

การเขียน Prompt เบื้องต้นให้มีประสิทธิภาพ

หลักการพื้นฐานของการเขียน Prompt ที่ดี

๑. **ความชัดเจนและความเฉพาะเจาะจง** - ระบุสิ่งที่คุณต้องการให้ชัดเจน อย่าคลุมเครือ
ไม่ดี: "เขียนเกี่ยวกับธุรกิจ"
ดี: "เขียนบทความ ๕๐๐ คำเกี่ยวกับ ๕ กลยุทธ์การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจขนาดเล็กในปี ๒๐๒๕"
๒. **กำหนดบทบาทให้ AI** - บอก AI ว่าคุณต้องการให้มันแสดงบทบาทอะไร
"ในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดดิจิทัลที่มีประสบการณ์ ๑๕ ปี กรุณาวิเคราะห์แคมเปญโฆษณาของฉัน..."
๓. **ระบุรูปแบบผลลัพธ์** - บอกว่าคุณต้องการรูปแบบเนื้อหาแบบใด
"...ในรูปแบบตารางเปรียบเทียบที่มีหัวข้อ: ข้อดี ข้อเสีย และต้นทุน"
๔. **ให้ตัวอย่าง** - แสดงตัวอย่างของสิ่งที่คุณต้องการ
"ฉันต้องการให้คุณเขียนอีเมลขายสินค้า ในลักษณะนี้: 'เรียนคุณ [ชื่อ], เรามีข้อเสนอพิเศษสำหรับคุณ...'"
๕. **ส่งเสริมการคิดแบบขั้นตอน** - ขอให้ AI แสดงกระบวนการคิด
"วิเคราะห์โจทย์ทางคณิตศาสตร์นี้ทีละขั้นตอน แสดงการคิดในแต่ละขั้น"

เทคนิคขั้นสูง

๑. **การใช้ XML/HTML Tags** - ใช้แท็กเพื่อกำหนดโครงสร้าง
"วิเคราะห์บทความนี้ โดยแบ่งเป็น <ข้อดี>...</ข้อดี> <ข้อเสีย>...</ข้อเสีย> <สรุป>...</สรุป>"
๒. **Zero-shot, Few-shot, Chain-of-Thought**
Zero-shot: ถามโดยตรงไม่มีตัวอย่าง
Few-shot: ให้ตัวอย่าง ๒-๓ ตัวอย่างก่อนถาม
Chain-of-Thought: ขอให้ AI คิดทีละขั้นตอน
๓. **Temperature Setting** - แนะนำระดับความสร้างสรรค์
"ฉันต้องการคำตอบที่สร้างสรรค์และหลากหลาย กรุณาใช้มุมมองที่แปลกใหม่"

ตัวอย่าง Prompt ที่มีประสิทธิภาพ

สำหรับการเขียนเนื้อหา

ในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนเนื้อหา กรุณาเขียนบทความ ๘๐๐ คำเกี่ยวกับ [หัวข้อ] สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็น [กลุ่มเป้าหมาย] โดยใช้โทนเสียงที่ [แบบทางการ/เป็นกันเอง/กระตุ้น] รวมข้อมูลสถิติล่าสุด และตัวอย่างจริง ๓ ตัวอย่าง จัดรูปแบบด้วยหัวข้อย่อย ย่อหน้าสั้นๆ และจุดสำคัญเป็นข้อๆ

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

ในฐานะนักวิเคราะห์ข้อมูล กรุณาตรวจสอบข้อมูลต่อไปนี้: [ข้อมูลของคุณ]
โปรดวิเคราะห์โดย:

๑. สรุปแนวโน้มหลัก
 ๒. ระบุความผิดปกติหรือข้อมูลที่น่าสนใจ
 ๓. ให้ข้อเสนอแนะ ๓ ข้อ
 ๔. เสนอแนวทางการเก็บข้อมูลเพิ่มเติม
- นำเสนอผลลัพธ์ในรูปแบบรายงานสั้นๆ พร้อมแผนภูมิหรือตารางที่เหมาะสม (อธิบายด้วยข้อความ)

NOTE: เคล็ดลับเพิ่มเติม

๑. ปรับปรุง Prompt อยู่เสมอ - ลองปรับแก้ prompt หากไม่ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ
๒. แบ่ง Prompt เป็นส่วนๆ - สำหรับงานซับซ้อน แบ่งเป็นขั้นตอนย่อยๆ
๓. ระบุความยาว - หากต้องการความยาวเฉพาะ ให้ระบุจำนวนคำหรือย่อหน้า
๔. กำหนดกลุ่มเป้าหมาย - บอกว่าเนื้อหาควรเหมาะกับกลุ่มคนระดับใด

การเขียน Prompt พื้นฐานสำหรับครูผู้สอน

การใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยสอนสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของครูได้อย่างมาก ต่อไปนี้คือคำแนะนำสำหรับการเขียน prompt ที่จะช่วยให้คุณครูได้ประโยชน์สูงสุดจาก AI

การเขียน Prompt สำหรับการเตรียมเนื้อหาการสอน

การเตรียมเนื้อหาการสอนเป็นขั้นตอนสำคัญที่คุณครูต้องทำเป็นประจำ การใช้ AI ช่วยในขั้นตอนนี้จะประหยัดเวลาและช่วยเพิ่มคุณภาพของเนื้อหาได้มาก ต่อไปนี้คือรายละเอียดเพิ่มเติมพร้อมตัวอย่าง

องค์ประกอบของ Prompt ที่ดีสำหรับการเตรียมเนื้อหาการสอน

๑. ระบุรายละเอียดของผู้เรียน

- ระดับชั้น (อนุบาล, ประถม, มัธยม, อุดมศึกษา)
- อายุเฉลี่ย
- ระดับความรู้พื้นฐาน
- ความสนใจหรือความถนัดเฉพาะ

๒. กำหนดขอบเขตของเนื้อหา

- หัวข้อและหัวข้อย่อยที่ต้องครอบคลุม
- มาตรฐานการเรียนรู้หรือตัวชี้วัดตามหลักสูตร
- ความลึกของเนื้อหา (พื้นฐาน, ปานกลาง, ก้าวหน้า)
- ระยะเวลาของการสอน (คาบเรียน, หน่วยการเรียนรู้)

๓. ระบุรูปแบบการสอน

- วิธีการสอน (บรรยาย, อภิปราย, สาธิต, ปฏิบัติ)
- กิจกรรมการเรียนรู้ (เดี่ยว, กลุ่ม, ทั้งชั้น)
- สื่อการสอนที่มีหรือต้องการใช้
- สถานที่หรือบริบทการเรียนรู้ (ในห้อง, นอกห้อง, ออนไลน์)

๔. ขอรายละเอียดเกี่ยวกับโครงสร้างหรือรูปแบบที่ต้องการ

- แผนการสอนแบบเต็มรูปแบบหรือโครงร่าง
- ใบความรู้หรือเอกสารประกอบการสอน
- สไลด์หรือสื่อนำเสนอ
- แบบฝึกหัดหรือใบงาน

ตัวอย่าง Prompt สำหรับการเตรียมเนื้อหาการสอน

ในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและหลักสูตรการสอนระดับประถมศึกษาตอนต้น กรุณาสร้างแผนการสอนเรื่อง “ชื่อเรื่อง” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ [ระบุชั้น] อายุ [ระบุอายุ] ปี โดยใช้เวลาสอน ๑ คาบ (คาบละ ๕๐ นาที) โดยขอให้ครอบคลุมผลลัพธ์ของผู้เรียนตามหลักสูตร [ระบุหลักสูตร] ด้านการอ่านและการเขียน ดังนี้: [ระบุผลลัพธ์ที่ต้องการ]

- อ่านออกเสียงคำที่มีสระแปรรูปได้ถูกต้อง
- เขียนคำที่มีสระแปรรูปได้ถูกต้อง

ขอให้แผนการสอนประกอบด้วย:

๑. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนและวัดผลได้ (๒-๓ ข้อ ที่ครอบคลุม K S A)
 ๒. กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนที่สนุกและดึงดูดความสนใจเด็กเล็ก (๕-๗ นาที)
 ๓. เนื้อหาหลักที่จะสอนพร้อมเรียงลำดับจากง่ายไปยาก โดยเน้นสระแปรรูป ๒-๓ ตัวที่พบบ่อย
 ๔. กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เหมาะกับเด็ก ป.[ระบุชั้น] และเน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning)
 ๕. สื่อการสอนที่เป็นรูปธรรม เช่น บัตรคำ บัตรภาพ เกม หรือเพลงที่เกี่ยวข้อง
 ๖. วิธีการประเมินความเข้าใจระหว่างเรียนที่ไม่เครียด (Formative Assessment)
 ๗. กิจกรรมสรุปบทเรียนที่สนุกและมีส่วนร่วม (๓-๕ นาที)
 ๘. การบ้านหรือกิจกรรมต่อเนื่องที่เหมาะสมกับวัย
 ๙. ข้อเสนอแนะสำหรับการช่วยเหลือนักเรียนที่อ่านเขียนช้า
- โดยโรงเรียนมีอุปกรณ์พื้นฐาน, สื่อดิจิทัล, บัตรคำ บัตรภาพ และของเล่นที่หลากหลาย

ตัวอย่างการนำไปใช้จริง

ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างการนำ Prompt ไปใช้จริงสำหรับวิชาคณิตศาสตร์:

ในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา กรุณาสร้างแผนการสอนเรื่อง "การบวกจำนวนสองหลัก" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ (อายุ ๗-๘ ปี)

ข้อมูลเพิ่มเติม:

- นักเรียนเข้าใจการบวกเลขหนึ่งหลักได้คล่องแล้ว แต่ยังสับสนเรื่องการทด
- มีนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันในห้อง: บางคนเริ่มทำการบวกสองหลักได้ บางคนยังต้องใช้

อุปกรณ์ช่วย

- เวลาสอน ๑ คาบ (๕๐ นาที)
- มีสื่ออุปกรณ์: ไม้บล็อก แผ่นร้อย-สิบ-หน่วย ตารางสิบ-หน่วย และบัตรตัวเลข

ขอให้แผนการสอนประกอบด้วย:

๑. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนตามสมรรถนะด้านการคิดคำนวณของหลักสูตรฐานสมรรถนะ ๒๕๖๘
๒. กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของเด็ก ป.๒ (๕-๗ นาที)
๓. ขั้นตอนการสอนเรื่องการบวกจำนวนสองหลักที่เป็นรูปธรรมและเข้าใจง่าย
๔. กิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยอุปกรณ์จริง (๑๕-๒๐ นาที)

๕. ตัวอย่างโจทย์ปัญหาการบวกที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน
๖. เทคนิคการสอนที่ช่วยให้เด็กเข้าใจเรื่องการทด
๗. กลยุทธ์ในการช่วยเหลือนักเรียนที่ยังบวกเลขไม่คล่อง
๘. กิจกรรมท้าทายสำหรับนักเรียนที่เรียนเร็ว
๙. วิธีการประเมินความเข้าใจที่หลากหลายและเหมาะกับเด็กเล็ก
๑๐. เกมคณิตศาสตร์สั้นๆ ที่ใช้ทบทวนการบวกเลขสองหลัก

ตัวอย่างสำหรับการสอนภาษาไทย:

ในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและหลักสูตรการสอนระดับประถมศึกษาตอนต้น กรุณาสร้างแผนการสอนเรื่อง "การอ่านและเขียนสระแปรรูป" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ (อายุ ๖-๗ ปี) ที่เพิ่งเรียนรู้เรื่องพยัญชนะและสระพื้นฐานมาแล้ว แต่ยังสับสนเรื่องสระแปรรูป เช่น -ะ, -าะ, -ัวะ โดยใช้เวลาสอน ๑ คาบ (คาบละ ๕๐ นาที) โดยขอให้ครอบคลุมผลลัพธ์ของผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ ๒๕๖๘ ด้านการอ่านและการเขียน ดังนี้:

- อ่านออกเสียงคำที่มีสระแปรรูปได้ถูกต้อง
- เขียนคำที่มีสระแปรรูปได้ถูกต้อง

ขอให้แผนการสอนประกอบด้วย:

๑. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนและวัดผลได้ (๒-๓ ข้อ)
๒. กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนที่สนุกและดึงดูดความสนใจเด็กเล็ก (๕-๗ นาที)
๓. เนื้อหาหลักที่จะสอนพร้อมเรียงลำดับจากง่ายไปยาก โดยเน้นสระแปรรูป ๒-๓ ตัวที่พบบ่อย
๔. กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เหมาะกับเด็ก ป.๑ และเน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่น

(Play-based Learning)

๕. สื่อการสอนที่เป็นรูปธรรม เช่น บัตรคำ บัตรภาพ เกม หรือเพลงที่เกี่ยวข้อง
 ๖. วิธีการประเมินความเข้าใจระหว่างเรียนที่ไม่เครียด (Formative Assessment)
 ๗. กิจกรรมสรุปบทเรียนที่สนุกและมีส่วนร่วม (๓-๕ นาที)
 ๘. การบ้านหรือกิจกรรมต่อเนื่องที่เหมาะสมกับวัย
 ๙. ข้อเสนอแนะสำหรับการช่วยเหลือนักเรียนที่อ่านเขียนช้า
- โดยโรงเรียนมีอุปกรณ์พื้นฐาน, สื่อดิจิทัล, บัตรคำ บัตรภาพ และของเล่นที่หลากหลาย

การเขียน Prompt สำหรับการออกแบบการเรียนรู้แบบบูรณาการ

Prompt :

ในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ กรุณาช่วยออกแบบหน่วยการเรียนรู้บูรณาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ [ระบุระดับชั้น ๑/๒/๓] เรื่อง "ระบุชื่อหน่วย เช่น น้ำและชีวิต/อาหารในท้องถิ่นของเรา/การเดินทาง]" ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘

ข้อมูลพื้นฐาน:

- ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้: [ระบุจำนวนคาบ/วัน/สัปดาห์]
- ลักษณะของนักเรียน: [ระบุข้อมูลสำคัญ เช่น บริบทชุมชน ความหลากหลายของผู้เรียน]
- ทรัพยากรที่มี: [ระบุทรัพยากรที่มีในโรงเรียน เช่น อุปกรณ์ เทคโนโลยี แหล่งเรียนรู้]

โดยขอให้ออกแบบตามกรอบพัฒนาผู้เรียนดังนี้:

๑. ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (Basic Literacy)

- การอ่าน (Reading Literacy): ขอให้ระบุกิจกรรมที่ส่งเสริมการอ่านและเข้าใจความหมายของคำข้อความ สัญลักษณ์ต่างๆ

- การเขียน (Writing Literacy): ขอให้ระบุกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียบเรียงคำหรือข้อความให้เป็นประโยค เรื่องราว

- การคิดคำนวณ (Numeracy): ขอให้ระบุกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้ความเข้าใจตัวเลขและแนวคิดทางคณิตศาสตร์

๒. ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (Functional Literacy)

- วิทยาศาสตร์ สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี: ขอให้ระบุกิจกรรมที่เชื่อมโยงความรู้ด้านวิทยาศาสตร์กับชีวิตประจำวัน

- สังคมและความเป็นพลเมือง: ขอให้ระบุกิจกรรมที่ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันในสังคมและความเป็นพลเมือง

- เศรษฐกิจและการเงิน: ขอให้ระบุกิจกรรมที่เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจด้านเศรษฐกิจและการเงิน

- สุขภาพและร่างกาย: ขอให้ระบุกิจกรรมที่ส่งเสริมสุขภาพและการดูแลร่างกาย

๓. การบูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ ขอให้อธิบายวิธีการบูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ เข้าด้วยกัน (อย่างน้อย ๔ กลุ่มสาระ) โดยระบุ:

- เนื้อหาสาระสำคัญในแต่ละกลุ่มสาระ
- วิธีการเชื่อมโยงเนื้อหาระหว่างกลุ่มสาระ
- กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เป็นรูปธรรม

๔. การพัฒนาผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ขอให้อธิบายว่าหน่วยการเรียนรู้นี้จะพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมายต่อไปนี้อย่างไร:

- การใช้ทักษะพื้นฐานเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตประจำวัน
- การประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตประจำวัน
- การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (สร้างสรรค์ วิเคราะห์ มีวิจารณญาณ แก้ปัญหา)
- การปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

๕. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ขอให้นำเสนอแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยละเอียด อย่างน้อย ๑ กิจกรรมหลัก ซึ่งควรประกอบด้วย:

- ขั้นนำ: กิจกรรมกระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์
- ขั้นสอน/กิจกรรม: รายละเอียดกิจกรรมที่ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริง
- ขั้นสรุป: วิธีการสรุปความรู้และสะท้อนการเรียนรู้
- การวัดและประเมินผล: วิธีการและเครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

๖. ชิ้นงาน/ภาระงาน ขอให้ออกแบบชิ้นงานหรือภาระงานที่แสดงถึงการบูรณาการความรู้และทักษะต่างๆ ซึ่งควรมีลักษณะดังนี้:

- สอดคล้องกับบริบทชีวิตจริง
- บูรณาการความรู้และทักษะจากหลายกลุ่มสาระ
- ส่งเสริมการคิดขั้นสูงและความคิดสร้างสรรค์
- สะท้อนคุณลักษณะอันพึงประสงค์

๗. การปรับให้เหมาะกับผู้เรียนที่มีความหลากหลาย ขอให้เสนอแนวทางในการปรับกิจกรรมหรือการประเมินผลให้เหมาะกับผู้เรียนที่มีความสามารถ ความถนัด หรือรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

๘. การมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน ขอให้เสนอแนวทางในการให้ครอบครัวและชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้หรือการประเมินผล

กรุณาออกแบบโดยคำนึงถึงหลักการของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน (Context-based Learning) และการพัฒนาสมรรถนะหลักตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ

การเขียน Prompt เพื่อออกแบบหน่วยการจัดการเรียนรู้ สำหรับประถมศึกษาตอนต้น(ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓)

ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘

หลักการสำคัญในการเขียน Prompt ที่มีประสิทธิภาพ

๑. ระบุข้อมูลหลักสูตรฐานสมรรถนะ - แนวคิดการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ (Competency-based Education)
๒. ระบุความสามารถหลักและการบูรณาการ - ความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
๓. ระบุสัดส่วนเวลาเรียนตามระดับชั้น - ระบุตามโครงสร้างสัดส่วนของหลักสูตร ๒๕๖๘
๔. เน้นแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก - Active Learning และ Formative Assessment
๕. ระบุบริบทผู้เรียนและโรงเรียน - ข้อมูลที่จำเป็นต่อการออกแบบหน่วยการเรียนรู้

Prompt พื้นฐานการออกแบบหน่วยการจัดการเรียนรู้

Prompt:

ช่วยเป็นผู้เชี่ยวชาญการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ ช่วยออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ ตามรายละเอียดต่อไปนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน: หัวข้อหน่วย “.....” ระยะเวลา: ชั่วโมง จำนวนนักเรียนคน (มีเด็กที่อ่านช้า คน)

๒. ความสามารถที่ต้องการพัฒนาตามกรอบหลักสูตร:

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ที่แสดงอย่างชัดเจนในแต่ละประเด็น : การอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ

- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันแสดงอย่างชัดเจนในแต่ละประเด็น : วิทยาศาสตร์ สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี สังคมและความเป็นพลเมือง เศรษฐกิจและการเงิน สุขภาพและร่างกาย อารมณ์และความรู้สึก

๓. รูปแบบที่ต้องการในหน่วยการเรียนรู้: การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning กิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งกิจกรรมเดี่ยว กลุ่ม และการเรียนรู้ในห้องเรียน มีแนวทางการประเมินระหว่างเรียน (Formative Assessment) มีสื่อการเรียนรู้ที่สามารถจัดหาได้ง่ายและประหยัด

๔. โครงสร้างของหน่วยการเรียนรู้ที่ต้องการ: สาระสำคัญของหน่วย ความสามารถที่คาดหวัง (Learning Outcomes) กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการตามลำดับ และมีชื่อแผนการจัดการเรียนรู้แต่เรื่องที่ น่าสนใจพร้อมทั้งระบุสัดส่วนจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการจัดกิจกรรม โดยแสดงเป็นตาราง สื่อและแหล่งการเรียนรู้ แนวทางการวัดและประเมินผล (ทั้ง Formative และ Summative) กิจกรรมเสริมสำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ

ตัวอย่าง Prompt สำหรับการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ระดับประถมศึกษาตอนต้น

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๑ : หน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ ป.๑

ช่วยออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ ตามรายละเอียดต่อไปนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หัวข้อหน่วย: "อาหารดีมีประโยชน์"
- ระยะเวลา: ๔ สัปดาห์ (๒๐ ชั่วโมง)
- จำนวนนักเรียน: ๒๕ คน (มีเด็กที่อ่านช้า ๓ คน)

๒. ความสามารถที่ต้องการพัฒนาตามกรอบหลักสูตร:

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๗๐-๘๐% ของเวลาเรียน):
 - * การอ่าน: อ่านคำและประโยคง่ายๆ เกี่ยวกับอาหาร
 - * การเขียน: เขียนคำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร และเขียนประโยคสั้นๆ
 - * การคิดคำนวณ: นับจำนวน เปรียบเทียบปริมาณอาหาร
- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๑๕-๒๕% ของเวลาเรียน):
 - * สุขภาพและร่างกาย: เลือกรับประทานอาหารที่มีประโยชน์
 - * วิทยาศาสตร์: สังเกตลักษณะอาหารประเภทต่างๆ

๓. รูปแบบที่ต้องการในหน่วยการเรียนรู้:

- การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- กิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งกิจกรรมเดี่ยว กลุ่ม และการเรียนรู้นอกห้องเรียน
- มีแนวทางการประเมินระหว่างเรียน (Formative Assessment)
- มีสื่อการเรียนรู้ที่สามารถจัดหาได้ง่ายและประหยัด

๔. โครงสร้างของหน่วยการเรียนรู้ที่ต้องการ:

