

แบบการนำเสนอสถานศึกษาที่มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ระดับปฐมวัย

จังหวัดมุกดาหาร ประจำปี ๒๕๖๗

ชื่อผลงาน เล่นสนุก สุขเรียนรู้ เสริมสร้างพัฒนาการ ๔ ด้าน

ชื่อผู้เสนอผลงาน นางสาววรรณวิศา สมสอาด ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ -

โรงเรียนบ้านเหล่าคราม สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามุกดาหาร

ตำบลคำอาฮวน อำเภอเมืองมุกดาหาร จังหวัดมุกดาหาร รหัสไปรษณีย์ ๔๙๐๐๐

โทรศัพท์ ๐๘๓-๑๔๙๙๔๗๕ E-mail : ds.deersu๘๕@gmail.com

๑. ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่น่าเสนอ

๑.๑ ความเป็นมา ความสำคัญและสภาพของปัญหา

การศึกษาปฐมวัย เป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง ๖ ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวมบนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และตอบสนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพ ภายใต้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐ ได้กล่าวถึง การจัดการศึกษาของเด็กอายุ ๓ – ๖ ปีเป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรมรวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้ง ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ไม่จัดเป็นรายวิชา โดยมีหลักการจัดประสบการณ์ แนวทางการจัดประสบการณ์ และการจัดกิจกรรมประจำวัน เนื่องจากเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่ต้องการค้นพบ ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาได้สูงสุดในช่วงปฐมวัย หากเด็กพลาดโอกาสที่จะเรียนรู้และคิดอย่างสร้างสรรค์ย่อมส่งผลกระทบต่อพัฒนาความคิดในวัยผู้ใหญ่

เด็กปฐมวัยจึงเป็นวัยที่สำคัญที่สุดสำหรับพัฒนาการของชีวิตมนุษย์ สิ่ง que เด็กได้รับประสบการณ์และการเรียนรู้ในช่วง ๖ ปีแรกของชีวิตจะมีผลต่อการวางรากฐานที่สำคัญต่อบุคลิกภาพที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาช่วงอายุระหว่าง ๐-๖ ปี ถือว่าเป็นช่วงโอกาสทองของการเรียนรู้ ในวัยนี้สมองเติบโตอย่างรวดเร็ว ถ้าเด็กได้รับการพัฒนาและได้รับการกระตุ้นด้วยวิธีการที่ถูกต้อง จะช่วยสร้างเสริมให้มีความพร้อมสมบูรณ์ทั้งร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. ๒๕๔๓: ๑๖) การศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา อย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิต และปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (กระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๖๐: ๓) ทั้งนี้การวางรากฐานของพัฒนาการทุกด้านควรเริ่มตั้งแต่ระดับปฐมวัย เพราะการปูพื้นฐานให้เด็กมีความพร้อมนั้น ขึ้นอยู่กับการฝึกอบรมเลี้ยงดูเด็กตั้งแต่เยาว์วัย การจัดการศึกษาและการพัฒนาเด็กปฐมวัยจึงควรมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กระดับปฐมวัยทุกคนเจริญเติบโตและเรียนรู้อย่างมีความสุข เปิดโอกาสให้เด็กได้สัมผัสและคุ้นเคยกับสิ่งแวดล้อมด้วยตนเอง โดยเด็กวัยนี้มีพัฒนาการการเรียนรู้ที่เริ่มจากการรับรู้การเข้าใจเฉพาะสิ่งที่เห็นและจับต้องได้ดังนั้นการจัดการศึกษาให้แก่เด็กปฐมวัยหากได้รับการส่งเสริมและช่วยเหลืออย่างถูกวิธีเป็นไปตามขั้นตอนของพัฒนาการของเด็ก และคำนึงถึงความแตกต่างของเด็กแต่ละบุคคล จะทำให้เด็กเหล่านั้นมีความพร้อมและศักยภาพที่จะพัฒนาต่อไปอย่างสูงสุด

๑.๒ แนวทางการพัฒนา

สิ่งสำคัญการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย คือ การยึดเด็กเป็นศูนย์กลางในการจัดประสบการณ์ จะต้องจัดให้สอดคล้องเหมาะสมกับเด็กและสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น เพื่อที่เด็กจะได้ฝึกฝน

