



**โรงเรียนเมืองอุบล**

## **รายงานผลนวัตกรรม**

**เรื่อง การพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่**

**ของเด็กอนุบาล ๑ และ อนุบาล ๒**

**โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยที่เป็นอัตลักษณ์  
ของอุบลราชธานีสู่อัตลักษณ์โรงเรียนเมืองอุบล**



**นางสาวสุซาดา เจตนเสน**  
**ตำแหน่ง ครู**

**โรงเรียนเมืองอุบล  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑**

**แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู**  
**เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม**  
**โรงเรียนเมืองอุบล**

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวสุชาดา เจตนาแสน
๒. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กอนุบาล ๑ และอนุบาล ๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยที่เป็นอัตลักษณ์ของอุบลราชธานีสู่อัตลักษณ์โรงเรียนเมืองอุบล
๓. ระยะเวลาดำเนินการ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗
๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม  
(√) แนวทางที่ ๒ การออกแบบและพัฒนานวัตกรรมชิ้นใหม่
๕. ประเภทของนวัตกรรม  
(√) นวัตกรรมการเรียนการสอน
๖. หลักการและเหตุผล **ความเป็นมา**

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช ๒๕๖๐ ต้องการให้เด็กทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการอบรมเลี้ยงดูและส่งเสริมพัฒนาการตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ตลอดจนได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับผู้สอน เด็กกับผู้เลี้ยงดูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการอบรมเลี้ยงดู การพัฒนาและให้การศึกษแก่เด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กมีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของการพัฒนาการทุกด้าน อย่างเป็นองค์รวม มีคุณภาพ และเต็มตามศักยภาพ

พัฒนาการด้านร่างกาย เป็นการกล่าวถึงพัฒนาการด้านโครงสร้างและพัฒนาการด้านการเคลื่อนไหว ซึ่งพัฒนาการด้านการเคลื่อนไหวมักเกี่ยวข้องกับความสามารในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่เป็นความสามารถในการควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายซึ่ง ซิงเกอร์ (Singer, ๑๙๗๖, p.๒๓๘) กล่าวว่า การเคลื่อนไหวของเด็กแต่ละครั้งนั้นเป็นการสะสมขั้นพื้นฐานที่จะให้ได้มาซึ่งความรู้อันจะสามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตขั้นต่อไป จึงนับว่ามีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับชีวิตมนุษย์ ทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน มักจะเริ่มปรากฏในวัยเด็กตอนต้น อายุ ๒ - ๖ ปี โดยจะมีการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่มากขึ้น เด็กสามารถเดินได้อย่างมั่นคง เพราะมีการเพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขาและเพิ่มทักษะอื่น ๆ ดังนั้นเด็กวัยนี้ควรได้รับการส่งเสริมด้านการเคลื่อนไหวแบบต่าง ๆ อยู่เสมอโดยคำนึงถึงความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กด้วย

การพัฒนาความสามารถใช้กล้ามเนื้อใหญ่ ทำได้โดยให้เด็กฝึกความสามารถในการใช้ทักษะทั่วไปหรือทักษะพื้นฐาน เช่น ทักษะการกระโดด ทักษะการทรงตัว ทักษะการวิ่ง การมุดลอด และปีนป่าย เป็นต้น ซึ่งต้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่ส่วนศีรษะและคอเป็นกล้ามเนื้อส่วนที่ทำหน้าที่ในการเคลื่อนไหวลำตัวไปข้างหน้า กล้ามเนื้อลำตัวเป็นส่วนที่รักษาสสมดุลของกระดูกสันหลัง ทำให้เรายืนตัวตรงได้ กล้ามเนื้อขา เป็นส่วนที่รับน้ำหนักทั้งหมดของร่างกาย ทำให้สามารถเดิน วิ่ง หรือกระโดดไปได้ กล้ามเนื้อส่วนแขนและมือเป็นกล้ามเนื้อส่วนที่ช่วยกล้ามเนื้อไหล่นำลำตัวเคลื่อนไปข้างหน้า (ศิรินทร กาญจนินดา, ๒๕๕๘: ๑๘)