- สำคัญของหน่วย
- ความสามารถที่คาดหวัง (Learning Outcomes)
- กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการตามลำดับสัปดาห์
- สื่อและแหล่งการเรียนรู้
- แนวทางการวัดและประเมินผล (ทั้ง Formative และ Summative)
- กิจกรรมเสริมสำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๒: หน่วยการเรียนรู้เน้นความสามารถพื้นฐาน ป.๒

ช่วยออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่เน้นความสามารถพื้นฐานด้านการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หัวข้อหน่วย: "เรื่องเล่าในท้องถิ่นของเรา"
- ระยะเวลา: ๓ สัปดาห์ (๑๕ ชั่วโมง)
- บริบทโรงเรียน: โรงเรียนชนบท นักเรียนส่วนใหญ่ใช้ภาษาถิ่นในชีวิตประจำวัน

๒. สัดส่วนการจัดการเรียนรู้ตามโครงสร้างหลักสูตร:

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๖๐-๗๐%): เน้นการอ่านและการเขียนเรื่องราวท้องถิ่น
- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๒๕-๓๕%): บูรณาการด้านสังคมและความ เป็นพลเมือง ผ่านการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น

๓. ความสามารถที่มุ่งพัฒนา:

- การอ่าน: อ่านเรื่องเล่า นิทานท้องถิ่น และตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้
- การเขียน: เขียนเล่าเรื่องราวสั้นๆ เกี่ยวกับท้องถิ่นของตนเองได้
- การประยุกต์ใช้: เชื่อมโยงเรื่องเล่าท้องถิ่นกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมปัจจุบัน

๔. แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้:

- ใช้การสอนแบบเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลเรื่องเล่าท้องถิ่น
- ออกแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การเล่าเรื่อง การวาดภาพประกอบ การแสดงบทบาทสมมติ

๕. การประเมินผล:

- ใช้การประเมินระหว่างเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
- มีแนวทางการประเมินผลตามระดับความสามารถ ๔ ระดับตามที่หลักสูตรกำหนด

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๓: หน่วยการเรียนรู้เน้นการประยุกต์ใช้ ป.๓

ช่วยออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่เน้นการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หัวข้อหน่วย: "น้ำและการใช้ทรัพยากรอย่างรู้คุณค่า"
- ระยะเวลา: ๔ สัปดาห์ (๒๔ ชั่วโมง)
- ผู้เรียนมีความหลากหลายทางความสามารถ

๒. สัดส่วนการจัดการเรียนรู้ตามโครงสร้างหลักสูตร:

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๕๐-๖๐%):
 - * การอ่าน: อ่านข้อมูลเกี่ยวกับน้ำและทรัพยากร
 - * การเขียน: เขียนรายงานสั้นๆ และสื่อสารความคิด
 - * การคิดคำนวณ: คำนวณปริมาณการใช้น้ำในชีวิตประจำวัน
- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๓๕-๔๕%):
 - * วิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อม: วงจรน้ำ การอนุรักษ์น้ำ
 - * สังคมและความเป็นพลเมือง: การใช้ทรัพยากรร่วมกัน
 - * เศรษฐกิจและการเงิน: ค่าใช้จ่ายในการใช้น้ำ การประหยัด

๓. ลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้:

- มีโครงงานกลุ่มเกี่ยวกับการอนุรักษ์น้ำในโรงเรียนหรือชุมชน
- จัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-based Learning)
- บูรณาการใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอข้อมูล

๔. การวัดและประเมินผล:

- ประเมินทั้งความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้
- ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย ทั้งการสังเกต การตรวจผลงาน แฟ้มสะสมงาน
- ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินตนเองและเพื่อน

๕. ผลงานหรือชิ้นงานที่คาดหวัง:

- แผนผังความคิด (Mind Map) เกี่ยวกับการใช้น้ำอย่างรู้คุณค่า
- บันทึกการใช้น้ำในครัวเรือนและแผนการประหยัดน้ำ
- โครงงานกลุ่มเกี่ยวกับการอนุรักษ์น้ำในโรงเรียนหรือชุมชน

การเขียน Prompt เพื่อออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับประถมศึกษาตอนต้น(ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓)

ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๔

หลักการสำคัญในการเขียน Prompt ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

๑. ระบุข้อมูลพื้นฐาน - ชั้นเรียน หน่วยการเรียนรู้ เวลาที่ใช้ และบริบทผู้เรียน
๒. กำหนดความสามารถที่มุ่งพัฒนา - ทั้งความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
๓. ระบุแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก - Active Learning และการบูรณาการ
๔. กำหนดแนวทางการประเมินเพื่อพัฒนา - Formative Assessment ที่ชัดเจน
๕. ระบุความต้องการในโครงสร้างของแผน - องค์ประกอบที่ต้องการในแผนการจัดการเรียนรู้

Prompt พื้นฐานการออกแบบหน่วยการจัดการเรียนรู้

Prompt:

ช่วยเป็นผู้เชี่ยวชาญการออกแบบการเรียนรู้ และช่วยออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓)
พุทธศักราช ๒๕๖๔ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน: หน่วยการเรียนรู้: "....." แผนการจัดการเรียนรู้ที่:
เรื่อง "....." เวลาที่ใช้: ชั่วโมง จำนวนนักเรียน: คน (มีนักเรียนที่อ่านช้า... คน)
๒. จุดประสงค์การเรียนรู้: ที่ครอบคลุม KSA และสอดคล้องความสามารถที่คาดหวัง (Learning Outcomes)

๓. รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการ:

- ชี้นำเข้าสู่บทเรียน: กิจกรรมสร้างความสนใจ ๕-๑๐ นาที
- ชีสอน: กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่พัฒนาความสามารถทั้งสองด้าน
- ชีสรุป: กิจกรรมสรุปความเข้าใจ
- การวัดและประเมินผล: แนวทางการประเมินระหว่างเรียน มีเกณฑ์การประเมิน

และ rubric score ที่ชัดเจนและสามารถนำไปใช้ได้

- สื่อและแหล่งการเรียนรู้: ระบุสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้
- การปรับเปลี่ยนสำหรับนักเรียนที่อ่านช้า: แนวทางช่วยเหลือเพิ่มเติม

๕. เน้นการจัดการเรียนรู้แบบ: Active Learning ที่เหมาะสมกับวัย ใช้เกม เพลง นิทาน กิจกรรม
ที่สนุกสนาน มีการประเมินระหว่างเรียนอย่างต่อเนื่อง

ตัวอย่าง Prompt ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

ตัวอย่างที่ ๑: แผนการจัดการเรียนรู้ ป.๑ เน้นพัฒนาความสามารถด้านการอ่าน

ช่วยออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ตามหลักสูตรการศึกษา
ประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หน่วยการเรียนรู้: "สัตว์น่ารักรอบตัวเรา"
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่: ๒ เรื่อง "สัตว์เลี้ยงของฉัน"
- เวลาที่ใช้: ๒ ชั่วโมง
- จำนวนนักเรียน: ๓๐ คน (มีนักเรียนที่อ่านช้า ๕ คน)

๒. ความสามารถที่มุ่งพัฒนา (ตามสัดส่วนของ ป.๑):

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๗๐-๘๐%):
 - * การอ่าน: อ่านคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง และประโยคง่ายๆ
 - * การเขียน: เขียนคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง
- ความสามารถในการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๑๕-๒๕%):
 - * วิทยาศาสตร์: สังเกตลักษณะทั่วไปของสัตว์เลี้ยง
 - * สังคม: การดูแลสัตว์เลี้ยงอย่างเหมาะสม

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้:

- นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงได้ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงได้
- นักเรียนสามารถบอกวิธีการดูแลสัตว์เลี้ยงอย่างเหมาะสมได้

๔. รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการ:

- ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน: กิจกรรมสร้างความสนใจ ๕-๑๐ นาที
- ขั้นสอน: กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่พัฒนาความสามารถทั้งสองด้าน
- ขั้นสรุป: กิจกรรมสรุปความเข้าใจ
- การวัดและประเมินผล: แนวทางการประเมินระหว่างเรียน
- สื่อและแหล่งการเรียนรู้: ระบุสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้
- การปรับเปลี่ยนสำหรับนักเรียนที่อ่านช้า: แนวทางช่วยเหลือเพิ่มเติม

๕. เน้นการจัดการเรียนรู้แบบ:

- Active Learning ที่เหมาะสมกับวัย
- ใช้เกม เพลง นิทาน กิจกรรมที่สนุกสนาน
- มีการประเมินระหว่างเรียนอย่างต่อเนื่อง

ตัวอย่างที่ ๒: แผนการจัดการเรียนรู้ ป.๒ เน้นพัฒนาความสามารถด้านการคิดคำนวณและการประยุกต์ใช้

ช่วยออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ตามหลักสูตรการศึกษา
ประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หน่วยการเรียนรู้: "ร้านค้าของหนู"
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่: ๓ เรื่อง "บวก ลบ เงินในกระเป๋า"
- เวลาที่ใช้: ๓ ชั่วโมง
- จำนวนนักเรียน: ๒๕ คน (มีความหลากหลายทางความสามารถ)

๒. ความสามารถที่มุ่งพัฒนา (ตามสัดส่วนของ ป.๒):

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๖๐-๗๐%):
 - * การคิดคำนวณ: บวก ลบ จำนวนเงินไม่เกิน ๑๐๐ บาท
 - * การอ่าน: อ่านโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเงิน
- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๒๕-๓๕%):
 - * เศรษฐกิจและการเงิน: การใช้เงินในชีวิตประจำวัน
 - * สังคม: การซื้อขายสินค้า

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้:

- นักเรียนสามารถบวก ลบ จำนวนเงินไม่เกิน ๑๐๐ บาทได้
- นักเรียนสามารถแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเงินในชีวิตประจำวันได้
- นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จำลองการซื้อขายได้

๔. รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการ:

- ขั้นนำ: กิจกรรมสร้างความสนใจเกี่ยวกับเงินและการซื้อขาย
- ขั้นสอน: แบ่งเป็น ๓ กิจกรรมย่อยตามลำดับความยากง่าย
- ขั้นฝึก: กิจกรรมกลุ่มและเดี่ยวที่ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง
- ขั้นประยุกต์ใช้: สถานการณ์จำลองร้านค้าในห้องเรียน
- ขั้นสรุป: นักเรียนสรุปความรู้และการนำไปใช้
- การวัดและประเมินผล: วิธีการและเครื่องมือที่ใช้ประเมิน

๕. เน้นการจัดการเรียนรู้แบบ:

- การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning)
- การเรียนรู้จากสถานการณ์จำลอง (Simulation)
- การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

ตัวอย่างที่ ๓: แผนการจัดการเรียนรู้ ป.๓ แบบบูรณาการความสามารถหลายด้าน

ช่วยออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หน่วยการเรียนรู้: "น้ำ ทรัพยากรมีค่า"
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่: ๕ เรื่อง "วิธีการประหยัดน้ำในชุมชนของเรา"
- เวลาที่ใช้: ๔ ชั่วโมง
- บริบทโรงเรียน: โรงเรียนในชุมชนที่ประสบปัญหาขาดแคลนน้ำในฤดูแล้ง

๒. ความสามารถที่มุ่งพัฒนา (ตามสัดส่วนของ ป.๓):

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๕๐-๖๐%):

- * การอ่าน: อ่านและทำความเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับการใช้น้ำ
- * การเขียน: เขียนแผนและวิธีการประหยัดน้ำ
- * การคิดคำนวณ: คำนวณปริมาณน้ำที่ใช้และประหยัดได้

- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๓๕-๔๕%):
 - * วิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อม: วงจรน้ำและการอนุรักษ์น้ำ
 - * สังคมและความเป็นพลเมือง: การร่วมมือกันดูแลทรัพยากรน้ำ
 - * เศรษฐกิจและการเงิน: ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับน้ำในครัวเรือน

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้:

- นักเรียนสามารถอธิบายความสำคัญของการประหยัดน้ำได้
- นักเรียนสามารถคำนวณปริมาณน้ำที่ใช้ในกิจกรรมต่างๆ ได้
- นักเรียนสามารถเขียนแผนการประหยัดน้ำในชีวิตประจำวันได้
- นักเรียนสามารถนำเสนอวิธีการประหยัดน้ำในชุมชนได้

๔. โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการ:

- สำคัญ: แนวคิดหลักของแผนการจัดการเรียนรู้
- จุดประสงค์การเรียนรู้: ระบุตามความสามารถที่ต้องการพัฒนา
- สารการเรียนรู้: ความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้อง
- กิจกรรมการเรียนรู้: แบ่งเป็นขั้นตอนชัดเจน
- สื่อและแหล่งเรียนรู้: ระบุสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่ใช้
- การวัดและประเมินผล: ระบุวิธีการและเครื่องมือ
- บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้: ตรวจสอบความสำเร็จและปัญหา

๕. เน้นการจัดการเรียนรู้แบบ:

- การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)
- การเรียนรู้ผ่านการสำรวจ (Inquiry-based Learning)
- การเรียนรู้ผ่านโครงงานขนาดเล็ก (Mini-Project)

เทคนิคขั้นสูงในการเขียน Prompt ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

๑. การระบุลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ชัดเจน

Prompt :

ในแผนการจัดการเรียนรู้นี้ ขอให้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามลำดับขั้นตอนดังนี้:

๑. ขั้นสร้างความสนใจ (Engage):

- รูปแบบกิจกรรม: [ระบุ เช่น เกม คลิปวิดีโอ คำถามกระตุ้นคิด]
- ระยะเวลา: [ระบุ]
- บทบาทครู/นักเรียน: [ระบุ]

๒. ขั้นสำรวจและค้นหา (Explore):

- รูปแบบกิจกรรม: [ระบุ เช่น การทดลอง การสำรวจ]
- การจัดกลุ่มนักเรียน: [ระบุ]
- สื่อและอุปกรณ์: [ระบุ]
- ระยะเวลา: [ระบุ]
- บทบาทครู/นักเรียน: [ระบุ]

๓. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explain):

- รูปแบบกิจกรรม: [ระบุ เช่น การอภิปราย การนำเสนอ]
- คำถามสำคัญที่ใช้: [ระบุ]
- ระยะเวลา: [ระบุ]
- บทบาทครู/นักเรียน: [ระบุ]

๔. ขั้นขยายความรู้ (Elaborate):

- รูปแบบกิจกรรม: [ระบุ เช่น การประยุกต์ใช้]
- ใบงาน/ภาระงาน: [ระบุ]
- ระยะเวลา: [ระบุ]
- บทบาทครู/นักเรียน: [ระบุ]

๕. ขั้นประเมินผล (Evaluate):

- รูปแบบการประเมิน: [ระบุ]
- เครื่องมือที่ใช้: [ระบุ]
- ระยะเวลา: [ระบุ]
- เกณฑ์การประเมิน: [ระบุ]

๒. การกำหนดแนวทางการประเมินระหว่างเรียนที่ละเอียด

Prompt :

ในแผนการจัดการเรียนรู้นี้ ขอให้ออกแบบการประเมินระหว่างเรียน (Formative Assessment) อย่างละเอียดดังนี้:

๑. การประเมินก่อนเรียน:

- วิธีการ: [ระบุ เช่น การสนทนา แบบทดสอบสั้นๆ]
- ประเด็นที่ต้องการวัด: [ระบุ]
- การนำผลไปใช้: [ระบุ]

๒. การประเมินระหว่างกิจกรรม:

- จุดประเมินที่ ๑: [ระบุช่วงเวลา เช่น หลังกิจกรรมที่ ๑]
 - * วิธีการ: [ระบุ เช่น การสังเกต การซักถาม]
 - * ประเด็นที่ต้องการวัด: [ระบุ]
 - * เครื่องมือที่ใช้: [ระบุ]
 - * การให้ข้อมูลย้อนกลับ: [ระบุ]
- จุดประเมินที่ ๒: [ระบุช่วงเวลา]
 - * [รายละเอียดเช่นเดียวกับจุดประเมินที่ ๑]

๓. การประเมินหลังเรียน:

- วิธีการ: [ระบุ]
- ประเด็นที่ต้องการวัด: [ระบุ]
- เกณฑ์การพิจารณาระดับความสามารถ (๔ ระดับ): [ระบุ]

๔. การปรับการเรียนการสอน:

- กรณีที่ ๑: นักเรียนส่วนใหญ่ยังไม่บรรลุจุดประสงค์
 - * แนวทางปรับ: [ระบุ]
- กรณีที่ ๒: นักเรียนบางคนยังไม่บรรลุจุดประสงค์
 - * แนวทางช่วยเหลือเพิ่มเติม: [ระบุ]
- กรณีที่ ๓: นักเรียนบรรลุจุดประสงค์เร็วกว่าที่คาดไว้
 - * กิจกรรมเสริม/ต่อยอด: [ระบุ]

๓. การบูรณาการเทคโนโลยีในแผนการจัดการเรียนรู้

Prompt :

ในแผนการจัดการเรียนรู้นี้ ขอให้บูรณาการการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับระดับชั้นและบริบทดังนี้:

๑. เทคโนโลยีสำหรับการนำเสนอเนื้อหา:

- ประเภท: [ระบุ เช่น วิดีโอ สไลด์มัลติมีเดีย]
- รายละเอียด: [ระบุเนื้อหาที่นำเสนอ]
- แหล่งที่มา/วิธีการเข้าถึง: [ระบุ]
- เหตุผลที่เลือกใช้: [ระบุ]

๒. เทคโนโลยีสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้:

- ประเภท: [ระบุ เช่น แอปพลิเคชัน เกมการศึกษา]
- วิธีการใช้ในกิจกรรม: [ระบุ]
- การจัดการในกรณีที่มีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์: [ระบุ]

๓. เทคโนโลยีสำหรับการวัดและประเมินผล:

- ประเภท: [ระบุ เช่น แบบทดสอบออนไลน์]
- วิธีการใช้: [ระบุ]
- การเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล: [ระบุ]

๔. ทางเลือกในกรณีที่ไม่สามารถใช้เทคโนโลยีได้:

- แนวทางการปรับกิจกรรม: [ระบุ]
- สื่อทดแทน: [ระบุ]

๔. การระบุการจัดการชั้นเรียนและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

Prompt :

ในแผนการจัดการเรียนรู้นี้ ขอให้ระบุรายละเอียดการจัดการชั้นเรียนและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ดังนี้:

๑. การจัดพื้นที่ห้องเรียน:

- รูปแบบการจัดโต๊ะเรียน: [ระบุ เช่น กลุ่ม รูปตัวยู วงกลม]
- แผนผังห้องเรียน: [ระบุ]
- เหตุผลที่เลือกรูปแบบนี้: [ระบุ]

๒. การจัดกลุ่มนักเรียน:

- รูปแบบการจัดกลุ่ม: [ระบุ เช่น คณะความสามารถ กลุ่มแบบร่วมมือ]
- จำนวนคนต่อกลุ่ม: [ระบุ]
- บทบาทสมาชิกในกลุ่ม: [ระบุ]
- วิธีการจัดกลุ่ม: [ระบุ]

๓. บรรยากาศการเรียนรู้:

- มุมการเรียนรู้: [ระบุ]
- ป้ายแสดงผลงาน: [ระบุ]
- สื่อและอุปกรณ์สนับสนุน: [ระบุ]

๔. การจัดการพฤติกรรม:

- กติกาและข้อตกลงในชั้นเรียน: [ระบุ]
- การให้แรงเสริมทางบวก: [ระบุ]
- การจัดการกับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์: [ระบุ]

๕. การออกแบบกิจกรรมที่คำนึงถึงความหลากหลายของผู้เรียน

Prompt :

ในแผนการจัดการเรียนรู้นี้ ขอให้ออกแบบกิจกรรมที่คำนึงถึงความหลากหลายของผู้เรียนดังนี้:

๑. การปรับกิจกรรมสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ:

- กลุ่มที่มีความสามารถสูง:
 - * การเพิ่มความท้าทาย: [ระบุ]
 - * กิจกรรมเสริม: [ระบุ]
- กลุ่มที่ต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติม:
 - * การปรับความยากง่าย: [ระบุ]
 - * การสนับสนุนเพิ่มเติม: [ระบุ]
 - * สื่อที่ปรับให้เหมาะสม: [ระบุ]

๒. การจัดกิจกรรมที่ตอบสนองรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่าง:

- สำหรับผู้เรียนแบบภาพและเสียง (Visual-Auditory): [ระบุกิจกรรม]
- สำหรับผู้เรียนแบบการเคลื่อนไหว (Kinesthetic): [ระบุกิจกรรม]
- สำหรับผู้เรียนแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive): [ระบุกิจกรรม]

๓. ทางเลือกในการแสดงผลงานหรือการประเมิน:

- รูปแบบที่ ๑: [ระบุ เช่น การนำเสนอปากเปล่า]
- รูปแบบที่ ๒: [ระบุ เช่น การวาดภาพ]
- รูปแบบที่ ๓: [ระบุ เช่น การทำแผนผังความคิด]

ด้วยแนวทางและตัวอย่าง Prompt ข้างต้น คุณสามารถใช้ AI ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น พ.ศ. ๒๕๖๘ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงหลักการสำคัญของหลักสูตรฐานสมรรถนะ ทั้งด้านความสามารถพื้นฐานการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้เชิงรุก และการประเมินเพื่อพัฒนา

การเขียน Prompt เพื่อออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้
สำหรับประถมศึกษาตอนต้น(ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓)
ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘

หลักการสำคัญในการเขียน Prompt ออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เข้าใจหลักการฐานสมรรถนะ - จุดประสงค์ต้องมุ่งเน้นความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้
๒. ระบุระดับขั้นชัดเจน - แต่ละระดับขั้นมีจุดเน้นและสัดส่วนความสามารถที่แตกต่างกัน
๓. ระบุความสามารถที่ต้องการพัฒนา - ทั้งความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้
๔. กำหนดพฤติกรรมบ่งชี้ที่สังเกตได้ - เพื่อการวัดและประเมินผลที่ชัดเจน
๕. เชื่อมโยงกับบริบทจริง - จุดประสงค์ควรสัมพันธ์กับการนำไปใช้ในชีวิตจริง

