

อ่านแล้ว 3
10.08 น.



บรรณานุกรม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2568). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2568 สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี*. กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กระทรวงศึกษาธิการ.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2568). *แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย*. กระทรวงศึกษาธิการ.

Montessori, M. (1964). *The Montessori Method*. New York: Schocken Books.

Montessori, M. (1967). *The Absorbent Mind*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

UNESCO. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*. Paris: UNESCO.

OpenAI. (2026). *ChatGPT. เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับช่วยสร้างสรรค์เนื้อหาและสื่อการเรียนรู้*.

ภาคผนวก

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ หนูทำได้ สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 1

กิจกรรม: กิจกรรมเสริมประสบการณ์ เวลา 30-40 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กสามารถใช้แหนบคีบเมล็ดถั่วได้อย่างเหมาะสม
2. เด็กสามารถใช้ประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตาในการคีบและเคลื่อนย้ายสิ่งของได้
3. เด็กมีสมาธิและพยายามทำกิจกรรมจนสำเร็จ
4. เด็กสามารถสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับนิทานได้
5. เด็กสามารถเก็บอุปกรณ์หลังทำกิจกรรมได้ด้วยตนเอง

สาระการเรียนรู้

ประสบการณ์สำคัญ

- การฟังนิทานและการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม
- การฟังและจับใจความสำคัญ, การพูดเล่าเรื่องราว/ตอบคำถาม, การเชื่อมโยงเหตุและผล

สาระที่ควรเรียนรู้

- เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก
- การพัฒนาด้านกล้ามเนื้อมัดเล็กโดยการใช้แหนบหยิบเมล็ดพืช

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ – “เข้าสู่โลกของนิทาน”

“วันนี้น้องกระต่ายมีเรื่องอยากให้เด็ก ๆ ช่วย น้องกระต่ายทำเมล็ดพันธุ์หาย เด็ก ๆ จะช่วยน้องกระต่ายได้อย่างไรนะ?”

ครูเล่านิทานพร้อมใช้ภาพประกอบ AI กระตุ้นให้เด็กสังเกตและตอบคำถาม

คำถามกระตุ้นคิด

- น้องกระต่ายกำลังทำอะไร?

- เมล็ดถั่วอยู่ที่ไหน?
- ถ้าเราใช้มือหยิบทีละเมล็ดจะเป็นอย่างไร?
- เรามีอุปกรณ์อะไรช่วยน้องกระต่ายได้บ้าง?

ชั้นสอน

ครูสาธิตการใช้แหนบอย่างช้า ๆ

1. หยิบแหนบด้วยมือที่ถนัด
2. ใช้นิ้วบีบแหนบ
3. คีบเมล็ดถั่ว
4. เคลื่อนย้ายไปใส่ภาชนะ
5. ทำซ้ำจนได้จำนวนตามที่กำหนด

จากนั้นเปิดโอกาสให้เด็กเลือกทำกิจกรรมตามความสนใจและความสามารถ

เด็กลงมือคีบเมล็ดถั่วด้วยตนเอง โดยครูสังเกตและให้คำแนะนำเฉพาะเมื่อจำเป็น

ชั้นสรุป

ครูและเด็กร่วมกันสนทนา

- วันนี้เราได้ช่วยใคร?
- เราใช้มือทำอะไร?
- ตอนคีบเมล็ดถั่วรู้สึกอย่างไร?
- ถ้าเมล็ดถั่วตก เราจะทำอย่างไร?

เด็กนำผลงานมาเล่าให้เพื่อนฟัง

สื่อและอุปกรณ์

- หนังสือหรือนิทาน

การประเมินพัฒนาการ

1. ฟังและเล่า/ตอบคำถามเกี่ยวกับนิทานได้
2. บอกแนวทางการช่วยเหลือหรือแบ่งปันผู้อื่นได้
3. ใช้แทนหนังสือของได้

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ หนูทำได้ สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 2

กิจกรรม: กิจกรรมเสริมประสบการณ์ เวลา 30-40 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.เด็กมีความสนใจ ฟังนิทานอย่างตั้งใจ และร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน
- 2.เด็กสามารถเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์ (ต้น-กลาง-จบ) จากนิทานได้ถูกต้อง
- 3.เด็กสามารถบอกประโยชน์ของการติดกระดุมได้