ตนเองให้เหมาะสมกับชุมชนหรือท้องถิ่นรอบๆ ตัวเด็ก นอกจากนี้จะต้องจัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้เด็กๆ ได้พัฒนาตนเองได้อย่างมีศักยภาพและความสามารถ

การเรียนรู้ผ่านการเล่น ซึ่งเป็นการเล่นทั้งอย่างอิสระ และการเล่นอย่างมีเป้าหมายในการเรียนรู้ โดยครูจะสร้างสรรค์กิจกรรม มีอุปกรณ์ให้เด็กได้เรียนรู้วิชาการผ่านการเล่น ที่มุ่งเน้นให้เกิดความสุข มีความสนุกในการเรียนรู้ เป็นการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมกับสภาวะปัจจุบัน เนื่องจากเด็กมีความสนใจต่อกิจกรรมต่างๆ สั้นลง ครูจึงต้องปรับเปลี่ยนกิจกรรมและมีสิ่งแปลกใหม่มาให้เด็กๆ ได้เล่นและเรียนรู้ เพื่อดึงดูดความสนใจเด็ก จึงเกิดโครงการค่ายวิชาการอนุบาล เล่นสนุก สุขเรียนรู้ขึ้นมา

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๒.๑ การกำหนดจุดประสงค์และเป้าหมาย

- ๒.๑.๑ เพื่อเสริมสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ ความสัมพันธ์ ความรักความผูกพันระหว่างเด็กปฐมวัย
- ๒.๑.๒ เพื่อให้เด็กปฐมวัย ชั้น อนุบาล ได้สร้างจิตสำนึกทางคุณธรรม ได้เรียนรู้วิถีเอาใจเขามาใส่ใจเรา มีความเคารพในสิทธิของผู้อื่น มีความเอื้ออาทร มีความยุติธรรม การแบ่งปัน ปฏิสัมพันธ์กันในหมู่คณะ
- ๒.๑.๓ เพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กอนุบาล โดยการเรียนรู้ผ่านการเล่น
- ๒.๑.๔ เพื่อให้เด็ก ยอมรับ กฎ กติกา ในการเล่น

๒.๒ เป้าหมายในการดำเนินงาน กลุ่มเป้าหมาย

- ๒.๒.๑ เป้าหมายในการดำเนินงาน
 - ๒.๒.๑.๑ นักเรียนชั้น อนุบาล ๒-๓ มีความสุข สนุกสนานกับการร่วมกิจกรรม ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ ๘๐
 - ๒.๒.๑.๒ นักเรียน ชั้น อนุบาล ๒-๓ ที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการ เล่นสนุก สุขเรียนรู้ ผ่านการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมในโครงการ ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ ๙๐
- ๒.๒.๒ กลุ่มเป้าหมาย
 - ๒.๒.๒.๑ โครงการเล่นสนุก สุขเรียนรู้

๑. นักเรียนชั้น อนุบาล ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖	จำนวน ๑๓ คน
๒. นักเรียนชั้น อนุบาล ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๖	จำนวน ๒๒ คน
รวมจำนวนนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย	จำนวน ๓๕ คน

๓. กระบวนการผลิตหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

จัดการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง (Active Learning)	
กิจกรรมค่ายวิชาการ อนุบาล ๒-๓ โครงการเล่นสนุก สุขเรียนรู้	
โครงการ	เล่นสนุก สุขเรียนรู้
แผนงาน	กลุ่มงานวิชาการ
สอดคล้องมาตรฐานการศึกษา	การศึกษาปฐมวัย มาตรฐานที่ ๑ - ๑๑
สอดคล้องมาตรฐาน สมศ.	ตัวบ่งชี้ที่ ๑ - ๑๒
ลักษณะโครงการ	โครงการต่อเนื่อง
หน่วยงานที่รับผิดชอบ	โรงเรียนบ้านเหล่าคราม
ระยะเวลาดำเนินการ	๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๖ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๗
ผู้รับผิดชอบโครงการ	๑. นายศรีสัญชาติ ปัทม ๒. นางสาววรรณวิศา สมสอาด

