

การบูรณาการ AI

ในการจัดการเรียนการสอนปฐมวัย

คู่มือสำหรับครูระดับปฐมวัย (หลักสูตร พ.ศ. 2568)

อ้างอิงตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2568

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ความสามารถผู้เรียน 4 ด้าน | กิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม | ฐานสมรรถนะ

บทนำ ทำไมครูปฐมวัยต้องรู้จัก AI

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) กำลังเปลี่ยนแปลงวงการศึกษาอย่างรวดเร็ว ครูปฐมวัยสามารถใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ สร้างสื่อการเรียนรู้ และประเมินพัฒนาการเด็ก โดยไม่ลดทอนบทบาทสำคัญของครูในห้องเรียน

หลักการสำคัญในการใช้ AI สำหรับครูปฐมวัย

🎯 AI คือผู้ช่วย ไม่ใช่ผู้แทนครู

✓ ครูต้องตรวจสอบ ปรับแก้ และใช้วิจารณญาณก่อนนำไปใช้จริงทุกครั้ง

✓ ผลลัพธ์จาก AI ต้องสอดคล้องกับหลักสูตรปฐมวัย พ.ศ. 2568 และกรอบความสามารถผู้เรียน 4 ด้าน เสมอ

✓ ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็กยังคงเป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาปฐมวัย

ประโยชน์ของ AI สำหรับครูปฐมวัย

- ประหยัดเวลาในการร่างแผนการจัดประสบการณ์เบื้องต้น
- สร้างความหลากหลายของกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้
- ช่วยคิดคำถามปลายเปิดและกิจกรรมกระตุ้นความคิด
- ออกแบบเครื่องมือประเมินพัฒนาการที่ครอบคลุมทุกด้าน
- สร้างนิทาน เพลง และคำคล้องจองตามหน่วยการเรียนรู้

ข้อจำกัดของ AI ที่ครูต้องรู้

⚠️ AI ไม่รู้จักเด็กในห้องเรียนของคุณ

AI ไม่รู้ว่าเด็กมีความต้องการพิเศษ พัฒนาการที่โดดเด่น หรือบริบทครอบครัวอย่างไร ครูต้องปรับแผนให้เหมาะกับเด็กจริง ๆ เสมอ

⚠️ AI อาจให้ข้อมูลที่ผิดหรือไม่เป็นปัจจุบัน

บางครั้ง AI อาจตีความหลักสูตรผิดพลาด ครูต้องตรวจสอบกับเอกสารหลักสูตรจริงเสมอ

⚠️ ผลลัพธ์ไม่สม่ำเสมอในแต่ละครั้ง

AI มีความ "สร้างสรรค์" ในตัวเอง ทำให้แม้ใช้ Prompt เดิมซ้ำ ผลลัพธ์อาจแตกต่างกัน ซึ่งเป็นเรื่องปกติ

เจาะลึก 3 ข้อจำกัดของ AI ในการสร้างสื่อ ครูต้องรู้และเช็คให้ชัวร์

แม้ AI จะช่วยสร้างภาพสวยๆ ได้ในพริบตา แต่ยังมี "จุดบอด" ที่ครูปฐมวัยต้องระวังเป็นพิเศษ เพื่อให้สื่อการสอนมีคุณภาพและถูกต้องตามหลักพัฒนาการ

1. ภาษาไทยยังไม่เป๊ะ (Font & Spelling)

- ปัญหา: AI มักสะกดคำไทยผิด สระและวรรณยุกต์ลอย หรือซ้อนทับกันจนอ่านไม่ออก

- **วิธีแก้:** ใ้ใช้ AI สร้างเฉพาะ "ภาพพื้นหลัง" หรือองค์ประกอบภาพเท่านั้น แล้วนำมา พิมพ์ข้อความภาษาไทยเอง ในโปรแกรมออกแบบอย่าง Canva หรือ PowerPoint แทน

2. รายละเอียดภาพหลอน (Visual Artifacts)

- **ปัญหา:** ภาพที่สร้างจาก AI อาจมีความผิดปกติทางกายภาพ เช่น สัตว์มีขาเกิน นิ้วมือผิดรูป หรือมีเงารูปร่างแปลกประหลาดที่ดูน่ากลัวซ่อนอยู่
- **วิธีแก้:** ครูต้องทำการ **ซูมตรวจสอบ (Zoom in)** ทุกจุดบนภาพอย่างละเอียดก่อนนำไปพิมพ์หรือนำไปใช้สอน เพื่อไม่ให้เด็ก ๆ จดจำภาพที่ผิดลักษณะทางธรรมชาติ

3. ไม่เข้าใจจิตวิทยาเด็ก (Pedagogical Insight)

- **ปัญหา:** AI ไม่มีความเข้าใจเรื่องพัฒนาการตามวัย อาจสร้างภาพที่ซับซ้อนเกินไป หรือมีเนื้อหาที่ขัดต่อพัฒนาการเด็กปฐมวัย
- **วิธีแก้:** ครูต้องเป็น "**ผู้คัดกรองด่านสุดท้าย**" (Human-in-the-Loop) โดยใช้ประสบการณ์ความเป็นครูเลือกสื่อที่เหมาะสมกับวัยและบริบทการเรียนรู้ของเด็กมากที่สุด






ส่วนที่ 1 ความเข้าใจพื้นฐานในการใช้ AI

1.1 โครงสร้าง Prompt มาตรฐาน Role – Task – Context – Format






การเขียน Prompt ที่ดีช่วยให้ AI เข้าใจสิ่งที่เราต้องการได้ตรงจุด โดยใช้โครงสร้าง 4 ส่วน ดังนี้

องค์ประกอบ	ความหมายและตัวอย่าง
Role (บทบาท)	กำหนดให้ AI เป็นผู้เชี่ยวชาญ เช่น "คุณคือผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย ตามหลักสูตร พ.ศ. 2568"
Task (ภารกิจ)	ระบุสิ่งที่ต้องการให้ AI ทำ เช่น "ช่วยออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ หน่วย [ชื่อหน่วย] ที่มีองค์ประกอบครบตามความสามารถผู้เรียน"
Context (บริบท)	กำหนดรายละเอียดที่จำเป็น เช่น "ระดับชั้นอนุบาล 2 อายุ 4-5 ปี จำนวน 20 คน ใช้เวลา 30 นาที"
Format (รูปแบบ)	ระบุรูปแบบผลลัพธ์ เช่น "นำเสนอเป็นตาราง แยกหัวข้อ K P A ความยาวไม่เกิน 1 หน้า A4"

ตัวอย่าง Format ที่ครูปฐมวัยใช้บ่อย

-  แผนการจัดประสบการณ์ → "นำเสนอเป็นตาราง 2 คอลัมน์ ความยาวไม่เกิน 1 หน้า A4"
-  เพลง / คำคล้องจอง → "สร้างเพลง 4 วรรค วรรคละ 2 บรรทัด มีท่าทางประกอบในวงเล็บ"
-  นิทาน → "เขียนเป็นบทนิทาน 10-15 ประโยค ท้ายเรื่องมีคำถามชวนคิด 3 ข้อ"
-  เกมการศึกษา → "นำเสนอเป็นข้อย่อย แต่ละข้อไม่เกิน 2 บรรทัด รวมไม่เกิน 1 หน้า A4"
-  แบบประเมิน → "สร้างเป็นตารางประเมิน 3 ระดับ (ดี / พอใช้ / ต้องพัฒนา) ไม่เกิน 10 รายการ"

