

Board game สาระอา เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเรียนรู้จำนวน ผ่านการเล่นอย่างธรรมชาติ

โรงเรียนเขื่อนภูมิพล

ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗



นางรินรดา ยะถาการ

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาต เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน





Board Game สระอา

เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเรียนรู้จำนวน ผ่านการเล่นอย่างธรรมชาติ

นางรินรดา ยะถาการ

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

โรงเรียนเขื่อนภูมิพล

อำเภอสามเงา จังหวัดตาก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารฉบับนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) **Board Game** สาระอา เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเรียนรู้จำนวน ผ่านการเล่นอย่างธรรมชาติ ส่งเสริมทักษะสมอง Executive Functions (EF) ของเด็กปฐมวัย โดยความเป็นมาของ Best Practices มีจุดประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนาสมอง Executive Functions (EF) ทักษะการบริหารจัดการตนเองขั้นสูงเป็นกระบวนการทางความคิดระดับสูงของสมองส่วนหน้าที่มีความเกี่ยวข้องกับความคิดความรู้สึก และการกระทำเพื่อส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีทักษะสมองที่ดีและเกิดพัฒนาการครบทั้ง ๔ ด้าน รวมไปถึงการพัฒนาตนเอง จนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคตอีกด้วย เพราะการพัฒนาทักษะทางสมอง Executive Functions (EF) นั้นเป็นพื้นฐานการคิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็นและปรับตัว เพื่อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข การอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้และมีความสุขได้ เป็นสิ่งที่จะส่งผลต่อการใช้ชีวิตประจำวันอีกด้วย

ขอขอบคุณนางสาวทัญชี่ สอนกอง ผู้อำนวยการโรงเรียนเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน และคณะครูผู้ปกครอง รวมถึงนักเรียนชั้นอนุบาล ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน ที่ให้ความร่วมมือร่วมใจสนับสนุนการทำงานจนประสบผลสำเร็จและเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องด้านการจัดการศึกษาแก่ครูและนักเรียนต่อไป

นางรินรดา ยะถาคาร

ครูชำนาญการ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๒
องค์ประกอบด้านที่ ๑ ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือแนวปฏิบัติที่นำเสนอ	๑
องค์ประกอบด้านที่ ๒ จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	๒
องค์ประกอบด้านที่ ๓ กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๓
องค์ประกอบด้านที่ ๔ ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	๕
องค์ประกอบด้านที่ ๕ ปัจจัยความสำเร็จ	๕
องค์ประกอบด้านที่ ๖ บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)	๖
องค์ประกอบด้านที่ ๗ การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	๖
องค์ประกอบด้านที่ ๘ การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติ	๗
บรรณานุกรม	๘
ภาคผนวก	๙

วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
โรงเรียนเขื่อนภูมิพล
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต ๑

ชื่อผลงาน **Board Game** สระอา เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเรียนรู้จำนวน ผ่านการเล่นอย่าง
 ธรรมชาติ
 ผู้เสนอผลงาน นางรินรดา ยะถาการ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ
 โรงเรียนเขื่อนภูมิพล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต ๑
 โทรศัพท์ ๐๘๙ ๗๑๑๒๔๓๓ Email : kanoon.ning.wat@gmail.com

องค์ประกอบด้านที่ ๑ ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือแนวปฏิบัติที่นำเสนอ

ทักษะExecutiveFunctions(EF)ทักษะการบริหารจัดการตนเองขั้นสูงเป็นกระบวนการทำงาน
 ความคิดระดับสูง ของสมองส่วนหน้าที่มีความเกี่ยวข้องกับความคิด ความรู้สึก และการกระทำเป็นทักษะ
 ที่ทุกคนต้องใช้และมีอิทธิพลต่อความสำเร็จในชีวิต ซึ่งมนุษย์ไม่ได้เกิดมาพร้อมทักษะ Executive Functions
 (EF) แต่สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง โดยช่วงเวลาที่ดีที่สุดในการพัฒนา Executive
 Functions (EF) คือ อายุ ๔-๖ ขวบ เพราะสมองส่วนหน้าพัฒนาได้มากที่สุด การคิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น
 แก้ปัญหาเป็น และปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข อยู่กับคนอื่นเป็น มีความสุขเป็น คือ
 การฝึกทักษะสมองสำคัญที่เรียกว่า Executive Functions หรือ EF ซึ่งช่วยให้เด็กเติบโตได้อย่างมีคุณภาพ
 และนำไปสู่ความสำเร็จในชีวิต โดยเฉพาะเด็กที่มีปัญหาทางด้านสมาธิ หากไม่ได้รับการฝึกฝนอย่างถูกต้อง
 อาจทำให้มีปัญหาด้านพฤติกรรม การใช้ชีวิต การเรียน และการเข้าสังคมในอนาคต การฝึกทักษะสมอง
 จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ปกครองไม่ควรละเลย (พญ.มันทนา ชลาพันธ์ : กุมารเวชโรงพยาบาลกรุงเทพ :
www.bangkokhospital.com) Executive Functions หรือ EF คือ ความสามารถที่เกิดจากการทำงานของ
 สมองส่วนหน้าที่ช่วยให้คนเราสามารถควบคุม ความคิด อารมณ์ พฤติกรรม เพื่อให้ได้ผลลัพธ์
 ที่ต้องการสำเร็จ โดยมีชื่อเรียกในภาษาไทยได้หลายอย่างไม่ว่าจะเป็น “ความสามารถในการจัดการ”
 “ทักษะที่จำเป็นในการทำกิจที่มีเป้าหมาย” หรือ “ทักษะการคิด” แม้ว่าปัจจุบันนักวิทยาศาสตร์
 ยังไม่ได้ข้อสรุปที่ตรงกันเรื่องหน้าที่ทั้งหมดของ Executive Functions หรือ EF แต่ทฤษฎีที่ได้จากการศึกษา
 ส่วนใหญ่เชื่อว่า Executive Functions หรือ EF ประกอบไปด้วยหน้าที่ ๓ อย่าง คือ