สาระการเรียนรู้

ประสบการณ์สำคัญ

- การฟังนิทานและการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม, การมีเจตคติที่ดีต่อธรรมชาติ
- การฟังและจับใจความสำคัญ, การพูดเล่าเรื่องราว/ตอบคำถาม, การเชื่อมโยงเหตุและผล

สาระที่ควรเรียนรู้

- เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก
- ประโยชน์ของการแต่งตัว

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

“เข้าสู่โลกของนิทาน”

“หมिन้อยกำลังจะไปเที่ยว แต่แต่งตัวไม่เสร็จ เด็ก ๆ จึงต้องช่วยหมिन้อยแต่งตัว”

ครูเล่านิทานพร้อมใช้ภาพประกอบ AI กระตุ้นให้เด็กสังเกตและตอบคำถาม

ขั้นสอน

ครูสาธิตการแต่งกาย ติดกระดุม รูดซิปอย่างช้าๆ

1. ฝึกติดกระดุม รูดซิป ผูกเชือก
2. เด็กทดลองแต่งตัวตุ๊กตาหรืออุปกรณ์จำลองด้วยตนเอง

จากนั้นเปิดโอกาสให้เด็กเลือกทำกิจกรรมตามความสนใจและความสามารถ

เด็กลงมือสืบเมืกต์ด้วยตนเอง โดยครูสังเกตและให้คำแนะนำเฉพาะเมื่อจำเป็น

ขั้นสรุป

ครูและเด็กร่วมกันสนทนา

- วันนี้เราได้ช่วยใคร?
- เราใช้มือทำอะไร?
- ตอนแต่งตัวด้วยตัวเองรู้สึกอย่างไร?

เด็กนำผลงานมาเล่าให้เพื่อนฟัง

สื่อและอุปกรณ์

- หนังสือหน้าิทาน
- เสื้อผ้ารูปแบบต่างๆ

การประเมินพัฒนาการ

1. ฟังและเล่า/ตอบคำถามเกี่ยวกับนิทานได้
2. บอกแนวทางการช่วยเหลือหรือแบ่งปันผู้อื่นได้
3. บอกวิธีการแต่งกายด้วยตัวเองได้

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ หนูทำได้ สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 3

กิจกรรม: กิจกรรมเสริมประสบการณ์ เวลา 30-40 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.เด็กมีความสนใจ ฟังนิทานอย่างตั้งใจ และร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน
- 2.เด็กสามารถเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์ (ต้น-กลาง-จบ) จากนิทานได้ถูกต้อง
- 3.เด็กสามารถร้อยลูกปัดได้ด้วยตัวเอง

สาระการเรียนรู้

ประสบการณ์สำคัญ

- การฟังนิทานและการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม, การมีเจตคติที่ดีต่อธรรมชาติ
- การฟังและจับใจความสำคัญ, การพูดเล่าเรื่องราว/ตอบคำถาม, การเชื่อมโยงเหตุและผล

สาระที่ควรเรียนรู้

- เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก
- การร้อยลูกปัด

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ “เข้าสู่โลกของนิทาน”

นิทานเล่าถึงลูกหมีที่ต้องการสร้างสายรุ้งให้เพื่อน ๆ แต่สายรุ้งยังขาดสีบางสี เด็ก ๆ จึงช่วยร้อยลูกปัดเป็นสายรุ้ง

ครูเล่านิทานพร้อมใช้ภาพประกอบ AI กระตุ้นให้เด็กสังเกตและตอบคำถาม

ขั้นสอน

ครูสาธิตการร้อยลูกปัดอย่างช้า ๆ กิจกรรม

- ร้อยลูกปัดขนาดใหญ่

- ร้อยตามสี
- ร้อยตามแบบ
- เด็กสร้างรูปแบบของตนเอง

1.ฝึกการจับและร้อย

2.เด็กสังเกตสีและทดลองจัดลำดับ

จากนั้นเปิดโอกาสให้เด็กเลือกทำกิจกรรมตามความสนใจและความสามารถ

เด็กลงมือคืบเมลิ็ดด้วยตนเอง โดยครูสังเกตและให้คำแนะนำเฉพาะเมื่อจำเป็น

ขั้นสรุป

ครูและเด็กร่วมกันสนทนา

- วันนี้เราได้ช่วยใคร?
- เราใช้มือทำอะไร?
- ตอนร้อยลูกปัดด้วยตัวเองรู้สึกอย่างไร?