1.2 ข้อควรระวัง: คำศัพท์เฉพาะปฐมวัย พ.ศ. 2568

-  เรียกว่า "แผนการจัดประสบการณ์" ไม่ใช่ "แผนการสอน"
-  ใช้ "ความสามารถผู้เรียน 4 ด้าน" ไม่ใช่ "มาตรฐานคุณลักษณะ 12 ประการ"
-  ใช้ "ประสบการณ์สำคัญ / สาระที่ควรรู้" แทน "เนื้อหา" หรือ "สาระการเรียนรู้"
-  การประเมินใช้การสังเกต บันทึก แฟ้มสะสมงาน ไม่ใช่ "ข้อสอบ"
-  ตรวจสอบว่า AI ไม่ใช้ศัพท์ระดับประถม เช่น "คาบเรียน" "รายวิชา"

1.3 เครื่องมือ AI ที่ครูปฐมวัยควรรู้จัก

#	เครื่องมือ	หน้าที่หลัก	จุดเด่น
1	Canva for Education	Magic Media, Magic Write, Presenter AI, Background Remover	เทมเพลตไทย 60,000+ ฟรีครูทุกคน เชื่อม Google Classroom ได้ทันที ใช้งานง่ายที่สุด
2	ChatGPT+ / DALL-E 3	เขียนแผนสอน Prompt ภาพ บทเรียน สร้างภาพด้วย DALL-E 3	ใช้งานกว้างที่สุด สร้างภาพ+เขียนเนื้อหาในทีเดียว วิเคราะห์ PDF ได้
3	Claude (Anthropic)	เขียนแผนสอน เนื้อหา ใบงาน Rubric วิเคราะห์	ตอบยาวละเอียด วิเคราะห์เอกสารแนบได้ดี เหมาะงานเอกสารวิชาการ
4	NotebookLM	อัปโหลดเอกสาร สรุป Podcast ถามตอบจากเอกสาร	สร้าง Audio Overview (Podcast) จากเอกสารใดก็ได้ ถามตอบได้ทันที เหมาะสอนวิทยาศาสตร์และสังคมศึกษา
5	Google Gemini	ค้นหา เขียน บูรณาการ Google Workspace	เชื่อม Google Docs/Slides/Classroom ทันที ค้นหาข้อมูลล่าสุดจากเว็บได้
6	Grok (AI)	ตอบคำถาม วิเคราะห์ เข้าถึงข้อมูล X/Twitter	เข้าถึงข้อมูล Real-time เหมาะหาไอเดียและเทรนด์การศึกษาใหม่
7	Flow (AI)	แปลงข้อความและภาพนิ่งเป็นวิดีโอ (Text/Image-to-Video) และสร้างสื่อภาพ	สร้างวิดีโอคุณภาพสูงระดับ Cinematic (Veo), เข้าใจคำสั่งซับซ้อนได้แม่นยำ, ควบคุมสไตล์ได้คงที่, ทำให้ภาพนิ่งเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติ
8	Google AI Studio	ทดสอบ Prompt ขั้นสูง Gemini API สร้าง Chatbot	ฟรีสำหรับครูเทคโนโลยี ทดสอบ Prompt หลายแบบพร้อมกัน
9	Botnoi Voice	Text-to-Speech ภาษาไทย เสียงพากย์สื่อวิดีโอ	เสียงไทยเป็นธรรมชาติ 30+ เสียง รวมเสียงเด็ก ฟรี 3,000 ตัวอักษร/วัน
10	Gamma	สร้างสไลด์ โปสเตอร์ เว็บเพจ จาก Prompt	พิมพ์หัวข้อ AI ออกแบบสไลด์ทั้งหมดให้ใน 30 วินาที

1.4 Prompt ที่ดีและ Prompt ที่ควรปรับปรุง

✗ Prompt ที่ควรปรับปรุง	✓ Prompt ที่ดีกว่า
<p>"ช่วยทำแผนการสอนให้หน่อย"</p> <p>▶ สั้นเกินไป ไม่ระบุระดับชั้น หัวข้อ และใช้คำผิด</p>	<p>"คุณคือครูปฐมวัยผู้เชี่ยวชาญตามหลักสูตร พ.ศ. 2568 ช่วยออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ หน่วย 'น้ำ' อนุบาล 2 อายุ 4-5 ปี 25 คน 30 นาที ระบุจุดประสงค์ K P A และวิธีประเมิน [Format] นำเสนอเป็นตาราง ไม่เกิน 1 หน้า A4"</p> <p>▶ ครบทั้ง Role / Task / Context / Format</p>
<p>"สร้างเพลงสำหรับเด็ก"</p> <p>▶ ไม่ระบุอายุ หัวข้อ หรือวัตถุประสงค์</p>	<p>"คุณคือครูปฐมวัย ช่วยสร้างเพลง หน่วย 'ผัก' อนุบาล 1 อายุ 3-4 ปี เชื่อมโยงด้านร่างกายและอารมณ์ [Format] 4 วรรค วรรคละ 2 บรรทัด มีท่าทางประกอบในวงเล็บ"</p> <p>▶ AI จะสร้างเนื้อหาที่นำไปใช้ได้ทันที</p>

✦ ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 vs พ.ศ. 2568

ตารางนี้ช่วยให้ครูปฐมวัยเห็นความเปลี่ยนแปลงสำคัญระหว่างสองหลักสูตร เพื่อปรับการจัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับหลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2568 ได้อย่างถูกต้อง