๑. หลักการและเหตุผล

สิ่งสำคัญการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย คือ การยึดเด็กเป็นศูนย์กลางในการจัดประสบการณ์ จะต้องจัดให้สอดคล้องเหมาะสมกับเด็กและสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น เพื่อที่เด็กจะได้ฝึกฝนตนเองให้เหมาะสมกับชุมชนหรือท้องถิ่นรอบๆ ตัวเด็ก นอกจากนี้จะต้องจัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้เด็กๆ ได้พัฒนาตนเองได้อย่างมีศักยภาพและความสามารถ

การเรียนรู้ผ่านการเล่น ซึ่งเป็นการเล่นทั้งอย่างอิสระ และการเล่นอย่างมีเป้าหมายในการเรียนรู้ โดยครูจะสร้างสรรค์กิจกรรม มีอุปกรณ์ให้เด็กได้เรียนรู้วิชาการผ่านการเล่น ที่มุ่งเน้นให้เด็กเกิดความสุข มีความสนุกในการเรียนรู้ เป็นการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมกับสภาวะปัจจุบัน เนื่องจากเด็กมีความสนใจต่อกิจกรรมต่างๆ สั้นลง ครูจึงต้องปรับเปลี่ยนกิจกรรมและมีสิ่งแปลกใหม่มาให้เด็กๆ ได้เล่นและเรียนรู้ เพื่อดึงดูดความสนใจเด็ก จึงเกิดโครงการค่ายวิชาการอนุบาล เล่นสนุก สุขเรียนรู้ขึ้นมา

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อเสริมสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ ความสัมพันธ์ ความรักความผูกพันระหว่างเด็กปฐมวัย

๒.๒ เพื่อให้เด็กปฐมวัย ชั้น อนุบาล ได้สร้างจิตสำนึกทางคุณธรรม ได้เรียนรู้วิถีเอาใจเขามาใส่ใจเรา มีความเคารพในสิทธิของผู้อื่น มีความเอื้ออารี มีความยุติธรรม การแบ่งปัน ปฏิสัมพันธ์กันในหมู่คณะ

๒.๓ เพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กอนุบาล โดยการเรียนรู้ผ่านการเล่น

๓. เป้าหมาย

๓.๑ เชิงปริมาณ

นักเรียน อนุบาล ๒ - ๓ ทุกคน เข้าร่วมโครงการ

๓.๒ เชิงคุณภาพ

๑. เด็กปฐมวัย ชั้น อนุบาล ๒-๓ มีความสุข สนุกสนานกับการร่วมกิจกรรม

๒. เด็กปฐมวัย ชั้น อนุบาล ๒-๓ ได้รับความรู้ผ่านการเล่นจากกิจกรรมที่จัดขึ้น

๔. กิจกรรม งบประมาณที่ใช้ และปฏิทินดำเนินงาน

ที่	รายการ/กิจกรรมสำคัญ	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
๑	ขั้นเตรียมการ(P) ๑.๑ ศึกษานโยบายของโรงเรียน ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับโครงการฯ ๑.๒ ศึกษาผลการดำเนินโครงการ ฯ ในปีที่ผ่านมา ๑.๓ ศึกษาบริบทและสภาพความเป็นไปได้ในการพัฒนาโครงการฯ ๑.๔ จัดทำโครงการฯ นำเสนอต่อฝ่ายวิชาการ	เมษายน ๒๕๖๖	นายศรีสัษฐาติ ปัทม นางนภัทร บุญยksenันท์ นางสาววรรณวิศา สมสอาด
๒	ขั้นดำเนินการ(D) ๒.๑ ประชุมคณะทำงานเพื่อชี้แจงโครงการฯ และมอบหมายภาระงาน	พฤษภาคม ๒๕๖๖	

