



## รูปแบบวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การฝึกทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ  
ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ ด้วยสื่อเกมการศึกษา



นางสาวสุชาวดี จุ่มวันทา  
- ตำแหน่ง พี่เลี้ยงเด็กพิการ -



**โรงเรียนบ้านจอมพัฒนา**

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามุกดาหาร  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแบบเสนอผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (best practice)ด้านการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัย ของนางสาวสุชาวดี จูมวันทา ตำแหน่ง พี่เลี้ยงเด็กพิการ โรงเรียนบ้านย้อมพัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต ๑ ชื่อผลงานที่นำเสนอครั้งนี้ คือ การฝึกทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ ด้วยสื่อเกมการศึกษา

ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ได้ดำเนินการเมื่อปีการศึกษาที่ผ่านมา และในปีการศึกษานี้ ข้าพเจ้ายังคงดำเนินการกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง เป็นโครงการที่ประสบความสำเร็จและเป็นไปตามวัตถุประสงค์

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้จะเป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์สำหรับคณะกรรมการที่จะทำการประเมินในครั้งนี้เป็นอย่างดี ขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู นักเรียนโรงเรียนบ้านย้อมพัฒนาทุกคนที่มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมและการจัดทำรายงานเล่มนี้จนเสร็จสมบูรณ์

นางสาวสุชาวดี จูมวันทา

๑ กรกฎาคม ๒๕๖๗

## สารบัญ

หน้า

คำนำ	
ชื่อผลงาน	
ชื่อผู้นำเสนอผลงาน	๑
ส่วนที่ ๑ ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ	๑
ส่วนที่ ๒ จุดประสงค์และเป้าหมายการดำเนินงาน	๒
ส่วนที่ ๓ กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๓
ส่วนที่ ๔ ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์และประโยชน์ที่ได้รับ	๖
ส่วนที่ ๕ ปัจจัยความสำเร็จ	๗
ส่วนที่ ๖ บทเรียนที่ได้รับ	๗
ส่วนที่ ๗ การเผยแพร่ และการได้รับการยอมรับ	๘
ส่วนที่ ๘ การขยายผล ต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีการปฏิบัติ	๘
ภาคผนวก	๙

# แบบการนำเสนอสถานศึกษาที่มีวิธีปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice)

## จังหวัดมุกดาหาร ประจำปี ๒๕๖๗

ชื่อผลงาน : การฝึกทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ ด้วยสื่อเกมการศึกษา

ผู้นำเสนอผลงาน : นางสาวสุชาวดี จูมวันทา

ตำแหน่ง : พี่เลี้ยงเด็กพิการ

โรงเรียน : บ้านย่อมพัฒนา

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามุกดาหาร ตำบล ชะโนดน้อย อำเภอ ดงหลวง