ประเด็นเปรียบเทียบ	หลักสูตร พ.ศ. 2560 (เดิม)	หลักสูตร พ.ศ. 2568 (ใหม่)
เป้าหมายการพัฒนาเด็ก	มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 12 ประการ (2 มาตรฐาน) เน้น “คุณลักษณะ” ที่พึงประสงค์	✦ ความสามารถผู้เรียน 4 ด้าน แนวคิดฐานสมรรถนะ เน้นสิ่งที่เด็ก “ทำได้จริง” และ “แสดงออกได้”
คำเรียกตัวชี้วัด	“สภาพที่พึงประสงค์” และ “ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง”	“ตัวบ่งชี้ความสามารถ” ตามช่วงอายุ (3-4, 4-5, 5-6 ปี)
ชื่อเอกสารวางแผน	“แผนการจัดประสบการณ์” (บางโรงเรียนยังใช้ “แผนการสอน” อยู่)	“แผนการจัดประสบการณ์” เท่านั้น! ห้ามใช้ “แผนการสอน” โดยเด็ดขาด
เนื้อหาในแผน	“สาระการเรียนรู้” แบ่งเป็น ประสบการณ์สำคัญ และสาระที่ควรรู้	ห้ามใช้ “สาระการเรียนรู้”! ให้ใช้ “ประสบการณ์สำคัญ” (แนวทางพัฒนา) และ “สาระที่ควรรู้” (ความรู้/ข้อมูล)
การประเมินพัฒนาการ	สังเกต บันทึกพัฒนาการ แฟ้มสะสมงาน (ไม่ใช่ข้อสอบ) เน้น “สภาพที่พึงประสงค์”	เน้น “ตัวบ่งชี้ความสามารถ” ตามอายุ 3 ช่วงสังเกต บันทึก แฟ้มสะสมงาน ห้ามมีการทดสอบ ห้ามใช้คำว่า “สอบ” ทุกกรณี
จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์ K-P-A (ความรู้ ทักษะ เจตคติ)	K-P-A เหมือนเดิม แต่ต้องสอดคล้อง “ตัวบ่งชี้ความสามารถ” และใช้กริยาวัดได้ เช่น บอกได้ ชี้บอกได้ แสดงได้ (ห้ามใช้ “เข้าใจ”)
กิจกรรมหลัก	กิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม (เคลื่อนไหว/เสริมประสบการณ์/ศิลปะ/เล่นตามมุม/กลางแจ้ง/เกมการศึกษา)	กิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม ยังคงเหมือนเดิม แต่ต้องเชื่อมโยง “ความสามารถผู้เรียน 4 ด้าน” ในทุกแผน ห้ามใช้ “คาบเรียน” หรือ “รายวิชา”
คำศัพท์ที่ต้องระวัง	ใช้ได้: มาตรฐาน / สภาพที่พึงประสงค์ / ตัวบ่งชี้ / สาระการเรียนรู้ / แผนการสอน	ห้ามใช้ทั้งหมดนั้น! ต้องใช้ “ความสามารถผู้เรียน” “ตัวบ่งชี้ความสามารถ” “ประสบการณ์สำคัญ” “สาระที่ควรรู้” “แผนการจัดประสบการณ์” เท่านั้น
แนวคิดหลักของหลักสูตร	พัฒนาการรอบด้านแบบองค์รวม (Holistic Development) ผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย	✦ เพิ่มแนวคิดฐานสมรรถนะ (Competency-based) เน้นสิ่งที่เด็ก “ทำได้และแสดงออกได้จริง” มากกว่าเพียงคุณลักษณะที่พึงประสงค์

💡 สรุป: สิ่งที่เปลี่ยนแปลงสำคัญที่สุดใน พ.ศ. 2568 คือการเปลี่ยนจาก “คุณลักษณะที่พึงประสงค์” มาสู่ “ฐานสมรรถนะ” ที่เน้นสิ่งเด็กทำได้จริงและแสดงออกได้ โดยยังคงกรอบกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรมไว้เหมือนเดิม

ส่วนที่ 2 ความสามารถผู้เรียน 4 ด้าน ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2568

หลักสูตรปฐมวัย พ.ศ. 2568 เปลี่ยนจาก "มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 12 ประการ" มาเป็น "ความสามารถผู้เรียน 4 ด้าน" ซึ่งมีแนวคิดฐานสมรรถนะ เน้นสิ่งที่เด็กทำได้และแสดงออกได้จริง เมื่อใช้ AI ให้ระบุ: "เชื่อมโยงความสามารถผู้เรียนด้าน [ระบุ] ตามหลักสูตร พ.ศ. 2568"

ด้านที่	ความสามารถผู้เรียน	ครอบคลุมพัฒนาการ
1	ด้านสุขภาวะทางกาย ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง ปลอดภัย มีสุขอนามัยและสุขภาวะทางกายที่ดี มีทักษะการเคลื่อนไหวและทักษะกลไกกล้ามเนื้อมัดเล็ก	ร่างกาย
2	ด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคม มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข มีสุนทรียภาพ มีสัมพันธภาพที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม แสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์	อารมณ์ จิตใจ สังคม
3	ด้านความเป็นพลเมืองและความเป็นไทย มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัยในตนเอง รักความเป็นไทย อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	พลเมืองและความเป็นไทย
4	ด้านสติปัญญา มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสาร จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	สติปัญญา

ส่วนที่ 3 การบูรณาการ AI กับกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม

กิจกรรมหลัก 6 กิจกรรมตามหลักสูตรปฐมวัย พ.ศ. 2568 คือกรอบหลักในการจัดประสบการณ์ประจำวัน ครูสามารถใช้ AI ช่วยออกแบบแต่ละกิจกรรมได้อย่างครบถ้วน

กิจกรรมที่ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ (20-30 นาที)

บทบาทของ AI: ช่วยสร้างเพลง คำคล้องจอง ท่าทางประกอบ และกิจกรรมเคลื่อนไหวสร้างสรรค์

- สร้างเพลงหรือคำคล้องจองตามหัวข้อหน่วย
- ออกแบบท่าทางประกอบเพลงสำหรับเด็กแต่ละช่วงอายุ

เชื่อมโยงความสามารถผู้เรียน: ด้านที่ 1 (สุขภาพร่างกาย) และด้านที่ 2 (อารมณ์ จิตใจ)

กิจกรรมที่ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ (20-30 นาที)

บทบาทของ AI: ช่วยออกแบบนิทาน คำถามปลายเปิด และกิจกรรมสนทนาวางกลมที่กระตุ้นความคิด

- สร้างนิทานตามหน่วยการเรียนรู้พร้อมคำถามชวนคิด
- ออกแบบการสนทนากลุ่มใหญ่-กลุ่มย่อย

เชื่อมโยงความสามารถผู้เรียน: ด้านที่ 4 (สติปัญญา)

กิจกรรมที่ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (20-30 นาที)

บทบาทของ AI: ช่วยออกแบบกิจกรรมสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ทั้งวาดภาพ ปั้น ฉีกตัดปะ

- เสนอเทคนิคศิลปะที่เหมาะสมกับอายุเด็ก
- ออกแบบขั้นตอนกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กสร้างสรรค์

เชื่อมโยงความสามารถผู้เรียน: ด้านที่ 2 (อารมณ์) และด้านที่ 4 (สติปัญญา: จินตนาการ)

กิจกรรมที่ กิจกรรมการเล่นตามมุม (เสรี) (40-60 นาที)

บทบาทของ AI: ช่วยออกแบบมุมประสบการณ์และวิธีการสังเกตพัฒนาการจากการเล่น

- ออกแบบสื่อและกิจกรรมสำหรับมุมต่าง ๆ
- สร้างแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมในมุมเล่น

เชื่อมโยงความสามารถผู้เรียน: ด้านที่ 3 (พลเมือง) และด้านที่ 2 (อารมณ์ สังคม)

กิจกรรมที่ กิจกรรมกลางแจ้ง (20-30 นาที)

บทบาทของ AI: ช่วยออกแบบเกมพื้นบ้าน กิจกรรมกลางแจ้ง และการสำรวจธรรมชาติ

- เสนอเกมที่ส่งเสริมกล้ามเนื้อใหญ่อย่างสร้างสรรค์
- ออกแบบเกมพื้นบ้านและกิจกรรมสร้างทักษะสังคม

เชื่อมโยงความสามารถผู้เรียน: ด้านที่ 1 (สุขภาพร่างกาย) และด้านที่ 3 (ความเป็นไทย)

กิจกรรมที่ กิจกรรมเกมการศึกษา (20-30 นาที)

บทบาทของ AI: ช่วยออกแบบเกมจับคู่ จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ ที่สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้