การเล่นพื้นบ้านว่า เป็นกิจกรรมการเล่นของสังคมที่ไม่ทราบที่มาแต่ได้ยอมรับและถ่ายทอดการเล่นต่อ ๆ กันมาโดยไม่ขาดสาย เป็นกิจกรรมการเล่นที่เป็นการเล่นสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันและเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม การเล่นจึงเป็นบทบาทต่อการพัฒนาทั้ง 4 ด้าน (ร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคมและสติปัญญา) ของเด็ก และเป็นเครื่องหมายแสดงออกของการเล่นพื้นบ้านว่าเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นด้วยความสมัครใจเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เด็กได้เล่น

เด็กจะเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคมและสติปัญญา และสร้างความเชื่อมั่นให้กับตนเอง (รัฐวรารณ ประพาน, 2561)

ข้าพเจ้า ตระหนักถึงความสำคัญและจำเป็นของการพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ ถึงแม้จะเป็นพัฒนาการที่จะต้องเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติแต่หากส่งเสริมได้ถูกต้องไปพร้อมๆกับการใช้กิจกรรมที่สนุกสนาน พร้อมสอดแทรกความเป็นอัตลักษณ์ของไทยคือการละเล่นพื้นบ้านอย่าง อีกทั้งจากสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้และคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นปัญหาที่ควรรีบแก้ไขมากที่สุด เพื่อเตรียมพร้อมในการพัฒนาด้านอื่นๆคือด้านร่างกาย ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของการศึกษาครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นอนุบาล ๑ และชั้นอนุบาล ๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนเมืองอุบล เพราะในขณะที่ข้าพเจ้ากำลังจัดการเรียนการสอนอยู่นั้น พบว่า การใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ยังไม่ดีเท่าที่ควร บางกิจกรรมที่ต้องใช้กำลังกาย วิ่ง กระโดด เด็กยังไม่สามารถทำได้ตามวัยที่ควร ซึ่งทำให้มีผลเสียต่อพัฒนาการด้านอื่นๆของเด็กได้จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทย ที่มีต่อการพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กปฐมวัย เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ให้ดียิ่งขึ้นไป

ด้วยความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ให้ดียิ่งขึ้นไปดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้ใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทย มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

## ๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- ๗.๑ เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กอนุบาล ๑ และ อนุบาล ๒
- ๗.๒ เพื่อให้เด็กปฏิบัติตามกฎกติกาการละเล่นได้อย่างถูกต้อง
- ๗.๓ เพื่อพัฒนาให้เด็กเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านอย่างไทย มีความกระตือรือร้นการร่วมกิจกรรม

๘. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นอนุบาล ๑ และชั้นอนุบาล ๒ จำนวน ๑๒ คน  
โรงเรียนเมืองอุบล

## ๙. เป้าหมาย

### ๙.๑ เชิงปริมาณ

- ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กอนุบาล ๑ และ อนุบาล ๒
- ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีทักษะการปฏิบัติ โดยปฏิบัติตามกฎกติกาการละเล่นได้อย่างถูกต้อง
- ผู้เรียนร้อยละ ๙๐ มีทักษะกระบวนการคิดเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านอย่างไทย มีความกระตือรือร้นการร่วมกิจกรรม

### ๙.๒ เชิงคุณภาพ

- ผู้เรียนมีมีพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กอนุบาล ๑ และ อนุบาล ๒ สูงขึ้น
- ผู้เรียนมีทักษะการปฏิบัติ โดยปฏิบัติตามกฎกติกาการละเล่นได้อย่างถูกต้อง
- ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการคิดเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านอย่างไทยมีความกระตือรือร้นการร่วมกิจกรรม

## ๑๐. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี

### ๑๐.๑ ทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบการจัดกิจกรรม

๑. ทฤษฎีพัฒนาการทางจิตใจของเพียเจต์ (Jean Piaget): เพียเจต์เชื่อว่าการเล่นคือวิธีที่เด็กสำรวจโลกและเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ การเล่นเสมือนจริง (pretend play) ช่วยให้เด็กได้มีการคิดเชิงคาบเกี่ยว (symbolic thinking) และการพัฒนาความคิดอย่างมีเหตุผล เช่น การสร้างบทบาทสมมติ การใช้ของเล่นในความคิดสร้างสรรค์