จังหวัด มุกดาหาร รหัสไปรษณีย์ ๔๙๑๔๐

โทร ๐๙๓๕๔๕๖๖๙๔

### ส่วนที่ ๑ ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ

#### ๑. ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ

เด็กปฐมวัยคือเด็กที่มีอายุตั้งแต่ปฏิสนธิถึง ๖ ปีบริบูรณ์การอบรมและเลี้ยงดูแก่เด็กปฐมวัยมีความสำคัญอย่างมากเนื่องจากเด็กวัยนี้ต้องการการเรียนรู้ในสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวผ่านประสาทสัมผัสทั้ง ๕ ด้าน จากบิดา มารดาคนรอบข้างและสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะส่งผลให้เกิดพัฒนาการที่เป็นรากฐานของบุคลิกภาพอุปนิสัยและการเจริญเติบโตทั้งทางร่างกายและจิตใจ สมอง สติปัญญาความสามารถเพราะเด็กในช่วงตั้งแต่ปฏิสนธิในครรภ์แม่จนถึง ๔ ปีระบบประสาทและสมองจะเจริญเติบโตในอัตราสูงสุด (ประมาณ ๘๐ % ของผู้ใหญ่) การอบรมปลูกฝังสร้างเสริมพัฒนาการทุกด้านให้แก่เด็กปฐมวัยได้เจริญเติบโตเต็มศักยภาพในช่วงอายุนี้อาจเป็นรากฐานที่ดีที่จะให้เขาเติบโตเป็นเยาวชนและพลเมืองที่ดีเฉลียวฉลาด คิดเป็น ทำเป็น และมีความสุข เด็กปฐมวัยจะมีชีวิตรอดและเติบโตได้ก็ด้วยการพึ่งพาพ่อแม่และผู้ใหญ่ที่ช่วยเลี้ยงดูปกป้องจากอันตราย หากผู้ใหญ่ให้ความรักเอาใจใส่ใกล้ชิด อบรมเลี้ยงดูโดยเข้าใจเด็กพร้อมจะตอบสนองความต้องการพื้นฐานที่เปลี่ยนไปตามวัยได้อย่างเหมาะสมให้สมดุลกัน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์สติปัญญาและสังคมแล้ว เด็กจะเติบโตแข็งแรงแจ่มใส มีความมั่นคงทางใจรู้ภาษา ใฝ่รู้และใฝ่ดีพร้อมที่จะพัฒนาตนเองในขั้นต่อไปให้เป็นคนเก่งและคนดีอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุขและมีประโยชน์ ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กซึ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัยโดยเฉพาะกล้ามเนื้อมัดเล็กเป็นพัฒนาทางกายอีกส่วนหนึ่งที่สำคัญมาก เพราะพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดเล็ก เป็นความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก และการทำงานประสานกันของตา มือ และสติปัญญา โดยการพัฒนาการของเด็กสูงขึ้นในทุกด้านการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กเป็นการฝึกขั้นเริ่มต้นของการที่จะนำไปสู่การช่วยเหลือตนเองอย่างง่ายในชีวิตประจำวัน เช่น การรับประทานอาหาร การแต่งตัว การติดกระดุมเสื้อผ้า รวมไปถึงการสร้างเสริมความสามารถในการหยิบจับ คัดเขียน และทำกิจกรรมที่ต้องใช้กล้ามเนื้อ นิ้วมือ ฝ่ามือ และข้อต่อ

ความสำคัญของการพัฒนาเด็กในช่วงวัยเริ่มแรกของชีวิต เช่น การพัฒนาสมอง ซึ่งพัฒนาอย่างรวดเร็วในช่วงวัยนี้บทบาทของพ่อแม่ในการส่งเสริมการพัฒนาเด็กปฐมวัย กระบวนการเรียนรู้ ของเด็ก



ปฐมวัย การพัฒนากระบวนการคิด แนวคิดนวัตกรรมในการจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย (แนวการ เรียนรู้ภาษาอย่างธรรมชาติแบบองค์รวม แนวคิดมอนเตสซอริแนวคิดไฮสโคป แนวคิดวอลดอร์ฟ แนวคิด เรกจิ โอ เอมีเลีย) การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กเป็นความสามารถในการบังคับการเคลื่อนไหวของนิ้วมือกล้ามเนื้อ มือ ไหล่ ให้ประสานสัมพันธ์กับตาและประสาทสัมผัสทั้ง ๕ ทำงานประสานกันเป็นอย่างดีในการเคลื่อนไหว ต่าง ๆ เช่น การทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์การฉีก ตัด ปะ วาดภาพระบายสีปั้นดินน้ำมัน ร้อยลูกปัด ต่อ ไม้บล็อก การร้อยเชือก การติดกระดุม เป็นต้น และรวมถึงการช่วยเหลือตนเองในการทำกิจวัตรประจำวัน ได้อย่างคล่องแคล่ว และมีประสิทธิภาพ

สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน คือ เด็กส่วนใหญ่มีปัญหาด้านกล้ามเนื้อมัดเล็ก เช่น ระบายสีออก นอกเส้น ติดกระดุมบนเสื้อผ้า โดยเกิดขึ้นเด็กส่วนมากในช่วงอายุ ๓-๕ ปี พบว่าเด็กนักเรียนบางกลุ่มยังมี กล้ามเนื้อมัดเล็กที่ยังไม่แข็งแรง เด็กนักเรียนส่วนมากยังไม่สามารถทำตามตัวอย่างได้และยังต้องคอยจับมือ ใน การขีด เขียนลากเส้นทุกครั้ง พฤติกรรมนี้ส่งผลให้เด็กมีกล้ามเนื้อมัดเล็กที่ยังไม่แข็งแรง

ดังนั้น จึงต้องการจะพัฒนาทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมือ ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ โรงเรียนบ้านย่อมพัฒนา โดยใช้สื่อเกมการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็ก ของ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล ๒ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการใช้ กล้ามเนื้อ มัดเล็กของเด็กปฐมวัยต่อไป