- ออกแบบเกมการศึกษาตามทักษะที่ต้องการพัฒนา
- ปรับระดับความยากสำหรับเด็กกลุ่มต่าง ๆ

เชื่อมโยงความสามารถผู้เรียน: ด้านที่ 4 (สติปัญญา: การคิด การแสวงหาความรู้)

ส่วนที่ 4 แผนการจัดประสบการณ์

4.1 โครงสร้างและองค์ประกอบแผนการจัดประสบการณ์

แผนการจัดประสบการณ์ตามหลักสูตรปฐมวัย พ.ศ. 2568 มีองค์ประกอบสำคัญ 9 ส่วน ดังนี้

ลำดับ	องค์ประกอบ	คำอธิบาย
1	ข้อมูลพื้นฐาน	หน่วย / เรื่อง / ระดับชั้น / อายุ / จำนวนเด็ก / เวลา / ประเภทกิจกรรมหลัก
2	ความสามารถผู้เรียน	ระดับด้านที่ 1-4 ที่มุ่งพัฒนา พร้อมตัวบ่งชี้ความสามารถตามช่วงอายุ
3	จุดประสงค์ K P A	K = ความรู้ P = ทักษะ A = เจตคติ (เหมาะสมกับช่วงอายุ)
4	สาระการเรียนรู้	ประสบการณ์สำคัญ (แนวทางการพัฒนา) และสาระที่ควรรู้ (ความรู้/ข้อมูล)
5	ขั้นตอนกิจกรรม	ขั้นนำ / ขั้นดำเนินกิจกรรม / ขั้นสรุป พร้อมบทบาทครูและบทบาทเด็ก
6	สื่อและแหล่งเรียนรู้	เรียงลำดับ ของจริง → ของจำลอง → รูปภาพ → สัญลักษณ์
7	การประเมินพัฒนาการ	วิธีประเมิน เครื่องมือที่ใช้ และเกณฑ์การประเมิน (ไม่ใช่ข้อสอบ)
8	บันทึกหลังจัดกิจกรรม	ผลการจัดกิจกรรม ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางแก้ไข
9	ลายมือชื่อ	ครูผู้สอน / หัวหน้าสายชั้น / ผู้บริหารสถานศึกษา

4.2 Prompt สำเร็จรูปสำหรับให้ AI ร่างแผนการจัดประสบการณ์

ครูเพียงเติมข้อมูลในวงเล็บ [] แล้วนำ Prompt ไปวางใน AI ได้ทันที หลังได้ผลลัพธ์แล้ว ครูต้องตรวจสอบ ปรับแก้ และใช้วิจารณ์ก่อนนำไปใช้จริงทุกครั้ง

Prompt A — แผนกิจกรรมเดี่ยว (1 กิจกรรมหลัก)

Role: คุณคือผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2568

Task: ช่วยออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ หน่วย "[ระบุหน่วย]" เรื่อง "[ระบุเรื่อง]" กิจกรรม [ระบุประเภทกิจกรรมหลัก]

Context: ระดับชั้นอนุบาล [1/2/3] อายุเด็ก [ระบุ] ปี จำนวน [ระบุ] คน เวลา [ระบุ] นาที

แผนต้องมียุทธศาสตร์: ความสามารถผู้เรียน / จุดประสงค์ K P A / สาระการเรียนรู้ / ขั้นตอนกิจกรรมพร้อมบทบาทครูและเด็ก / สื่อ (ของจริง→รูปภาพ) / การประเมิน (สังเกต ไม่ใช่ข้อสอบ)

Format: นำเสนอเป็นตาราง 2 คอลัมน์ (หัวข้อ | รายละเอียด) ใช้ภาษาทางการ ความยาวไม่เกิน 1 หน้า A4

Prompt B — แผนบูรณาการครบ 6 กิจกรรมหลัก

Role: คุณคือครูปฐมวัยผู้เชี่ยวชาญการจัดการประสบการณ์แบบบูรณาการ ตามหลักสูตรปฐมวัย พ.ศ. 2568

Task: ช่วยออกแบบแผนการจัดการประสบการณ์บูรณาการ หน่วย "[ระบุหน่วย]" ครบทั้ง 6 กิจกรรมหลัก

Context: ระดับชั้นอนุบาล [1/2/3] อายุ [ระบุ] ปี จำนวน [ระบุ] คน จำนวน [ระบุ] คาบ คาบละ [ระบุ] นาที

แต่ละกิจกรรมต้องระบุ: จุดประสงค์ K P A / วิธีดำเนินกิจกรรม (บทบาทครูและเด็ก) / สื่อที่ใช้ / วิธีการประเมินพัฒนาการ / เชื่อมโยงความสามารถผู้เรียน 4 ด้าน

Format: แยกแต่ละกิจกรรมเป็นหัวข้อชัดเจน นำเสนอเป็นข้อย่อ ความยาวรวมไม่เกิน 2 หน้า A4

4.3 เหมเพลตแผนการจัดการประสบการณ์ (กรอกเองหรือให้ AI กรอก)

ครูสามารถพิมพ์เพื่อกรอกด้วยมือ หรือนำไปแนบใน Prompt เพื่อให้ AI กรอกข้อมูลให้ก็ได้

แผนการจัดการประสบการณ์	
ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน	
หน่วยการเรียนรู้
เรื่อง
ระดับชั้น / อายุ / จำนวนเด็ก
เวลา (นาที)
กิจกรรมหลัก
ภาคเรียน / วันที่จัด
ส่วนที่ 2 ความสามารถผู้เรียนที่มุ่งพัฒนา	
ด้านที่มุ่งพัฒนา	<input type="checkbox"/> ด้านที่ 1 สุขภาวะทางกาย <input type="checkbox"/> ด้านที่ 2 อารมณ์ จิตใจ และสังคม <input type="checkbox"/> ด้านที่ 3 ความเป็นพลเมืองและความเป็นไทย <input type="checkbox"/> ด้านที่ 4 สติปัญญา
ตัวบ่งชี้ความสามารถ
ส่วนที่ 3 จุดประสงค์การจัดการประสบการณ์	
K (ความรู้) เด็กบอกได้ว่า...
P (ทักษะ) เด็กทำได้...

A (เจตคติ) เด็กแสดงออก...
ส่วนที่ 4 สาระการเรียนรู้	
ประสบการณ์สำคัญ
สาระที่ควรรู้
ส่วนที่ 5 ขั้นตอนกิจกรรม	
ชั้นนำ (__ นาที)	บทบาทครู: บทบาทเด็ก:
ขั้นดำเนินกิจกรรม (__ นาที)	บทบาทครู: บทบาทเด็ก:
ขั้นสรุป (__ นาที)	บทบาทครู: บทบาทเด็ก:
ส่วนที่ 6 สื่อและแหล่งเรียนรู้	
ของจริง
ของจำลอง
รูปภาพ / สื่อดิจิทัล
ส่วนที่ 7 การประเมินพัฒนาการ	
วิธีการประเมิน
เครื่องมือที่ใช้
เกณฑ์การประเมิน
ส่วนที่ 8 บันทึกหลังจัดกิจกรรม	
ผลการจัดกิจกรรม
ปัญหา / อุปสรรค
แนวทางแก้ไข / พัฒนา
ส่วนที่ 9 ลายมือชื่อ	
ครูผู้สอน	ลงชื่อ วันที่