๒. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของบันดูรา (Albert Bandura): ทฤษฎีนี้ชี้ให้เห็นว่าเด็กเรียนรู้ผ่านการสังเกตและการเลียนแบบ การเล่นสามารถสนับสนุนการเรียนรู้ทางสังคมได้ เช่น การทำกิจกรรมกลุ่มที่เด็กๆ สามารถเรียนรู้พฤติกรรม การแบ่งปัน การทำงานร่วมกัน ทำให้เด็กมีทักษะทางสังคมที่ดีขึ้น

๓. ทฤษฎีการพัฒนาตนเองของมาร์คัส (Erik Erikson): ในช่วงวัยอนุบาล เด็กต้องเผชิญกับความท้าทายในด้านการพัฒนาตนเอง เช่น ความมั่นใจในตนเองและความรู้สึกของความสำเร็จ การเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การตั้งเป้าหมาย การทำงานเพื่อบรรลุเป้าหมาย และความภาคภูมิใจในความสำเร็จของตน

๔. ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning Theory): การเล่นที่มีการเรียนรู้จากประสบการณ์ทั้งในแง่ของการทำกิจกรรม การตั้งคำถาม และการค้นพบ จะช่วยพัฒนาให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์และการวิเคราะห์ปัญหา

๕. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Play-based Learning หรือ กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น คือการผสมกันระหว่าง การสอน (teaching) และการเรียนรู้ (learning) ‘เล่น’ ในที่นี้คือการเล่นอย่างอิสระ (free play) เด็กๆ เป็นผู้ริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเอง และมีครูเป็นผู้ร่วมเล่น แทรกความรู้วิชาการผ่านการสนับสนุนจากครู กระตุ้นการเรียนรู้ ตั้งคำถามผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน

เมื่อเชื่อมโยงทฤษฎีกับการเล่นของเด็กปฐมวัยสรุปได้คือ การเล่นที่เปิดให้เด็กได้มีโอกาสสำรวจ ทดลองเรียนรู้ และพัฒนาในหลายๆ ด้าน ทั้งด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญา การให้โอกาสเด็กได้มีส่วนร่วมในการเล่นอย่างมีความหมาย จะส่งผลดีต่อพัฒนาการของเด็กอย่างยั่งยืน

### ๑๐.๒ แนวคิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

กระบวนการชุมชนทางวิชาชีพ จะช่วยยกระดับความรู้ความเข้าใจของครูแต่ละคน ทั้งมิติความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่จะสอนและความรู้ความเข้าใจต่อการสอน เช่น หลักสูตร จิตวิทยาการสอน การออกแบบกิจกรรม การวัดและประเมินผล เป็นต้น

๑. PLC ช่วยยกระดับทักษะของครูแต่ละคน เช่น ทักษะการออกแบบการ เรียนรู้ ทักษะการสื่อสาร ทักษะ ICT ทักษะการวัดและประเมินผล ตลอดจนทักษะทางวิทยาศาสตร์ เช่น ทักษะการจัดการความขัดแย้ง ทักษะการจัดการอารมณ์ ทักษะการอยู่ร่วมกัน

๒. PLC ช่วยให้ครูแต่ละคนค้นพบความหมายของชีวิต ความหมายของการเป็นครูรู้สึกถึงคุณค่าของงานครู เห็นเป้าหมายที่สำคัญร่วมกันเป็นบุคคลและองค์กรการเรียนรู้ทำงานเป็นทีม มีความเป็นกัลยาณมิตร (ปิ่นสยา รัตนพันธ์ ๒๕๖๐ : ๗๙)

### กิจกรรมของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

๑. Dialogue หรือ กระบวนการสนทนาหรือเรียนรู้กันและกันด้วยการคุยกัน เน้นการฟังอย่างรู้เท่าทันจิตใจของตนเอง เพื่อขจัดการตัดสินใจที่เกิดขึ้นขณะฟัง การฟังนั้นก็จะเป็นไปด้วยความกรุณาต่อกัน ทุกคนจะมีโอกาสรับเนื้อความได้อย่างครบถ้วนทั้งมิติและเนื้อหา ตัวอย่างหัวข้อคำถามเพื่อ Dialogue เช่น ทำปีที่แล้วเราเห็นองค์กรเราเป็น