๑. ความสามารถในการจดจำ (Working Memory) ความสามารถของคนแต่ละคนที่จะจำข้อมูลต่างๆ
 ที่ได้รับเข้ามาสู่สมอง และสามารถนำข้อมูลเหล่านั้นออกมาใช้ในเวลาต่อมาได้ ยกตัวอย่างเช่น เด็กที่อ่านหนังสือ
 เพื่อเตรียมสอบต้องใช้ Executive Functions หรือ EF ในการจำเนื้อหาที่อ่านเข้าไปได้ แล้วใช้ Executive
 Functions หรือ EF เพื่อนำเนื้อหาที่จำนั้นออกมาตอบคำถามข้อสอบถูกต้อง

๒. ความยืดหยุ่นทางความคิด (Cognitive Flexibility) ความสามารถที่ทำให้คนเราคิดเรื่องหนึ่ง
 เรื่องได้ ในหลายๆ มุมมองหรือวิธีการ เด็กอาจจะใช้ความสามารถนี้ในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ข้อหนึ่ง
 โดยคิดวิธีคำนวณได้หลายวิธี หรือใช้หาความสัมพันธ์ระหว่างของ ๒ อย่างได้หลายมุมมอง

๓. ความสามารถในการควบคุมและยับยั้งตนเอง (Inhibitory Control) ความสามารถในการเพิกเฉย
 ต่อสิ่งเร้าต่างๆ ที่จะทำให้เราหลุดออกจากการทำงานที่อยู่ตรงหน้าได้ รวมไปถึงความสามารถในการทนต่อสิ่ง
 ยั่วเย้าทางอารมณ์ เด็กต้องใช้ Executive Functions หรือ EF เพื่อควบคุมตนเองระหว่างอยู่ในห้องเรียนไม่ให้
 พูดโพล่งระหว่างครูสอน หรือใช้คุกกี้ความไม่พอใจทำพฤติกรรมหุ่นหันปล้นเล่นที่อันตรายได้ วัยเด็ก
 Executive Functions หรือ EF สำคัญอย่างมากต่อความสำเร็จด้านการเรียนเพราะเด็กใช้มันเพื่อจดจำ

เนื้อหาที่เรียนทำตามคำสั่งได้ต่อเนื่อง หลีกเลี่ยงต่อสิ่งเร้าที่จะทำให้วอกแวกกับการทำงานปรับตัวเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงกฎระเบียบ แก้ปัญหาต่าง ๆ ได้เหมาะสม และงานที่ได้รับมอบหมายเป็นเวลายาวนานได้นอกจากเรื่องการเรียนรู้แล้วยังช่วยเรื่องสังคม เช่น การทำงานเป็นกลุ่ม ความเป็นผู้นำ กล้าคิดกล้าตัดสินใจ ปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลง และงานจนบรรลุเป้าหมาย Executive Functions หรือ EF ไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวเรามาแต่กำเนิดแต่เป็นสิ่งที่สมองพัฒนาขึ้นได้ ซึ่งในวัยเด็กจะเป็นช่วงที่สมองพัฒนา Executive Functions หรือ EF มากสุด โดยเฉพาะช่วงอายุ ๓-๕ ปี และจะพัฒนาไปเรื่อยๆ จนเข้าสู่ช่วงผู้ใหญ่ตอนต้นจึงหยุดการเติบโต โดยสิ่งที่กระตุ้นให้สมองพัฒนา Executive Functions หรือ EF คือประสบการณ์ชีวิตที่ได้รับในช่วงวัยเด็ก การมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง (แน่นอนว่าคนที่สำคัญที่สุดคือพ่อแม่) การได้มีโอกาสเรียนรู้ เล่น หรือทดลองสิ่งต่างๆ ในขณะเดียวกันก็มีปัจจัยที่ส่งผลเสียต่อการพัฒนา Executive Functions หรือ EF เช่น การที่เด็กมีความเครียดหรือมีโรคสมาธิสั้น ซึ่งเป็นโรคที่ส่งผลต่อการทำงานของ Executive Functions หรือ EF โดยตรง (แพทย์หญิงอรรรัตน์ เขาว์กุลจรัสศิริ : จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นโรงพยาบาลมนารมย์ : www.manarom.com)

เนื่องด้วยนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนเชื่อนภูมิพล หลังจากที่มีการปิดภาคเรียนเป็นเวลานาน ส่งผลกระทบให้เด็กนักเรียนไม่ได้รับการจัดประสบการณ์หรือการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง ทำให้เด็กนักเรียนมีปัญหาเรื่องการไม่มีสมาธิในการทำกิจกรรมวอกแวก ไม่จดจ่ออยู่กับกิจกรรมที่ทำ อยู่ไม่นิ่ง ไม่สามารถคิดวางแผนง่าย ๆ ได้ จากปัญหาที่พบนี้ทำให้เด็กนักเรียนมีพัฒนาการที่ถดถอยลง ทำงานล่าช้าและไม่ค่อยมีประสิทธิภาพ ซึ่งคุณครูจะต้องคอยกระตุ้น ช่วยเหลือเด็กนักเรียนในการทำกิจกรรมอยู่เสมอ ในปัจจุบันนักการศึกษาแพทย์กุมารเวชหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้ความสนใจเกี่ยวกับ Executive Functions หรือ EF ทักษะสมองเพื่อบริหารจัดการชีวิตให้สำเร็จ เป็นองค์ความรู้สมัยใหม่ที่เหมาะสมกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย คือ เมื่อเราเข้าใจธรรมชาติของสมอง เข้าใจธรรมชาติของพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านอย่างชัดเจน เราจะสามารถส่งเสริมพัฒนาการรอบด้านของเด็กได้ดีขึ้น คุณครูเล็งเห็นว่าการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะสมอง Executive Functions หรือ EF จะเป็นตัวช่วยส่งเสริมพัฒนาการได้ดี จึงนำกิจกรรม Active Learning มาเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำกระตุ้นหรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย และนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พงษ์พิบูล, ๒๕๕๘)