ตัวอย่าง Prompt สำหรับออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้

ตัวอย่าง prompt ที่ ๑: จุดประสงค์การเรียนรู้สำหรับชั้น ป.๑

ช่วยออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้สำหรับหน่วยการเรียนรู้ "สัตว์น่ารู้รอบตัวเรา" ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ระยะเวลาของหน่วย: ๒ สัปดาห์ (๑๐ ชั่วโมง)
- สิ่งที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้: สัตว์ในท้องถิ่น ลักษณะและที่อยู่อาศัย ประโยชน์

และการดูแลรักษา

๒. ความสามารถที่ต้องพัฒนาตามสัดส่วนของ ป.๑ (๗๐-๘๐% ความสามารถพื้นฐาน, ๑๕-๒๕% การประยุกต์ใช้):

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้:
 - * การอ่าน: คำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์และลักษณะของสัตว์
 - * การเขียน: คำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์และประโยคง่ายๆ
 - * การคิดคำนวณ: การนับจำนวนสัตว์ เปรียบเทียบขนาด
- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน:
 - * วิทยาศาสตร์: สังเกตลักษณะของสัตว์
 - * สังคม: การดูแลสัตว์และความรับผิดชอบ

๓. ลักษณะของจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการ:

- แยกตามความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้
- ระบุพฤติกรรมที่สังเกตและวัดผลได้ชัดเจน
- เขียนในรูปแบบที่แสดงพฤติกรรมผู้เรียน (เช่น "นักเรียนสามารถ...")
- ระบุเกณฑ์ความสำเร็จที่เหมาะสมกับวัย
- มีจุดประสงค์ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ

ตัวอย่าง prompt ที่ ๒: จุดประสงค์การเรียนรู้สำหรับชั้น ป.๒

ช่วยออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้สำหรับหน่วยการเรียนรู้ "เงินทองของมีค่า" ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ระยะเวลาของหน่วย: ๓ สัปดาห์ (๑๕ ชั่วโมง)
- บริบทโรงเรียน: โรงเรียนในเขตเมือง ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีอาชีพค้าขายและรับจ้าง
- สิ่งที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้: เงินไทย การใช้จ่าย การออม และการวางแผนการใช้

เงินอย่างง่าย

๒. ความสามารถที่ต้องพัฒนาตามสัดส่วนของ ป.๒ (๖๐-๗๐% ความสามารถพื้นฐาน, ๒๕-๓๕% การประยุกต์ใช้):

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้:
 - * การอ่าน: อ่านคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับเงินและการใช้จ่าย
 - * การเขียน: เขียนบันทึกรายรับ-รายจ่ายอย่างง่าย
 - * การคิดคำนวณ: บวก ลบ จำนวนเงิน การทอนเงิน
- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน:
 - * เศรษฐกิจและการเงิน: เข้าใจค่าของเงิน การออม
 - * สังคม: การใช้เงินอย่างเหมาะสม

๓. ลักษณะของจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการ:

- ออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้
- แบ่งเป็นจุดประสงค์ย่อยตามลำดับขั้นของการเรียนรู้
- เน้นการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง
- ระบุระดับความสามารถที่คาดหวัง (ระดับ ๑-๔) ในแต่ละจุดประสงค์

ตัวอย่าง prompt ที่ ๓: จุดประสงค์การเรียนรู้สำหรับชั้น ป.๓

ช่วยออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้สำหรับหน่วยการเรียนรู้ "ตะลุยเมืองไทย" ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ระยะเวลาของหน่วย: ๔ สัปดาห์ (๒๐ ชั่วโมง)
- สิ่งที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้: ภูมิภาคต่างๆ ของประเทศไทย ลักษณะทางภูมิศาสตร์

วัฒนธรรม และวิถีชีวิต

๒. ความสามารถที่ต้องพัฒนาตามสัดส่วนของ ป.๓ (๕๐-๖๐% ความสามารถพื้นฐาน, ๓๕-๔๕% การประยุกต์ใช้):

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้:
 - * การอ่าน: อ่านข้อมูลเกี่ยวกับภูมิภาคต่างๆ และวัฒนธรรมท้องถิ่น
 - * การเขียน: เขียนเรียงความสั้นๆ เกี่ยวกับภูมิภาคที่สนใจ
 - * การคิดคำนวณ: คำนวณระยะทาง ระยะเวลาการเดินทาง
- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน:
 - * สังคมและความเป็นพลเมือง: เรียนรู้วัฒนธรรมที่หลากหลาย
 - * วิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อม: ความสัมพันธ์ของสภาพภูมิประเทศกับวิถีชีวิต

๓. ลักษณะของจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการ:

- มีการบูรณาการระหว่างความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้
- เน้นการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์
- แสดงความก้าวหน้าในการพัฒนาทักษะตามลำดับ
- มีความท้าทายเหมาะสมกับวัยและระดับชั้น
- สอดคล้องกับการประเมินแบบฐานสมรรถนะ

เทคนิคการเขียน Prompt ขั้นสูงเพื่อออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้

๑. การใช้หลักการ SMART ในการกำหนดจุดประสงค์

Prompt :

ช่วยออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ตามหลักการ SMART สำหรับหน่วยการเรียนรู้ "[ชื่อหน่วย]" ในระดับชั้น ป.[ระบุชั้น] โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. Specific (เฉพาะเจาะจง): จุดประสงค์การเรียนรู้ควรระบุอย่างชัดเจนว่าผู้เรียนจะสามารถทำอะไรได้

๒. Measurable (วัดผลได้): ควรระบุวิธีการหรือเกณฑ์ที่ใช้ในการวัดผลความสำเร็จ

๓. Achievable (เป็นไปได้): เหมาะสมกับระดับความสามารถและวัยของผู้เรียน

๔. Relevant (สัมพันธ์): เชื่อมโยงกับความสามารถตามกรอบหลักสูตร พ.ศ. ๒๕๖๘

๕. Time-bound (มีกรอบเวลา): ระบุว่าบรรลุเมื่อใดหรือในระยะเวลาเท่าใด

สำหรับความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้ต่อไปนี้:

[ระบุความสามารถที่ต้องการพัฒนา]

๒. การเขียนจุดประสงค์ที่แสดงระดับความสามารถชัดเจน

Prompt :

ช่วยเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ที่แสดงระดับความสามารถ ๔ ระดับตามหลักสูตร พ.ศ. ๒๕๖๘ สำหรับความสามารถ "[ระบุความสามารถ]" ในหน่วยการเรียนรู้ "[ชื่อหน่วย]" ชั้น ป.[ระบุชั้น] ดังนี้:

๑. ระดับ ๑ เริ่มต้น: [อธิบายพฤติกรรมขั้นต่ำที่คาดหวัง]

๒. ระดับ ๒ พัฒนา: [อธิบายพฤติกรรมที่แสดงการพัฒนา]

๓. ระดับ ๓ เชี่ยวชาญ: [อธิบายพฤติกรรมที่แสดงความเชี่ยวชาญ]

๔. ระดับ ๔ ขั้นสูง: [อธิบายพฤติกรรมที่แสดงความสามารถขั้นสูง]

โดยเขียนในรูปแบบ "นักเรียนสามารถ..." และระบุพฤติกรรมที่สังเกตได้ชัดเจน

๓. การเขียนจุดประสงค์ที่สะท้อนวิธีการประเมินระหว่างเรียน

Prompt :

ช่วยออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้พร้อมแนวทางการประเมินระหว่างเรียน (Formative Assessment) สำหรับหน่วยการเรียนรู้ "[ชื่อหน่วย]" ชั้น ป.[ระบุชั้น] โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ความสามารถด้าน[ระบุความสามารถ]:

- จุดประสงค์การเรียนรู้: นักเรียนสามารถ... [ระบุพฤติกรรมที่คาดหวัง]

- วิธีการประเมินระหว่างเรียน: [ระบุวิธีการสังเกต/วัดผล]

- เครื่องมือที่ใช้: [ระบุเครื่องมือ เช่น แบบสังเกต แบบบันทึก]

- เกณฑ์การพิจารณา: [ระบุเกณฑ์]

- การให้ข้อมูลย้อนกลับ: [ระบุวิธีการ]

๒. ความสามารถด้าน[ระบุความสามารถ]: [ทำเช่นเดียวกับข้อ ๑]

ออกแบบให้ครอบคลุมทั้งความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้ โดยคำนึงถึงสัดส่วนตามระดับชั้น

๔. การเขียนจุดประสงค์แบบบูรณาการหลายความสามารถ

Prompt :

ช่วยออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้แบบบูรณาการที่เชื่อมโยงหลายความสามารถเข้าด้วยกัน สำหรับหน่วยการเรียนรู้ "[ชื่อหน่วย]" ชั้น ป.[ระบุชั้น] โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. จุดประสงค์บูรณาการที่ ๑:

- ความสามารถหลักที่บูรณาการ: [ระบุความสามารถ ๒-๓ ด้านที่ต้องการบูรณาการ]
- พฤติกรรมบ่งชี้: นักเรียนสามารถ... [ระบุพฤติกรรมที่บูรณาการความสามารถเหล่านั้น]
- สถานการณ์/บริบท: [ระบุสถานการณ์ที่นักเรียนจะได้แสดงความสามารถ]
- หลักฐานการเรียนรู้: [ระบุชิ้นงาน/ผลงานที่แสดงการบูรณาการ]

๒. จุดประสงค์บูรณาการที่ ๒ : [ทำเช่นเดียวกับข้อ ๑]

ออกแบบให้จุดประสงค์แต่ละข้อแสดงการบูรณาการระหว่างความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้อย่างชัดเจน

๕. การเขียนจุดประสงค์ที่ส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง

Prompt :

ช่วยออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูงตามแนวคิดของ Bloom's Taxonomy ฉบับปรับปรุง สำหรับหน่วยการเรียนรู้ "[ชื่อหน่วย]" ชั้น ป.[ระบุชั้น] โดยเรียงลำดับจากระดับการคิดพื้นฐานไปสู่การคิดขั้นสูง:

๑. จดจำ (Remembering): นักเรียนสามารถ... [ระบุพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการระลึก จดจำ]
๒. เข้าใจ (Understanding): นักเรียนสามารถ... [ระบุพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการอธิบาย ตีความ]
๓. ประยุกต์ใช้ (Applying): นักเรียนสามารถ... [ระบุพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการนำไปใช้]
๔. วิเคราะห์ (Analyzing): นักเรียนสามารถ... [ระบุพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการแยกแยะ เปรียบเทียบ]
๕. ประเมินค่า (Evaluating): นักเรียนสามารถ... [ระบุพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการตัดสินใจ ให้เหตุผล]
๖. สร้างสรรค์ (Creating): นักเรียนสามารถ... [ระบุพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการออกแบบ สร้าง ผลิต]

ออกแบบจุดประสงค์ให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้น และสอดคล้องกับความสามารถที่ต้องพัฒนาตามหลักสูตร พ.ศ. ๒๕๖๘

การเขียน Prompt เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
สำหรับประถมศึกษาตอนต้น(ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓)
ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๔

หลักการสำคัญในการเขียน Prompt ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

๑. ระบุความสามารถที่ต้องการพัฒนา - ทั้งความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้
๒. กำหนดลักษณะกิจกรรมเชิงรุก - ระบุประเภทของ Active Learning ที่ต้องการ
๓. ระบุบริบทผู้เรียนและห้องเรียน - ข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียนและทรัพยากรที่มี
๔. ระบุรูปแบบการประเมินระหว่างเรียน - แนวทางการประเมินที่เป็น Formative
๕. ระบุเวลาและขั้นตอนของกิจกรรม - โครงสร้างและลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน

ตัวอย่าง Prompt ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๑: กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับ ป.๑ เน้นการอ่านและเขียน

ช่วยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๔ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:
 - หัวข้อ: "สัตว์น่ารักในบ้านของเรา"
 - เวลา: ๖๐ นาที
 - จำนวนนักเรียน: ๓๐ คน (มีนักเรียนที่อ่านช้า ๕ คน)
 - ทรัพยากรที่มี: บัตรภาพสัตว์ บัตรคำ กระดาษ สีเทียน และพื้นที่สำหรับเคลื่อนไหว
๒. ความสามารถที่ต้องการพัฒนา (สัดส่วนตาม ป.๑):
 - ความสามารถพื้นฐาน (๗๐-๘๐%):
 - * การอ่าน: อ่านคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
 - * การเขียน: เขียนคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
 - การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๑๕-๒๕%):
 - * วิทยาศาสตร์: จำแนกประเภทของสัตว์เลี้ยง
 - * สุขภาพและร่างกาย: การดูแลสัตว์เลี้ยงอย่างถูกวิธี
๓. รูปแบบกิจกรรมที่ต้องการ:
 - เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เหมาะกับวัย
 - มีการเคลื่อนไหวร่างกายและการเล่นประกอบการเรียนรู้
 - บูรณาการการอ่าน เขียน กับการเรียนรู้เรื่องสัตว์
 - มีกิจกรรมกลุ่มและกิจกรรมเดี่ยว
 - มีการประเมินระหว่างเรียนที่ไม่เครียด

๔. โครงสร้างกิจกรรมที่ต้องการ:

- ขั้นนำ: กิจกรรมกระตุ้นความสนใจ (๕-๑๐ นาที)
- ขั้นกิจกรรม: กิจกรรมหลักที่พัฒนาความสามารถ (๔๐-๔๕ นาที)
- ขั้นสรุป: การสรุปความรู้และประเมินผล (๕-๑๐ นาที)
- ระบุการจัดการชั้นเรียนและวิธีสนับสนุนนักเรียนที่อ่านช้า

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๒: กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับ ป.๒ เน้นการคิดคำนวณและการประยุกต์ใช้

ช่วยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นการปฏิบัติ (Hands-on Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หัวข้อ: "ตลาดนัดห้องเรียน"
- เวลา: ๙๐ นาที
- จำนวนนักเรียน: ๒๘ คน (มีความหลากหลายทางความสามารถ)
- บริบทโรงเรียน: โรงเรียนในชุมชนเมือง มีร้านอาหารและลานอเนกประสงค์

๒. ความสามารถที่ต้องการพัฒนา (สัดส่วนตาม ป.๒):

- ความสามารถพื้นฐาน (๖๐-๗๐%):
 - * การคิดคำนวณ: บวก ลบ จำนวนเงินไม่เกิน ๑๐๐ บาท และทอนเงิน
 - * การอ่านและเขียน: อ่านและเขียนป้ายราคา ป้ายสินค้า
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๒๕-๓๕%):
 - * เศรษฐกิจและการเงิน: การซื้อขาย การออม การใช้เงินอย่างรู้คุณค่า
 - * สังคมและความเป็นพลเมือง: การสื่อสาร การแลกเปลี่ยน การรับผิดชอบ

๓. รูปแบบกิจกรรมที่ต้องการ:

- เป็นกิจกรรมเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง (Simulation)
- มีการเตรียมการและวางแผนที่เป็นขั้นตอน
- มีการบูรณาการทักษะการคิดคำนวณกับสถานการณ์จริง
- มีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย
- มีการประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

๔. โครงสร้างกิจกรรมที่ต้องการ:

- ขั้นเตรียมการ: การวางแผนและการเตรียมอุปกรณ์ (๒๐ นาที)
- ขั้นตอนการ: การจำลองตลาดนัด การซื้อขาย (๕๐ นาที)
- ขั้นสรุปและประเมิน: ทบทวนบทเรียนและประเมินผล (๒๐ นาที)
- ระบุบทบาทของครูและนักเรียนในแต่ละขั้นตอน

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๓: กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับ ป.๓ แบบโครงงาน

ช่วยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หัวข้อโครงงาน: "น้ำดื่มปลอดภัยในโรงเรียนของเรา"
- เวลา: ๑๒๐ นาที ต่อสัปดาห์ (ต่อเนื่อง ๓ สัปดาห์)
- จำนวนนักเรียน: ๓๒ คน แบ่งเป็น ๘ กลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน
- ทรัพยากรที่มี: ห้องวิทยาศาสตร์ อุปกรณ์ตรวจวัดคุณภาพน้ำอย่างง่าย คอมพิวเตอร์

๒. ความสามารถที่ต้องการพัฒนา (สัดส่วนตาม ป.๓):

- ความสามารถพื้นฐาน (๕๐-๖๐%):
 - * การอ่าน: อ่านและทำความเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับน้ำและการอนุรักษ์
 - * การเขียน: บันทึกข้อมูลการสำรวจ เขียนรายงานโครงงาน
 - * การคิดคำนวณ: วัดปริมาณและคำนวณค่าเฉลี่ย
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๓๕-๔๕%):
 - * วิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อม: การตรวจสอบคุณภาพน้ำ การอนุรักษ์
 - * สังคมและความเป็นพลเมือง: การทำงานร่วมกัน ความรับผิดชอบต่อส่วนรวม
 - * สุขภาพและร่างกาย: ความสำคัญของน้ำดื่มสะอาดต่อสุขภาพ

๓. โครงสร้างของโครงงาน:

- สัปดาห์ที่ ๑: การวางแผนและเก็บข้อมูล
- สัปดาห์ที่ ๒: การวิเคราะห์ข้อมูลและออกแบบแนวทางแก้ไข
- สัปดาห์ที่ ๓: การนำเสนอผลงานและสรุปบทเรียน
- ระบุกิจกรรมย่อยในแต่ละสัปดาห์

๔. แนวทางการประเมินผล:

- การประเมินกระบวนการทำงาน: วิธีการและเครื่องมือ
- การประเมินผลงาน: เกณฑ์การให้คะแนน (Rubric)
- การประเมินการนำเสนอ: รูปแบบและเกณฑ์
- การสะท้อนคิด: วิธีการให้นักเรียนได้สะท้อนการเรียนรู้

เทคนิคการขั้นสูงในการเขียน Prompt ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

๑. การระบุรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกที่เฉพาะเจาะจง

Prompt:

ฉันต้องการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด [ระบุแนวคิด เช่น การเรียนรู้แบบสืบเสาะ, การเรียนรู้ผ่านการเล่น] สำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุ] เรื่อง "[ระบุหัวข้อ]" โดยมีลักษณะดังนี้:

๑. ลักษณะเฉพาะของการเรียนรู้แบบ[ระบุแนวคิด]:

- ขั้นตอนสำคัญ: [ระบุขั้นตอนของแนวคิดนั้น]
- บทบาทของครู: [ระบุ]
- บทบาทของนักเรียน: [ระบุ]
- ลักษณะกิจกรรมที่เหมาะสม: [ระบุ]

๒. ความสามารถที่ต้องการพัฒนา:

- ความสามารถพื้นฐาน ([ระบุสัดส่วน]%) : [ระบุรายละเอียด]
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ([ระบุสัดส่วน]%) : [ระบุรายละเอียด]

๓. ทรัพยากรและเงื่อนไข:

- เวลาที่มี: [ระบุ]
- อุปกรณ์ที่มี: [ระบุ]
- ข้อจำกัด: [ระบุ]

ขอให้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ระบุรายละเอียดของทุกขั้นตอน คำถามที่ใช้ สื่อที่ใช้ และแนวทางการประเมินที่สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้และหลักสูตรฐานสมรรถนะ

๒. การกำหนดกิจกรรมตามระดับความสามารถที่หลากหลายของผู้เรียน

Prompt :

ช่วยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง "[ระบุหัวข้อ]" สำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุ] ที่คำนึงถึงความหลากหลายของผู้เรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลเกี่ยวกับความหลากหลายของผู้เรียนในชั้น:

- กลุ่มที่ ๑: นักเรียนที่มีความสามารถสูง ([ระบุจำนวน]%)
- กลุ่มที่ ๒: นักเรียนระดับปานกลาง ([ระบุจำนวน]%)
- กลุ่มที่ ๓: นักเรียนที่ต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติม ([ระบุจำนวน]%)
- ลักษณะพิเศษอื่นๆ: [ระบุ เช่น มีนักเรียนที่เรียนรู้ผ่านการฟังดีกว่าการอ่าน]

๒. ความสามารถที่ต้องการพัฒนา: [ระบุตามที่ต้องการ]

๓. กิจกรรมพื้นฐานสำหรับทุกคน:

- ลักษณะกิจกรรม: [ระบุ]
- สื่อและอุปกรณ์: [ระบุ]
- เป้าหมายการเรียนรู้ขั้นต่ำ: [ระบุ]

๔. การปรับระดับความท้าทายของกิจกรรม:

- สำหรับกลุ่มที่ ๑ (เพิ่มความท้าทาย): [ระบุ]
- สำหรับกลุ่มที่ ๒ (ระดับมาตรฐาน): [ระบุ]
- สำหรับกลุ่มที่ ๓ (การสนับสนุนเพิ่มเติม): [ระบุ]

๕. แนวทางการประเมินที่ยืดหยุ่น:

- วิธีการประเมินที่หลากหลาย: [ระบุ]
- เกณฑ์ความสำเร็จที่แตกต่างกัน: [ระบุ]

๓. การบูรณาการเทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียนรู้

Prompt :

ช่วยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีอย่างเหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้น ป. [ระบุ] เรื่อง "[ระบุหัวข้อ]" โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ทรัพยากรด้านเทคโนโลยีที่มี: [ระบุ เช่น ห้องคอมพิวเตอร์ ๑ ห้อง, แท็บเล็ต ๑๐ เครื่อง]
- ระดับทักษะด้านเทคโนโลยีของนักเรียน: [ระบุ]
- เวลาที่มี: [ระบุ]

๒. ความสามารถที่ต้องการพัฒนา: [ระบุตามที่ต้องการ]

๓. การใช้เทคโนโลยีที่ต้องการบูรณาการ:

- เทคโนโลยีหลัก: [ระบุ เช่น แอปพลิเคชัน, เว็บไซต์]
- วัตถุประสงค์การใช้เทคโนโลยี: [ระบุ เช่น นำเสนอ ค้นคว้า สร้างสรรค์]
- ความเชื่อมโยงกับการพัฒนาความสามารถ: [ระบุ]

๔. โครงสร้างกิจกรรม:

- ก่อนใช้เทคโนโลยี: กิจกรรมเตรียมความพร้อม
- ระหว่างใช้เทคโนโลยี: ขั้นตอนการใช้และการสนับสนุน
- หลังใช้เทคโนโลยี: การอภิปรายและสรุปบทเรียน

๕. แผนสำรอง:

- กรณีที่เทคโนโลยีไม่พร้อมใช้งาน: [ระบุกิจกรรมทางเลือก]
- การรองรับนักเรียนที่ไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยี: [ระบุแนวทาง]

๔. การออกแบบกิจกรรมแบบสถานี (Station-based Learning)

Prompt:

ช่วยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบสถานี (Station-based Learning) สำหรับนักเรียนชั้น ป. [ระบุ] เรื่อง "[ระบุหัวข้อ]" โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- จำนวนนักเรียน: [ระบุ]
- เวลาทั้งหมด: [ระบุ]
- พื้นที่ห้องเรียน: [ระบุ]

๒. ความสามารถที่ต้องการพัฒนา: [ระบุตามที่ต้องการ]

๓. การจัดสถานี่การเรียนรู้:

- จำนวนสถานี่ทั้งหมด: [ระบุ] สถานี่
- เวลาที่ใช้ในแต่ละสถานี่: [ระบุ] นาที
- ลักษณะการหมุนเวียนสถานี่: [ระบุ]

๔. รายละเอียดแต่ละสถานี่:

- สถานี่ที่ ๑: [ชื่อสถานี่]
 - * ความสามารถที่พัฒนา: [ระบุ]
 - * กิจกรรม: [ระบุ]
 - * สื่อและอุปกรณ์: [ระบุ]
 - * บทบาทครู/ผู้ช่วย: [ระบุ]
- สถานี่ที่ ๒: [ชื่อสถานี่]
 - [เช่นเดียวกับสถานี่ที่ ๑]
 - [ระบุสถานี่ที่เหลือตามจำนวนที่ต้องการ]

๕. การเตรียมการและการบริหารจัดการ:

- การชี้แจงกติกา: [ระบุ]
- การจัดกลุ่มนักเรียน: [ระบุ]
- การติดตามความก้าวหน้า: [ระบุ]
- การจัดการเวลา: [ระบุ]

๖. การประเมินผล:

- วิธีการบันทึกผลงานของนักเรียนในแต่ละสถานี่: [ระบุ]
- วิธีการประเมินความสำเร็จรวม: [ระบุ]

๕. การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์

Prompt:

ช่วยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์สำหรับนักเรียน
ชั้น ป. [ระบุ] เรื่อง "[ระบุหัวข้อ]" โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน: [ระบุตามที่ต้องการ]

๒. ความสามารถที่ต้องการพัฒนา: [ระบุตามที่ต้องการ]

๓. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ต้องการเน้น (ตามหลักสูตร ๒๕๖๘):

- คุณลักษณะที่ ๑: [ระบุ เช่น มีวินัย, อยู่อย่างพอเพียง, มีจิตสาธารณะ]
 - * พฤติกรรมบ่งชี้: [ระบุพฤติกรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะนี้]
 - * แนวทางการส่งเสริม: [ระบุ]
- คุณลักษณะที่ ๒: [ระบุ] [เช่นเดียวกับคุณลักษณะที่ ๑]

๔. การบูรณาการในกิจกรรมการเรียนรู้:

- ชี้นำ:
 - * กิจกรรม: [ระบุ]
 - * คุณลักษณะที่พัฒนา: [ระบุ]
- ชี้นำกิจกรรมหลัก:
 - * กิจกรรม: [ระบุ]
 - * คุณลักษณะที่พัฒนา: [ระบุ]
- ชี้นำสรุป:
 - * กิจกรรม: [ระบุ]
 - * คุณลักษณะที่พัฒนา: [ระบุ]

๕. การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์:

- วิธีการสังเกตและบันทึกพฤติกรรม: [ระบุ]
- เกณฑ์การประเมิน: [ระบุ]
- การให้ข้อมูลย้อนกลับ: [ระบุ]

ด้วยแนวทางและตัวอย่าง Prompt ข้างต้น คุณสามารถใช้ AI เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น พ.ศ. ๒๕๖๘ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงหลักการสำคัญของหลักสูตรฐานสมรรถนะ ทั้งด้านความสามารถพื้นฐานการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้เชิงรุก และการประเมินเพื่อพัฒนา กิจกรรมที่ออกแบบจะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถอย่างเต็มศักยภาพและมีความสุขในการเรียนรู้

การเขียน Prompt เพื่อออกแบบการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้
สำหรับประถมศึกษาตอนต้น(ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓)
ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘

หลักการสำคัญในการเขียน Prompt ออกแบบการวัดและประเมินผล

๑. ระบุความสามารถที่ต้องการประเมิน - ทั้งความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้
๒. กำหนดรูปแบบการประเมินเพื่อพัฒนา (Formative) - เน้นการให้ข้อมูลย้อนกลับ
๓. ระบุระดับความสามารถ ๔ ระดับ - ตามแนวทางของหลักสูตร (เริ่มต้น พัฒนา เชี่ยวชาญ ขั้นสูง)
๔. กำหนดวิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย - สอดคล้องกับธรรมชาติของความสามารถ
๕. ระบุการนำผลไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียน - ไม่ใช่เพียงเพื่อตัดสินผล

ตัวอย่าง Prompt ออกแบบการวัดและประเมินผล

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๑: การประเมินความสามารถด้านการอ่านสำหรับชั้น ป.๑

ช่วยออกแบบการวัดและประเมินผลความสามารถด้านการอ่านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:
 - หน่วยการเรียนรู้: "สัตว์น่ารักรอบตัวเรา"
 - ระยะเวลาของหน่วย: ๓ สัปดาห์
 - จำนวนนักเรียน: ๓๐ คน (มีนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ ๓ คน)
๒. ความสามารถด้านการอ่านที่ต้องการประเมิน:
 - อ่านออกเสียงคำและประโยคง่ายๆ เกี่ยวกับสัตว์
 - เข้าใจความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์
 - จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านเกี่ยวกับสัตว์
๓. แนวทางการประเมินที่ต้องการ:
 - การประเมินระหว่างเรียน (Formative Assessment) ๗๐%
 - การประเมินผลสรุป (Summative Assessment) ๓๐%
 - วิธีการประเมินที่หลากหลายและเหมาะสมกับวัย
 - เกณฑ์การประเมินตามระดับความสามารถ ๔ ระดับของหลักสูตร ๒๕๖๘
 - แนวทางการปรับการประเมินสำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ
๔. ประเด็นที่ต้องการคำแนะนำเพิ่มเติม:
 - เครื่องมือประเมินที่เหมาะสมสำหรับเด็ก ป.๑
 - วิธีการเก็บรวบรวมหลักฐานการเรียนรู้
 - การให้ข้อมูลย้อนกลับที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กเล็ก
 - วิธีการนำผลการประเมินไปปรับปรุงการเรียนการสอน

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๒: การประเมินความสามารถด้านการคิดคำนวณสำหรับชั้น ป.๒

ช่วยออกแบบการวัดและประเมินผลความสามารถด้านการคิดคำนวณสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หน่วยการเรียนรู้: "การซื้อขายในชีวิตประจำวัน"
- ความสามารถในการคิดคำนวณที่ต้องประเมิน:
 - * บวกลบจำนวนเงินไม่เกิน ๑,๐๐๐ บาท
 - * เปรียบเทียบจำนวนเงิน
 - * แก้โจทย์ปัญหาการซื้อขายอย่างง่าย
- ความสามารถในการประยุกต์ใช้ที่เกี่ยวข้อง:
 - * เศรษฐกิจและการเงิน: การใช้จ่ายเงินอย่างเหมาะสม

๒. รูปแบบการประเมินระหว่างเรียน (Formative Assessment) ที่ต้องการ:

- เน้นการประเมินที่ไม่สร้างความกดดันให้นักเรียน
- ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การซักถาม การตรวจผลงาน
- เก็บข้อมูลอย่างต่อเนื่องระหว่างเรียน
- มีการให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีเพื่อปรับปรุง

๓. การประเมินระดับความสามารถตามเกณฑ์ ๔ ระดับ:

- ระดับ ๑ เริ่มต้น: ต้องการคำอธิบายของพฤติกรรมบ่งชี้
- ระดับ ๒ พัฒนา: ต้องการคำอธิบายของพฤติกรรมบ่งชี้
- ระดับ ๓ เชี่ยวชาญ: ต้องการคำอธิบายของพฤติกรรมบ่งชี้
- ระดับ ๔ ขั้นสูง: ต้องการคำอธิบายของพฤติกรรมบ่งชี้

๔. เครื่องมือการประเมินที่ต้องการ:

- ตัวอย่างแบบสังเกตพฤติกรรม
- ตัวอย่างใบงานที่ใช้ในการประเมิน
- ตัวอย่างแบบบันทึกการประเมิน
- เกณฑ์การให้คะแนน (Rubric) ที่เข้าใจง่าย

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๓: การประเมินแบบบูรณาการหลายความสามารถสำหรับชั้น ป.๓

ช่วยออกแบบการวัดและประเมินผลแบบบูรณาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หน่วยการเรียนรู้: "น้ำทรัพยากรมีค่า"
- โครงการย่อย: "การอนุรักษ์น้ำในโรงเรียนของเรา"
- ระยะเวลา: ๔ สัปดาห์

๒. ความสามารถที่ต้องการประเมินแบบบูรณาการ:

- ความสามารถพื้นฐาน:
 - * การอ่าน: อ่านและเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับน้ำและการอนุรักษ์
 - * การเขียน: เขียนรายงานโครงการและแผนการอนุรักษ์น้ำ
 - * การคิดคำนวณ: คำนวณปริมาณการใช้น้ำและการประหยัด
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน:
 - * วิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อม: การอนุรักษ์น้ำ
 - * สังคมและความเป็นพลเมือง: ความรับผิดชอบต่อทรัพยากรส่วนรวม

๓. แนวทางการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ที่ต้องการ:

- การประเมินโดยใช้ชิ้นงาน/ภาระงานที่สะท้อนการบูรณาการความสามารถ
- การประเมินกระบวนการทำงานและผลงาน
- การประเมินแบบร่วมมือ (ครู เพื่อน ตนเอง)
- การประเมินที่คำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน

๔. สิ่งที่ต้องการให้ครอบคลุม:

- แนวทางการประเมินระหว่างเรียน (Formative)
- เครื่องมือการประเมินที่หลากหลาย
- เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric ๔ ระดับ
- วิธีการรวบรวมและสรุปผลการประเมิน
- การรายงานผลการประเมินให้ผู้ปกครองและนักเรียน

เทคนิคขั้นสูงในการเขียน Prompt ออกแบบการวัดและประเมินผล

๑. การออกแบบการประเมินระหว่างเรียนที่มีประสิทธิภาพ

Prompt :

ช่วยออกแบบแนวทางการประเมินระหว่างเรียน (Formative Assessment) สำหรับความสามารถด้าน[ระบุความสามารถ] ในหน่วยการเรียนรู้ "[ระบุชื่อหน่วย]" ชั้น ป.[ระบุชั้น] โดยยึดหลักการประเมินเพื่อพัฒนาตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ ดังนี้:

๑. จุดประสงค์ของการประเมินระหว่างเรียน:

- เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้
- เพื่อให้ข้อมูลย้อนกลับที่ทันเวลาและมีประสิทธิภาพ
- เพื่อปรับการสอนให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน
- เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

๒. จุดประเมินที่สำคัญในหน่วยการเรียนรู้:

- จุดที่ ๑: [ระบุช่วงเวลา/กิจกรรม] - ประเมิน [ระบุประเด็น]
- จุดที่ ๒: [ระบุช่วงเวลา/กิจกรรม] - ประเมิน [ระบุประเด็น]
- จุดที่ ๓: [ระบุช่วงเวลา/กิจกรรม] - ประเมิน [ระบุประเด็น]

๓. วิธีการประเมินที่หลากหลายและเหมาะสมกับวัย:

- การสังเกตพฤติกรรม: [ระบุรายละเอียด]
- การซักถาม/สัมภาษณ์: [ระบุรายละเอียด]
- การตรวจผลงาน: [ระบุรายละเอียด]
- การใช้เกมหรือกิจกรรมประเมิน: [ระบุรายละเอียด]

๔. เครื่องมือบันทึกผลการประเมิน:

- แบบบันทึกการสังเกต: [ระบุรายละเอียด]
- แบบตรวจสอบรายการ (Checklist): [ระบุรายละเอียด]
- แบบบันทึกความก้าวหน้ารายบุคคล: [ระบุรายละเอียด]

๕. แนวทางการให้ข้อมูลย้อนกลับ:

- การให้ข้อมูลย้อนกลับทันที: [ระบุรายละเอียด]
- การให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นลายลักษณ์อักษร: [ระบุรายละเอียด]
- การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบรายบุคคล/กลุ่ม: [ระบุรายละเอียด]

๖. การนำผลการประเมินไปใช้:

- การปรับกิจกรรมการเรียนรู้: [ระบุรายละเอียด]
- การให้ความช่วยเหลือเพิ่มเติม: [ระบุรายละเอียด]
- การต่อยอดการเรียนรู้: [ระบุรายละเอียด]

๒. การออกแบบเกณฑ์การประเมินตามระดับความสามารถ ๔ ระดับ

Prompt :

ช่วยออกแบบเกณฑ์การประเมิน (Rubric) ๔ ระดับตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ สำหรับความสามารถด้าน[ระบุความสามารถ] ชั้น ป.[ระบุชั้น] ในหน่วยการเรียนรู้ "[ระบุชื่อหน่วย]" โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ความสามารถที่ต้องการประเมิน:

- [ระบุความสามารถย่อยที่ ๑]
- [ระบุความสามารถย่อยที่ ๒]
- [ระบุความสามารถย่อยที่ ๓]

๒. ชิ้นงาน/ภาระงานที่ใช้ในการประเมิน: [ระบุชิ้นงาน/ภาระงาน]

๓. เกณฑ์การประเมินตามระดับความสามารถ ๔ ระดับ: **ความสามารถย่อยที่ ๑: [ระบุ]**

- ระดับ ๑ (เริ่มต้น):

- * พฤติกรรมบ่งชี้: [ระบุพฤติกรรมที่แสดงถึงระดับเริ่มต้น]
- * ตัวอย่างผลงานในระดับนี้: [ระบุตัวอย่าง]

- ระดับ ๒ (พัฒนา):

- * พฤติกรรมบ่งชี้: [ระบุพฤติกรรมที่แสดงถึงระดับพัฒนา]
- * ตัวอย่างผลงานในระดับนี้: [ระบุตัวอย่าง]

- ระดับ ๓ (เชี่ยวชาญ):

- * พฤติกรรมบ่งชี้: [ระบุพฤติกรรมที่แสดงถึงระดับเชี่ยวชาญ]
- * ตัวอย่างผลงานในระดับนี้: [ระบุตัวอย่าง]

- ระดับ ๔ (ขั้นสูง):

- * พฤติกรรมบ่งชี้: [ระบุพฤติกรรมที่แสดงถึงระดับขั้นสูง]
- * ตัวอย่างผลงานในระดับนี้: [ระบุตัวอย่าง]

[ทำเช่นเดียวกันสำหรับความสามารถย่อยที่ ๒ และ ๓]

๔. การสื่อสารเกณฑ์กับนักเรียน:

- วิธีการนำเสนอเกณฑ์ให้เข้าใจง่ายสำหรับเด็ก: [ระบุ]
- ตัวอย่างเกณฑ์แบบภาพหรือสัญลักษณ์: [ระบุ]

๕. การนำเกณฑ์ไปใช้ในการประเมิน:

- วิธีการบันทึกผล: [ระบุ]
- การแปลความหมายผลการประเมิน: [ระบุ]

๓. การออกแบบการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

Prompt :

ช่วยออกแบบการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) สำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ในหน่วยการเรียนรู้ "[ระบุชื่อหน่วย]" ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ความสามารถที่ต้องการประเมิน: [ระบุ]
- สถานการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลองที่ใช้: [ระบุ]
- ระยะเวลาในการประเมิน: [ระบุ]

๒. ภาระงานหรือชิ้นงานตามสภาพจริง:

- ลักษณะของภาระงาน: [ระบุ]
- ความเชื่อมโยงกับชีวิตจริง: [ระบุ]
- ขั้นตอนการปฏิบัติงาน: [ระบุ]
- ผลผลิตที่คาดหวัง: [ระบุ]

๓. วิธีการประเมิน:

- การประเมินกระบวนการทำงาน:
 - * วิธีการสังเกต/บันทึก: [ระบุ]
 - * ประเด็นที่สังเกต: [ระบุ]
- การประเมินผลงาน:
 - * เกณฑ์การประเมินคุณภาพผลงาน: [ระบุ]
 - * วิธีการตรวจสอบผลงาน: [ระบุ]
- การประเมินการสะท้อนคิดของนักเรียน:
 - * คำถามสะท้อนคิด: [ระบุ]
 - * วิธีการบันทึกการสะท้อนคิด: [ระบุ]

๔. ผู้ประเมิน:

- การประเมินโดยครู: [ระบุบทบาทและวิธีการ]
- การประเมินโดยเพื่อน: [ระบุบทบาทและวิธีการ]
- การประเมินตนเอง: [ระบุบทบาทและวิธีการ]

๕. การสรุปและรายงานผล:

- วิธีการรวบรวมข้อมูลจากหลายแหล่ง: [ระบุ]
- วิธีการสรุประดับความสามารถ: [ระบุ]
- รูปแบบการรายงานผล: [ระบุ]

๔. การออกแบบการประเมินสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ

Prompt:

ช่วยออกแบบแนวทางการปรับการวัดและประเมินผลสำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ
ในชั้น ป.[ระบุชั้น] สำหรับความสามารถด้าน[ระบุความสามารถ] ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น
(ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ลักษณะความต้องการพิเศษของนักเรียน: [ระบุประเภท เช่น อ่านช้า สมาธิสั้น]
- ความสามารถที่ต้องการประเมิน: [ระบุ]
- จุดแข็งและความสนใจของนักเรียน: [ระบุ]

๒. การปรับวิธีการประเมินให้เหมาะสม:

- การปรับด้านเวลา: [ระบุ เช่น ให้เวลาเพิ่ม แบ่งช่วงการประเมิน]
- การปรับด้านรูปแบบ: [ระบุ เช่น ใช้การพูดแทนการเขียน ใช้ภาพประกอบ]
- การปรับด้านเนื้อหา: [ระบุ เช่น ลดความซับซ้อน เพิ่มตัวอย่าง]
- การปรับด้านสภาพแวดล้อม: [ระบุ เช่น สถานที่ประเมิน ความเป็นส่วนตัว]

๓. เครื่องมือประเมินที่ปรับให้เหมาะสม:

- เครื่องมือเดิม: [ระบุ]
- การปรับเปลี่ยน: [ระบุรายละเอียดการปรับ]
- เหตุผลที่ปรับ: [ระบุ]

๔. เกณฑ์การประเมินที่ปรับให้เหมาะสม:

- การปรับเกณฑ์ความสำเร็จ: [ระบุ]
- การกำหนดเป้าหมายเฉพาะบุคคล: [ระบุ]
- การให้น้ำหนักองค์ประกอบต่างๆ: [ระบุ]

๕. การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เหมาะสม:

- วิธีการสื่อสารผล: [ระบุ]
- ความถี่ของการให้ข้อมูล: [ระบุ]
- การเสริมแรงและให้กำลังใจ: [ระบุ]

๖. การบันทึกความก้าวหน้าระยะยาว:

- รูปแบบการบันทึก: [ระบุ]
- การเปรียบเทียบพัฒนาการกับตนเอง: [ระบุ]
- การสื่อสารกับผู้ปกครอง: [ระบุ]

๕. การออกแบบการประเมินแฟ้มสะสมงาน (Portfolio Assessment)

Prompt:

ช่วยออกแบบการประเมินโดยใช้แฟ้มสะสมงาน (Portfolio Assessment) สำหรับนักเรียนชั้น ป. [ระบุชั้น] ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หน่วยการเรียนรู้/ความสามารถที่ประเมิน: [ระบุ]
- ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมผลงาน: [ระบุ เช่น ๑ ภาคเรียน]
- วัตถุประสงค์ของการจัดทำแฟ้มสะสมงาน: [ระบุ]

๒. โครงสร้างของแฟ้มสะสมงาน:

- ส่วนประกอบหลักของแฟ้ม: [ระบุ เช่น ปก คำนำ สารบัญ ผลงาน การสะท้อนคิด]
- ประเภทของผลงานที่ต้องการเก็บรวบรวม: [ระบุ]
- จำนวนชิ้นงานที่ควรคัดเลือก: [ระบุ]
- รูปแบบของแฟ้ม: [ระบุ เช่น แฟ้มกระดาษ แฟ้มดิจิทัล]

๓. การคัดเลือกผลงาน:

- เกณฑ์การคัดเลือกผลงาน: [ระบุ]
- บทบาทของนักเรียนในการคัดเลือก: [ระบุ]
- บทบาทของครูในการแนะนำ: [ระบุ]
- ความถี่ในการคัดเลือกและปรับปรุง: [ระบุ]

๔. การสะท้อนคิดและการประเมินตนเอง:

- คำถามสำหรับการสะท้อนคิด: [ระบุ]
- รูปแบบการบันทึกการสะท้อนคิด: [ระบุ]
- วิธีการประเมินตนเอง: [ระบุ]
- การฝึกทักษะการสะท้อนคิดให้เหมาะสม

๕. การประเมินแฟ้มสะสมงาน:

- ผู้มีส่วนร่วมในการประเมิน: [ระบุ เช่น ครู นักเรียน เพื่อน ผู้ปกครอง]
- ประเด็นที่ใช้ในการประเมิน: [ระบุ]
- เกณฑ์การประเมินแฟ้มสะสมงาน: [ระบุ]
- ความถี่ในการประเมิน: [ระบุ]
- การบันทึกผลการประเมิน: [ระบุ]

๖. การนำเสนอแฟ้มสะสมงาน:

- รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมกับวัย: [ระบุ]
- การเตรียมตัวนักเรียนสำหรับการนำเสนอ: [ระบุ]
- ผู้เข้าร่วมรับฟังการนำเสนอ: [ระบุ]
- การให้ข้อมูลย้อนกลับหลังการนำเสนอ: [ระบุ]