เด็กนำผลงานมาเล่าให้เพื่อนฟัง

สื่อและอุปกรณ์

- หนังสือนิทาน
- ลูกปัดขนาด และ สี ต่างๆ

การประเมินพัฒนาการ

1. เล่าเรื่องหรือตอบคำถามเกี่ยวกับตัวละคร เหตุการณ์ และข้อคิดจากนิทาน
- 2.บอกแนวทางการช่วยเหลือหรือแบ่งปันผู้อื่นได้
- 3.สามารถร้อยลูกปัดได้ถูกต้อง

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ หนูทำได้ สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 4

กิจกรรม: กิจกรรมเสริมประสบการณ์ เวลา 30-40 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.เด็กมีความสนใจ ฟังนิทานอย่างตั้งใจ และร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน
- 2.เด็กสามารถเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์ (ต้น-กลาง-จบ) จากนิทานได้ถูกต้อง
- 3.เด็กสามารถอธิบายความสำคัญของการดูแลพืชและการใช้อุปกรณ์ช่างอย่างง่ายได้อย่างถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

ประสบการณ์สำคัญ

- การฟังนิทานและการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม, การมีเจตคติที่ดีต่อธรรมชาติ
- การฟังและจับใจความสำคัญ, การพูดเล่าเรื่องราว/ตอบคำถาม, การเชื่อมโยงเหตุและผล
- การสังเกต การคาดคะเน การสืบเสาะ และการคิดแก้ปัญหาตามตัวละครในนิทาน

สาระที่ควรเรียนรู้

- เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก
- ประโยชน์เกี่ยวกับการ จับ ตัก เท

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ “เข้าสู่โลกของนิทาน”

นิทานเกี่ยวกับน้องแมวที่ต้องการปลูกผัก แต่ต้องเตรียมเมล็ดและน้ำให้พร้อม

ครูเล่านิทานพร้อมใช้ภาพประกอบ AI กระตุ้นให้เด็กสังเกตและตอบคำถาม

ขั้นสอน

ครูสาธิตการร้อยลูกปัดอย่างช้าๆ กิจกรรม

- ตักเมล็ดข้าว
- เทลงภาชนะ

- ตักน้ำ
- เทน้ำใส่ภาชนะ
- เคลื่อนย้ายสิ่งของโดยไม่ให้หก

1.ควบคุมการจับ ตัก และเท

2.เด็กเลือกภาชนะและทำงานจนสำเร็จ

จากนั้นเปิดโอกาสให้เด็กเลือกทำกิจกรรมตามความสนใจและความสามารถ

เด็กลงทำด้วยตนเอง โดยครูสังเกตและให้คำแนะนำเฉพาะเมื่อจำเป็น

ขั้นสรุป ครูและเด็กร่วมกันสนทนา

- วันนี้เราได้ช่วยใคร?
- เราใช้มือทำอะไร?
- ตอนรดน้ำด้วยตนเองรู้สึกอย่างไร?

เด็กนำผลงานมาเล่าให้เพื่อนฟัง

สื่อและอุปกรณ์

- หนังสือนิทาน
- เมล็ดถั่ว ภาชนะ ขนาดต่างๆ

การประเมินพัฒนาการ

1. เล่าเรื่องหรือตอบคำถามเกี่ยวกับตัวละคร เหตุการณ์ และข้อคิดจากนิทาน
2. บอกแนวทางการช่วยเหลือหรือแบ่งปันผู้อื่นได้
3. อธิบายความสำคัญของการดูแลพืชและการใช้อุปกรณ์ช่างอย่างง่ายได้อย่างถูกต้อง

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ หนูทำได้ สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 5