ที่	รายการ/กิจกรรมสำคัญ	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
	๒.๒ ดำเนินงานตามโครงการ / กิจกรรม ๒.๒.๑ จัดเตรียม/จัดหาวัสดุ-อุปกรณ์ที่ใช้ในการ ดำเนินกิจกรรม ๒.๒.๒ ดำเนินกิจกรรม	มีนาคม ๒๕๖๗	
๓	ขั้นนิเทศติดตามผล (C) จัดกิจกรรมตามโครงการ	มีนาคม ๒๕๖๗	นายศรีสัษฐาติ ปัทม นางสาววรรณวิศา สมสอาด
๔	ขั้นสรุปผลและประเมินผล (A) ๔.๑ สรุปประเมินโครงการ ๔.๒ จัดทำรายงานโครงการนำเสนอฝ่าย บริหาร	มีนาคม ๒๕๖๗	นายศรีสัษฐาติ ปัทม นางสาววรรณวิศา สมสอาด

ลักษณะกิจกรรม

เป็นการจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ แบ่งเด็กอนุบาล ๒-๓ เป็นกลุ่มๆ ละ ๔-๕ คน รวม ๗ กลุ่ม
เข้าฐานการเรียนรู้ต่างๆ จำนวน ๑๐ ฐานการเรียนรู้ โดยกำหนดเวลาในการเล่นแต่ละฐาน แล้วหมุนเวียนให้
แต่ละกลุ่มได้เข้าปฏิบัติกิจกรรมทุกฐานการเรียนรู้

ฐานการเรียนรู้

๑. ฐานเกมบิงโกพยัญชนะไทย	๖. ฐานวิ่งเก็บของมหาสนุก
๒. ฐานเกมทายสี ฉันทาคืออะไรเอ๋ย?	๗. ฐานเดินทรงตัวระว่างตึกแถว
๓. ฐานเกมจับคู่ภาพกับพยัญชนะไทย	๘. ฐานเกมกระโดดตัวเลขมหาสนุก
๔. ฐานเกมเรียงลำดับปริมาณของน้ำ	๙. ฐานศิลปะสร้างสรรค์ประดิษฐ์หน้ากากแสนสวย
๕. ฐานรู้จักรูปทรงสามเหลี่ยมสี่เหลี่ยมวงกลม	๑๐. ฐานเล่นเสรี

หมายเหตุ ฐานที่ ๙ ศิลปะสร้างสรรค์ เด็กๆ จะได้ปฏิบัติกิจกรรมพร้อมกัน

๕. งบประมาณที่ใช้

งบประมาณ จำนวน ๑๐,๐๐๐ บาท ได้มาจากงบประมาณ งบพัฒนาผู้เรียน ดังมีรายละเอียดประกอบ การใช้งบประมาณ ดังนี้

ที่	กิจกรรม/รายละเอียด	เป้าหมาย (ระบุ หน่วย นับ)	งบประมาณที่ใช้ในโครงการ			
			ค่าใช้ สอย	ค่าวัสดุ	ค่า น้ำมัน	รวม
๑	ค่าอาหารว่างเช้าบ่าย (ประกอบด้วย น้ำดื่ม นม ขนม) หัวละ ๕๐ บาท	๓๕		๑,๗๕๐		๑,๗๕๐
๒	ค่าสื่ออุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมและของรางวัล (เหมาจ่าย) (ขอถัวจ่ายทุกรายการ)			๘,๒๕๐		๘,๒๕๐
รวมงบประมาณที่ใช้ทั้งสิ้น				๑๐,๐๐๐		๑๐,๐๐๐

๖. การประเมินผล

ตัวชี้วัด	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
- นักเรียนอนุบาล ๒,๓ เข้าร่วมกิจกรรม	- สังเกต/สัมภาษณ์ - รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ	- แบบประเมิน/แบบบันทึก - แบบบันทึก

๗. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ๗.๑ นักเรียนอนุบาล ๒-๓ เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน
 ๗.๒ นักเรียนอนุบาล ๒-๓ มีความสนุกสนานกับการร่วมกิจกรรม มีความสุขกับการเรียนรู้

๘. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๘.๑ ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