หัวหน้าสายชั้น	ลงชื่อ วันที่
ผู้บริหารสถานศึกษา	ลงชื่อ วันที่

4.4 ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์สำเร็จรูป

ตัวอย่างต่อไปนี้เป็นสร้างโดยใช้ Prompt A ข้างต้น ครูสามารถนำไปปรับใช้กับหน่วยของตนเองได้ทันที

ตัวอย่างที่ 1 หน่วย น้ำ เรื่อง ประโยชน์ของน้ำ (อนุบาล 2)

แผนการจัดประสบการณ์ หน่วย น้ำ เรื่อง ประโยชน์ของน้ำ อนุบาล 2 อายุ 4-5 ปี 25 คน 30 นาที กิจกรรมเสริมประสบการณ์	
ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน	
หน่วย / เรื่อง	น้ำ / ประโยชน์ของน้ำ
ระดับชั้น / อายุ	อนุบาล 2 / 4-5 ปี จำนวน 25 คน เวลา 30 นาที
กิจกรรมหลัก	กิจกรรมเสริมประสบการณ์
ส่วนที่ 2 ความสามารถผู้เรียน	
ด้านที่มุ่งพัฒนา	ด้านที่ 4 สติปัญญา
ตัวบ่งชี้	บอกสิ่งที่เหมือนและแตกต่างของสิ่งต่าง ๆ ได้ตั้งแต่ 2 ลักษณะขึ้นไป
ส่วนที่ 3 จุดประสงค์ K P A	
K (ความรู้)	เด็กบอกประโยชน์ของน้ำในชีวิตประจำวันได้อย่างน้อย 3 อย่าง
P (ทักษะ)	เด็กจัดกลุ่มภาพการใช้น้ำตามประโยชน์ที่แตกต่างกันได้
A (เจตคติ)	เด็กแสดงพฤติกรรมประหยัดน้ำในกิจกรรมประจำวัน
ส่วนที่ 4 สาระการเรียนรู้	
ประสบการณ์สำคัญ	การสังเกต จำแนก และเปรียบเทียบลักษณะของสิ่งต่าง ๆ
สาระที่ควรรู้	น้ำมีประโยชน์หลายอย่าง ทั้งการดื่ม อาบน้ำ ล้างมือ รดต้นไม้ และทำอาหาร
ส่วนที่ 5 ขั้นตอนกิจกรรม	
ขั้นนำ (5 นาที)	บทบาทครู: ถามคำถามปลายเปิด "วันนี้หนูใช้น้ำทำอะไรบ้างตั้งแต่ตื่นนอนมาถึงโรงเรียน?" บทบาทเด็ก: แต่ละคนเล่าประสบการณ์ใช้น้ำของตัวเองให้เพื่อนฟัง
ขั้นดำเนินกิจกรรม (20 นาที)	บทบาทครู:

	<ol style="list-style-type: none"> นำภาพการใช้น้ำ 10 ภาพมาให้เด็กดูและอภิปรายร่วมกัน แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม ให้ช่วยกันจัดกลุ่มภาพตามประโยชน์ที่เหมือนกัน ตั้งคำถามกระตุ้น "ทำไมหนุจึงจัดกลุ่มนี้ไว้ด้วยกัน?" บทบาทเด็ก: <ol style="list-style-type: none"> ร่วมกันจัดกลุ่มภาพตามที่เข้าใจ นำเสนอผลงาน บอกเหตุผลการจัดกลุ่มของตนเอง
ขั้นสรุป (5 นาที)	บทบาทครู: ถาม "ถ้าวันนี้ไม่มีน้ำเลย จะเกิดอะไรขึ้น?" เชื่อมโยงสู่การประหยัดน้ำ บทบาทเด็ก: ร่วมกันสรุปประโยชน์ของน้ำและบอกวิธีประหยัดน้ำ
ส่วนที่ 6 สื่อและแหล่งเรียนรู้	
ของจริง	น้ำในขวดใส แก้วน้ำ ต้นไม้ในห้องเรียน
รูปภาพ	ภาพการใช้น้ำ 10 ภาพ (ดื่ม อาบ ล้างมือ รดต้นไม้ ทำอาหาร)
บัตรคำ	ชื่อประโยชน์ของน้ำสำหรับแปะประกอบกลุ่มภาพ
ส่วนที่ 7 การประเมินพัฒนาการ	
วิธีการประเมิน	สังเกตระหว่างกิจกรรมจัดกลุ่มภาพ และฟังการนำเสนอของเด็กแต่ละกลุ่ม
เครื่องมือ	แบบสังเกตพฤติกรรม (Checklist)
เกณฑ์ ดี	บอกประโยชน์น้ำได้ 3 อย่างขึ้นไป และจัดกลุ่มภาพได้ถูกต้อง
เกณฑ์ พอใช้	บอกได้ 1-2 อย่าง หรือจัดกลุ่มได้โดยต้องการคำถามช่วย
เกณฑ์ ต้องพัฒนา	ยังบอกไม่ได้ ต้องการความช่วยเหลือจากครู

ตัวอย่างที่ 2 หน่วย สัตว์เลี้ยง เรื่อง การดูแลสัตว์เลี้ยง (อนุบาล 1)

แผนการจัดประสบการณ์ หน่วย สัตว์เลี้ยง เรื่อง การดูแลสัตว์เลี้ยง	
อนุบาล 1 อายุ 3-4 ปี 20 คน 25 นาที กิจกรรมเสริมประสบการณ์	
ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน	
หน่วย / เรื่อง	สัตว์เลี้ยง / การดูแลสัตว์เลี้ยง
ระดับชั้น / อายุ	อนุบาล 1 / 3-4 ปี จำนวน 20 คน เวลา 25 นาที
กิจกรรมหลัก	กิจกรรมเสริมประสบการณ์
ส่วนที่ 2 ความสามารถผู้เรียน	
ด้านที่มุ่งพัฒนา	ด้านที่ 3 ความเป็นพลเมืองฯ และ ด้านที่ 2 อารมณ์ จิตใจ และสังคม
ตัวบ่งชี้	แสดงความรักและความเมตตาต่อสัตว์เลี้ยง / ดูแลสิ่งมีชีวิตด้วยความเอื้ออาทร
ส่วนที่ 3 จุดประสงค์ K P A	
K (ความรู้)	เด็กบอกวิธีดูแลสัตว์เลี้ยงอย่างถูกต้องได้อย่างน้อย 2 วิธี
P (ทักษะ)	เด็กแสดงท่าทางการดูแลสัตว์เลี้ยง เช่น การให้อาหาร ให้น้ำได้อย่างถูกต้อง
A (เจตคติ)	เด็กแสดงความรักและความเมตตาต่อสัตว์เลี้ยงในกิจกรรม
ส่วนที่ 4 สาระการเรียนรู้	
ประสบการณ์สำคัญ	การแสดงความรู้สึกและความต้องการ / การมีส่วนร่วมดูแลรักษาธรรมชาติ
สาระที่ควรรู้	สัตว์เลี้ยงต้องการอาหาร น้ำ ที่พัก และความรักจากผู้ดูแล
ส่วนที่ 5 ขั้นตอนกิจกรรม	
ขั้นนำ (5 นาที)	บทบาทครู: เล่านิทานสั้นเรื่อง "หมาน้อยหิวข้าว" พร้อมตุ๊กตาหมา บทบาทเด็ก: ฟังนิทาน ตอบคำถาม "หมาน้อยรู้สึกอย่างไร? เราควรทำอะไร?"
ขั้นดำเนินกิจกรรม (15 นาที)	บทบาทครู: ใช้ภาพ 6 ภาพแสดงการดูแลสัตว์เลี้ยง ถามคำถามปลายเปิดแต่ละภาพ บทบาทเด็ก: ดูภาพ บอกว่าเห็นอะไร เล่นบทบาทสมมติเลือกสัตว์เลี้ยง 1 ตัวและแสดงท่าทางดูแล
ขั้นสรุป (5 นาที)	บทบาทครู: ร่วมสรุป "ถ้าเราเลี้ยงสัตว์ เราต้องทำอะไรบ้าง?" บทบาทเด็ก: บอกวิธีดูแลสัตว์เลี้ยงตามที่เรียนรู้
ส่วนที่ 6 สื่อและแหล่งเรียนรู้	
ของจริง / จำลอง	ตุ๊กตาสัตว์เลี้ยง (หมา แมว กระต่าย) ชามอาหารจำลอง