องค์ประกอบด้านที่ ๒ จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน

เพื่อให้เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนเชื่อนภูมิพล ได้รับการส่งเสริมพัฒนาการ ๔ ด้าน และพัฒนาทักษะสมองให้คิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น อยู่กับคนอื่นเป็น และมีความสุขเป็นด้วยการใช้ทักษะสมอง Executive Functions หรือ EF ผ่านการเล่นให้เด็กปฐมวัยได้มีการคิดพัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิดการแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้มีผลการประเมินพัฒนาการทางสมอง Executive Functions หรือ EF หลังการเล่น Board Game สาระอา เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเรียนรู้จำนวน ผ่านการเล่นอย่างธรรมชาติ ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนเชื่อนภูมิพล มีพัฒนาการ ๔ ด้านและการเรียนรู้ที่ดีขึ้นเฉลี่ยร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป รวมไปถึงเด็กปฐมวัยมีทักษะการใช้ชีวิตประจำวันของตนเองและการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับผู้อื่นได้ดีอีกด้วย

เป้าหมายของการดำเนินงาน

เชิงปริมาณ

นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนเขื่อนภูมิพล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีพัฒนาการทักษะสมองเพื่อจัดการชีวิตให้สำเร็จ Executive Functions หรือ EF ๙ ด้าน มีพัฒนาการที่ดีขึ้น เฉลี่ยร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

เชิงคุณภาพ

นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่-๓ โรงเรียนเขื่อนภูมิพล มีพัฒนาการทักษะสมองเพื่อจัดการชีวิตให้สำเร็จ Executive Functions หรือ EF ๙ ด้าน อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบด้านที่ ๓ กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอน การดำเนินงาน

๑. วิเคราะห์สภาพปัญหาภายในโรงเรียนเกี่ยวกับคุณลักษณะของนักเรียนปฐมวัย โดยการสำรวจพฤติกรรมนักเรียนปฐมวัยเกี่ยวกับคุณลักษณะเด็กปฐมวัย จัดทำแบบสังเกตพฤติกรรมคุณลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ของนักเรียนปฐมวัยแล้วสรุปปัญหา