**ส่วนที่ ๒ จุดประสงค์และเป้าหมายการดำเนินงาน**

### **๑.จุดประสงค์**

๑. เพื่อการพัฒนาทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมือ ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล ๒ ด้วยสื่อเกม การศึกษา
๒. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัยด้วยสื่อเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล ๒
๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการพัฒนาทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล ๒ ด้วยสื่อเกมการศึกษา

### **๒. เป้าหมายการดำเนินงาน**

- ๒.๑ เป้าหมายเชิงปริมาณ
  - ร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนปฐมวัย มีพัฒนาทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเพิ่มขึ้น
  - ร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนปฐมวัย มีพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านเต็มตามศักยภาพและมีความพร้อมใน การเรียนในระดับสูงขึ้น
  - ร้อยละ ๘๐ ของเด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล ๒ ด้วยสื่อเกมการศึกษา
- ๒.๒ เป้าหมายเชิงคุณภาพ
  - นักเรียนปฐมวัย มีทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและมีพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านเต็มตาม ศักยภาพและมีความพร้อมในการเรียนใน ระดับสูงขึ้น

## ส่วนที่ ๓ กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

### ๑. การออกแบบพัฒนาผลงาน/นวัตกรรม

๑. ศึกษา/วิเคราะห์สภาพปัญหาปัจจุบันและความต้องการของเด็กในชั้นเรียน
๒. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย แนวคิดทฤษฎี เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
๓. วางแผนการออกแบบกิจกรรมสื่อเกมการศึกษาโดยกำหนดจุดมุ่งหมายและรูปแบบของกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก
๔. สร้างนวัตกรรมสื่อเกมการศึกษาโดยแต่ละกิจกรรมเชื่อมโยง สอดคล้องกันและนำไปใช้ในชั้นอนุบาล ๒ ของโรงเรียนบ้านยิ้มพัฒนา
๕. ดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล ๒ ด้วยสื่อเกมการศึกษา

### วงจรคุณภาพ PDCA

P = Plan คือ การวางแผน การกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการดำเนินงาน วิธีการและขั้นตอนที่จำเป็น เพื่อให้การดำเนินการประกันคุณภาพบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้

D = Do คือ การปฏิบัติงานให้บรรลุตามแผนงานที่ได้กำหนดไว้ การดำเนินงานต่าง ๆ เป็นไปตามขั้นตอน หรือระบบงานที่ออกแบบหรือกำหนดไว้ โดยหน่วยงานนั้น ๆ จะต้องเก็บรวบรวมข้อมูลและบันทึกข้อมูลที่เกี่ยวข้อง กับการปฏิบัติงานไว้ด้วย เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการดำเนินในขั้นตอนต่อไป

C = Check คือ การติดตาม ตรวจสอบ ระบบกลไกของการดำเนินงาน รวมทั้งผลการปฏิบัติงานเป็นไป ตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ หากมีปัญหาหรือจุดอ่อนของการดำเนินงาน ควรได้มีการค้นหา สาเหตุและวางมาตรการในการแก้ไขต่อไปเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพของงานต่อไป

A = Act คือ การปรับปรุงพัฒนา ในการดำเนินงาน เพื่อเกิดการพัฒนาที่ดีขึ้น

### ๒. การดำเนินงานตามกิจกรรม

#### ขั้นเตรียมการ (Plan)

๑) กำหนดเป้าหมายโดยการทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ ด้วยสื่อเกมการศึกษา เป็นการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัย

๒) การวางแผนการทำงานดำเนินการโดยกระบวนการ PLC เพื่อวิเคราะห์สภาพการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ ศึกษาหลักสูตรปฐมวัยและหลักสูตรสถานศึกษา สารที่ควรเรียนรู้ การจัดประสบการณ์ มาตรฐานการศึกษาปฐมวัย และตัวบ่งชี้ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัย

๓) ศึกษารูปแบบของการจัดกิจกรรม โดยการระดมความคิด หาสาเหตุที่มาของปัญหาและความสำคัญ กำหนดวัตถุประสงค์ (K P A) ทั้งด้านความรู้ (Knowledge) ด้านกระบวนการปฏิบัติ (Process) และด้านเจตคติ (Attitude) ระบุปัญหา พร้อมสาเหตุของปัญหา และค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหา พร้อมมีการวัดและประเมิน