รูปภาพ	ภาพการดูแลสัตว์เลี้ยง 6 ภาพ (ให้อาหาร ให้น้ำ อาบน้ำ พาเดิน ไปหาหมอ ให้ความรัก)
นิทาน	หมาน้อยหิวข้าว (สร้างโดยครูหรือใช้ AI ช่วยสร้างด้วย Prompt 5.2)
ส่วนที่ 7 การประเมินพัฒนาการ	
วิธีการประเมิน	สังเกตการแสดงออกขณะเล่นบทบาทสมมติและการตอบคำถาม
เครื่องมือ	แบบสังเกตพฤติกรรม (Checklist) และบันทึกพัฒนาการรายบุคคล
เกณฑ์ ดี	บอกวิธีดูแลสัตว์ได้ 2 วิธีขึ้นไป และแสดงความเมตตาในกิจกรรม
เกณฑ์ พอใช้	บอกได้ 1 วิธี หรือแสดงออกเมื่อครูชี้หน้า
เกณฑ์ ต้องพัฒนา	ยังต้องการการสนับสนุนจากครูตลอดกิจกรรม

เคล็ดลับการใช้เทมเพลตและตัวอย่าง

- ใช้ Prompt A เพื่อให้ AI กรอกเทมเพลตในส่วนที่ 4.3 ทีละส่วน แล้วครูตรวจสอบและปรับ
- บันทึกตัวอย่างแผนที่ได้เป็น "คลังแผน" ของห้องเรียน เพื่อนำมาปรับใช้ซ้ำในหน่วยถัดไป
- หลังจัดกิจกรรมจริงแล้ว ต้องกลับมากรอก "บันทึกหลังจัดกิจกรรม" ทุกครั้งเพื่อพัฒนาแผนในปีถัดไป
- แผนที่ AI สร้างถือเป็น "ร่างแรก" เท่านั้น ครูต้องเป็นผู้รับผิดชอบต่อเนื้อหาทั้งหมด

ส่วนที่ 5 Prompt สำเร็จรูปรวม (เติมแค่ [] แล้วใช้ได้เลย)

Prompt ทุกข้อด้านล่างใช้โครงสร้าง Role-Task-Context-Format ครูเพียงเติมข้อมูลในวงเล็บ [] แล้วนำไปวางใน AI ได้ทันที หลังได้ผลลัพธ์แล้วต้องตรวจสอบและปรับแก้ก่อนใช้จริงทุกครั้ง

5.1 Prompt แผนกิจกรรมเดี่ยว (เติมหน่วยและกิจกรรม)

หน่วย น้ำ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ (อนุบาล 2)

Role: คุณคือผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย ตามหลักสูตร พ.ศ. 2568
Task: ช่วยออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ หน่วย "น้ำ" เรื่อง "ประโยชน์ของน้ำ" กิจกรรมเสริมประสบการณ์
Context: อนุบาล 2 อายุ 4-5 ปี 25 คน 30 นาที
แผนต้องมี: ความสามารถผู้เรียนที่มุ่งพัฒนา / จุดประสงค์ K P A / ประสบการณ์สำคัญและสาระที่ควรรู้ / ขั้นตอนกิจกรรม (บทบาทครูและเด็ก) / สื่อ (ของจริง→รูปภาพ) / การประเมิน (สังเกต ไม่ใช่ข้อสอบ)
[Format] นำเสนอเป็นตาราง 2 คอลัมน์ (หัวข้อ | รายละเอียด) ใช้ภาษาทางการ ความยาวไม่เกิน 1 หน้า A4

5.2 Prompt แผนบูรณาการครบ 6 กิจกรรม (เติมหน่วย)

หน่วย ต้นไม้ (อนุบาล 1)

Role: คุณคือครูปฐมวัยผู้เชี่ยวชาญการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการ ตามหลักสูตรปฐมวัย พ.ศ. 2568
Task: ช่วยออกแบบแผนการจัดประสบการณ์บูรณาการ เรื่อง "ส่วนต่าง ๆ ของต้นไม้" ครบทั้ง 6 กิจกรรมหลัก
Context: อนุบาล 1 อายุ 3-4 ปี 3 คาบ คาบละ 20-30 นาที
แต่ละกิจกรรมระบุ: จุดประสงค์ K P A / วิธีดำเนินกิจกรรม (บทบาทครูและเด็ก) / สื่อที่ใช้ / วิธีประเมินพัฒนาการ / เชื่อมโยงความสามารถผู้เรียน 4 ด้าน
[Format] แยกแต่ละกิจกรรมเป็นหัวข้อชัดเจน นำเสนอเป็นข้อย่อ ความยาวรวมไม่เกิน 2 หน้า A4

5.3 Prompt สร้างนิทานประกอบหน่วย

หน่วย ครอบครัว (อนุบาล 3)

Role: คุณคือครูปฐมวัย
Task: ช่วยสร้างนิทานสั้น หัวข้อ "ครอบครัวของฉัน" สำหรับเด็กอนุบาล 3 อายุ 5-6 ปี
Context: ต้องการส่งเสริมด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคม (สัมพันธ์ภาพในครอบครัว)
นิทานต้องมี: ตัวละครที่เด็กเข้าใจได้ / เนื้อหาเชื่อมโยงหน่วย / คุณธรรมแทรกอย่างเป็นธรรมชาติ / คำถามชวนคิดท้ายเรื่อง 3 ข้อ / กิจกรรมต่อยอด 1 กิจกรรม
[Format] เขียนเป็นบทนิทาน 10-15 ประโยค ใช้ภาษาเรียบง่าย ประโยคสั้น เหมาะกับการเล่าปากเปล่าในวงกลม

5.4 Prompt ออกแบบเกมการศึกษา

หน่วย ครอบครัว (อนุบาล 3)