๒. วางแผนการออกแบบกิจกรรมการจัดประสบการณ์

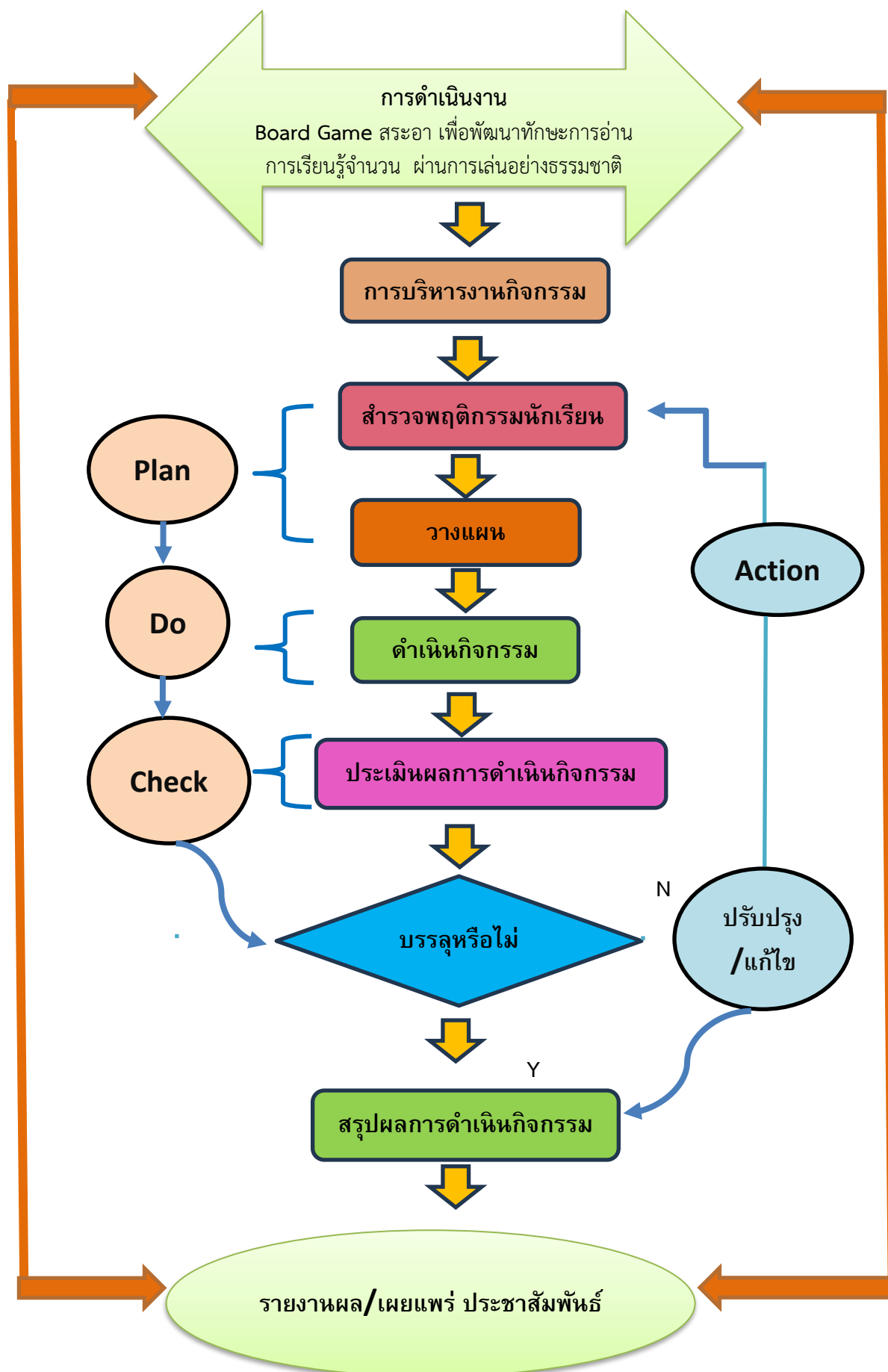
๓. ดำเนินการปฏิบัติกิจกรรม

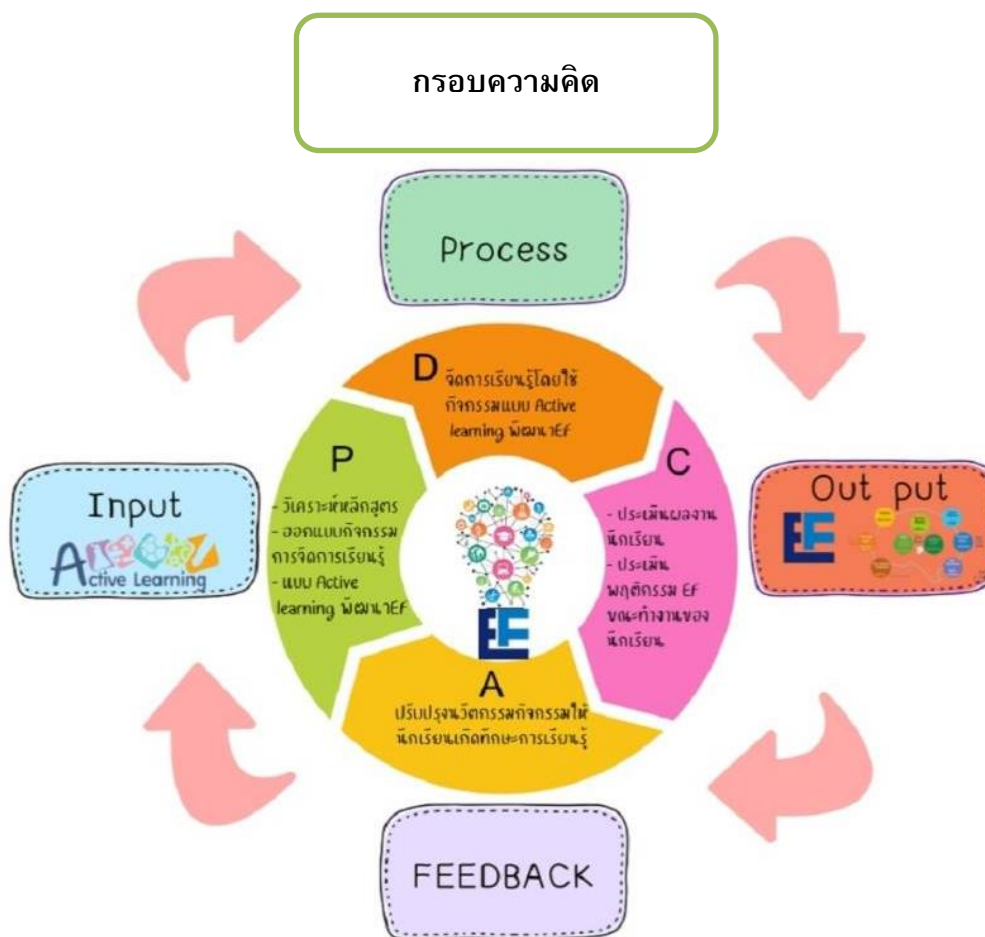
๔. ประเมินผลการดำเนินกิจกรรมว่าประสบผลสำเร็จหรือไม่ หากไม่สำเร็จ ก็แก้ไขปรับปรุง

๕. สรุปผลการดำเนินกิจกรรม

๖. รายงานผลการกิจกรรมต่อผู้อำนวยการโรงเรียน เผยแพร่และประชาสัมพันธ์กิจกรรม

ลำดับขั้นตอนกระบวนการ (Flow Chart)





องค์ประกอบด้านที่ ๔ ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๑. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ จำนวน ๑๖ คน ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนเชื่อนภูมิพล มีพัฒนาการทางพฤติกรรมด้านทักษะสมอง Executive Functions หรือ EF สูงขึ้น ซึ่งดูได้จากผลของแบบบันทึกผลการสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะสมอง Executive Functions หรือ EF เด็กปฐมวัยขณะทำกิจกรรมทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมเป็นกิจกรรมที่เด็กปฐมวัยชื่นชอบ สามารถดึงดูด ความสนใจ และทำให้เด็กเกิดความสุขสนาน

๒. เด็กปฐมวัยมีสมาธิ มีการควบคุมอารมณ์มากขึ้นจากชุดกิจกรรมพัฒนา Executive Functions หรือ EF ที่ครูจัดให้

องค์ประกอบด้านที่ ๕ ปัจจัยความสำเร็จ

๑. ผู้บริหารให้ความสำคัญและได้รับการสนับสนุนส่งเสริม ต่อการพัฒนาศักยภาพเด็กปฐมวัย
๒. ได้รับการมีส่วนร่วม ความร่วมมือของ เด็กปฐมวัย ผู้ปกครอง บุคลากรของโรงเรียนเชื่อนภูมิพล ในการให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำในการออกแบบกิจกรรม สื่อนวัตกรรม และการทำกิจกรรม
๓. ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม
๔. ผู้ปฏิบัติงานมีความพร้อมและความตั้งใจที่จะนำประสบการณ์การทำงานมาพัฒนาทักษะสมองของเด็กปฐมวัยให้มีการพัฒนา และดีขึ้น