### ขั้นตอนการ (DO)

กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีการออกแบบการจัดกิจกรรมโดยคำนึงถึงพัฒนาการทุกด้าน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เน้นให้ทั้งความรู้และคุณธรรมจริยธรรม จัดกิจกรรมโดยกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกกระบวนการคิดสร้างสรรค์ พัฒนาด้านสติปัญญา แสดงออกซึ่งความมีจิตสาธารณะ มีความรับผิดชอบในการทำงาน ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ฝึกให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีการคิดวิเคราะห์ ลงมือ ปฏิบัติและสรุปเป็นความรู้ฝังแน่น ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ของตนเองแล้วนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ โดยมีการกำหนดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนในแต่ละวันยืดหยุ่นตามความต้องการและความสนใจของผู้เรียน โดยให้เด็กมีอิสระเลือกเสรีเพื่อช่วยให้เด็กรู้จัก เลือกตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของผู้เรียน โดยแยกเป็นแต่ละกิจกรรม ดังนี้

### เกมที่ ๑ ไม้หนีบกระดาษ จับคู่พยัญชนะไทย

๑) กำหนดโครงสร้างและสร้างแผ่นเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล ๒ โดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑.๑ นำกล่องกระดาษตัดเป็นรูป ๘ เหลี่ยม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๒๒ เซนติเมตร

๑.๒ นำรูปพยัญชนะมาติดที่แผ่นกระดาษรูป ๘ เหลี่ยม จากนั้นนำพยัญชนะมาติดทับไม้หนีบกระดาษ พร้อมทั้งตกแต่งให้สวยงาม ผลงานสำเร็จได้ดังนี้





### เกมที่ ๒ ร้อยใจ ร้อยลูกปัด

๑) กำหนดโครงสร้างและสร้างแผนเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล ๒ โดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑.๑ เตรียมอุปกรณ์สำหรับร้อยลูกปัด ประกอบด้วย ลูกปัด ดอก ด้าย

๑.๒ กำหนดความยาวของการร้อยลูกปัด ผลงานสำเร็จได้ดังนี้



### เกมที่ ๓ การเดินทางของฉัน

๑) กำหนดโครงสร้างและสร้างแผนเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล ๒ โดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

๑.๑ ปรีนแผนผังการเดินทาง นำมาติดกับกล่องกระดาษเพื่อความแข็งแรง

๑.๒ ทำลูกศร ใช้สำหรับการเดินทาง ผลงานสำเร็จได้ดังนี้





### ๓. ขั้นตรวจสอบประเมินผลการดำเนินการ (Check)

การวัดผลและประเมินผลได้มีการริเริ่ม คิดค้น และพัฒนารูปแบบการ วัดและประเมินผล การเรียนรู้ตาม สภาพจริงตาม มาตรฐาน และตรงตาม ตัวบ่งชี้ในหลักสูตรด้วย วิธีการที่หลากหลาย เหมาะสม และ สอดคล้องกับมาตรฐาน การเรียนรู้ และนำผล การวัดและประเมินผล การเรียนรู้ มาใช้แก้ไข ปัญหา การจัดการ เรียนรู้ และเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่ครู ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ปฐมวัย มีการสร้างเครื่องมือวัด และ ประเมินผล เพื่อการ พัฒนาผู้เรียนตาม สภาพจริงจากแบบทดสอบและการประเมินพฤติกรรมจากการ สังเกต

### ๔. ขั้นปรับปรุงและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Act)

มีกระบวนการดำเนินงาน ดังนี้

๑. นำผลประเมินที่ได้มาทำการวิเคราะห์ผ่านกระบวนการ PLC เพื่อระดมสมอง หาทางแก้ไข ปัญหา / จุดอ่อน / ข้อดี / จุดแข็ง ที่พบ เพื่อนำมาปรับปรุงพัฒนาแผนการดำเนินกิจกรรมในครั้งต่อไป ใน ส่วนนี้ จะมีการเสนอแนะปัญหา แนวทางการปรับปรุงแก้ไขปัญหา หรือการพัฒนาระบบที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น ไปอีกไม่มี ที่สิ้นสุด

๒. ผลที่ได้จากการระดมสมองเสนอผู้เกี่ยวข้องเพื่อพิจารณาใช้วางแผนต่อไป

๓. กำหนดกลยุทธ์เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จในการจัดทำแผนเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครั้งต่อไป