Role: คุณคือครูปฐมวัย

Task: ช่วยออกแบบเกมการศึกษา หน่วย "ครอบครัวของฉัน" ทักษะ จับคู่ และ จัดหมวดหมู่

Context: อนุบาล 3 อายุ 5-6 ปี เล่นกลุ่มเล็ก 2-4 คน

เกมต้องมี: ชื่อเกมและวัตถุประสงค์ K P A / อุปกรณ์ที่ทำได้เองจากวัสดุเหลือใช้ / วิธีเล่นที่เด็กเล่นได้ทั้งอิสระ / การประเมินพัฒนาการจากการเล่น / วิธีเพิ่ม/ลดระดับความยากสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

[Format] นำเสนอเป็นช้อย่อย แต่ละหัวข้อไม่เกิน 2 บรรทัด รวมทั้งหมดไม่เกิน 1 หน้า A4



ส่วนที่ 6 ตัวอย่างโครงสร้างแผนรายสัปดาห์ (Weekly Plan)

ตารางนี้ช่วยให้ครูวางแผนการบูรณาการ AI ล่วงหน้าทั้งสัปดาห์ โดยระบุว่าจะใช้ AI ช่วยในขั้นตอนใดบ้าง

วัน	กิจกรรมหลัก	สิ่งที่ต้องเตรียม	ใช้ AI ช่วย
จันทร์	เคลื่อนไหวและจังหวะ + เสริมประสบการณ์	สร้างเพลงและคำถามปลายเปิด	AI สร้างเพลงประจำหน่วย + ชุดคำถามสำหรับวงกลม
อังคาร	ศิลปะสร้างสรรค์ + เล่นตามมุม	เทคนิคศิลปะ + สื่อมุม	AI เสนอเทคนิค 3 แบบ + รายการสื่อมุมเล่น
พุธ	เสริมประสบการณ์ (นิทาน)	นิทานประกอบหน่วย	AI สร้างนิทาน + คำถามชวนคิด 5 ข้อ
พฤหัสบดี	กลางแจ้ง + เกมการศึกษา	เกมพื้นบ้าน + เกมการศึกษา	AI ออกแบบเกม 2 ชนิด + วิธีเล่นและการประเมิน
ศุกร์	สรุปหน่วย (ทุกกิจกรรม)	แบบประเมินพัฒนาการ	AI สร้างแบบบันทึกสังเกต + สรุปผลรายสัปดาห์

ส่วนที่ 7 การประเมินพัฒนาการ

การประเมินพัฒนาการในระดับปฐมวัยต้องไม่ใช่ข้อสอบ แต่ใช้การสังเกตและรวบรวมหลักฐาน ครูสามารถใช้ AI ช่วยสร้างเครื่องมือประเมิน 3 รูปแบบหลัก ดังนี้

7.1 แบบบันทึกการสังเกตพัฒนาการ 4 ด้าน

ชื่อ-สกุลเด็ก	ระดับชั้น	หน่วยการเรียนรู้	วันที่ประเมิน
.....

รายการสังเกต	ด้าน	ดี (3)	พอใช้ (2)	ต้องพัฒนา (1)
ด้านสุขภาวะทางกาย				
1. การเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่	ด้านที่ 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. การใช้กล้ามเนื้อเล็ก (หยิบ จับ วาด)	ด้านที่ 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. การดูแลสุขภาพและอนามัยส่วนตัว	ด้านที่ 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคม				
4. การแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม	ด้านที่ 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. ความสนใจในศิลปะ ดนตรี การเคลื่อนไหว	ด้านที่ 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. การแสดงพฤติกรรมทางคุณธรรม	ด้านที่ 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ด้านความเป็นพลเมืองและความเป็นไทย				
7. ทักษะการเล่นร่วมกับผู้อื่น	ด้านที่ 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. การช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวัน	ด้านที่ 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. ความรักและหวงแหนธรรมชาติ	ด้านที่ 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ด้านสติปัญญา				
10. การใช้ภาษาสื่อสาร (พูด ฟัง)	ด้านที่ 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. การคิดและแก้ปัญหาเบื้องต้น	ด้านที่ 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	ด้านที่ 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7.2 Prompt สร้างเครื่องมือประเมินด้วย AI

Prompt สร้างแบบสังเกตพฤติกรรม (Checklist)

Role: คุณคือครูปฐมวัย

Task: ช่วยสร้างแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) สำหรับหน่วย "[ระบุหน่วย]" กิจกรรม "[ระบุ]"

Context: ระดับชั้น [อนุบาล 1/2/3] ด้านความสามารถผู้เรียนที่มุ่งพัฒนา [ระบุ]

รายการพฤติกรรม 8-10 ข้อ แยกตามความสามารถผู้เรียน 4 ด้าน ช่างบันทึก ทำได้ / กำลังพัฒนา / ยังไม่ทำ

[Format] สร้างเป็นตารางประเมิน ใช้ภาษาที่ครูสังเกตได้จริงในห้องเรียน ไม่เกิน 1 หน้า A4

ส่วนที่ 8 ขั้นตอนการบูรณาการ AI ในห้องเรียนปฐมวัย

ขั้นที่ 1 วางแผน

กำหนดหน่วยการเรียนรู้ ระดับชั้น และด้านความสามารถผู้เรียนที่ต้องการพัฒนา

- เลือกหัวข้อหน่วยที่สอดคล้องกับบริบทชุมชนและชีวิตจริงของเด็ก
- ระบุความสามารถผู้เรียน 4 ด้านที่ต้องการเน้นในหน่วยนั้น
- กำหนดกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรมที่จะบูรณาการ

ขั้นที่ 2 ใช้ AI ร่างแผน

เขียน Prompt ที่ชัดเจนตามโครงสร้าง Role-Task-Context-Format

- ระบุ Role ให้ AI เป็นผู้เชี่ยวชาญปฐมวัยตามหลักสูตร พ.ศ. 2568
- ระบุ Task ให้ครบถ้วน พร้อมองค์ประกอบที่ต้องการ K P A และกิจกรรม
- ระบุ Context ครบ ระดับชั้น อายุ จำนวนนักเรียน เวลา
- ระบุ Format ที่ต้องการ เช่น ตาราง ช้อย่อย หรือความยาวที่เหมาะสม

ขั้นที่ 3 ตรวจสอบและปรับ

ครูต้องตรวจสอบผลลัพธ์ก่อนนำไปใช้จริงทุกครั้ง

- ตรวจสอบคำศัพท์ว่าถูกต้องตามหลักสูตรปฐมวัย ไม่ใช่ศัพท์ระดับประถม
- ปรับกิจกรรมให้เหมาะกับบริบทห้องเรียนและเด็กจริงของตน
- เพิ่มเติมความรู้เฉพาะพื้นที่ วัฒนธรรมท้องถิ่น และบริบทชุมชน

ขั้นที่ 4 นำไปใช้จริง

ครูเป็นผู้จัดประสบการณ์ AI เป็นเพียงผู้ช่วยวางแผน

- ดำเนินกิจกรรมด้วยความยืดหยุ่น ตอบสนองต่อความสนใจของเด็กในขณะนั้น
- สังเกตพฤติกรรมเด็กและบันทึกพัฒนาการตามความสามารถผู้เรียน 4 ด้าน
- ปรับกิจกรรมตามความพร้อมและความสนใจของเด็กในห้องเรียนจริง