กิจกรรม: กิจกรรมเสริมประสบการณ์ เวลา 30-40 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.เด็กมีความสนใจ ฟังนิทานอย่างตั้งใจ และร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน
- 2.เด็กสามารถเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์ (ต้น-กลาง-จบ) จากนิทานได้ถูกต้อง
- 3.เด็กสามารถบอกเล่าเรื่องราว สังเกต และอธิบายการ ฉีด ตัด ปะ ปั้น

สาระการเรียนรู้

ประสบการณ์สำคัญ

- การฟังนิทานและการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม, การมีเจตคติที่ดีต่อธรรมชาติ
- การฟังและจับใจความสำคัญ, การพูดเล่าเรื่องราว/ตอบคำถาม, การเชื่อมโยงเหตุและผล

สาระที่ควรเรียนรู้

- เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก
- ประโยชน์ของการฉีก ตัด ปะ ปั้น

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ “เข้าสู่โลกของนิทาน”

นิทานจบด้วยการที่ตัวละครทุกตัวจัดงานปาร์ตี้ เด็ก ๆ จึงช่วยสร้างของตกแต่งและอาหารสำหรับงานปาร์ตี้

ครูเล่านิทานพร้อมใช้ภาพประกอบ AI กระตุ้นให้เด็กสังเกตและตอบคำถาม

ขั้นสอน

เด็กเลือกทำกิจกรรม เช่น

- ตัดกระดาษ

- ฉีกกระดาษ
- ปะภาพ
- ปั่นดินน้ำมัน
- ระบายสี

1. ฝึกกลัมน้ำมันดเล็กผ่านงานศิลปะ

2. เด็กเลือกวัสดุและสร้างผลงานด้วยตนเอง

จากนั้นเปิดโอกาสให้เด็กเลือกทำกิจกรรมตามความสนใจและความสามารถ

เด็กลงทำด้วยตนเอง โดยครูสังเกตและให้คำแนะนำเฉพาะเมื่อจำเป็น

ขั้นสรุป

ครูและเด็กร่วมกันสนทนา

- วันนี้เราได้ช่วยใคร?
- เราใช้มือทำอะไร?
- ตอนทำงานศิลปะด้วยตัวเองรู้สึกอย่างไร?

เด็กนำผลงานมาเล่าให้เพื่อนฟัง

สื่อและอุปกรณ์

- หนังสือนิทาน
- กระดาษ กรรไกร ดินน้ำมัน

การประเมินพัฒนาการ

1. เล่าเรื่องหรือตอบคำถามเกี่ยวกับตัวละคร เหตุการณ์ และข้อคิดจากนิทาน
2. บอกแนวทางการช่วยเหลือหรือแบ่งปันผู้อื่นได้
3. อธิบายวิธีการทำงานศิลปะอย่างง่ายได้

ขอรับรองว่าเป็นความจริง



นายวิท ราชิ

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านวังกวาง

รักษาการในตำแหน่ง ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ

ภาพกิจกรรม

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยนิทาน AI ตามรูปแบบ FUN Model เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย”



ภาพกิจกรรม : ตักลูกปัด แยกสีของลูกปัด



ภาพกิจกรรม : เทน้ำใส่แก้ว กรอกน้ำใส่ขวด



ภาพกิจกรรม : แยกประเภทของเล่น และจัดเรียงเข้าชั้น



ภาพกิจกรรม : ฝึกสวมใส่เสื้อ และติดกระดุม



ภาพกิจกรรม : ฝึกผูกเชือกรองเท้า



ภาพกิจกรรม : ฝึกพับที่นอนให้เรียบร้อยถูกต้อง เก็บที่นอนเข้าที่

นิทานทั้งหมด ๕ เรื่อง

นิทานเรื่อง : น้องกระต่ายตามหาเมล็ดพันธุ์



นิทานเรื่อง : หนูน้อยแต่งตัวไปเที่ยว



นิทานเรื่อง : หมีน้อยสร้างรุ้งให้เพื่อนๆ



นิทานเรื่อง : แมวน้อยปลูกผักแสนสนุก



นิทานเรื่อง : ปาร์ตี้แสนสนุกของเพื่อนๆ