องค์ประกอบด้านที่ ๖ บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

๖.๑ บทเรียนที่ได้รับ

๑. ปฏิบัติงานได้ศึกษาและสืบค้นเกี่ยวกับการนำ **Board Game** สาระอา เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเรียนรู้จำนวน ผ่านการเล่นอย่างธรรมชาติ มาพัฒนาทักษะสมอง Executive Functions หรือ EF เพื่อนำมาจัดกิจกรรมในการวิจัยครั้งนี้ในเชิงลึกทำให้เข้าใจกระบวนการบทบาทของครูและได้รับความรู้มากขึ้น ศึกษาขั้นตอน/รูปแบบการพัฒนาทักษะสมองเพื่อนำมาปรับใช้กับเด็กปฐมวัยให้เป็นไปตามบริบทของเด็ก และบริบทของโรงเรียน

๒. การปฏิบัติงานที่เป็นระบบมีแนวปฏิบัติที่ชัดเจน มีการวางแผน มีการสนับสนุน ส่งผลให้งานบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ ส่งผลให้งานประสบผลสำเร็จได้ผลงานที่มีคุณภาพ

๓. เด็กปฐมวัยได้รับการพัฒนาทักษะทางสมอง Executive Functions หรือ EF ที่ช่วยให้พัฒนาสมองส่วนหน้าที่ควบคุมอารมณ์ มีสมาธิ การจดจำ และการยับยั้งชั่งใจได้ดียิ่งขึ้นซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้ปกครอง บทบาทของครู ผู้ที่คอยช่วยส่งเสริม และตัวเด็กเองเพื่อที่จะพัฒนาทักษะสมองให้ดีขึ้น โดยเริ่มจากเด็กปฐมวัยเป็นขั้นแรกเพื่อส่งผลการเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต

๖.๒ ข้อเสนอแนะ

๑. ควรนำไปต่อยอดในการสร้างสื่อพัฒนา สาระ อื่น ๆ ที่เด็กปฐมวัยควรรู้ หรือกิจกรรมที่หลากหลาย ที่น่าสนใจ

๒. ควรเลือกกิจกรรมที่เด็กๆ สนใจ

องค์ประกอบด้านที่ ๗ การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๗.๑ การเผยแพร่

๑. เผยแพร่ผลงานเข้าสู่เว็บเพจ Facebook ของโรงเรียนเขื่อนภูมิพล เพจห้องเรียนครูหนึ่ง
๒. เผยแพร่ผลงานให้กับเพื่อนครูในโรงเรียน ครูปฐมวัยต่างโรงเรียน และผู้ที่สนใจ
๓. เผยแพร่ผลงานโดยการจัดกิจกรรมแสดงผลงานแลกเปลี่ยนภายในโรงเรียน
๔. เผยแพร่ไปยังเว็บไซต์โรงเรียนเขื่อนภูมิพล
๕. เผยแพร่ผลงานเข้าสู่เว็บ Tiktok ช่องส่วนตัว
๖. เผยแพร่ผลงานไปช่อง Youtube ช่อง kanoon&kaning chanel

๗.๒ การได้รับการยอมรับ รางวัลที่ได้รับ

๑. ได้รับรางวัลครูผู้สอนดีเด่น Tak Award จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต ๑
๒. ได้รับนวัตกรรมคุณภาพด้านการจัดการเรียนการสอน ระดับเหรียญทอง จากสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดตาก ปีงบประมาณ ๒๕๖๖
๓. ได้เข้าร่วมส่งผลงาน ๑ ครู ๑ นวัตกรรม จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต ๑
๔. ผลงานบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อยแห่งประเทศไทย (รอบ๔) ผ่านเกณฑ์ เพื่อขอตราพระราชทานฯ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต ๑
๕. ได้รับรางวัลนวัตกรรมวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) การขับเคลื่อนจัดประสบการณ์การจัดการศึกษาปฐมวัยบูรณาการการใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในชั้นเรียน ระดับปฐมวัยในพื้นที่จังหวัดตาก ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ระดับ ดี
๖. เป็นสถานศึกษาที่มีผลการปฏิบัติงานด้านการเงิน การบัญชีของสถานศึกษาปีงบประมาณ ๒๕๖๗ ระดับดีมาก (๑๐๐ คะแนน)

องค์ประกอบด้านที่ ๘ การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติ

จากการศึกษาหาข้อมูลและการทำผลงาน เพื่อส่งเสริมทักษะสมอง Executive Functions หรือ EF ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนเขื่อนภูมิพล โดยใช้ **Board Game** สาระอา เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเรียนรู้จำนวน ผ่านการเล่นอย่างธรรมชาติ พัฒนาทักษะ EF พบว่านอกจากจะส่งเสริมในด้าน การเรียนแล้วนั้นยังสามารถส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน ของเด็กปฐมวัย รวมไปถึงการพัฒนาตนเอง เพื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคตอีกด้วย เพราะการพัฒนาทักษะทางสมอง Executive Functions หรือ EF นั้น เป็นพื้นฐานการคิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น และปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข อยู่กับคนอื่นเป็น มีความสุขเป็น ที่จะส่งผลในการใช้ชีวิตประจำวันด้วย เป็นเหตุผลว่าทำไมเราจึงต้องส่งเสริม ทักษะสมอง Executive Functions หรือ EF การพัฒนาสมองส่วนหน้าตั้งแต่ปฐมวัยเพราะเป็นช่วงที่สมอง พัฒนา Executive Functions หรือ EF มากที่สุด โดยเฉพาะช่วงอายุ ๓ – ๕ ปี ทางด้านผู้จัดทำผลงาน จะขยายผลงานนี้ไปยังผู้ปกครองที่เป็นด่านแรกของการส่งเสริมทักษะสมองนี้ให้เข้าใจและร่วมไปถึงเพื่อน ร่วมอาชีพภายในสถานศึกษา ภายนอกสถานศึกษาระดับปฐมวัย เพื่อร่วมกันส่งเสริมเด็กปฐมวัยต่อไป

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๐). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐. กรุงเทพมหานคร. : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (๒๕๔๖). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : เอดิชั่นเพรสโปรดักส์.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.). (๒๕๖๑). คู่มือพัฒนาทักษะสมอง EF Executive Functions สำหรับครูปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร. บริษัท มติชน จำกัด (มหาชน).