กิจกรรมโครงการ เล่นสนุก สุขเรียนรู้

การประเมินผลกิจกรรมโครงการเล่นสนุก สุขเรียนรู้ ชั้น อนุบาล ๒

ที่	ชื่อ-สกุล	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	
๑	เด็กชายจิรโชติ ภูมั่ง	/		
๒	เด็กชายธนพล เพิ่มสมบัติ	/		
๓	เด็กชายธนภัทร เทพสุริย์	/		
๔	เด็กชายธนากร กองหล้า	/		

ที่	ชื่อ-สกุล	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	
๕	เด็กชายจ๋ามรงค์ ภูมิสาร			ลาป่วย
๖	เด็กขายนันทกร ไชยยางค์	/		
๗	เด็กชายศรวิทย์ พลแสน	/		
๘	เด็กชายอานนท์ รุ่งโรจน์	/		
๙	เด็กหญิงเกวณีน ไตรยสิงห์	/		
๑๐	เด็กหญิงศิริภาภรณ์ พันคุณ	/		
๑๑	เด็กหญิงไอรดา ทองผา	/		
๑๒	เด็กหญิงอริญญา วาสนา	/		
๑๓	เด็กหญิงวาริสรา เพลงอินทร์	/		

การประเมินผลกิจกรรมโครงการเล่นสนุก สุขเรียนรู้ ชั้น อนุบาล ๓

ที่	ชื่อ-สกุล	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	
๑	เด็กชายจตุพัฒน์ มนุวัต	/		
๒	เด็กชายชัยชนะ คำโยธา	/		
๓	เด็กชายธนาณพ ผุยคำสิงห์	/		
๔	เด็กชายธีร์เดช สุวรรณไตร	/		
๕	เด็กชายพัชรพล นามทองพู	/		
๖	เด็กชายมนตรี ไชยยางค์	/		
๗	เด็กชายรชฏ ไชยยางค์	/		
๘	เด็กชายวิษณุ วงศ์ดี	/		
๙	เด็กชายศุภชัย ไชยยางค์	/		
๑๐	เด็กชายอนุชา พันหลา	/		
๑๑	เด็กชายอินทนนท์ กิ่งแก้ว			ลาป่วย
๑๒	เด็กชายธนาชาติ สุขเกษม	/		
๑๓	เด็กชายเอกภพ นามทองพู	/		
๑๔	เด็กหญิงกรกาญจน์ ผุยคำสิงห์	/		
๑๕	เด็กหญิงจิรวัดน์ ไชยยางค์			ลาป่วย
๑๖	เด็กหญิงณัฐธิดา บุตรโพธิ์	/		
๑๗	เด็กหญิงนิชาภา ไชยยางค์	/		
๑๘	เด็กหญิงธันยพร สมประสงค์	/		
๑๙	เด็กหญิงปรมินทร์ตรา ทองดี	/		
๒๐	เด็กหญิงวรดา นามทองพู	/		
๒๑	เด็กหญิงอลิสรา ไชยยางค์	/		
๒๒	เด็กหญิงเมษา สีคราม	/		

เกณฑ์การประเมิน

ผ่าน เกณฑ์ ให้ความสนใจ ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม ๗ ใน ๑๐ ฐานที่จัดให้

สรุปผล เป้าหมาย นักเรียน ชั้น อนุบาล ๒-๓ ที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการ เล่นสนุก สุขเรียนรู้ ผ่านการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมในโครงการ ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ ๘๐ พบว่า มีนักเรียน อนุบาล ๒-๓ เข้าร่วมกิจกรรมโครงการ เล่นสนุก สุขเรียนรู้ ทั้งหมด ๓๕ คน ผ่านการประเมิน จำนวน ๓๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๑.๔๓ บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน

๔.๒.๑ นักเรียน ชั้น อนุบาล ๒-๓ ที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการ เล่นสนุก สุขเรียนรู้ ผ่านการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมในโครงการ ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ ๘๐ ผลการประเมิน มีนักเรียนชั้น อนุบาล ๒-๓ ผ่านการประเมิน ร้อยละ ๘๑.๔๓ บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