๗. การนำผลการประเมินไปใช้:

- การวิเคราะห์พัฒนาการจากแฟ้มสะสมงาน: [ระบุ]
- การวางแผนพัฒนานักเรียนรายบุคคล: [ระบุ]
- การรายงานผลให้ผู้ปกครอง: [ระบุ]

ด้วยแนวทางและตัวอย่าง Prompt ข้างต้น คุณสามารถใช้ AI เพื่อออกแบบการวัดและประเมินผลตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงหลักการสำคัญของหลักสูตรฐานสมรรถนะ การประเมินผลที่ดีตามหลักสูตรนี้จะเน้นการประเมินเพื่อพัฒนา (Formative Assessment) ที่ให้ข้อมูลย้อนกลับทันเวลา ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลายเหมาะสมกับธรรมชาติของความสามารถและวัยของผู้เรียน และมีการตัดสินระดับความสามารถที่ชัดเจนตามเกณฑ์ ๔ ระดับของหลักสูตร การใช้ AI ช่วยออกแบบการประเมินจะทำให้ครูมีเครื่องมือและแนวทางที่หลากหลายในการประเมินความสามารถของผู้เรียนทั้งด้านความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพตามเป้าหมายของหลักสูตร

การเขียน Prompt เพื่อออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ สำหรับประถมศึกษาตอนต้น(ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓)

ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘

หลักการสำคัญในการเขียน Prompt ออกแบบสื่อการเรียนรู้

๑. ระบุความสามารถที่ต้องการพัฒนา - ทั้งความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้
๒. กำหนดลักษณะสื่อที่เหมาะสมกับวัย - สอดคล้องกับพัฒนาการและความสนใจ
๓. ระบุการใช้สื่อในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก - สื่อควรส่งเสริม Active Learning
๔. กำหนดลักษณะการบูรณาการ - สื่อควรบูรณาการความสามารถหลายด้าน
๕. ระบุทรัพยากรและข้อจำกัด - วัสดุที่มี งบประมาณ หรือเทคโนโลยีที่เข้าถึงได้

ตัวอย่าง Prompt ออกแบบสื่อการเรียนรู้

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๑: สื่อการเรียนรู้สำหรับชั้น ป.๑ เน้นการอ่านและการเขียน

ช่วยออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ตามหลักสูตรการศึกษา
ประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หน่วยการเรียนรู้: "สัตว์น่ารักรอบตัวเรา"
- ระยะเวลาการใช้สื่อ: ๓ ชั่วโมง (แบ่งเป็น ๓ คาบ)
- จำนวนนักเรียน: ๓๐ คน (มีนักเรียนที่อ่านช้า ๕ คน)
- บริบทห้องเรียน: มีพื้นที่จำกัด แต่มีมุมหนังสือและพื้นที่สำหรับกิจกรรมกลุ่ม
- งบประมาณจำกัด: ต้องการสื่อที่ประหยัดและทำได้ง่าย

๒. ความสามารถที่ต้องการพัฒนา (ตามสัดส่วน ป.๑):

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๗๐-๘๐%):
 - * การอ่าน: อ่านคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงและสัตว์ในท้องถิ่น
 - * การเขียน: เขียนคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์และประโยคง่ายๆ
- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๑๕-๒๕%):
 - * วิทยาศาสตร์: จำแนกประเภทสัตว์ตามลักษณะภายนอก
 - * สังคม: การดูแลสัตว์อย่างเหมาะสม

๓. ลักษณะสื่อการเรียนรู้ที่ต้องการ:

- เป็นสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- มีความหลากหลาย สามารถใช้ได้ทั้งรายบุคคลและกลุ่ม
- ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนอย่างสร้างสรรค์
- มีองค์ประกอบที่กระตุ้นความสนใจของเด็ก (สี ภาพ เสียง การเคลื่อนไหว)
- สามารถปรับใช้ได้กับนักเรียนที่มีความแตกต่างด้านการอ่าน

๔. ประเภทของสื่อที่ต้องการ (อย่างน้อย ๓ ประเภท):

- สื่อภาพและคำศัพท์: เพื่อฝึกการอ่านและจดจำคำศัพท์
- สื่อเกมการศึกษา: เพื่อฝึกทักษะอย่างสนุกสนาน
- สื่อนิทานหรือหนังสือ: เพื่อส่งเสริมการอ่านและการฟัง
- สื่อวัสดุจริงหรือโมเดล: เพื่อการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส

๕. รายละเอียดที่ต้องการในแต่ละสื่อ:

- วัตถุประสงค์ของสื่อ
- วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิต (เน้นวัสดุหาง่าย ราคาประหยัด)
- ขั้นตอนการผลิตอย่างละเอียด
- วิธีการใช้สื่อในกิจกรรมการเรียนรู้
- วิธีการประเมินผลการใช้สื่อ

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๒: สื่อการเรียนรู้สำหรับชั้น ป.๒ เน้นการคิดคำนวณและการประยุกต์ใช้

ช่วยออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ตามหลักสูตรการศึกษา
ประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หน่วยการเรียนรู้: "เงินของหนู"
- ระยะเวลาการใช้สื่อ: ๕ ชั่วโมง (แบ่งเป็นหลายคาบ)
- จำนวนนักเรียน: ๒๘ คน (จัดกลุ่มได้ ๗ กลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน)
- บริบทห้องเรียน: มีโต๊ะกลุ่ม มีพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรม มีโปรเจกเตอร์
- ทรัพยากรที่มี: กระดาษ กรรไกร กาว สีต่างๆ คอมพิวเตอร์ ๑ เครื่อง

๒. ความสามารถที่ต้องการพัฒนา (ตามสัดส่วน ป.๒):

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๖๐-๗๐%):
 - * การคิดคำนวณ: บวก ลบ จำนวนเงินไม่เกิน ๑,๐๐๐ บาท การทอนเงิน
 - * การอ่านและเขียน: อ่านและเขียนจำนวนเงิน ป้ายราคา ใบเสร็จ
- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๒๕-๓๕%):
 - * เศรษฐกิจและการเงิน: รู้จักเงิน การซื้อขาย การออม
 - * สังคม: การใช้เงินอย่างเหมาะสม ความซื่อสัตย์ในการซื้อขาย

๓. ลักษณะสื่อการเรียนรู้ที่ต้องการ:

- เป็นสื่อที่เอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Hands-on Learning)
- มีความเหมือนจริงหรือจำลองสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน
- ส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม
- สามารถปรับความยากง่ายตามระดับความสามารถของนักเรียน
- มีความคงทนสามารถใช้ได้หลายครั้ง

๔. ประเภทของสื่อที่ต้องการ (อย่างน้อย ๓ ประเภท):

- สื่อจำลองเงินและธนบัตร: เพื่อฝึกการนับเงินและทอนเงิน
- สื่อเกมการซื้อขาย: เพื่อจำลองสถานการณ์จริง
- สื่อแผนภาพหรือแผนภูมิการออม: เพื่อบันทึกและติดตามการออม
- สื่อดิจิทัลหรือแอปพลิเคชันอย่างง่าย: เพื่อฝึกทักษะการคำนวณ

๕. รายละเอียดที่ต้องการในแต่ละสื่อ:

- วัตถุประสงค์ของสื่อ
- วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้
- ขั้นตอนการผลิตหรือพัฒนา
- วิธีการใช้สื่อในกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งแบบรายบุคคลและกลุ่ม
- การประยุกต์ใช้สื่อในสถานการณ์ต่างๆ
- แนวทางการประเมินการเรียนรู้จากการใช้สื่อ

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๓: สื่อการเรียนรู้บูรณาการสำหรับชั้น ป.๓

ช่วยออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หน่วยการเรียนรู้บูรณาการ: "น้ำ ทรัพยากรมีค่า"
- ระยะเวลาการใช้สื่อ: ๒ สัปดาห์ (๑๐ ชั่วโมง)
- จำนวนนักเรียน: ๓๒ คน (มีระดับความสามารถที่หลากหลาย)
- บริบทโรงเรียน: โรงเรียนในชนบท มีแหล่งน้ำธรรมชาติใกล้โรงเรียน
- ทรัพยากรที่มี: มีห้องคอมพิวเตอร์ มีอุปกรณ์วิทยาศาสตร์พื้นฐาน

๒. ความสามารถที่ต้องการพัฒนา (ตามสัดส่วน ป.๓):

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๕๐-๖๐%):
 - * การอ่าน: อ่านข้อมูลเกี่ยวกับน้ำและการอนุรักษ์
 - * การเขียน: บันทึกข้อมูลการสำรวจ เขียนรายงานสั้นๆ
 - * การคิดคำนวณ: คำนวณปริมาณการใช้น้ำ การประหยัดน้ำ
- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๓๕-๔๕%):
 - * วิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อม: วงจรน้ำ คุณภาพน้ำ การอนุรักษ์
 - * สังคมและความเป็นพลเมือง: ความรับผิดชอบต่อทรัพยากรส่วนรวม
 - * สุขภาพ: ความสำคัญของน้ำต่อสุขภาพ

๓. ลักษณะสื่อการเรียนรู้ที่ต้องการ:

- เป็นสื่อที่บูรณาการความสามารถหลายด้าน
- ส่งเสริมการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-based Learning)
- มีทั้งสื่อในห้องเรียนและนอกห้องเรียน
- เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและท้องถิ่นของนักเรียน
- ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการนำเสนอ

๔. ประเภทของสื่อที่ต้องการ (อย่างน้อย ๔ ประเภท):

- สื่อชุดสำรวจและทดลองเกี่ยวกับน้ำ: เพื่อการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ
- สื่อแผนที่ความคิด/แผนผังมโนทัศน์: เพื่อรวบรวมและจัดระบบความรู้
- สื่อมัลติมีเดียหรือแอปพลิเคชัน: เพื่อการนำเสนอและค้นคว้าข้อมูล
- สื่อเกมการศึกษา: เพื่อเสริมความเข้าใจอย่างสนุกสนาน
- สื่อโครงงาน: เพื่อบูรณาการความรู้และทักษะ

๕. รายละเอียดที่ต้องการในแต่ละสื่อ:

- วัตถุประสงค์หลักและรอง
- องค์ประกอบของสื่อและการเตรียมการ
- ขั้นตอนการใช้สื่อในกระบวนการเรียนรู้
- การบูรณาการความสามารถต่างๆ ผ่านสื่อ
- แนวทางการประเมินการเรียนรู้
- การปรับใช้สื่อกับกลุ่มผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน

เทคนิคขั้นสูงในการเขียน Prompt ออกแบบสื่อการเรียนรู้

๑. การออกแบบสื่อที่เน้นการบูรณาการหลายความสามารถ

Prompt:

ช่วยออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่บูรณาการความสามารถหลายด้านสำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ในหน่วยการเรียนรู้ "[ระบุชื่อหน่วย]" ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ลักษณะการบูรณาการที่ต้องการในสื่อ:

- ความสามารถพื้นฐานที่บูรณาการ: [ระบุความสามารถ เช่น การอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ]
- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ที่บูรณาการ: [ระบุความสามารถ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคม]
- จุดเน้นของการบูรณาการ: [ระบุ เช่น เนื้อหา ทักษะ กระบวนการ]
- ลักษณะการเชื่อมโยงระหว่างความสามารถ: [ระบุ]

๒. ข้อมูลพื้นฐาน:

- บริบทผู้เรียนและห้องเรียน: [ระบุ]
- ทรัพยากรที่มี: [ระบุ]
- ข้อจำกัด: [ระบุ]

๓. ประเภทของสื่อบูรณาการที่ต้องการ:

- [ระบุประเภทสื่อ]
- เหตุผลที่เลือกสื่อประเภทนี้: [ระบุ]
- ลักษณะเฉพาะที่ต้องการ: [ระบุ]

๔. รายละเอียดของสื่อ:

- องค์ประกอบหลัก: [ระบุ]
- วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้: [ระบุ]
- กระบวนการพัฒนาสื่อ: [ระบุ]
- ตัวอย่างเนื้อหาหรือสถานการณ์ในสื่อ: [ระบุ]

๕. การใช้สื่อในการจัดการเรียนรู้:

- ขั้นตอนการใช้สื่อ: [ระบุ]
- บทบาทของครูและนักเรียน: [ระบุ]
- วิธีการประเมินการเรียนรู้จากการใช้สื่อ: [ระบุ]

๒. การออกแบบสื่อดิจิทัลสำหรับการเรียนรู้

Prompt:

ช่วยออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ในหน่วยการเรียนรู้ "[ระบุชื่อหน่วย]" ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ความสามารถที่ต้องการพัฒนา: [ระบุ]
- ทรัพยากรด้านเทคโนโลยีที่มี: [ระบุ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต อินเทอร์เน็ต]
- ระดับความสามารถด้านเทคโนโลยีของนักเรียนและครู: [ระบุ]
- ระยะเวลาในการใช้งาน: [ระบุ]

๒. ประเภทของสื่อดิจิทัลที่ต้องการ:

- [ระบุประเภท เช่น แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ สื่อมัลติมีเดีย]
- เหตุผลที่เลือกสื่อประเภทนี้: [ระบุ]
- คุณลักษณะสำคัญที่ต้องการ: [ระบุ]

๓. ออกแบบองค์ประกอบของสื่อดิจิทัล:

- โครงสร้างหรือฟิเจอร์หลัก: [ระบุ]
- การออกแบบหน้าจอ/ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้: [ระบุ]
- เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ในสื่อ: [ระบุ]
- ระบบการให้ข้อมูลย้อนกลับ: [ระบุ]

๔. การพัฒนาหรือจัดหาสื่อดิจิทัล:

- แนวทางการพัฒนา/จัดหา: [ระบุ]
- โปรแกรม/แพลตฟอร์มที่ใช้: [ระบุ]
- ทรัพยากรที่จำเป็น: [ระบุ]
- แผนสำรองกรณีมีข้อจำกัดด้านเทคโนโลยี: [ระบุ]

๕. การนำสื่อดิจิทัลไปใช้ในการจัดการเรียนรู้:

- ขั้นตอนการใช้สื่อ: [ระบุ]
- การบูรณาการกับกิจกรรมอื่นในห้องเรียน: [ระบุ]
- การสนับสนุนนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ: [ระบุ]
- การวัดและประเมินผล: [ระบุ]

๓. การออกแบบชุดการเรียนรู้ (Learning Kit)

Prompt:

ช่วยออกแบบชุดการเรียนรู้ (Learning Kit) สำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ในหน่วยการเรียนรู้ "[ระบุชื่อหน่วย]" ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ความสามารถที่ต้องการพัฒนา: [ระบุ]
- รูปแบบการใช้งาน: [ระบุ เช่น ใช้ในห้องเรียน ใช้ที่บ้าน ใช้ในศูนย์การเรียนรู้]
- งบประมาณและทรัพยากรที่มี: [ระบุ]
- จำนวนชุดที่ต้องการผลิต: [ระบุ]

๒. องค์ประกอบของชุดการเรียนรู้:

- รายการสื่อและอุปกรณ์ในชุด: [ระบุรายการทั้งหมด]
- บทบาทและความสำคัญของแต่ละองค์ประกอบ: [ระบุ]
- ลักษณะบรรจุภัณฑ์และการจัดเก็บ: [ระบุ]
- คู่มือการใช้งานสำหรับครูและนักเรียน: [ระบุลักษณะ]

๓. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ชุดการเรียนรู้:

- ลำดับกิจกรรมการเรียนรู้: [ระบุ]
- การใช้ชุดการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรม: [ระบุ]
- บทบาทของครูและนักเรียน: [ระบุ]
- ระยะเวลาที่ใช้: [ระบุ]

๔. การพัฒนาชุดการเรียนรู้:

- วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้: [ระบุ]
- ขั้นตอนการผลิต: [ระบุ]
- การทดสอบและปรับปรุง: [ระบุ]
- แหล่งวัสดุและทรัพยากร: [ระบุ]

๕. การวัดและประเมินผล:

- แนวทางการประเมินการเรียนรู้จากการใช้ชุด: [ระบุ]
- เครื่องมือประเมินที่ควรมีในชุด: [ระบุ]
- เกณฑ์การประเมิน: [ระบุ]

๔. การออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับความหลากหลายของผู้เรียน

Prompt:

ช่วยออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ตอบสนองความหลากหลายของผู้เรียนสำหรับนักเรียนชั้น ป. [ระบุชั้น] ในหน่วยการเรียนรู้ "[ระบุชื่อหน่วย]" แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง "[ระบุชื่อแผน]" ตามหลักสูตรการศึกษา ประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับความหลากหลายของผู้เรียน:

- ลักษณะความหลากหลาย: [ระบุ เช่น ระดับความสามารถ รูปแบบการเรียนรู้ ความสนใจ]
- จำนวนนักเรียนในแต่ละกลุ่ม: [ระบุ]
- ความต้องการพิเศษที่พบ: [ระบุ]
- ความสามารถที่ต้องการพัฒนา: [ระบุ]

๒. หลักการออกแบบสื่อแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย (Universal Design for Learning):

- การนำเสนอเนื้อหาหลายรูปแบบ: [ระบุ]
- การให้โอกาสแสดงออกหลายวิธี: [ระบุ]
- การสร้างความผูกพันและแรงจูงใจหลายแนวทาง: [ระบุ]

๓. ประเภทสื่อที่ต้องการออกแบบ:

- [ระบุประเภทสื่อ]
- คุณลักษณะพิเศษที่ตอบสนองความหลากหลาย: [ระบุ]
- องค์ประกอบหลักของสื่อ: [ระบุ]

๔. การปรับแต่งสื่อสำหรับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม:

- สำหรับกลุ่มที่มีความสามารถสูง: [ระบุการปรับแต่ง]
- สำหรับกลุ่มระดับปานกลาง: [ระบุการปรับแต่ง]
- สำหรับกลุ่มที่ต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติม: [ระบุการปรับแต่ง]
- สำหรับผู้เรียนที่มีรูปแบบการเรียนรู้ต่างกัน: [ระบุการปรับแต่ง]

๕. วิธีการใช้สื่อในการจัดการเรียนรู้:

- กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้สื่อนี้: [ระบุ]
- วิธีการแบ่งกลุ่มหรือจัดการชั้นเรียน: [ระบุ]
- บทบาทของครูในการสนับสนุน: [ระบุ]
- การส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน: [ระบุ]

๖. การประเมินประสิทธิภาพของสื่อ:

- เกณฑ์การประเมินว่าสื่อตอบสนองความหลากหลาย: [ระบุ]
- วิธีการเก็บข้อมูลผลการใช้สื่อ: [ระบุ]
- แนวทางการปรับปรุงสื่อ: [ระบุ]

๕. การออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

Prompt :

ช่วยออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้น ป. [ระบุชั้น] ในหน่วยการเรียนรู้ "[ระบุชื่อหน่วย]" แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง "[ระบุชื่อแผน]" โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ที่ต้องการเน้น: [ระบุ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคม สุขภาพ]
- บริบทชุมชนและท้องถิ่นของนักเรียน: [ระบุ]
- ความสามารถพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง: [ระบุ]
- ระดับชั้นและลักษณะผู้เรียน: [ระบุ]

๒. ลักษณะของสื่อที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง:

- ประเภทของสื่อ: [ระบุ]
- การเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน: [ระบุ]
- ลักษณะการจำลองสถานการณ์หรือบริบทจริง: [ระบุ]
- การสร้างความตระหนักและเห็นคุณค่า: [ระบุ]

๓. องค์ประกอบของสื่อ:

- สถานการณ์หรือโจทย์ปัญหาจากชีวิตจริง: [ระบุ]
- ข้อมูลและเนื้อหาที่จำเป็น: [ระบุ]
- กิจกรรมการประยุกต์ใช้: [ระบุ]
- ทรัพยากรที่ใช้ในการพัฒนาสื่อ: [ระบุ]

๔. การใช้สื่อในการจัดการเรียนรู้:

- ขั้นตอนการใช้สื่อ: [ระบุ]
- การวิเคราะห์และอภิปรายเชื่อมโยงกับชีวิตจริง: [ระบุ]
- การต่อยอดการเรียนรู้นอกห้องเรียน: [ระบุ]
- การมีส่วนร่วมของครอบครัวหรือชุมชน: [ระบุ]

๕. การประเมินทักษะการประยุกต์ใช้:

- วิธีการสังเกตและประเมิน: [ระบุ]
- หลักฐานที่แสดงการประยุกต์ใช้: [ระบุ]
- เกณฑ์การประเมินระดับความสามารถ: [ระบุ]

ด้วยแนวทางและตัวอย่าง Prompt ข้างต้น คุณสามารถใช้ AI เพื่อออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ "[ระบุชื่อหน่วย]" ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้ที่ดีตามหลักสูตรฐานสมรรถนะควรส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เหมาะสมกับระดับชั้น สามารถบูรณาการการพัฒนาความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มีความหลากหลายตอบสนองต่อความแตกต่างของผู้เรียน และมีความเชื่อมโยงกับบริบทจริงที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้ การใช้ AI ออกแบบสื่อจะช่วยให้ครูมีแนวทางในการผลิตหรือพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ เหมาะสมกับวัย และตอบสนองต่อเป้าหมายของหลักสูตร โดยสามารถปรับใช้ได้ตามบริบทและทรัพยากรที่มี ซึ่งจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ

การเขียน Prompt เพื่อออกแบบข้อสอบและแบบฝึกหัด สำหรับประถมศึกษาตอนต้น(ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓)

ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘

หลักการสำคัญในการเขียน Prompt ออกแบบข้อสอบและแบบฝึกหัด

๑. ระบุความสามารถที่ต้องการวัด - ทั้งความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้
๒. กำหนดระดับความยากง่าย - เหมาะสมกับระดับชั้นและพัฒนาการของเด็ก
๓. ระบุรูปแบบข้อสอบ/แบบฝึกหัด - หลากหลายและเหมาะสมกับธรรมชาติของความสามารถ
๔. เชื่อมโยงกับชีวิตจริง - สอดคล้องกับประสบการณ์และบริบทของผู้เรียน
๕. ระบุแนวทางการตรวจและเกณฑ์การให้คะแนน - ชัดเจนและสอดคล้องกับระดับความสามารถ