ภาคผนวก

- ภาพกิจกรรม
- ตารางผลประเมิน
- เกียรติบัตร

ภาพถ่ายกิจกรรม Board Game สระอา
เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเรียนรู้จำนวน
ผ่านการเล่นอย่างธรรมชาติ



Board Game สระอา



ลูกเต๋าดัชนีเลข

ครูแนะนำอุปกรณ์และวิธีการเล่น





ครูอ่านคำสระอาและให้นักเรียนอ่านตาม ก่อนเล่น



เด็กเล่นเกมโดยครูคอยแนะนำ

แบ่งเด็กเล่นกลุ่มย่อย อย่างอิสระ ครูคอยสังเกต



แบ่งเด็กเล่นกลุ่มย่อย อย่างอิสระ ครูคอยสังเกต



แบ่งเด็กเล่นกลุ่มย่อย อย่างอิสระ ครูคอยสังเกต



ผลงานนักเรียนจากการจัดกิจกรรม Board Game สระอา
เด็กสามารถอ่าน เขียน สระอา

ภาษา พาสุนัข : สระไทย

ให้เด็ก ๆ ประสมคำจากภาพและสระที่กำหนดลงในช่องว่าง

 + -า = <u>ไข่</u>	ก + -า = <u>กา</u>
 + -า = <u>บา</u>	ง + -า = <u>งา</u>
 + -า = <u>ปา</u>	ห + -า = <u>หา</u>
 + -า = <u>รา</u>	ร + -า = <u>รา</u>

ให้เด็ก ๆ เขียนคำที่ประสมด้วยสระอา (-า) ลงในช่องว่างให้ได้คำที่ถูกต้อง

นา	พา	มา	พา	ดา	ตา	ขา	ขา
----	----	----	----	----	----	----	----

 <u>ไข่</u>	 <u>โซฟา</u>	 <u>ชาว</u>	 <u>ดวง</u>
 <u>นก</u>	 <u>อี</u>	 <u>ราชา</u>	 <u>โล</u>

คัดตามครู

๑	กา	สา	จา
๒	ขา	ชา	ชา
๓	ตา	ดา	ดา
๔	นา	นา	นา
๕	บา	บา	บา
๖	ปา	ปา	ปา
๗	ลา	ลา	ลา
๘	หา	หา	หา
๙	ทาทา	ทาทา	ทาทา
๑๐	อี	อี	อี

ด.ญ. พิชญภา นิ่งเสียง

จงเขียนตามตัวอย่าง

ช+า=	ชา	ชา
ก+า=	กา	กา
ข+า=	ขา	ขา
ด+า=	ดา	ดา
อ+า=	อา	อา
ต+า=	ตา	ตา

ตา นา ชา

ชื่อ ด.ญ. พิชญภา นิ่งเสียง

จงเขียนตามตัวอย่าง

ช+า=	ชา	ชา
ก+า=	กา	กา
ข+า=	ขา	ขา
ด+า=	ดา	ดา
อ+า=	อา	อา
ต+า=	ตา	ตา

ตา นา ชา

ชื่อ ด.ญ. พิชญภา นิ่งเสียง

ผลงานนักเรียนจากการจัดกิจกรรม Board Game สระอา
เด็กสามารถอ่าน เขียน สระอา

ภาษา พาสุนัข : สระไทย

ให้เด็ก ๆ ประสมคำจากภาพและสระที่กำหนดให้ลงในช่องว่าง

 + -า = <u>อา</u>	ก + -า = <u>กา</u>
 + -า = <u>กา</u>	ง + -า = <u>งา</u>
 + -า = <u>ฮา</u>	ห + -า = <u>ฮา</u>
 + -า = <u>ฮา</u>	ร + -า = <u>รา</u>

ให้เด็ก ๆ เขียนคำที่ประสมด้วยสระอา (-า) ลงในช่องว่างให้ได้คำที่ถูกต้อง

นา	พา	มา	พา	กา	ตา	ขา	ชา
----	----	----	----	----	----	----	----

๑.  <u>ขา</u>	๒.  <u>โซฟา</u>	๓.  <u>ชาวนา</u>	๔.  <u>ดวงตา</u>
๕.  <u>พายุ</u>	๖.  <u>อีเกา</u>	๗.  <u>ราชา</u>	๘.  <u>โลมา</u>

ผลงานนักเรียนจากการจัดกิจกรรม Board Game สระอา
เด็กสามารถอ่าน เขียน สระอา

จงเขียนตามตัวอย่าง

ข+า=	ขา	ชา
ก+า=	กา	ชา
น+า=	นา	ชา
ด+า=	ดา	ชา
อ+า=	อา	ชา
ต+า=	ตา	ชา

ตา นา ชา

ชื่อ ด.ญ.ธัมมวรรณ หนูยา

ผลงานนักเรียนจากการจัดกิจกรรม Board Game สระอา
เด็กสามารถอ่าน เขียน สระอา

จงเขียนตามตัวอย่าง

ข+า=	ขา	ขา
ก+า=	กา	กา
น+า=	นา	นา
ด+า=	ดา	ดา
อ+า=	อา	อา
ต+า=	ตา	ตา

ตา นา ขา

ชื่อคุณแม่ฟ้าพร แสนขี้มดงค์

ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะสมอง EF เด็กปฐมวัยขณะปฏิบัติกิจกรรม
(ก่อนการจัดประสบการณ์โดยใช้วัตรกรรม ขณะเด็กปฏิบัติกิจกรรม)