๔.๓ ประโยชน์ที่เกิดจากนวัตกรรม

๔.๓.๑ เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน

๔.๓.๑.๑ ส่งเสริมพัฒนาการความสามารถพื้นฐาน ๔ ด้าน

๔.๓.๑.๑.๑ ด้านการเรียนรู้

- เด็กได้เรียนรู้การสังเกต คิดอย่างมีเหตุผล เช่น ฐานทายสีฉันทคืออะไรเอ๋ย ฐานเรียงลำดับปริมาณของน้ำ เด็กๆ ต้องคิดสังเกตว่า ภาพที่โดนตัดต่อควรเรียงอย่างไรให้กลายเป็นภาพที่สมบูรณ์ ควรเรียงปริมาณน้ำจากน้อยไปมากได้อย่างไรจึงจะถูกต้อง

- เด็กได้รับพัฒนาการทางด้านสติปัญญา เช่น ฐานบิงโกพยัญชนะไทย ฐานจับคู่ภาพพยัญชนะไทย เด็กๆ ต้องรู้จักพยัญชนะไทย ก-ฮ จึงจะสามารถเล่นเกมได้อย่างถูกต้อง

- เด็กได้ใช้ทักษะ การใช้กล้ามเนื้อเล็กกล้ามเนื้อใหญ่ เช่น ฐานวิ่งเก็บของมหาสนุก ฐานเดินทรงตัวระว่างตกเหว ฐานเกมกระโดดตัวเลขมหาสนุก ฐานรู้จักอุปสามเหลี่ยม สีเหลี่ยม วงกลม ในการวิ่งและหยิบจับสิ่งของต่างๆ

๔.๓.๑.๑.๒ ด้านภาษา

- เด็กมีพัฒนาการทางด้านภาษาโดยการสนทนาโต้ตอบ แสดงความคิดเห็นกับคุณครู พี่ และเพื่อนๆ ได้

๔.๓.๑.๑.๓ ด้านสังคม

- เด็กสามารถทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้

- เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองและยอมรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น

๔.๓.๑.๑.๔ ด้านการเคลื่อนไหวและทักษะการรับรู้ของประสาทสัมผัส

- เด็กสามารถเคลื่อนไหว หยิบ จับ สัมผัส เล่น ตามฐานต่างๆ ได้คล่องแคล่ว

- เด็กสามารถใช้ประสาทสัมผัสในการสังเกตได้หลากหลาย

- เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อเล็กกล้ามเนื้อใหญ่ในการหยิบ จับ คีบ สิ่งของมาใส่

ตะกร้า

๔.๓.๑.๒ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านความรู้คิด ให้สามารถเรียนรู้ด้วย

ตนเอง

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๕.๑ สิ่งที่ช่วยให้งานประสบความสำเร็จ

- ๕.๑.๑ มีการวางแผนงาน และดำเนินงานไปตามแผนที่วางไว้ ทำให้ดำเนินการได้ตามวัตถุประสงค์
- ๕.๑.๒ ผู้บริหาร คณะครู ผู้ปกครองให้ความร่วมมือ สนับสนุนในการจัดกิจกรรมทั้งด้านงบประมาณและให้ขวัญกำลังใจเป็นอย่างดี
- ๕.๑.๓ นักเรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการปฏิบัติกิจกรรม มีความสนุกสนานในขณะทำกิจกรรม

๖. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

๖.๑ การระบุข้อมูลที่ได้รับจากการผลิตและการนำผลงานไปใช้

- ๖.๑.๑ การจัดกิจกรรมเล่นสนุก สุขเรียนรู้ เป็นการนำกิจกรรมต่างๆ มาจัดเป็นฐานการเรียนรู้ให้เด็กๆ ได้ลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งเด็กๆ จะได้รับการพัฒนาครบทั้ง ๔ ด้าน ไม่ว่าจะเป็น ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา เป็นต้น
- ๖.๑.๒ ฐานการเรียนรู้บางฐาน ครูและพี่ที่กำกับดูแลประจำฐานต้องกำชับน้องอนุบาลต้องมีความปลอดภัยในขณะปฏิบัติกิจกรรม อย่างเช่น ฐานเดินทรงตัวระว่างตึกเหว ถ้าเผลอ เด็กอาจพลัดตก เกิดบาดเจ็บได้ หรืออาจเปลี่ยนเป็นให้เด็กเดินบนท่อนไม้หรือแผ่นไม้แทนได้
- ๖.๑.๓ เด็กทุกคนมีวิธีการคิดวิเคราะห์ หาแนวทางในการแก้ปัญหาที่ต่างกัน ไม่มีวิธีไหนที่ดีที่สุด กระบวนการทั้งหมดส่วนหนึ่งมาจากประสบการณ์เดิม และความพร้อมทางวุฒิภาวะของเด็กปฐมวัย