อย่างไร อีกห้าปีข้างหน้าเราอยากเห็นองค์กรเราเป็นอย่างไร อะไรที่หล่อหลอมให้เรากลายเป็นคนแบบนี้ เราจะอยู่ตรงไหนของจักรวาล ซึ่งเราเกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวอย่างไร เป็นต้น

๒. Lesson Study เป็นกระบวนการร่วมกันพัฒนากิจกรรมการสร้างการเรียนรู้ของกลุ่มครูตัวอย่าง หัวข้อคำถามเพื่อ Lesson Study เช่น ทำอย่างไรที่จะให้โรงเรียนพัฒนาปัญญาภายในให้กับผู้เรียน กิจกรรมฝึกฝนการรู้ตัวมีอะไรบ้าง ทำอย่างไรบ้างกับเด็กแต่ละวัย การฝึกให้เด็กได้ใคร่ครวญควรมีกิจกรรมใดบ้าง การฝึกฝน Dialogue มีกระบวนการอย่างไร เป็นต้น

๓. Share & Learn แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ ความสำเร็จหรือ ความล้มเหลวจากหน้างานของกันและกัน เน้นการอภิปรายร่วมกันอย่างสร้างสรรค์โดยมีเจตจำนงที่ดี ต่อการทำให้งานพัฒนาขึ้นอาจจะทำเป็นคู่ ทำเป็นกลุ่มย่อย และเป็นกลุ่มใหญ่ ตัวอย่างหัวข้อคำถาม เพื่อ Share & Learn เช่น อะไรคือปัญหาหรือสิ่งที่เราต้องการพัฒนา ทำอะไรบ้าง ทำอย่างไร ผลเป็นอย่างไร อะไรที่ยืนยันว่าเราได้พบผลเช่นนั้น เราสามารถทำอะไรได้บ้าง

๔. AAR (After Action Review) เป็นการร่วมกันอภิปราย สรุปในแต่ละแง่มุมหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมเพื่อทำให้เกิดการใคร่ครวญ หรือการทบทวนต่อเรื่องนั้นๆ ตัวอย่างหัวข้อคำถามเพื่อ AAR เช่น เห็นอะไร รู้สึกหรือคิดอย่างไร อะไรที่เราได้เรียนรู้ เป็นต้น

๕. การสร้าง PLC ยังครอบคลุมถึงเด็กและผู้ปกครองอันเป็นองค์ประกอบสำคัญทั้งในแง่ของเป้าหมาย กระบวนการและกิจกรรม หมายถึง PLC จะสร้างมวลพลังแห่งการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับคนที่แวดล้อมอยู่ให้พัฒนาขึ้น

## ๑๑. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนเป็นรายบุคคล ถึงปัญหาและสิ่งที่ต้องการพัฒนาให้กับนักเรียน

๒. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยและแนวทางการพัฒนาเด็กรอบด้าน

๓. ศึกษาแนวทางที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น เช่น การพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ การใช้กิจกรรมการเล่นเป็นฐาน

๔. วิเคราะห์จากการทดสอบนักเรียนผ่านแบบทดสอบร่างกายที่เหมาะสมกับวัยและนำผลมาพิจารณา

ออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน และสอดคล้องกับเป็นอัตลักษณ์ของอุบลราชธานีสู่อัตลักษณ์สถานศึกษาโรงเรียนเมืองอุบล

๕. สร้างแผนการจัดประสบการณ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผ่านกระบวนการเล่น ในกิจกรรมกลางแจ้ง ในแผนการจัดประสบการณ์ การละเล่นพื้นบ้านไทย จำนวน ๑๒ แผน รวม ๖ สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น ๑๒ ชั่วโมง

๖. สร้างและออกแบบ แบบสังเกตพฤติกรรม เพื่อวัดความรู้ (K) ทักษะ(P) และคุณลักษณะ (A)

### การจัดระเบียบข้อมูล

๑. นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กปฐมวัยก่อน-หลัง มาวิเคราะห์ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย

๒. ประมวลผล แปลผลและวิเคราะห์ข้อมูล

๓. อภิปรายผล โดยใช้ตารางและการพรรณนา

### โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบตามขอบข่ายกิจกรรมกลางแจ้ง ที่เพิ่มความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานีและวัฒนธรรมประเพณีของไทยผ่านการละเล่นที่สนุกสนาน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

๑ มีแผนจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทย ๖ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๒ ชั่วโมง รวม ๑๒ ชั่วโมง

๒ แบบประเมินความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

**๑๒. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง ได้แก่**

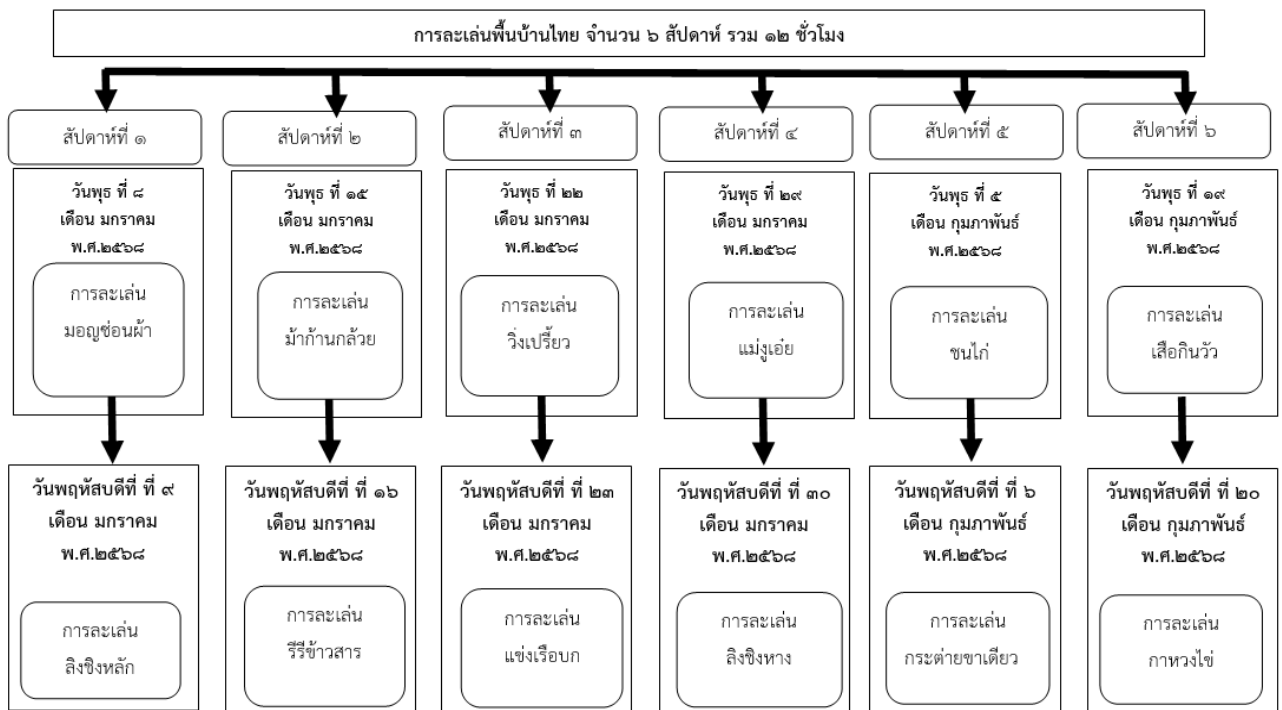
๑. นักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๑ และ อนุบาล ๒ มีกล้ามเนื้อมัดใหญ่ที่พัฒนาเพิ่มขึ้น ร้อยละ ๘๐
๒. นักเรียนชั้นอนุบาล ๑ และ อนุบาล ๒ เห็นคุณค่าตระหนักและการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นในชุมชน

ระยะเวลา การเก็บรวบรวมข้อมูล โดย กำหนดระยะเวลา ๖ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๒ วัน รวม ๑๒ ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ระหว่างเดือนมกราคม- กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ โดยจัดกิจกรรมในชั่วโมงกิจกรรมกลางแจ้ง

กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ๑ และ อนุบาล ๒ จำนวน ๑๒ คน  
การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย

**๑๓. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม**

ผังความคิดแผนการจัดประสบการณ์ หน่วยคำนิยามไทย เรื่อง การละเล่นพื้นบ้านไทย ชั้นอนุบาลปีที่ ๑ และชั้นอนุบาล ๒



**๑๔. ผลที่คาดว่าจะได้รับ**

- ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดใหญ่ที่พัฒนาที่สูงขึ้นอยู่ในระดับดี
- ผู้เรียนมีทักษะการปฏิบัติ โดยปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นได้ถูกต้องอยู่ในระดับดี
- ผู้เรียนมีการเห็นคุณค่าตระหนักและการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นในชุมชน

## ๑๕. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา จำนวน ๑,๐๐๐ บาท

ที่	รายการ	จำนวน	ราคา
๑	ลูกฟุตบอล	๑ ลูก	๒๕๐ บาท
๒	เทพกระดาษสำหรับตีเส้น	๓ ม้วน	๖๐ บาท
๓	ผ้าเช็ดหน้า	๑๒ ผืน	๓๐๐ บาท
๔	เชือกขาวแดง	๑ ม้วน	๔๕ บาท
๕	ลูกโป่ง	๑ ถุง	๖๐ บาท
๖	ไม้พอง	๓ ไม้	๑๒๐ บาท
๗	ลูกบอลสี เล็ก	๑ ถุง	๑๘๐ บาท
รวม (หนึ่งพันบาทถ้วน)			๑,๐๐๐ บาท

## ๑๖. การประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
๑. เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กอนุบาล ๑ และ อนุบาล	-ใช้กิจกรรม การเล่นพื้นบ้าน ไทย	แผนการจัด ประสบการณ์ -แบบประเมิน	ผ่านร้อยละ ๘๐ ผ่านระดับดี
๒. เพื่อให้เด็กปฏิบัติตามกฎ กติกการเล่นได้อย่าง ถูกต้อง	-ใช้กิจกรรม การเล่นพื้นบ้าน ไทย -การทดสอบร่างกาย ตามแบบประเมิน	แผนการจัด ประสบการณ์ -แบบประเมิน พัฒนาการด้าน ร่างกาย	ผ่านร้อยละ ๘๐ ผ่านระดับดี
๓. เพื่อให้เด็กเห็นคุณค่าและ ประโยชน์ของการเล่น พื้นบ้านอย่างไทย มีความ กระตือรือร้นการร่วมกิจกรรม	-ใช้กิจกรรม การเล่นพื้นบ้าน ไทย -การทดสอบร่างกาย ตามแบบประเมิน	-การสังเกต -แบบประเมิน	ผ่านร้อยละ ๘๐ ผ่านระดับดี

ลงชื่อ .....ผู้พัฒนานวัตกรรม  
(นางสาวสุชาดา เจตนาเสน)  
ตำแหน่งครู

## ภาคผนวก

## แผนการจัดประสบการณ์ การเล่นพื้นบ้านไทย ที่ ๖

สาระที่ควรเรียนรู้ สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก  
กิจกรรมกลางแจ้ง ชื่อกิจกรรม แข่งเรือบก  
จัดประสบการณ์วันที่ ..... เดือน..... พ.ศ.....

ชั้นอนุบาลปีที่ ๑ และ ๒  
เวลา ๖๐ นาที  
เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๐.๐๐ น.

### ๑. สาระสำคัญ

การเล่นพื้นบ้านเป็นการส่งเสริมให้เด็ก ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และเป็นกิจกรรมที่แฝงไว้ ด้วยสัญลักษณ์ หากศึกษาการเล่นของเด็กในสังคม เท่ากับได้ศึกษาวัฒนธรรมของสังคมนั้นด้วย การเล่นเป็นเรื่องที่สืบเนื่องแสดงถึงเอกลักษณ์ของชนชาติหรือท้องถิ่นเป็นเรื่องที่ถ่ายทอดเข้าสู่กระแสชีวิตและตกทอดกันมาตั้งแต่ รุ่นปู่ย่าตายายของปู่ย่าตายาย การเล่นเกมของไทย มีความหลากหลาย เช่น แข่งเรือบก เป็นต้น