ตัวอย่าง Prompt ออกแบบข้อสอบและแบบฝึกหัด

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๑: แบบฝึกหัดด้านการอ่านสำหรับชั้น ป.๑

ช่วยออกแบบแบบฝึกหัดด้านการอ่านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ตามหลักสูตรการศึกษา
ประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หน่วยการเรียนรู้: "สัตว์น่ารักรอบตัวเรา"
- ระยะเวลาที่ใช้ทำแบบฝึกหัด: ๓๐ นาที
- จุดประสงค์: วัดความสามารถการอ่านคำและประโยคง่ายๆ เกี่ยวกับสัตว์
- บริบทนักเรียน: มีพื้นฐานการอ่านที่แตกต่างกัน มีนักเรียนที่อ่านช้า ๔-๕ คน

๒. ความสามารถด้านการอ่านตามหลักสูตร ป.๑ ที่ต้องการวัด:

- อ่านออกเสียงคำที่คุ้นเคยเกี่ยวกับสัตว์
- จับคู่คำกับภาพสัตว์ที่สอดคล้องกัน
- อ่านและเข้าใจประโยคง่ายๆ เกี่ยวกับสัตว์
- เรียงลำดับภาพตามเรื่องที่อ่าน

๓. รูปแบบแบบฝึกหัดที่ต้องการ:

- มีความหลากหลายของรูปแบบคำถาม (จับคู่ เลือกตอบ เติมคำ)
- มีภาพประกอบที่ชัดเจนและดึงดูดความสนใจ
- มีระดับความยากง่ายที่เหมาะสมและเรียงจากง่ายไปยาก
- ใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ชัดเจน เหมาะสำหรับเด็ก ป.๑
- มีช่องว่างให้เขียนคำตอบที่กว้างพอ

๔. จำนวนและลักษณะของข้อคำถาม:

- ตอนที่ ๑: จับคู่ภาพกับคำศัพท์ (๕ ข้อ)
- ตอนที่ ๒: เลือกคำตอบที่ถูกต้อง (๕ ข้อ)
- ตอนที่ ๓: ตอบคำถามจากเรื่องสั้นๆ (๓ ข้อ)
- ตอนที่ ๔: เรียงลำดับเหตุการณ์จากเรื่อง (๑ ข้อ)

๕. เกณฑ์การให้คะแนนและการประเมิน:

- แนวคำตอบที่ชัดเจนสำหรับครู
- เกณฑ์การตรวจให้คะแนนในแต่ละข้อ
- การแปลผลคะแนนตามระดับความสามารถ ๔ ระดับของหลักสูตร ๒๕๖๘
- แนวทางการให้ความช่วยเหลือสำหรับนักเรียนที่ทำไม่ได้

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๒: ข้อสอบวัดความสามารถด้านการคิดคำนวณสำหรับชั้น ป.๒

ช่วยออกแบบข้อสอบวัดความสามารถด้านการคิดคำนวณสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หน่วยการเรียนรู้: "จำนวนและการคำนวณในชีวิตประจำวัน"
- ระยะเวลาในการทำข้อสอบ: ๔๕ นาที
- จุดประสงค์: วัดความสามารถด้านการบวก ลบ คูณ หาร และแก้โจทย์ปัญหา
- บริบทและระดับของผู้เรียน: ผู้เรียนผ่านการเรียนเรื่องการบวก ลบไม่เกิน ๑,๐๐๐ และ คูณ หารไม่เกิน ๑๐๐

๒. ความสามารถด้านการคิดคำนวณตามหลักสูตร ป.๒ ที่ต้องการวัด:

- บวก ลบ จำนวนไม่เกิน ๑,๐๐๐
- คูณ หาร จำนวนไม่เกิน ๑๐๐
- แก้โจทย์ปัญหาการบวก ลบ คูณ หาร
- การประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับจำนวนในสถานการณ์ใกล้ตัว (ค่าของเงิน การวัด)

๓. รูปแบบข้อสอบที่ต้องการ:

- ปรนัย ๔ ตัวเลือก (๑๐ ข้อ)
- เติมคำตอบ (๑๐ ข้อ)
- แสดงวิธีทำ (๕ ข้อ)

๔. ลักษณะของข้อสอบ:

- โจทย์มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็ก ป.๒
- มีภาพประกอบที่ช่วยให้เข้าใจโจทย์ชัดเจน
- มีระดับความยากง่ายคละกัน (ง่าย ๔๐%, ปานกลาง ๔๐%, ยาก ๒๐%)
- โจทย์ปัญหาเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ใกล้ตัวเด็ก เช่น การซื้อขาย การแบ่งปัน

๕. เกณฑ์การให้คะแนนและการประเมิน:

- เกณฑ์การให้คะแนนแต่ละข้อ
- เฉลยและแนวคำตอบที่ละเอียด
- แนวทางการตรวจข้อสอบแบบแสดงวิธีทำ
- การแปลผลคะแนนตามระดับความสามารถ ๔ ระดับ
- แนวทางการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดและการซ่อมเสริม

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๓: แบบฝึกหัดแบบบูรณาการสำหรับชั้น ป.๓

ช่วยออกแบบแบบฝึกหัดแบบบูรณาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หน่วยการเรียนรู้บูรณาการ: "การเดินทางและการสื่อสาร"
- ระยะเวลาในการทำแบบฝึกหัด: ๖๐ นาที (อาจแบ่งทำหลายครั้ง)
- จุดประสงค์: บูรณาการการวัดความสามารถหลายด้าน ทั้งการอ่าน การเขียน การคำนวณ และการประยุกต์ใช้
- บริบทผู้เรียน: ชั้น ป.๓ ในโรงเรียนเขตเมือง เน้นการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง

๒. ความสามารถที่ต้องการวัดแบบบูรณาการ:

- ความสามารถพื้นฐาน:
 - * การอ่าน: อ่านและเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับการเดินทาง
 - * การเขียน: เขียนแผนการเดินทางสั้นๆ
 - * การคิดคำนวณ: คำนวณระยะทาง เวลา และค่าใช้จ่ายในการเดินทาง
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน:
 - * วิทยาศาสตร์: ทิศทางและการอ่านแผนที่อย่างง่าย
 - * สังคม: กฎจราจรและความปลอดภัยในการเดินทาง
 - * เศรษฐกิจ: การวางแผนค่าใช้จ่ายในการเดินทาง

๓. รูปแบบแบบฝึกหัดที่ต้องการ:

- ใช้สถานการณ์จำลอง "การวางแผนทัศนศึกษาของห้องเรียน" เป็นแกนหลัก
- มีองค์ประกอบทั้งข้อมูลให้อ่าน ภาพแผนที่ ตาราง และข้อความถามหลากหลายรูปแบบ
- มีกิจกรรมที่ต้องลงมือปฏิบัติ (Performance Task) เช่น วาดแผนผัง เขียนแผน
- มีคำถามที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจ

๔. โครงสร้างแบบฝึกหัด:

- ตอนที่ ๑: การอ่านและทำความเข้าใจข้อมูลการเดินทาง (๕ ข้อ)
- ตอนที่ ๒: การคำนวณระยะทาง เวลา และค่าใช้จ่าย (๕ ข้อ)
- ตอนที่ ๓: การวางแผนการเดินทาง (๓ ข้อ)
- ตอนที่ ๔: การเขียนบันทึกประสบการณ์การเดินทาง (๑ ข้อ)

๕. เกณฑ์การให้คะแนนและการประเมิน:

- เกณฑ์การประเมินแบบรูบริก (Rubric) สำหรับข้อที่เป็นการเขียนและการวางแผน
- แนวทางการให้คะแนนสำหรับข้อคำนวณและข้อปรนัย
- การแปลผลตามระดับความสามารถ ๔ ระดับของหลักสูตร
- ตัวอย่างผลงานที่แสดงถึงระดับความสามารถต่างๆ

เทคนิคขั้นสูงในการเขียน Prompt ออกแบบข้อสอบและแบบฝึกหัด

๑. การออกแบบข้อสอบตามระดับพุทธิพิสัยของ Bloom's Taxonomy

Prompt:

ช่วยออกแบบข้อสอบวัดความสามารถด้าน[ระบุความสามารถ] สำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยใช้กรอบพุทธิพิสัยของ Bloom's Taxonomy ดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- หน่วยการเรียนรู้: [ระบุหน่วย]
- ความสามารถที่ต้องการวัด: [ระบุความสามารถ]
- ระยะเวลาในการทำข้อสอบ: [ระบุระยะเวลา]

๒. ข้อสอบตามระดับพุทธิพิสัย:

- ระดับจำ (Remembering): [จำนวนข้อ] ข้อ
 - * ลักษณะคำถาม: [ระบุ เช่น ถามถึงคำศัพท์ ความหมาย ข้อเท็จจริง]
 - * รูปแบบข้อสอบ: [ระบุ เช่น ปรนัย จับคู่ เติมคำ]
 - * ตัวอย่างข้อสอบ: [ต้องการตัวอย่างหรือไม่]
- ระดับเข้าใจ (Understanding): [จำนวนข้อ] ข้อ
 - * ลักษณะคำถาม: [ระบุ เช่น ถามให้อธิบาย เปรียบเทียบ สรุปความ]
 - * รูปแบบข้อสอบ: [ระบุ]
 - * ตัวอย่างข้อสอบ: [ต้องการตัวอย่างหรือไม่]
- ระดับประยุกต์ใช้ (Applying): [จำนวนข้อ] ข้อ
 - * ลักษณะคำถาม: [ระบุ เช่น ถามให้นำความรู้ไปใช้แก้ปัญหา]
 - * รูปแบบข้อสอบ: [ระบุ]
 - * ตัวอย่างข้อสอบ: [ต้องการตัวอย่างหรือไม่]
- ระดับวิเคราะห์ (Analyzing): [จำนวนข้อ] ข้อ
 - * ลักษณะคำถาม: [ระบุ เช่น ถามให้แยกแยะ เปรียบเทียบ หาความสัมพันธ์]
 - * รูปแบบข้อสอบ: [ระบุ]
 - * ตัวอย่างข้อสอบ: [ต้องการตัวอย่างหรือไม่]

- ระดับประเมินค่า (Evaluating): [จำนวนข้อ] ข้อ
 - * ลักษณะคำถาม: [ระบุ เช่น ถามให้ตัดสิน ให้เหตุผล ประเมินค่า]
 - * รูปแบบข้อสอบ: [ระบุ]
 - * ตัวอย่างข้อสอบ: [ต้องการตัวอย่างหรือไม่]
- ระดับสร้างสรรค์ (Creating): [จำนวนข้อ] ข้อ
 - * ลักษณะคำถาม: [ระบุ เช่น ถามให้ออกแบบ วางแผน สร้างสรรค์]
 - * รูปแบบข้อสอบ: [ระบุ]
 - * ตัวอย่างข้อสอบ: [ต้องการตัวอย่างหรือไม่]

๓. แนวทางการให้คะแนนและเกณฑ์การประเมิน:

- เกณฑ์การให้คะแนนแต่ละระดับ: [ระบุ]
- แนวคำตอบที่แสดงถึงระดับความสามารถต่างๆ: [ระบุ]
- การแปลผลคะแนนตามระดับความสามารถ ๔ ระดับของหลักสูตร: [ระบุ]

๒. การออกแบบแบบฝึกหัดแบบเน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

Prompt:

ช่วยออกแบบแบบฝึกหัดแบบเน้นการประเมินตามสภาพจริงสำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ในหน่วยการเรียนรู้ "[ระบุหน่วย]" ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ความสามารถที่ต้องการประเมิน: [ระบุ]
- สถานการณ์จริงหรือจำลองที่ใช้: [ระบุ เช่น การจัดตลาดนัดในห้องเรียน การทำโครงการอย่างง่าย]
- ระยะเวลาในการทำกิจกรรม: [ระบุ]
- จำนวนนักเรียนและการจัดกลุ่ม: [ระบุ]

๒. ลักษณะของแบบฝึกหัดตามสภาพจริง:

- คำอธิบายสถานการณ์: [ระบุสถานการณ์ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง]
- ภาระงานที่ต้องปฏิบัติ: [ระบุรายละเอียด]
- ขั้นตอนการดำเนินการ: [ระบุขั้นตอนอย่างชัดเจน]
- ข้อมูล เอกสาร หรือวัสดุที่จำเป็น: [ระบุ]
- ผลงานหรือชิ้นงานที่คาดหวัง: [ระบุ]

๓. การวัดความสามารถพื้นฐานผ่านแบบฝึกหัด:

- การอ่าน: [ระบุวิธีการวัดผ่านกิจกรรม]
- การเขียน: [ระบุวิธีการวัดผ่านกิจกรรม]
- การคิดคำนวณ: [ระบุวิธีการวัดผ่านกิจกรรม]

๔. การวัดความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ผ่านแบบฝึกหัด:

- [ระบุความสามารถการประยุกต์ใช้ที่วัด]: [ระบุวิธีการวัด]
- [ระบุความสามารถการประยุกต์ใช้ที่วัด]: [ระบุวิธีการวัด]

๕. เกณฑ์การประเมินและการให้คะแนน:

- เกณฑ์การประเมินแบบรูบริก (Rubric): [ระบุเกณฑ์ละเอียด]
- แนวทางการสังเกตและบันทึกพฤติกรรม: [ระบุ]
- วิธีการประเมินตนเองและประเมินโดยเพื่อน: [ระบุ]
- การแปลผลการประเมินตามระดับความสามารถ: [ระบุ]

๖. การนำผลการประเมินไปใช้:

- แนวทางการให้ข้อมูลย้อนกลับ: [ระบุ]
- การปรับปรุงและพัฒนาต่อยอด: [ระบุ]

๓. การออกแบบข้อสอบหรือแบบฝึกหัดตามระดับความสามารถที่แตกต่าง

Prompt:

ช่วยออกแบบข้อสอบ/แบบฝึกหัดตามระดับความสามารถที่แตกต่างสำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ในหัวข้อ "[ระบุหัวข้อ]" ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ความสามารถที่ต้องการวัด: [ระบุ]
- ลักษณะความแตกต่างของผู้เรียนในชั้น: [ระบุ]
- จำนวนข้อสอบ/แบบฝึกหัดที่ต้องการ: [ระบุ]
- ระยะเวลาในการทำ: [ระบุ]

๒. ข้อสอบ/แบบฝึกหัดระดับพื้นฐาน (สำหรับนักเรียนที่ต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติม):

- จำนวนข้อ: [ระบุ]
- ลักษณะข้อคำถาม: [ระบุ เช่น โจทย์ง่าย มีภาพประกอบมาก มีตัวเลือกน้อย]
- ตัวอย่างข้อคำถาม: [ระบุ]
- การช่วยเหลือเพิ่มเติม: [ระบุ เช่น มีคำแนะนำ มีตัวอย่างวิธีทำ]
- เกณฑ์การประเมิน: [ระบุ]

๓. ข้อสอบ/แบบฝึกหัดระดับปานกลาง (สำหรับนักเรียนส่วนใหญ่):

- จำนวนข้อ: [ระบุ]
- ลักษณะข้อคำถาม: [ระบุ]
- ตัวอย่างข้อคำถาม: [ระบุ]
- เกณฑ์การประเมิน: [ระบุ]

๔. ข้อสอบ/แบบฝึกหัดระดับก้าวหน้า (สำหรับนักเรียนที่มีความสามารถสูง):

- จำนวนข้อ: [ระบุ]
- ลักษณะข้อคำถาม: [ระบุ เช่น โจทย์ซับซ้อน ต้องใช้การคิดวิเคราะห์ การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่]
- ตัวอย่างข้อคำถาม: [ระบุ]
- เกณฑ์การประเมิน: [ระบุ]

๕. แนวทางการนำไปใช้:

- วิธีการจัดการในชั้นเรียน: [ระบุ เช่น แจกแบบฝึกหัดตามระดับ ให้เลือกทำตามความสนใจ]
- การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เหมาะสมกับแต่ละระดับ: [ระบุ]
- การวิเคราะห์ผลเพื่อพัฒนาผู้เรียน: [ระบุ]

๔. การออกแบบแบบฝึกหัดเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการประยุกต์ใช้

Prompt:

ช่วยออกแบบแบบฝึกหัดเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการประยุกต์ใช้สำหรับนักเรียนชั้น ป. [ระบุชั้น] ในหัวข้อ "[ระบุหัวข้อ]" ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ความสามารถด้านการประยุกต์ใช้ที่เน้น: [ระบุ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคม เศรษฐกิจ สุขภาพ]
- ความสามารถพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง: [ระบุ เช่น การอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ]
- บริบทและสถานการณ์ในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้อง: [ระบุ]
- ระยะเวลาในการทำแบบฝึกหัด: [ระบุ]

๒. รูปแบบแบบฝึกหัดที่เน้นการประยุกต์ใช้:

- สถานการณ์จำลองจากชีวิตจริง: [ระบุรายละเอียด]
- ข้อมูลและเงื่อนไขในสถานการณ์: [ระบุ]
- ประเด็นปัญหาหรือโจทย์ที่ต้องแก้ไข: [ระบุ]
- ทางเลือกหรือวิธีการที่ต้องพิจารณา: [ระบุ]
- คำถามที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจ: [ระบุ]

๓. โครงสร้างของแบบฝึกหัด:

- ตอนที่ ๑: [ระบุลักษณะและจำนวนข้อ]
- ตอนที่ ๒: [ระบุลักษณะและจำนวนข้อ]
- ตอนที่ ๓: [ระบุลักษณะและจำนวนข้อ]

๔. ตัวอย่างข้อคำถามที่เน้นการประยุกต์ใช้:

- ข้อคำถามแบบเลือกตอบ: [ระบุตัวอย่าง]
- ข้อคำถามแบบเขียนตอบสั้น: [ระบุตัวอย่าง]
- ข้อคำถามแบบอธิบายเหตุผล: [ระบุตัวอย่าง]
- ข้อคำถามแบบแก้ปัญหา: [ระบุตัวอย่าง]

๕. เกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการประยุกต์ใช้:

- ระดับ ๑ (เริ่มต้น): [ระบุลักษณะการประยุกต์ใช้ในระดับเริ่มต้น]
- ระดับ ๒ (พัฒนา): [ระบุลักษณะการประยุกต์ใช้ในระดับพัฒนา]
- ระดับ ๓ (เชี่ยวชาญ): [ระบุลักษณะการประยุกต์ใช้ในระดับเชี่ยวชาญ]
- ระดับ ๔ (ขั้นสูง): [ระบุลักษณะการประยุกต์ใช้ในระดับขั้นสูง]

๖. การเชื่อมโยงกับการเรียนการสอน:

- วิธีการเตรียมนักเรียนก่อนทำแบบฝึกหัด: [ระบุ]
- การอภิปรายผลหลังทำแบบฝึกหัด: [ระบุ]
- การต่อยอดสู่กิจกรรมอื่น: [ระบุ]

๕. การออกแบบข้อสอบหรือแบบฝึกหัดที่มีความน่าสนใจและดึงดูดผู้เรียน

Prompt:

ช่วยออกแบบข้อสอบ/แบบฝึกหัดที่มีความน่าสนใจและดึงดูดผู้เรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ในหัวข้อ "[ระบุหัวข้อ]" ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ความสามารถที่ต้องการวัด: [ระบุ]
- ความสนใจและบริบทของผู้เรียน: [ระบุ เช่น สนใจการ์ตูน กีฬา เทคโนโลยี]
- ระยะเวลาในการทำข้อสอบ/แบบฝึกหัด: [ระบุ]
- รูปแบบที่ต้องการ: [ระบุ]

๒. องค์ประกอบที่ทำให้ที่น่าสนใจ:

- ฉิมหรือแนวคิดหลัก: [ระบุ เช่น การผจญภัย การสืบสวน เกม]
- ตัวละครหรือมาสคอตประกอบ: [ระบุ]
- เรื่องราวหรือสถานการณ์ที่เชื่อมโยงข้อคำถาม: [ระบุ]
- องค์ประกอบทางสายตา: [ระบุ เช่น สี ภาพประกอบ การจัดวาง]

๓. รูปแบบข้อสอบ/แบบฝึกหัดที่น่าสนใจ:

- ข้อสอบแบบเกม: [ระบุลักษณะ]
- ข้อสอบแบบปริศนา: [ระบุลักษณะ]
- ข้อสอบแบบเล่าเรื่อง: [ระบุลักษณะ]
- ข้อสอบแบบมีปฏิสัมพันธ์: [ระบุลักษณะ]

๔. ตัวอย่างข้อคำถามในรูปแบบที่น่าสนใจ:

- ตัวอย่างข้อคำถามแบบที่ ๑: [ระบุตัวอย่าง]
- ตัวอย่างข้อคำถามแบบที่ ๒: [ระบุตัวอย่าง]
- ตัวอย่างข้อคำถามแบบที่ ๓: [ระบุตัวอย่าง]

๕. การนำไปใช้และการประเมินผล:

- วิธีการนำเสนอและชี้แจงข้อสอบ/แบบฝึกหัด: [ระบุ]
- การให้คะแนนและรายงานผล: [ระบุ]
- การสร้างแรงจูงใจในการทำข้อสอบ/แบบฝึกหัด: [ระบุ]

ด้วยแนวทางและตัวอย่าง Prompt ข้างต้น คุณจะสามารถใช้ AI เพื่อออกแบบข้อสอบ และแบบฝึกหัดที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น พ.ศ. ๒๕๖๘ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การออกแบบข้อสอบและแบบฝึกหัดตามหลักสูตรฐานสมรรถนะควรเน้นการวัดความสามารถทั้งด้านพื้นฐาน และการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มีความหลากหลายของรูปแบบคำถาม เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงที่ ผู้เรียนคุ้นเคย และสามารถสะท้อนระดับความสามารถที่แตกต่างกันของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน การใช้ AI ช่วยออกแบบข้อสอบและแบบฝึกหัดจะทำให้ครูมีเครื่องมือในการวัดและประเมินผลที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับหลักสูตร และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยให้การจัดการเรียนรู้ และการประเมินผลมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

การเขียน Prompt เพื่อออกแบบโครงสร้างการเรียนรู้
สำหรับประถมศึกษาตอนต้น(ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓)
ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘

หลักการสำคัญในการเขียน Prompt ออกแบบโครงสร้างเวลาเรียน

๑. ระบุข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน - บริบท ขนาด จำนวนครู และทรัพยากร
๒. กำหนดสัดส่วนเวลาตามหลักสูตร - แบ่งตามความสามารถพื้นฐาน/การประยุกต์ใช้/กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
๓. ระบุความสามารถที่ต้องเน้นพิเศษ - ตามบริบทและความต้องการของผู้เรียน
๔. ระบุรูปแบบการจัดการเรียนรู้ - แบบบูรณาการ แยกรายวิชา หรือผสมผสาน
๕. ระบุข้อจำกัดที่ต้องคำนึงถึง - เช่น จำนวนครู ทรัพยากร ความต้องการของชุมชน

ตัวอย่าง Prompt ออกแบบโครงสร้างเวลาเรียน

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๑: โครงสร้างเวลาเรียนสำหรับชั้น ป.๑

ช่วยออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน:

- โรงเรียนขนาดกลาง นักเรียน ป.๑ จำนวน ๓ ห้อง ห้องละ ๓๐ คน
- ครูประจำชั้น ๓ คน ครูผู้ช่วย ๒ คน
- มีครูสอนพิเศษวิชาภาษาอังกฤษ ๑ คน และครูพลศึกษา ๑ คน
- ชุมชนให้ความสำคัญกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและทักษะอาชีพ
- จำนวนคาบเรียน ๓๕ คาบต่อสัปดาห์ (คาบละ ๕๐ นาที)
- เรียน ๕ วันต่อสัปดาห์ (จันทร์-ศุกร์)

๒. สัดส่วนเวลาเรียนตามหลักสูตร ป.๑:

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๗๐-๘๐%): การอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๑๕-๒๕%): วิทยาศาสตร์ สังคม สุขภาพ อารมณ์

เศรษฐกิจ

- กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (๕%): แขนง กิจกรรมนักเรียน กิจกรรมเพื่อสังคม

๓. จุดเน้นพิเศษที่ต้องการ:

- เน้นพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนภาษาไทยเป็นพิเศษ
- บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนรู้
- พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเบื้องต้น

๔. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการ:

- บูรณาการการจัดการเรียนรู้เป็นหน่วยการเรียนรู้ตามแก่นเรื่อง (Theme)
- จัดคาบพิเศษสำหรับพัฒนาทักษะการอ่านแบบเข้มข้น
- มีช่วงเวลาสำหรับเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning)
- มีกิจกรรมกลางแจ้งและการเคลื่อนไหวร่างกายทุกวัน

๕. สิ่งที่ต้องการในโครงสร้างเวลาเรียน:

- ตารางเวลาเรียนรายสัปดาห์ (จันทร์-ศุกร์)
- การจัดสรรเวลาตามสัดส่วนของหลักสูตร ๒๕๖๘
- แนวทางการบูรณาการความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้
- ช่วงเวลาสำหรับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
- คำอธิบายเหตุผลในการจัดสรรเวลาแต่ละช่วง

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๒: โครงสร้างเวลาเรียนสำหรับชั้น ป.๒

ช่วยออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ตามหลักสูตรการศึกษา
ประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน:

- โรงเรียนขนาดเล็กในชนบท มีนักเรียน ป.๒ จำนวน ๑๕ คน
- ครูประจำชั้น ๑ คน ครูวิชาการ ๑ คน
- มีทรัพยากรและสื่อการเรียนรู้จำกัด
- ชุมชนเป็นชุมชนเกษตรกรรมและความหลากหลายทางวัฒนธรรม
- จำนวนคาบเรียน ๓๐ คาบต่อสัปดาห์ (คาบละ ๕๐ นาที)
- เรียน ๕ วันต่อสัปดาห์ (จันทร์-ศุกร์)

๒. สัดส่วนเวลาเรียนตามหลักสูตร ป.๒:

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๖๐-๗๐%): การอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๒๕-๓๕%): วิทยาศาสตร์ สังคม สุขภาพ อารมณ์

เศรษฐกิจ

- กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (๕%): แผนงาน กิจกรรมนักเรียน กิจกรรมเพื่อสังคม

๓. จุดเน้นพิเศษที่ต้องการ:

- พัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และการเขียนเพื่อสื่อสาร
- บูรณาการการเรียนรู้เกี่ยวกับเกษตรกรรมและท้องถิ่น
- ส่งเสริมทักษะชีวิตและการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม

๔. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการ:

- การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการผ่านโครงงานย่อย (Mini Project)
- ใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเป็นห้องเรียนธรรมชาติ
- มีช่วงเวลาสำหรับฝึกทักษะพื้นฐานอย่างเข้มข้น
- ใช้การสอนแบบคละชั้นในบางช่วงเวลา (เนื่องจากจำนวนนักเรียนน้อย)

๕. สิ่งที่ต้องการในโครงสร้างเวลาเรียน:

- ตารางเวลาเรียนที่ยืดหยุ่นตลอดสัปดาห์
- การจัดสรรเวลาตามสัดส่วนของหลักสูตร ๒๕๖๘
- แนวทางการบูรณาการเนื้อหาและกิจกรรม
- ช่วงเวลาสำหรับการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน
- คำแนะนำในการบริหารจัดการเวลาเมื่อมีครูจำกัด

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๓: โครงสร้างเวลาเรียนสำหรับชั้น ป.๓

ช่วยออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ตามหลักสูตรการศึกษา
ประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน:

- โรงเรียนขนาดใหญ่ในเขตเมือง มีนักเรียน ป.๓ จำนวน ๕ ห้อง ห้องละ ๓๕ คน
- มีครูเฉพาะวิชาครบทุกความสามารถ
- มีทรัพยากร สื่อการเรียนรู้ และเทคโนโลยีที่ทันสมัย
- ผู้ปกครองให้ความสำคัญกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะในศตวรรษที่ ๒๑
- จำนวนคาบเรียน ๔๐ คาบต่อสัปดาห์ (คาบละ ๕๐ นาที)
- เรียน ๕ วันต่อสัปดาห์ (จันทร์-ศุกร์)

๒. สัดส่วนเวลาเรียนตามหลักสูตร ป.๓:

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๕๐-๖๐%): การอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๓๕-๔๕%): วิทยาศาสตร์ สังคม สุขภาพ อารมณ์

เศรษฐกิจ

- กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (๕%): แนะนำ กิจกรรมนักเรียน กิจกรรมเพื่อสังคม

๓. จุดเน้นพิเศษที่ต้องการ:

- เตรียมความพร้อมสำหรับการประเมินความสามารถเมื่อจบ ป.๓
- พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์
- ส่งเสริมทักษะดิจิทัลและทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

๔. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการ:

- ผสมผสานระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการและแยกตามความสามารถ
- ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้
- มีโครงงานบูรณาการรายภาคเรียน
- จัดกิจกรรมเสริมทักษะตามความสนใจ (Enrichment Activities)
- มีชั่วโมงซ่อมเสริมสำหรับนักเรียนที่ต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติม

๕. สิ่งที่ต้องการในโครงสร้างเวลาเรียน:

- ตารางเวลาเรียนรายสัปดาห์ที่มีความยืดหยุ่น
- การจัดสรรเวลาตามสัดส่วนของหลักสูตร ๒๕๖๘
- แนวทางการจัดช่วงเวลาสำหรับการบูรณาการโครงการ
- ช่วงเวลาสำหรับกิจกรรมเสริมทักษะตามความสนใจ
- ระบบการซ่อมเสริมและการจัดกลุ่มตามความสามารถ

เทคนิคขั้นสูงในการเขียน Prompt ออกแบบโครงสร้างเวลาเรียน

๑. การออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนแบบบูรณาการโดยใช้แก่นเรื่อง (Theme-Based)

Prompt:

ช่วยออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนแบบบูรณาการโดยใช้แก่นเรื่อง (Theme-Based) สำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ลักษณะโรงเรียนและนักเรียน: [ระบุ]
- จำนวนคาบเรียนต่อสัปดาห์: [ระบุ]
- จำนวนครูและความเชี่ยวชาญ: [ระบุ]
- ทรัพยากรที่มี: [ระบุ]

๒. แก่นเรื่อง (Theme) ที่ต้องการบูรณาการตลอดปีการศึกษา:

- ภาคเรียนที่ ๑:

- * แก่นเรื่องที่ ๑: [ระบุ] (ระยะเวลา [ระบุ] สัปดาห์)
- * แก่นเรื่องที่ ๒: [ระบุ] (ระยะเวลา [ระบุ] สัปดาห์)
- * แก่นเรื่องที่ ๓: [ระบุ] (ระยะเวลา [ระบุ] สัปดาห์)

- ภาคเรียนที่ ๒:

- * แก่นเรื่องที่ ๔: [ระบุ] (ระยะเวลา [ระบุ] สัปดาห์)
- * แก่นเรื่องที่ ๕: [ระบุ] (ระยะเวลา [ระบุ] สัปดาห์)
- * แก่นเรื่องที่ ๖: [ระบุ] (ระยะเวลา [ระบุ] สัปดาห์)

๓. สัดส่วนเวลาตามหลักสูตรที่ต้องคำนึงถึง:

- ความสามารถพื้นฐาน: [ระบุ]%
- การประยุกต์ใช้: [ระบุ]%
- กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน: [ระบุ]%

๔. การจัดเวลาในแต่ละวัน:

- ช่วงเช้า: [ระบุลักษณะกิจกรรม]
- ช่วงกลางวัน: [ระบุลักษณะกิจกรรม]
- ช่วงบ่าย: [ระบุลักษณะกิจกรรม]

๕. รูปแบบตารางเวลาที่ต้องการ:

- ตารางรายสัปดาห์ที่แสดงการบูรณาการแก่นเรื่อง
- การจัดสรรเวลาสำหรับความสามารถที่ต้องฝึกแยก (ถ้ามี)
- ช่วงเวลาสำหรับกิจกรรมพิเศษและกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
- ความยืดหยุ่นของตารางเวลา

๒. การออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนสำหรับโรงเรียนที่มีทรัพยากรจำกัด

Prompt:

ช่วยออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนสำหรับโรงเรียนที่มีทรัพยากรจำกัด สำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐานและข้อจำกัด:

- จำนวนนักเรียน: [ระบุ]
- จำนวนครู: [ระบุ] (น้อยกว่าจำนวนความสามารถที่ต้องสอน)
- สื่อและอุปกรณ์ที่มีจำกัด: [ระบุ]
- อาคารสถานที่: [ระบุข้อจำกัด]
- ชั่วโมงเรียนต่อสัปดาห์: [ระบุ]

๒. ความสามารถที่ต้องเน้นตามบริบท:

- ความสามารถพื้นฐานที่จำเป็น: [ระบุ]
- การประยุกต์ใช้ที่สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น: [ระบุ]
- กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ทำได้จริง: [ระบุ]

๓. แนวทางการบริหารจัดการทรัพยากร:

- การจัดการเรียนการสอนแบบคละชั้น (ถ้าจำเป็น): [ระบุ]
- การใช้ทรัพยากรในชุมชน: [ระบุ]
- การดึงผู้รู้ในท้องถิ่นมาช่วยสอน: [ระบุ]
- การใช้เทคโนโลยีทดแทน (ถ้ามี): [ระบุ]

๔. การจัดช่วงเวลาเรียนที่มีประสิทธิภาพ:

- การสอนแบบบูรณาการหลายความสามารถ: [ระบุ]
- การจัดชั่วโมงเรียนแบบบล็อก (Block Scheduling): [ระบุ]
- การหมุนเวียนกิจกรรมและพื้นที่เรียนรู้: [ระบุ]
- การจัดตารางแบบยืดหยุ่น: [ระบุ]

๕. โครงสร้างเวลาเรียนที่ต้องการ:

- ตารางเวลาเรียนรายสัปดาห์ที่คำนึงถึงข้อจำกัด
- แผนการหมุนเวียนครูผู้สอน
- การจัดสรรเวลาให้ได้ตามสัดส่วนของหลักสูตร
- ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการบริหารจัดการเวลา

๓. การออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนที่เน้นการเตรียมความพร้อมสำหรับการประเมิน

Prompt:

ช่วยออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนที่เน้นการเตรียมความพร้อมสำหรับการประเมินความสามารถเมื่อจบชั้น ป.๓ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ระดับชั้น: ป.๓ ภาคเรียนที่ ๒
- จำนวนนักเรียนและความหลากหลาย: [ระบุ]
- ผลการประเมินระหว่างเรียนที่ผ่านมา: [ระบุ จุดแข็ง จุดที่ต้องพัฒนา]
- ระยะเวลาก่อนการประเมิน: [ระบุ]
- จำนวนคาบเรียนต่อสัปดาห์: [ระบุ]

๒. ความสามารถที่ต้องประเมินเมื่อจบ ป.๓:

- การอ่าน: [ระบุรายละเอียด]
- การเขียน: [ระบุรายละเอียด]
- การคิดคำนวณ: [ระบุรายละเอียด]
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน: [ระบุรายละเอียด]
- คุณลักษณะอันพึงประสงค์: [ระบุรายละเอียด]

๓. สัดส่วนเวลาเรียนที่ต้องการจัดสรร:

- เวลาสำหรับทบทวนและเสริมความสามารถพื้นฐาน: [ระบุ]%
- เวลาสำหรับฝึกการประยุกต์ใช้: [ระบุ]%
- เวลาสำหรับการประเมินซ่อม (Mock Assessment): [ระบุ]%
- เวลาสำหรับการพัฒนารายบุคคล: [ระบุ]%

๔. แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ:

- การจัดกลุ่มนักเรียนตามความสามารถ: [ระบุ]
- รูปแบบการทบทวนและฝึกทักษะ: [ระบุ]
- วิธีการประเมินความก้าวหน้าระหว่างเรียน: [ระบุ]
- การให้ข้อมูลย้อนกลับและการปรับการสอน: [ระบุ]

๕. โครงสร้างเวลาเรียนที่ต้องการ:

- ตารางเวลาเรียนรายสัปดาห์ที่เน้นการเตรียมความพร้อม
- การจัดช่วงเวลาซ่อมเสริมสำหรับนักเรียนที่ต้องการความช่วยเหลือ
- การจัดช่วงเวลาสำหรับการประเมินซ่อม
- ความสมดุลระหว่างการเตรียมสอบและการเรียนรู้ที่มีความหมาย

๔. การออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนที่ยืดหยุ่นและปรับได้ตามความต้องการของผู้เรียน

Prompt:

ช่วยออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนที่มีความยืดหยุ่นและปรับได้ตามความต้องการของผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ข้อมูลนักเรียนและความหลากหลาย: [ระบุ]
- จำนวนครูและความเชี่ยวชาญ: [ระบุ]
- ทรัพยากรและพื้นที่เรียนรู้: [ระบุ]
- คาบเรียนต่อสัปดาห์: [ระบุ]

๒. แนวคิดการจัดโครงสร้างเวลาเรียนแบบยืดหยุ่น:

- ช่วงเวลาเรียนที่กำหนดแน่นอน (Fixed Time): [ระบุ]%
- ช่วงเวลาเรียนที่ยืดหยุ่น (Flexible Time): [ระบุ]%
- ช่วงเวลาให้นักเรียนเลือก (Student Choice): [ระบุ]%
- ช่วงเวลาสำหรับการซ่อมเสริมและต่อยอด: [ระบุ]%

๓. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย:

- การเรียนรู้แบบสถานี (Learning Stations): [ระบุ]
- การเรียนรู้ตามความสนใจ (Interest-Based Learning): [ระบุ]
- การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning): [ระบุ]
- การเรียนรู้แบบกลุ่มย่อยตามความสามารถ (Small Group): [ระบุ]
- การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Learning): [ระบุ]

๔. การจัดช่วงเวลาในแต่ละวัน:

- ช่วงเช้า (Morning Block): [ระบุลักษณะกิจกรรม]
- ช่วงกลางวัน (Midday Block): [ระบุลักษณะกิจกรรม]
- ช่วงบ่าย (Afternoon Block): [ระบุลักษณะกิจกรรม]
- ช่วงสรุปประจำวัน (Daily Reflection): [ระบุลักษณะกิจกรรม]

๕. ระบบการติดตามและปรับเปลี่ยน:

- วิธีการประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียน: [ระบุ]
- การปรับตารางเวลาตามผลการประเมิน: [ระบุ]
- การมีส่วนร่วมของนักเรียนในการกำหนดเวลาเรียน: [ระบุ]
- การสื่อสารกับผู้ปกครองเกี่ยวกับตารางเวลาที่ยืดหยุ่น: [ระบุ]

๖. โครงสร้างเวลาเรียนที่ต้องการ:

- ตารางเวลาหลัก (Core Schedule) ที่ทุกคนต้องเข้าร่วม
- ตารางเวลายืดหยุ่น (Flexible Schedule) ที่ปรับได้ตามความต้องการ
- ระบบการติดตามและบันทึกการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน
- แนวทางการบริหารจัดการชั้นเรียนในระบบยืดหยุ่น

๕. การออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนที่บูรณาการการใช้เทคโนโลยี

Prompt:

ช่วยออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนที่บูรณาการการใช้เทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ทรัพยากรด้านเทคโนโลยีที่มี: [ระบุ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ททีวี]
- ระดับความสามารถด้านเทคโนโลยีของครูและนักเรียน: [ระบุ]
- อินเทอร์เน็ตและระบบเครือข่าย: [ระบุคุณภาพและความเสถียร]
- ซอฟต์แวร์และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ใช้: [ระบุ]
- คาบเรียนต่อสัปดาห์: [ระบุ]

๒. เป้าหมายการบูรณาการเทคโนโลยี:

- สนับสนุนการพัฒนาความสามารถพื้นฐาน: [ระบุวิธีการ]
- ส่งเสริมการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน: [ระบุวิธีการ]
- พัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้เรียน: [ระบุเป้าหมาย]
- สนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning): [ระบุวิธีการ]

๓. รูปแบบการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้:

- การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning): [ระบุ]
- การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom): [ระบุ]
- การเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning): [ระบุ]
- การเรียนรู้แบบปรับตามผู้เรียน (Adaptive Learning): [ระบุ]
- การเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านเทคโนโลยี (Collaborative Learning): [ระบุ]

๔. การจัดสรรเวลาเรียนที่บูรณาการเทคโนโลยี:

- ช่วงเวลาใช้เทคโนโลยีโดยตรง: [ระบุสัดส่วน]
- ช่วงเวลาบูรณาการเทคโนโลยีในการเรียนรู้: [ระบุสัดส่วน]
- ช่วงเวลาเรียนรู้แบบไม่ใช้เทคโนโลยี: [ระบุสัดส่วน]
- ช่วงเวลาพัฒนาทักษะดิจิทัล: [ระบุสัดส่วน]

๕. การรองรับข้อจำกัดและความท้าทาย:

- แผนสำรองเมื่อเทคโนโลยีไม่พร้อมใช้: [ระบุ]
- การรองรับนักเรียนที่มีข้อจำกัดในการเข้าถึงเทคโนโลยี: [ระบุ]
- การสร้างสมดุลระหว่างการใช้เทคโนโลยีและกิจกรรมอื่น: [ระบุ]

๖. โครงสร้างเวลาเรียนที่ต้องการ:

- ตารางเวลาเรียนรายสัปดาห์ที่แสดงการบูรณาการเทคโนโลยี
- ตารางการใช้ห้องคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์เทคโนโลยี
- ช่วงเวลาสำหรับการพัฒนาทักษะดิจิทัลโดยตรง
- แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยี

ด้วยแนวทางและตัวอย่าง Prompt ข้างต้น คุณสามารถใช้ AI เพื่อออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนที่สอดคล้องกับตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) ได้อย่างมีประสิทธิภาพโครงสร้างเวลาเรียนที่ดีตามหลักสูตรฐานสมรรถนะควรมีความยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามบริบทและความต้องการของผู้เรียน เน้นการจัดสรรเวลาตามสัดส่วนที่หลักสูตรกำหนด (ความสามารถพื้นฐาน การประยุกต์ใช้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน) และมีความสมดุลระหว่างช่วงเวลาที่เน้นความสามารถแต่ละด้านการใช้ AI ช่วยออกแบบโครงสร้างเวลาเรียนจะทำให้โรงเรียนสามารถบริหารจัดการเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ คำนึงถึงบริบทและทรัพยากรที่มี และสร้างโอกาสการเรียนรู้ที่หลากหลายสำหรับผู้เรียน ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพตามเป้าหมายของหลักสูตร

การเขียน Prompt เพื่อออกแบบตารางเรียน
สำหรับประถมศึกษาตอนต้น(ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓)
ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) พุทธศักราช ๒๕๖๘

หลักการสำคัญในการเขียน Prompt ออกแบบตารางเรียน

๑. ระบุข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน - จำนวนห้อง นักเรียน ครู และทรัพยากร
๒. กำหนดสัดส่วนเวลาตามหลักสูตร - ระบุสัดส่วนตามระดับชั้น (ป.๑, ป.๒, ป.๓)
๓. ระบุรูปแบบการจัดตารางเรียน - แบบรายวัน รายสัปดาห์ หรือตามหน่วยการเรียนรู้
๔. ระบุข้อจำกัดในการจัดตาราง - การใช้ห้องพิเศษ ครูเฉพาะทาง เวลาพัก
๕. ระบุความสอดคล้องกับจุดเน้นของสถานศึกษา - ทิศทางหรือจุดเน้นเฉพาะของโรงเรียน

ตัวอย่าง Prompt ออกแบบตารางเรียน

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๑: ตารางเรียนสำหรับชั้น ป.๑

ช่วยออกแบบตารางเรียนรายสัปดาห์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน:

- โรงเรียนขนาดกลาง มีนักเรียน ป.๑ จำนวน ๒ ห้อง ห้องละ ๒๕ คน
- ครูประจำชั้น ๒ คน ครูพลศึกษา ๑ คน ครูภาษาอังกฤษ ๑ คน ครูศิลปะ ๑ คน
- ห้องเรียนปกติ ๒ ห้อง ห้องคอมพิวเตอร์ ๑ ห้อง ห้องสมุด ๑ ห้อง
- เวลาเรียน: จันทร์-ศุกร์ เริ่ม ๘.๓๐-๑๕.๓๐ น. (คาบละ ๕๐ นาที)
- พักกลางวัน ๑๑.๓๐-๑๒.๓๐ น. พักเบรก ๑๐ นาทีหลังคาบที่ ๒ และคาบที่ ๔