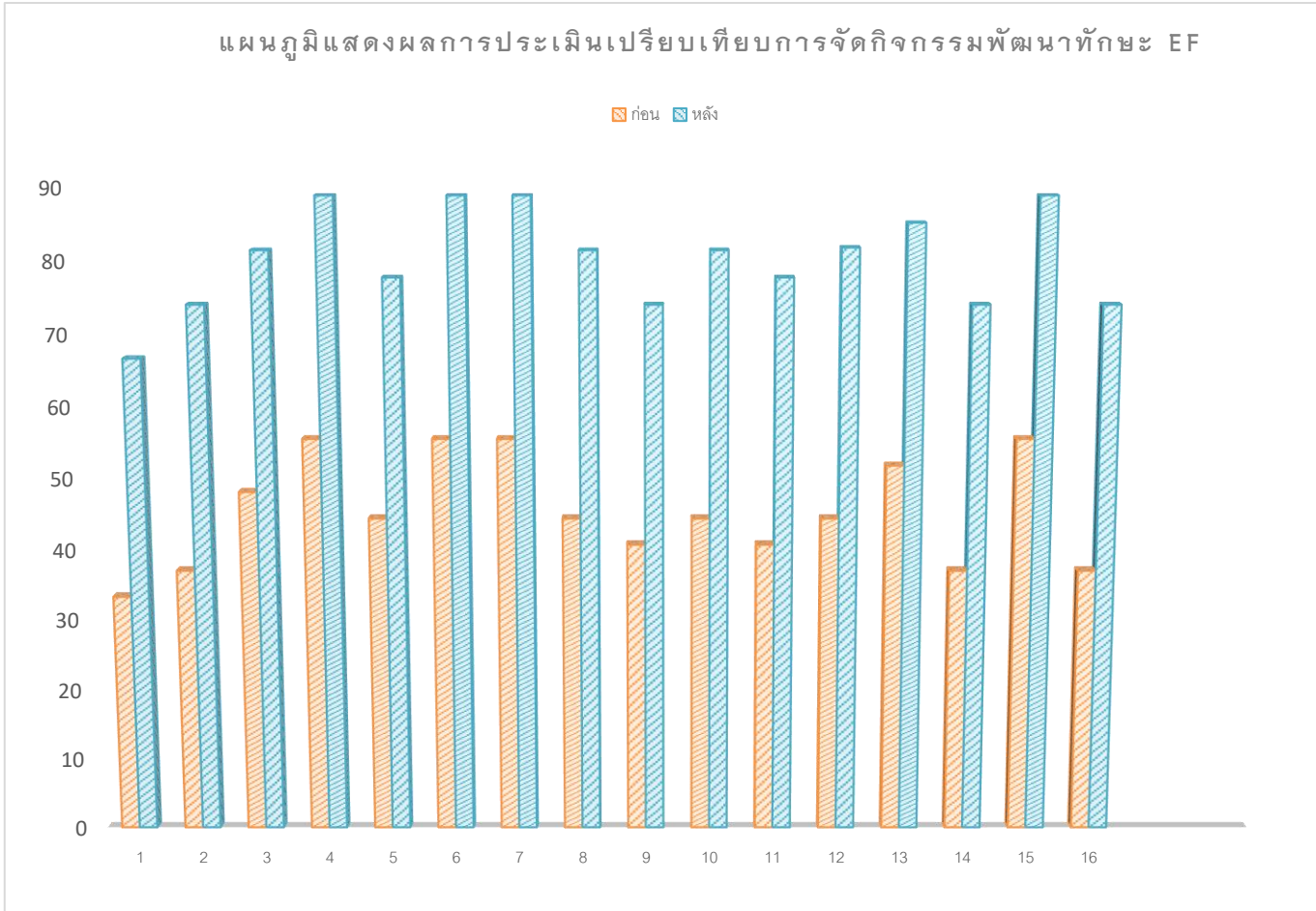
ที่	ชื่อ - นามสกุล	ทักษะสมอง EF ๙ ด้าน									รวมคะแนน	ร้อยละ
		กลุ่มทักษะพื้นฐาน			กลุ่มทักษะกำกับตนเอง			กลุ่มทักษะปฏิบัติ				
		จำเพื่อใช้งาน	ยังคิดได้ตรง	ยืดหยุ่นความคิด	จดจำใส่ใจ	ควบคุมตนเอง	ติดตามประเมินตนเอง	ริเริ่มและลงมือทำ	วางแผนจัดระบบดำเนินการ	มุ่งเป้าหมาย		
๑	เด็กชายกวินบุตร พ่วงท้วม	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๙	๓๓.๓๓
๒	เด็กชายธนพล อุบแก้ว	๑	๑	๒	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑๐	๓๗.๐๔
๓	เด็กชายณัฐสิทธิ์ คะสีทอง	๒	๑	๒	๒	๑	๑	๒	๑	๑	๑๓	๔๘.๑๕
๔	เด็กชายอภิขานนท์ แพงชะ	๒	๑	๒	๒	๑	๑	๒	๒	๒	๑๕	๕๕.๕๖
๕	เด็กชายศรณัฏพัชญ์ สัณวิชัย	๒	๑	๒	๑	๑	๑	๒	๑	๑	๑๒	๔๔.๔๔
๖	เด็กชายณัฐกฤต บุตรแสน	๒	๒	๒	๒	๒	๑	๒	๑	๑	๑๕	๕๕.๕๖
๗	เด็กชายพรชนก พลมัน	๒	๒	๒	๒	๑	๑	๒	๒	๑	๑๕	๕๕.๕๖
๘	เด็กหญิงธมลวรรณ หมูยา	๒	๒	๑	๑	๑	๑	๒	๑	๑	๑๒	๔๔.๔๔
๙	เด็กหญิงนันทะหทัย อิ่มแสง	๑	๑	๒	๑	๑	๑	๒	๑	๑	๑๑	๔๐.๗๔
๑๐	เด็กหญิงปัทมา พึ่งพระเดช	๒	๑	๒	๑	๑	๑	๒	๑	๑	๑๒	๔๔.๔๔
๑๑	เด็กหญิงพัทธรินทร์ ศรีน้อย	๑	๒	๒	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑๑	๔๐.๗๔
๑๒	เด็กหญิงพิชญภา มั่งเชียง	๒	๒	๒	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑๒	๔๔.๔๔
๑๓	เด็กหญิงเมธพร แสนเขี้ยววงศ์	๒	๒	๒	๒	๑	๑	๒	๑	๑	๑๔	๕๑.๘๕
๑๔	เด็กหญิงณัฐนิชา มากเปี่ยม	๑	๒	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑๐	๓๗.๐๔
๑๕	เด็กหญิงเขมฐิตา ประสมทอง	๒	๒	๒	๒	๒	๑	๒	๑	๑	๑๕	๕๕.๕๖
๑๖	เด็กหญิงณิศา กุศลธัญวัฒน์	๑	๒	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑๐	๓๗.๐๔