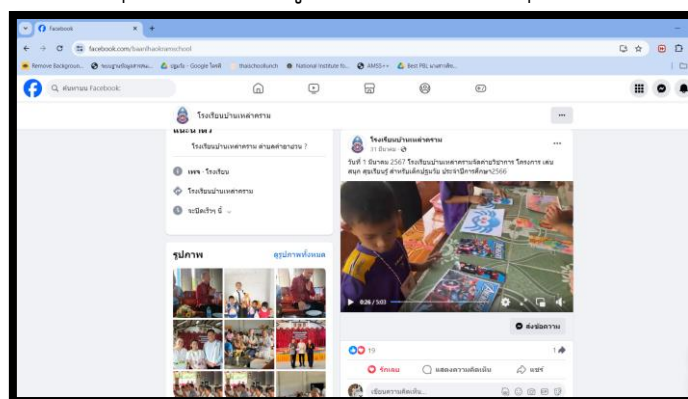
๖.๒ ข้อเสนอแนะ

- ๖.๒.๑ ในการจัดประสบการณ์ควรพัฒนาทักษะด้านการคิดควบคู่ไปกับพัฒนาการด้านอื่นๆ อย่างครบองค์รวม เพื่อให้เกิดการพัฒนาเด็กอย่างมีคุณภาพต่อไป
- ๖.๒.๒ เด็กควรได้รับการพัฒนาทักษะการคิด การแก้ไขปัญหา การคาดคะเนรวมถึงความกล้าแสดงออกอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เด็กเกิดทักษะการคิดที่ยั่งยืน

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๗.๑ การเผยแพร่

- ๗.๑.๑ การเผยแพร่ผลการดำเนินงาน ได้มีการเผยแพร่การจัดกิจกรรมผ่านแอปพลิเคชันไลน์ (LINE) กับกลุ่มไลน์ (LINE) ผู้ปกครองนักเรียน อนุบาล ๒-๓ และ Facebook โรงเรียน



๗.๑.๒ แลกเปลี่ยนคณะครูในโรงเรียนบ้านเหล่าคราม



๗.๑.๓ แลกเปลี่ยนคุณครูปฐมวัยโรงเรียนจตุรภูมิลีเกิจาทรอนุสรณ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา



๘. การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติ

๘.๑ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการถอดบทเรียน

๘.๑.๑ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ

๘.๑.๑.๑ ผู้บริหารให้ความสำคัญและสนับสนุนการพัฒนางานอย่างเต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นด้านงบประมาณ สื่อวัสดุอุปกรณ์หรือการให้กำลังใจ

๘.๑.๑.๒ คณะครู ผู้ปกครอง ให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา ให้กำลังใจในการทำงาน นักเรียนให้ความร่วมมือ สนใจใฝ่รู้ในการปฏิบัติกิจกรรม

๘.๑.๑.๓ ครูผู้สอนมีความพร้อมและความตั้งใจที่จะนำประสบการณ์การทำงานมาปรับปรุง พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา

๘.๑.๒ ปัญหาและอุปสรรค

๘.๑.๒.๑ ความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียนแต่ละคน เนื่องจากการจัดกิจกรรมของระดับปฐมวัยจะมีทั้งอนุบาล ๒ และอนุบาล ๓ อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ทำให้บางกิจกรรมอาจจะยากเกินไปสำหรับเด็กอนุบาล ๒ เรื่องสมาธิของเด็ก เมื่อเด็กเริ่มทำกิจกรรมไปได้สักระยะ บางคนจะไม่จดจ่อกับการทำงานของตนเองจะสนใจเพื่อนคนอื่นทำกิจกรรมอย่างอื่นมากกว่า เป็นต้น