๒. สัดส่วนเวลาเรียนตามหลักสูตร ป.๑:

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๗๐-๘๐%):
 - * การอ่าน: ๓๐% ของเวลาทั้งหมด
 - * การเขียน: ๒๕% ของเวลาทั้งหมด
 - * การคิดคำนวณ: ๒๕% ของเวลาทั้งหมด
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๑๕-๒๕%):
 - * วิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อม: ๕%
 - * สังคมและความเป็นพลเมือง: ๕%
 - * สุขภาพและร่างกาย: ๕%
 - * ศิลปะและความคิดสร้างสรรค์: ๕%
 - * ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น: ๕%
- กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (๕%):
 - * แขนง ชุมนุม และกิจกรรมเพื่อสังคม

๓. จุดเน้นของโรงเรียน:

- เน้นพัฒนาการอ่านออกเขียนได้
- ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
- ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning)
- มีชั่วโมงอ่านหนังสือทุกวัน (Drop Everything And Read)

๔. ข้อจำกัดในการจัดตาราง:

- ห้องคอมพิวเตอร์ใช้ได้เฉพาะวันจันทร์และวันพฤหัสบดี
- ครูพลศึกษาสอนได้เฉพาะวันอังคาร พุธ และศุกร์
- ครูภาษาอังกฤษสอนได้ทุกวันช่วงเช้า
- วันศุกร์ช่วงบ่ายมีกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

๕. สิ่งที่ต้องการในตารางเรียน:

- ตารางเรียนที่แสดงกิจกรรมการเรียนรู้รายคาบตลอดสัปดาห์
- สัดส่วนเวลาที่สอดคล้องกับหลักสูตร ๒๕๖๘
- ระบุชื่อครูผู้สอนในแต่ละคาบ
- ระบุห้องเรียนที่ใช้ในแต่ละคาบ
- คำแนะนำในการนำตารางไปใช้อย่างยืดหยุ่น

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๒: ตารางเรียนแบบบูรณาการสำหรับชั้น ป.๒

ช่วยออกแบบตารางเรียนแบบบูรณาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน:

- โรงเรียนขนาดเล็ก มีนักเรียน ป.๒ จำนวน ๑ ห้อง จำนวน ๑๘ คน
- ครูประจำชั้น ๑ คน ครูพิเศษในโรงเรียน ๒ คน
- พื้นที่การเรียนรู้: ห้องเรียน พื้นที่สวนเกษตร ห้องสมุด มุมเรียนรู้
- เวลาเรียน: จันทร์-ศุกร์ เริ่ม ๘.๓๐-๑๕.๓๐ น. (ยืดหยุ่นได้)
- พักกลางวัน ๑๑.๓๐-๑๒.๓๐ น. มีเวลาพักระหว่างกิจกรรมตามความเหมาะสม

๒. สัดส่วนเวลาเรียนตามหลักสูตร ป.๒:

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๖๐-๗๐%)
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๒๕-๓๕%)
- กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (๕%)

๓. แนวคิดการบูรณาการ:

- ใช้แก่นเรื่อง (Theme) เป็นตัวเชื่อมโยงการเรียนรู้
- แบ่งเป็น ๔ แก่นเรื่องต่อภาคเรียน (๑ แก่นเรื่องใช้เวลา ๔-๕ สัปดาห์)
- บูรณาการความสามารถพื้นฐานกับการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- ใช้โครงงานขนาดเล็ก (Mini-Project) เป็นส่วนหนึ่งของแก่นเรื่อง

๔. รูปแบบตารางเรียนที่ต้องการ:

- ตารางเรียนแบบบูรณาการที่แสดงช่วงเวลากิจกรรมหลักในแต่ละวัน
- แบ่งช่วงเวลาเป็นบล็อกใหญ่ (Learning Block) ไม่ใช่คาบเรียนย่อย
- มีช่วงเวลาสำหรับกิจกรรมประจำวัน (Daily Routine) ที่ชัดเจน
- มีความยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนกิจกรรมตามความสนใจของผู้เรียน
- แสดงเวลาสำหรับการฝึกทักษะพื้นฐานโดยตรง (Skill-based Practice)

๕. ข้อมูลเพิ่มเติม:

- แก่นเรื่องปัจจุบัน: "อาหารและโภชนาการ"
- ระบุช่วงเวลาในการใช้พื้นที่การเรียนรู้ต่างๆ
- ระบุแนวทางการปรับตารางเมื่อมีกิจกรรมพิเศษ
- ตัวอย่างการเชื่อมโยงกิจกรรมกับความสามารถที่ต้องการพัฒนา

ตัวอย่าง Prompt ที่ ๓: ตารางเรียนสำหรับชั้น ป.๓ ที่เน้นการเตรียมความพร้อมประเมินเมื่อจบชั้น

ช่วยออกแบบตารางเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ที่เน้นการเตรียมความพร้อมสำหรับการประเมินเมื่อจบชั้น ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน:

- โรงเรียนขนาดใหญ่ในเขตเมือง มีนักเรียน ป.๓ จำนวน ๔ ห้อง ห้องละ ๓๕ คน
- ครูประจำชั้น ๔ คน ครูผู้ช่วย ๒ คน ครูพิเศษครบทุกวิชา
- อาคารสถานที่: ห้องเรียนปกติ ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องสมุด
- เวลาเรียน: จันทร์-ศุกร์ เริ่ม ๘.๐๐-๑๖.๐๐ น. (คาบละ ๕๐ นาที)
- พักกลางวัน ๑๑.๔๐-๑๒.๔๐ น. พักเบรก ๒๐ นาทีในช่วงเช้าและบ่าย

๒. สัดส่วนเวลาเรียนตามหลักสูตร ป.๓:

- ความสามารถพื้นฐานด้านการเรียนรู้ (๕๐-๖๐%)
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (๓๕-๔๕%)
- กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (๕%)

๓. ข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินเมื่อจบชั้น ป.๓:

- กำหนดการประเมิน: เดือนกุมภาพันธ์ ๒๕๖๙
- ความสามารถที่ประเมิน: การอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ และการประยุกต์ใช้
- รูปแบบการประเมิน: ข้อสอบปรนัย อัตนัย และการปฏิบัติ
- ระดับความสามารถของนักเรียนปัจจุบัน: หลากหลาย ต้องการการพัฒนาเป็นรายบุคคล

๔. แนวทางการจัดตารางเรียนที่ต้องการ:

- การจัดสรรเวลาที่สมดุลระหว่างการทบทวนและการเรียนรู้ตามปกติ
- ช่วงเวลาสำหรับการฝึกทักษะเฉพาะด้านที่ต้องพัฒนา
- ระบบการซ่อมเสริมนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน
- การบูรณาการการประเมินในรูปแบบต่างๆ ในตารางเรียน
- การสร้างความสมดุลระหว่างการเตรียมสอบและคุณภาพชีวิตของนักเรียน

๕. ข้อจำกัดที่ต้องคำนึงถึง:

- ห้องคอมพิวเตอร์และห้องวิทยาศาสตร์มีจำกัด ต้องจัดตารางใช้ร่วมกัน
- ช่วงเวลาหลังเลิกเรียนสำหรับนักเรียนที่ต้องการเสริมเพิ่มเติม
- การจัดกลุ่มนักเรียนตามระดับความสามารถในบางช่วงเวลา
- การป้องกันความเครียดและความกดดันจากการเตรียมสอบ

๖. สิ่งที่ต้องการในตารางเรียน:

- ตารางเรียนรายสัปดาห์ที่แสดงกิจกรรมการเรียนรู้ละเอียด
- ระบบการหมุนเวียนนักเรียนในการใช้ห้องพิเศษ
- ช่วงเวลาสำหรับการประเมินซ่อม (Mock Assessment)
- ตารางกิจกรรมซ่อมเสริมนอกเวลาเรียน
- แนวทางการปรับตารางเมื่อใกล้ถึงช่วงการประเมินจริง

เทคนิคขั้นสูงในการเขียน Prompt ออกแบบตารางเรียน

๑. การออกแบบตารางเรียนที่เน้นความต่อเนื่องของการเรียนรู้

Prompt:

ช่วยออกแบบตารางเรียนที่เน้นความต่อเนื่องของการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ขนาดโรงเรียนและจำนวนนักเรียน: [ระบุ]
- จำนวนครูและความเชี่ยวชาญ: [ระบุ]
- ทรัพยากรและสถานที่: [ระบุ]
- ช่วงเวลาเรียนในแต่ละวัน: [ระบุ]

๒. แนวคิดการจัดตารางแบบต่อเนื่อง:

- การจัดคาบเรียนแบบบล็อก (Block Scheduling): [ระบุระยะเวลา]
- การบูรณาการความสามารถที่เกี่ยวข้องกัน: [ระบุความสามารถ]
- การจัดลำดับการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกัน: [ระบุ]
- การสร้างความต่อเนื่องระหว่างวัน: [ระบุ]

๓. รูปแบบการจัดช่วงเวลาในแต่ละวัน:

- ช่วงเช้า: [ระบุลักษณะกิจกรรม]
- ช่วงกลางวัน: [ระบุลักษณะกิจกรรม]
- ช่วงบ่าย: [ระบุลักษณะกิจกรรม]
- วิธีเชื่อมโยงการเรียนรู้ระหว่างช่วงเวลา: [ระบุ]

๔. การสร้างความต่อเนื่องตลอดสัปดาห์:

- กิจกรรมที่ต่อเนื่องในแต่ละวัน: [ระบุ]
- การทบทวนและเชื่อมโยงความรู้ข้ามวัน: [ระบุ]
- การบ้านและกิจกรรมนอกเวลาที่เชื่อมโยงกับวันถัดไป: [ระบุ]

๕. การสร้างความต่อเนื่องระยะยาว:

- การเชื่อมโยงระหว่างหน่วยการเรียนรู้: [ระบุ]
- ระบบการบันทึกและติดตามความก้าวหน้า: [ระบุ]
- กิจกรรมที่สร้างความต่อเนื่องตลอดภาคเรียน: [ระบุ]

๖. ตารางเรียนที่ต้องการ:

- รูปแบบตารางรายสัปดาห์ที่แสดงความต่อเนื่อง
- แนวทางการสื่อสารความต่อเนื่องให้นักเรียนเข้าใจ
- วิธีการประเมินประสิทธิภาพของการจัดตารางแบบต่อเนื่อง

๒. การออกแบบตารางเรียนที่รองรับความแตกต่างของผู้เรียน

Prompt:

ช่วยออกแบบตารางเรียนที่รองรับความแตกต่างของผู้เรียนสำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ข้อมูลเกี่ยวกับความหลากหลายของผู้เรียน: [ระบุ ความสามารถ ความสนใจ วิธีการเรียนรู้]
- จำนวนนักเรียนในแต่ละกลุ่ม: [ระบุ]
- จำนวนครูและบุคลากรสนับสนุน: [ระบุ]
- ทรัพยากรและพื้นที่การเรียนรู้: [ระบุ]
- เวลาเรียนต่อสัปดาห์: [ระบุ]

๒. หลักการจัดตารางเรียนที่ตอบสนองความแตกต่าง:

- การจัดกลุ่มผู้เรียนที่ยืดหยุ่น: [ระบุแนวทาง]
- การจัดช่วงเวลาสำหรับการเรียนรู้ตามความสนใจ: [ระบุแนวทาง]
- การจัดสรรทรัพยากรและบุคลากร: [ระบุแนวทาง]
- การบูรณาการแนวคิด Universal Design for Learning: [ระบุแนวทาง]

๓. ช่วงเวลาหลักในตารางเรียน:

- ช่วงเวลาการเรียนรู้ร่วมกันทั้งชั้น: [ระบุรายละเอียด]
- ช่วงเวลาการเรียนรู้ตามกลุ่มความสามารถ: [ระบุรายละเอียด]
- ช่วงเวลาเลือกตามความสนใจ: [ระบุรายละเอียด]
- ช่วงเวลาสำหรับการดูแลเป็นรายบุคคล: [ระบุรายละเอียด]

๔. ระบบสนับสนุนในตารางเรียน:

- การซ่อมเสริมสำหรับผู้เรียนที่ต้องการความช่วยเหลือ: [ระบุ]
- การเพิ่มความท้าทายสำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถสูง: [ระบุ]
- ระบบพี่เลี้ยงหรือเพื่อนช่วยเพื่อน: [ระบุ]
- การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชน: [ระบุ]

๕. การบริหารจัดการตารางเรียน:

- ระบบการติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม: [ระบุ]
- การสื่อสารตารางเรียนให้ทุกฝ่ายเข้าใจ: [ระบุ]
- การปรับเปลี่ยนตารางตามผลการประเมิน: [ระบุ]
- การบริหารจัดการชั้นเรียนในช่วงที่มีการแบ่งกลุ่ม: [ระบุ]

๖. ตารางเรียนที่ต้องการ:

- ตารางหลักที่แสดงกิจกรรมของทั้งชั้นและกลุ่มย่อย
- ระบบการหมุนเวียนนักเรียนในกิจกรรมกลุ่มย่อย
- แนวทางการบันทึกและติดตามผลการดำเนินการตามตาราง

๓. การออกแบบตารางเรียนที่บูรณาการหน่วยการเรียนรู้และโครงงาน

Prompt:

ช่วยออกแบบตารางเรียนที่บูรณาการหน่วยการเรียนรู้และโครงงานสำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ข้อมูลโรงเรียนและนักเรียน: [ระบุ]
- ทรัพยากรและแหล่งเรียนรู้: [ระบุ]
- เวลาเรียนต่อสัปดาห์: [ระบุ]
- แนวทางการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียน: [ระบุ]

๒. หน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ:

- ชื่อหน่วยการเรียนรู้ปัจจุบัน: [ระบุ]
- ระยะเวลาของหน่วย: [ระบุ]
- ความสามารถที่บูรณาการในหน่วย: [ระบุ]
- ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง: [ระบุ]

๓. โครงงานที่บูรณาการในหน่วยการเรียนรู้:

- ชื่อโครงงาน: [ระบุ]
- ลักษณะของโครงงาน: [ระบุ]
- ขั้นตอนการดำเนินโครงงาน: [ระบุ]
- ผลงานหรือชิ้นงานที่คาดหวัง: [ระบุ]

๔. การจัดช่วงเวลาในตารางเรียน:

- ช่วงเวลาพื้นฐานความรู้และทักษะ: [ระบุ]
- ช่วงเวลาสำหรับโครงงาน: [ระบุ]
- ช่วงเวลาสำหรับการนำเสนอและสะท้อนคิด: [ระบุ]
- ช่วงเวลาสำหรับการฝึกทักษะเฉพาะที่จำเป็น: [ระบุ]

๕. การบริหารจัดการในช่วงเวลาทำโครงการ:

- การจัดกลุ่มนักเรียน: [ระบุ]
- บทบาทของครูและผู้เกี่ยวข้อง: [ระบุ]
- การใช้พื้นที่และทรัพยากร: [ระบุ]
- การติดตามความก้าวหน้า: [ระบุ]

๖. ตารางเรียนที่ต้องการ:

- ตารางรายสัปดาห์ที่แสดงการบูรณาการโครงการในหน่วยการเรียนรู้
- การจัดสรรเวลาที่สมดุลระหว่างการเรียนรู้ผ่านโครงการและการฝึกทักษะโดยตรง
- แนวทางการประเมินผลตามสภาพจริงในตาราง
- ตารางกิจกรรมย่อยในแต่ละขั้นตอนของโครงการ
- ความยืดหยุ่นของตารางเพื่อรองรับความก้าวหน้าของแต่ละกลุ่ม

๔. การออกแบบตารางเรียนที่สมดุลระหว่างการพัฒนาความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้

Prompt :

ช่วยออกแบบตารางเรียนที่สมดุลระหว่างการพัฒนาความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้สำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ข้อมูลโรงเรียนและนักเรียน: [ระบุ]
- ระดับความสามารถพื้นฐานของนักเรียนปัจจุบัน: [ระบุ]
- ทรัพยากรและบุคลากร: [ระบุ]
- เวลาเรียนต่อสัปดาห์: [ระบุ]

๒. สัดส่วนเวลาเรียนตามหลักสูตร:

- ความสามารถพื้นฐาน: [ระบุ]%
 - * การอ่าน: [ระบุ]%
 - * การเขียน: [ระบุ]%
 - * การคิดคำนวณ: [ระบุ]%
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน: [ระบุ]%
 - * [ระบุด้าน]: [ระบุ]%
 - * [ระบุด้าน]: [ระบุ]%
 - * [ระบุด้าน]: [ระบุ]%
- กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน: [ระบุ]%

๓. แนวทางการสร้างความสมดุล:

- การบูรณาการความสามารถพื้นฐานในกิจกรรมประยุกต์ใช้: [ระบุ]
- การสร้างความต่อเนื่องระหว่างการฝึกทักษะและการนำไปใช้: [ระบุ]
- การจัดช่วงเวลาเข้มข้นสำหรับทักษะพื้นฐานที่จำเป็น: [ระบุ]
- การประเมินความก้าวหน้าของทั้งสองด้าน: [ระบุ]

๔. รูปแบบกิจกรรมที่บูรณาการทั้งสองด้าน:

- กิจกรรมที่ ๑: [ระบุชื่อและรายละเอียด]
- กิจกรรมที่ ๒: [ระบุชื่อและรายละเอียด]
- กิจกรรมที่ ๓: [ระบุชื่อและรายละเอียด]

๕. การจัดช่วงเวลาในวัน:

- ช่วงเช้า: [ระบุการจัดสรรระหว่างความสามารถพื้นฐานและการประยุกต์ใช้]
- ช่วงกลางวัน: [ระบุการจัดสรร]
- ช่วงบ่าย: [ระบุการจัดสรร]

๖. ตารางเรียนที่ต้องการ:

- ตารางรายสัปดาห์ที่แสดงความสมดุลระหว่างสองด้าน
- ระบบการติดตามสัดส่วนเวลาที่ใช้จริง
- แนวทางการปรับสมดุลตามผลการประเมิน
- ตัวอย่างกิจกรรมที่บูรณาการทั้งสองด้าน

๕. การออกแบบตารางเรียนที่ส่งเสริมทักษะการกำกับตนเองของผู้เรียน

Prompt:

ช่วยออกแบบตารางเรียนที่ส่งเสริมทักษะการกำกับตนเองของผู้เรียนสำหรับนักเรียนชั้น ป.[ระบุชั้น] ตามหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) โดยมีรายละเอียดดังนี้:

๑. ข้อมูลพื้นฐาน:

- ข้อมูลโรงเรียนและนักเรียน: [ระบุ]
- ระดับพัฒนาการด้านการกำกับตนเองของนักเรียน: [ระบุ]
- ทรัพยากรและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้: [ระบุ]
- เวลาเรียนต่อสัปดาห์: [ระบุ]

๒. องค์ประกอบของการกำกับตนเองที่ต้องการพัฒนา:

- การวางแผนและจัดการเวลา: [ระบุวิธีการพัฒนา]
- การติดตามความก้าวหน้าของตนเอง: [ระบุวิธีการพัฒนา]
- การประเมินตนเอง: [ระบุวิธีการพัฒนา]
- การกำหนดเป้าหมายส่วนบุคคล: [ระบุวิธีการพัฒนา]
- การจัดการกับความท้าทายและอุปสรรค: [ระบุวิธีการพัฒนา]

๓. โครงสร้างของตารางเรียนที่ส่งเสริมการกำกับตนเอง:

- ช่วงเวลาสำหรับการวางแผนประจำวัน: [ระบุ]
- ช่วงเวลาเลือกตามความสนใจ (Choice Time): [ระบุ]
- ช่วงเวลาสำหรับการทบทวนและสะท้อนคิด: [ระบุ]
- ช่วงเวลาสำหรับการเรียนรู้ตามอัตราความก้าวหน้าของตนเอง: [ระบุ]
- ช่วงเวลาสำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน: [ระบุ]

๔. ระบบสนับสนุนการกำกับตนเอง:

- เครื่องมือติดตามความก้าวหน้า: [ระบุ]
- ระบบพี่เลี้ยงหรือเพื่อนคู่คิด: [ระบุ]
- การให้ข้อมูลย้อนกลับ: [ระบุ]
- การสื่อสารกับผู้ปกครอง: [ระบุ]

๕. การบูรณาการกับความสามารถตามหลักสูตร:

- การพัฒนาความสามารถพื้นฐานผ่านการกำกับตนเอง: [ระบุ]
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันผ่านการกำกับตนเอง: [ระบุ]

๖. ตารางเรียนที่ต้องการ:

- ตารางรายสัปดาห์ที่แสดงโครงสร้างหลักและช่วงเวลายืดหยุ่น
- ตัวอย่างเครื่องมือที่นักเรียนใช้กำกับการเรียนรู้ของตนเอง
- แนวทางการเพิ่มความรับผิดชอบของนักเรียนต่อการเรียนรู้ตนเองอย่างค่อยเป็นค่อยไป
- ระบบการติดตามพัฒนาการด้านการกำกับตนเอง

ด้วยแนวทางและตัวอย่าง Prompt ข้างต้น คุณสามารถใช้ AI เพื่อออกแบบตารางเรียนที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓) ได้อย่างมีประสิทธิภาพตารางเรียนที่ดีตามหลักสูตรฐานสมรรถนะควรมีความยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามบริบทและความต้องการของผู้เรียน คำนึงถึงสัดส่วนเวลาตามที่หลักสูตรกำหนด (ความสามารถพื้นฐาน การประยุกต์ใช้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน) มีการบูรณาการการพัฒนาความสามารถหลายด้าน และสร้างความต่อเนื่องในการเรียนรู้ การใช้ AI ออกแบบตารางเรียนจะช่วยให้โรงเรียนสามารถบริหารจัดการเวลาและทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ จัดสรรเวลาได้สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตร และสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับธรรมชาติของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