คำชี้แจง ให้พิจารณารายการประเมิน หรือพฤติกรรมต่อไปนี้
แล้วให้ระดับคะแนนที่ตรงกับการปฏิบัติของนักเรียนตามความเป็นจริง
ระดับคะแนน ๓ หมายถึง ปฏิบัติได้คล่องแคล่ว
ระดับคะแนน ๒ หมายถึง ปฏิบัติได้บางครั้ง
ระดับคะแนน ๑ หมายถึง ควรเสริม

ผลการสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะสมอง EF เด็กปฐมวัยขณะปฏิบัติกิจกรรม
(หลังการจัดประสบการณ์โดยใช้วัตรกรรม ขณะเด็กปฏิบัติกิจกรรม)

ที่	ชื่อ - นามสกุล	ทักษะสมอง EF ๙ ด้าน									รวมคะแนน	ร้อยละ
		กลุ่มทักษะพื้นฐาน			กลุ่มทักษะกำกับตนเอง			กลุ่มทักษะปฏิบัติ				
		จำเพื่อใช้งาน	ยังคิดไตร่ตรอง	ยืดหยุ่นความคิด	จดจำใส่ใจ	ควบคุมตนเอง	ติดตามประเมินตนเอง	ริเริ่มและลงมือทำ	วางแผนจัดระบบดำเนินการ	มุ่งเป้าหมาย		
๑	เด็กชายกวินบุตร พ่วงท้วม	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๖.๖๗
๒	เด็กชายธนพล อุปแก้ว	๓	๒	๓	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒๐	๗๔.๐๗
๓	เด็กชายณัฐสิทธิ์ คะสีทอง	๓	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑.๔๘
๔	เด็กชายอภิขานนท์ แพงชะ	๓	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๓	๓	๒๔	๘๘.๘๙
๕	เด็กชายศรียพัชญ์ สัณวิชัย	๓	๒	๓	๒	๒	๒	๓	๒	๒	๒๑	๗๗.๗๘
๖	เด็กชายณัฐกฤต บุตรแสน	๓	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๘.๘๙
๗	เด็กชายพรชนก พลมัน	๓	๓	๓	๓	๒	๒	๓	๓	๒	๒๔	๘๘.๘๙
๘	เด็กหญิงธมลวรรณ หนูยา	๓	๓	๓	๒	๒	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑.๔๘
๙	เด็กหญิงนันทิ์หทัย อิ่มแสง	๒	๒	๓	๒	๒	๒	๓	๒	๒	๒๐	๗๔.๐๗
๑๐	เด็กหญิงปิพิญา พึ่งพระเดช	๓	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑.๔๘
๑๑	เด็กหญิงพัทธรินทร์ ศรีน้อย	๒	๓	๓	๒	๓	๒	๒	๒	๒	๒๑	๗๗.๗๘
๑๒	เด็กหญิงพิชญภา มั่งเชียง	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๒	๒	๒	๒๒	๘๑.๔๘
๑๓	เด็กหญิงเมธพร แสนชัยวงศ์	๓	๓	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๒	๒๓	๘๕.๑๙
๑๔	เด็กหญิงณัฐนิชา มากเปี่ยม	๒	๓	๒	๒	๓	๒	๒	๒	๒	๒๐	๗๔.๐๗
๑๕	เด็กหญิงเขมฐิตา ประสมทอง	๓	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๘.๘๙
๑๖	เด็กหญิงณิศา กุศลธัญวัฒน์	๒	๓	๒	๒	๓	๒	๒	๒	๒	๒๐	๗๔.๐๗

คำชี้แจง ให้พิจารณารายการประเมิน หรือพฤติกรรมต่อไปนี้
แล้วให้ระดับคะแนนที่ตรงกับการปฏิบัติของนักเรียนตามความเป็นจริง
ระดับคะแนน ๓ หมายถึง ปฏิบัติได้คล่องแคล่ว
ระดับคะแนน ๒ หมายถึง ปฏิบัติได้บางครั้ง
ระดับคะแนน ๑ หมายถึง ควรเสริม
ระดับคะแนน ๐ หมายถึง ควรเสริม



คำชี้แจง ให้พิจารณารายการประเมิน หรือพฤติกรรมต่อไปนี้
แล้วให้ระดับคะแนนที่ตรงกับการปฏิบัติของนักเรียนตามความเป็นจริง

ระดับคะแนน ๓ หมายถึง ปฏิบัติได้คล่องแคล่ว
ระดับคะแนน ๒ หมายถึง ปฏิบัติได้บางครั้ง
ระดับคะแนน ๑ หมายถึง ควรเสริม

ช่องทางการเผยแพร่ผลงาน



ห้องเรียนครูหนิง /เพจโรงเรียนเขื่อนภูมิพล/ ส่วนตัว



ห้องเรียนอนุบาล ๑ - ๓ / กลุ่มไลน์ครูโรงเรียนเขื่อนภูมิพล



ช่อง Kanoon&Kaning Chanel