ขั้นที่ 5 สะท้อนและพัฒนา

นำผลการจัดประสบการณ์มาปรับปรุง Prompt และแผนในครั้งต่อไป

- บันทึกสิ่งที่ได้ผลดีและสิ่งที่ต้องปรับปรุงในส่วนบันทึกหลังจัดกิจกรรม
- นำข้อมูลพัฒนาการเด็กมาใช้ปรับ Prompt ให้ตรงกว่าเดิม
- แบ่งปัน Prompt และแผนที่ดีกับเพื่อนครูในโรงเรียน

ส่วนที่ 9 FAQ ข้อผิดพลาดที่ครูมักเจอเมื่อใช้ AI

✘ AI ใช้คำว่า "แผนการสอน" หรือ "ตัวชี้วัด" แทนศัพท์ปฐมวัย

วิธีแก้: ระบุใน Prompt อย่างชัดเจนว่า "ใช้ศัพท์ตามหลักสูตรปฐมวัย พ.ศ. 2568 เท่านั้น ห้ามใช้ 'แผนการสอน' ให้ใช้ 'แผนการจัดประสบการณ์' ห้ามใช้ 'มาตรฐาน 12 ประการ' ให้ใช้ 'ความสามารถผู้เรียน 4 ด้าน'"

✘ AI เขียนจุดประสงค์ K P A ไม่ครบหรือไม่เหมาะกับวัย

วิธีแก้: เพิ่มใน Prompt ว่า "จุดประสงค์ต้องเหมาะสมกับพัฒนาการเด็กอายุ [ระบุ] ปี ห้ามใช้กริยาที่วัดไม่ได้ เช่น 'เข้าใจ' ให้ใช้ 'บอกได้' 'ชี้บอกได้'"

✘ AI ออกแบบกิจกรรมเหมือนประถม มีการ "ทดสอบ" หรือ "สอบ"

วิธีแก้: เพิ่มใน Prompt ว่า "การประเมินต้องใช้การสังเกตพฤติกรรมเท่านั้น ห้ามมีการทดสอบ ให้ใช้แฟ้มสะสมงาน บันทึกพัฒนาการ และการสังเกตระหว่างทำกิจกรรม"

✘ AI เขียนกิจกรรมยาวเกินไป ใช้เวลาไม่ตรงกับความเป็นจริง

วิธีแก้: ระบุใน Prompt ว่า "กิจกรรมนี้ใช้เวลา [ระบุ] นาที เขียนขั้นตอนที่ทำได้จริง คำนึงถึงสมาธิของเด็กวัย [ระบุ] ปี"

✘ AI เสนอสื่อที่หาไม่ได้หรือราคาแพง

วิธีแก้: เพิ่มใน Prompt ว่า "สื่อต้องหาได้ในชุมชนท้องถิ่น ใช้วัสดุธรรมชาติหรือวัสดุเหลือใช้ก่อน เรียงลำดับ ของจริง → ของจำลอง → รูปภาพ"

✓ เคล็ดลับ วิธีได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดจาก AI

- ยิ่งระบุบริบทละเอียดมาก ผลลัพธ์ยิ่งตรงมาก
- ถ้าไม่พอใจผลลัพธ์ บอกว่า "ปรับ..." แทนการเริ่มใหม่
- ใช้ AI สร้างร่างแรก แล้วครูปรับแต่งตามบริบทจริงเสมอ
- บันทึก Prompt ที่ได้ผลดีไว้ใช้ซ้ำในหน่วยถัดไป

ส่วนที่ 10 จริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้ AI กับเด็กปฐมวัย

10.1 การคุ้มครองความเป็นส่วนตัวของเด็ก

- ⚠️ ห้ามนำชื่อ นามสกุล หรือข้อมูลส่วนตัวของเด็กใส่ใน Prompt เด็ดขาด
- ⚠️ ห้ามอัปโหลดภาพถ่ายของเด็ก ผลงานที่ระบุชื่อเด็ก หรือรายงานพัฒนาการลงในระบบ AI
- ✓ ใช้ข้อมูลเชิงภาพรวม เช่น "เด็กอายุ 4-5 ปี จำนวน 20 คน" โดยไม่ระบุตัวบุคคล
- ✓ ตรวจสอบนโยบายความเป็นส่วนตัวของแพลตฟอร์ม AI ที่ใช้

10.2 ความลำเอียงของ AI และการปรับให้เข้ากับบริบทไทย

- ⚠️ AI อาจสร้างเนื้อหาที่ไม่สะท้อนบริบทวัฒนธรรมไทยหรือท้องถิ่น
- ⚠️ AI อาจนำเสนอค่านิยมที่ไม่สอดคล้องกับหลักพุทธศาสนาหรือวัฒนธรรมท้องถิ่น
- ✓ ระบุใน Prompt ว่า "ใช้บริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย เหมาะกับเด็กในพื้นที่ [ระบุภาค/จังหวัด]"
- ✓ ครูต้องทบทวนเนื้อหาทุกครั้งก่อนนำไปใช้ เพื่อกรองสิ่งที่ไม่เหมาะสม

10.3 ความโปร่งใสต่อผู้ปกครองและโรงเรียน

- ✓ แจ้งผู้บริหารโรงเรียนหากมีการใช้ AI ในกระบวนการจัดทำเอกสาร
- ✓ ครูยังคงเป็นผู้รับผิดชอบต่อเนื้อหาและกิจกรรมทั้งหมดที่นำไปใช้กับเด็ก
- ✓ ระบุแหล่งที่มาว่า "ร่างโดย AI ปรับแก้โดยครู [ชื่อ]" เมื่อนำแผนไปแบ่งปันกับเพื่อนครู

ภาคผนวก คำศัพท์สำคัญและแหล่งอ้างอิง

คำศัพท์สำคัญในหลักสูตรปฐมวัย พ.ศ. 2568

คำศัพท์ปฐมวัย	ความหมาย	ห้ามใช้คำว่า
แผนการจัดประสบการณ์	เอกสารที่ครูวางแผนกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ	แผนการสอน / แผนการเรียนการสอน
ประสบการณ์สำคัญ	แนวทางที่ครูใช้ออกแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ	เนื้อหาวิชา / บทเรียน
สาระที่ควรรู้	ความรู้/ข้อมูลที่ได้เกิดจากกิจกรรม	สาระการเรียนรู้ / หน่วยการเรียนรู้
ความสามารถผู้เรียน 4 ด้าน	เป้าหมายพัฒนาการ 4 ด้าน ตามหลักสูตร พ.ศ. 2568	มาตรฐานคุณลักษณะ 12 ประการ
ตัวบ่งชี้ความสามารถ	พฤติกรรมที่คาดหวังตามอายุและด้านความสามารถ	สภาพที่พึงประสงค์ / ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
การประเมินพัฒนาการ	การสังเกต บันทึก และรวบรวมหลักฐานพัฒนาการ	การทดสอบ / การสอบ
กิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม	กรอบการจัดกิจกรรมประจำวัน	คาบเรียน / รายวิชา / วิชา
จุดประสงค์ K P A	เป้าหมาย ความรู้-ทักษะ-เจตคติ	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเพียงอย่างเดียว

แหล่งอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2568). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2568 สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี. กรุงเทพฯ:

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2568). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2568 สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี. กรุงเทพฯ:

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2568). แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบบูรณาการผ่าน

กิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2568. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.