๘.๒ การเรียนรู้เพื่อการต่อยอดและการขยายผล

๘.๒.๑ ได้นำไปขยายผลแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคณะครูในโรงเรียน และครูปทุมวัยโรงเรียนอื่นๆ

๘.๒.๒ การขยายผล ในปีการศึกษา ๒๕๖๗ จะจัดกิจกรรมโครงการเล่นสนุก สุขเรียนรู้ เป็นภาคเรียนละ ๑ ครั้ง รวมเป็น ๒ ครั้ง/ปีการศึกษา

ภาคผนวก
ภาพประกอบการทำกิจกรรม



ฐานที่ ๑ ฐานเกมบิงโกพยัญชนะไทย



ฐานที่ ๒ ฐานเกมทายสี ฉันทคืออะไรเอ่ย?



ฐานที่ ๓ ฐานเกมจับคู่ภาพกับพยัญชนะไทย



ฐานที่ ๔ ฐานเกมเรียงลำดับปริมาณของน้ำ



ฐานที่ ๕ ฐานรู้จักรูปทรงสามเหลี่ยมสีเหลี่ยมวงกลม



ฐานที่ ๖ ฐานวิ่งเก็บของมหาสนุก



ฐานที่ ๗ ฐานเดินทรงตัวระว่างตึกแถว



ฐานที่ ๘ ฐานเกมกระโดดตัวเลขมหาสนุก



ฐานที่ ๙ ฐานศิลปะสร้างสรรค์ประดิษฐ์หน้ากากแสนสวย



ฐานที่ ๑๐ เล่นเสรี



คำนำ

เอกสารฉบับนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการรายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) กลุ่มสาระการเรียนรู้ปฐมวัย ด้านการยกระดับคุณภาพการศึกษา ซึ่งได้รายงานถึง ความเป็นมาของ Best Practice จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน กระบวนการปฏิบัติงานหรือขั้นตอนการทำงาน รวมทั้งได้รายงาน ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ ประโยชน์ที่ได้รับ ปัจจัยความสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned) ข้อเสนอแนะ การเผยแพร่ผลงาน การได้รับการยอมรับ และภาพกิจกรรม เพื่อเป็นเอกสารประกอบการคัดเลือก ผลงานที่ปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) กลุ่มสาระการเรียนรู้ปฐมวัย สำหรับครูผู้สอน ผู้นำเสนอหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้คงจะประโยชน์ต่อการศึกษาและผู้ที่มีความเกี่ยวข้องการจัดการศึกษาไม่มากนักน้อย และช่วยอำนวยความสะดวกในการประเมินผลงานให้กับคณะกรรมการประเมินผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ได้เป็นอย่างดี และขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู ผู้ปกครอง นักเรียนอนุบาล ๒-๓ โรงเรียนบ้านเหล่าครามทุกคน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่สนับสนุน ช่วยเหลือ และให้กำลังใจ จนผลงานประสบผลสำเร็จในครั้งนี้

นางสาววรรณวิศา สมสอาด

ครูโรงเรียนบ้านเหล่าคราม

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่น่าเสนอ	๑
จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	๒
กระบวนการหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๒
ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	๕
ปัจจัยความสำเร็จ	๘
บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)	๘
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	๘
การขยายผล ต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติ	๙
ภาคผนวก	๑๑
บรรณานุกรม	

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๐). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.



BEST PRACTICE

ระดับปฐมวัย สำหรับครูผู้สอน

เรื่อง เล่นสนุก สุขเรียนรู้ เสริมสร้างพัฒนาการ ๔ ด้าน

ผู้จัดทำ

นางสาววรรณวิศา สมสอาด

ตำแหน่งครู

โรงเรียนบ้านเหล่าคราม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



BEST PRACTICE

ระดับปฐมวัย สำหรับครูผู้สอน

เรื่อง เล่นสนุก สุขเรียนรู้
เสริมสร้างพัฒนาการ 4 ด้าน



นางสาววรรณวิศา สมสอาด

ตำแหน่งครู

โรงเรียนบ้านเหล่าคราม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



โรงเรียนบ้านเหล่าคราม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