### ส่วนที่ ๔ ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์และประโยชน์ที่ได้รับ

#### ผลการดำเนินการ

เด็กปฐมวัยใช้สื่อเกมการศึกษาเพื่อการพัฒนาทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ และมี ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ทำให้เด็กได้แลกเปลี่ยนความคิดและการแสดงผลงานทางความคิด และเข้าใจเรื่อง ต่าง ๆ จากการฟังและการอ่าน เด็กมีความพร้อมและความสามารถที่จะเรียนรู้ พัฒนาการและความ แตกต่างระหว่างบุคคล เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและการเลียนแบบ ดังนั้นกระบวนการจัดการศึกษา ต้องส่งเสริมให้เด็กสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยใช้เกมการศึกษาเป็นนวัตกรรม การศึกษาที่มีกฎกติกาในการเล่น เป็นกิจกรรมที่จัดสิ่งแวดล้อม ให้กับเด็กเกิดการแข่งขันอย่างมี กฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ และเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน บางเกมก็ช่วยผ่อนคลาย ความตึงเครียดได้อีกด้วย

#### การปรับปรุงแก้ไข

- 1) ปรับปรุงนวัตกรรมให้เนื้อหาเหมาะสมและเป็นปัจจุบันมากขึ้น
- 2) นำข้อเสนอแนะในการนำไปใช้และการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไปจากนวัตกรรมเดิม ไปพัฒนา
- 3) ปรับปรุงพัฒนาสื่อเกมการศึกษา โดยนำข้อเสนอแนะและข้อควรปรับปรุง พัฒนาให้สอดคล้อง กับนวัตกรรมที่ปรับปรุง

## ผลสัมฤทธิ์

จากการจัดประสบการณ์โดยการพัฒนาทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ ด้วยสื่อเกมการศึกษาทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในการใช้พัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน คือ ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งมีความสุขสนุกในการเรียนผ่านการเล่นเกมการศึกษาร่วมกับผู้อื่น

## ประโยชน์ที่ได้รับ

๑. เด็กมีพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน คือ ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และเด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อสำหรับฝึกเขียนได้คล่องแคล่วขึ้น และเป็นที่ยอมรับของผู้ปกครอง

๒. การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมการศึกษา นอกจากจะพัฒนาทักษะทางกล้ามเนื้อของเด็กแล้วยังส่งเสริมการอยู่ร่วมในสังคมมีความสามัคคีร่วมมือกันภายในกลุ่ม ทักษะ EF ส่งเสริม ด้านการคิด การเคลื่อนไหว มีความไว้วางใจ รู้จักการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้ดีขึ้นอีกด้วย

๓. การเล่นเกมการศึกษาทำให้เด็กรู้จักการแก้ปัญหา โดยจะหาวิธีการในการเล่น เกม ได้ถูกต้อง รู้จักการลองผิดลองถูก และสร้างนิสัยฝึกการสังเกตให้กับเด็กอีกด้วย

## ส่วนที่ ๕ ปัจจัยความสำเร็จ

๑) การจัดการพัฒนาทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ ด้วยสื่อเกมการศึกษา นั้น เป็นกิจกรรมที่เด็กปฐมวัยมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยสามารถร่วมกิจกรรมการเล่น เกมการศึกษา ได้รับการส่งเสริมทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ และความสนุกสนาน เพลิดเพลิน จากการเล่น เกมการศึกษา ร่วมกับเพื่อน ๆ ทำให้เด็กปฐมวัยได้รับการพัฒนาทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ได้ดี ยิ่งขึ้น และยังเหมาะสมกับวัยอีกด้วย

๒) ผู้บริหารและคณะครูให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ได้เป็นอย่างดี

๓) ได้รับความร่วมมือจากเด็ก ผู้ปกครองเป็นอย่างดีเด็กสนใจ มีความสุขในขณะที่ทำกิจกรรมผ่านการเล่น เกมการศึกษา ร่วมกับเพื่อน ๆ ส่วนผู้ปกครองให้การสนับสนุนโดยการช่วยฝึกฝนให้เหมาะสมตามวัย

๔) ผู้ปฏิบัติงานมีความพร้อมและความตั้งใจที่นำประสบการณ์การทำงานมาพัฒนา ปรับปรุงระบบการทำงานอย่างต่อเนื่อง

## ส่วนที่ ๖ บทเรียนที่ได้รับ

๑) ครูสามารถจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

๒) เมื่อการจัดการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ ครูสามารถนำผลที่ได้ไปพัฒนาหรือต่อยอดเป็นนวัตกรรมชิ้นใหม่ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดศักยภาพครบทุกด้าน

๓) ผู้ปกครองสามารถนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดเล็กควบคู่ไปกับทางโรงเรียนเพื่อให้เด็กได้พัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ

## ส่วนที่ ๗ การเผยแพร่ และการได้รับการยอมรับ

- ๑) การเผยแพร่ผ่านเพจ Facebook โรงเรียนบ้านย่อมพัฒนา
- ๒) เผยแพร่แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคณะครูหน่วยงานอื่นแก่ผู้ที่มาศึกษาดูงานที่โรงเรียน

## ส่วนที่ ๘ การขยายผล ต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีการปฏิบัติ

๑. การฝึกทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ ด้วยสื่อเกมการศึกษา ได้ขยายผล สร้างเครือข่ายทางการศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ได้แก่ โรงเรียนบ้านหนองยาง โรงเรียนบ้านชะโนด ๒ โรงเรียนชุมชนหนองบัว และโรงเรียนโพนแดง และโรงเรียนนอกสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี ได้แก่ โรงเรียนบ้านนาเจริญหนองแดง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ

๒. โรงเรียนบ้านย่อมพัฒนา ได้นำการฝึกทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ ด้วยสื่อเกมการศึกษา มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยของโรงเรียน ในปีการศึกษา ๒๕๖๖

### ขั้นตอนการใช้สื่อเกมการศึกษา

ขั้นที่ 1. ครูให้เด็กๆร้องเพลงพร้อมใช้มือทำท่าประกอบเพลง (การฝึกกล้ามเนื้อ) และแนะนำเกมการศึกษา/สาธิตการเล่นเกม





ขั้นที่ 2. นักเรียนปฏิบัติเล่นเกมการศึกษา

เกมที่ ๑ ไม้หนีบกระดาษ จับคู่พยัญชนะไทย





เกมที่ ๑ ไม้หนีบกระดาษ จับคู่พยัญชนะไทย



## เกมที่ ๒ ร้อยใจ ร้อยลูกปัด





เกมที่ ๒ ร้อยใจ ร้อยลูกปัด



เกมที่ ๓ การเดินทางของฉันทัน





เกมที่ ๓ การเดินทางของฉัน



## แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล

เรื่อง การฝึกทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ ด้วยสื่อเกมการศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียน บ้านยิ้มพัฒนา

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน												รวม
		การระบายสีไม่ออกนอกกรอบ			การจับดินสอถูกวิธี			การติดกระดาษเส้น			การผูกเชือก ร่องเท้า			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	ด.ญ.ภัทรวดี คำมุงคุณ	✓			✓			✓			✓			12
2	ด.ญ.ธนัชพร คำมุงคุณ		✓		✓				✓			✓		9
3	ด.ญ.กนกรัตน์ คำมุงคุณ	✓			✓			✓				✓		11
4	ด.ญ.กัญญาวีร์ ศิริมนตรี	✓			✓			✓				✓		12
5	ด.ญ.วศินี คำมุงคุณ	✓			✓			✓				✓		12
6	ด.ญ.ทัศนีย์ คำมุงคุณ	✓			✓			✓				✓		12
7	ด.ญ.ศิริวิมล คำมุงคุณ	✓			✓			✓				✓		12
8	ด.ญ.กนกพร คำถาวร	✓			✓			✓				✓		12
9	ด.ญ.อัญชลี พอบาล	✓			✓				✓			✓		11
10	ด.ช.ประสิทธิ์ชัย หนึ่งคำมี		✓			✓			✓				✓	9
11	ด.ช.ชาญวิวรรธน์ โภคะสมบูรณ์		✓		✓				✓				✓	9
12	ด.ช.อนุชิต คำมุงคุณ		✓		✓				✓				✓	9
13	ด.ช.ณัฐกรณ์ ศรีสวัสดิ์	✓				✓			✓				✓	9
14	ด.ญ.รุ่งรดา คำมุงคุณ	✓			✓				✓				✓	10

**เกณฑ์การให้คะแนน**

**เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 15 คะแนน**

ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี คะแนน 10 -12 หมายถึง ดี  
 ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปานกลาง คะแนน 9 - 12 หมายถึง ปานกลาง  
 ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปรับปรุง คะแนน 5 - 8 หมายถึง ปรับปรุง  
 เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 60 ( 9 คะแนน )

นางสาวสุชาวดี จูมวันทา  
 ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน





## รูปแบบวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การฝึกทักษะความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ  
ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๒ ด้วยสื่อเกมการศึกษา

### โรงเรียนบ้านจอมพัฒนา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