### ๒. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ ๒ กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน

ตัวบ่งชี้ที่ ๒.๑ เคลื่อนไหวร่างกายอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้

มาตรฐานที่ ๓ มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข

ตัวบ่งชี้ที่ ๓.๑ แสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม

มาตรฐานที่ ๘ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ในระบอบ

ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ตัวบ่งชี้ที่ ๘.๑ ยอมรับความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล

ตัวบ่งชี้ที่ ๘.๒ มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

ตัวบ่งชี้ที่ ๘.๓ ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

ตัวบ่งชี้ที่ ๑๐.๒ มีความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล

ตัวบ่งชี้ที่ ๑๐.๓ มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ

มาตรฐานที่ ๑๒ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสม

กับวัย

ตัวบ่งชี้ที่ ๑๒.๑ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

### ๓. สาระการเรียนรู้

๑. สาระที่ควรเรียนรู้ (บุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก) วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม

การเล่นอย่างไทยที่มีมาแต่ช้านาน การเล่นที่ได้ทั้งความสนุกสนานและเสริมสร้างความแข็งแรงให้กับกล้ามเนื้อมัดใหญ่ และยังได้เป็นการสืบสานวัฒนธรรมประเพณีวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อมผ่านการเล่น

อย่างไทย สืบสานให้คงอยู่ต่อไป

## ๒. ประสิทธิภาพสำคัญ

### ๒.๑ พัฒนาการด้านร่างกาย

- ส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ การทรงตัว และความคล่องแคล่วว่องไว

### ๒.๒ พัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ

- แสดงอารมณ์ได้เหมาะสมกับกับสถานการณ์

### ๒.๓ พัฒนาการด้านสังคม

- ฝึกการปฏิบัติตามกฎกติกา
- ฝึกให้เด็กู้แพ้รู้ชนะ
- ฝึกการทำงาน การเล่นเป็นทีม

### ๒.๔ พัฒนาการด้านสติปัญญา

- ส่งเสริมการคิด วางแผน การคาดคะเน

## ๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

### ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

เด็กสามารถบอกขั้นตอนการเล่นพื้นบ้านได้

### ด้านการปฏิบัติและกระบวนการ (P)

เด็กปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นได้อย่างถูกต้อง และทำการเล่นได้ถูกวิธี มีน้ำใจนักกีฬา

### ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม(A)

เด็กเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้านอย่างไทยมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

## ๕. อัตลักษณ์อุบลราชธานี

-วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม

๖. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Play-based Learning หรือ กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น คือการผสมผสานกันระหว่าง การสอน (teaching) และการเรียนรู้ (learning) ‘เล่น’ ในที่นี้คือการเล่นอย่างอิสระ (free play) เด็กๆ เป็นผู้ริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเอง และมีครูเป็นผู้ร่วมเล่น แทรกความรู้วิชาการผ่านการสนับสนุนจากครู กระตุ้นการเรียนรู้ ตั้งคำถามผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน

## กระบวนการจัดประสิทธิภาพ ตามรูปแบบการเรียนรู้ Play-based Learning

### ชั้นนำ

๑. เริ่มต้นด้วยการเล่าเรื่องเกี่ยวกับการเล่นแข่งเรือบอก ว่าคืออะไรและมีที่มาที่ไปอย่างไร

๒. แสดงตัวอย่างการเล่นแข่งเรือบอกให้เด็กดู

### ขั้นการสอนทักษะพื้นฐาน (๑๕ นาที)

๓ สอนวิธีการเล่น (๑๐ นาที)

- \*\*สถานที่\*\* : เลือกสนามเด็กเล่นหรือพื้นที่กลางแจ้งที่ปลอดภัย ไม่มีสิ่งกีดขวาง หรือจะเล่นภายในห้องเรียนก็ได้
- \*\*อุปกรณ์\*\* : ท่อพีวีซี หรือ ไม้พอง ไม้ยาวไม่มีหนามหรือเชียนที่เป็นอันตรายต่อเด็ก
- \*\*การอธิบายเกม\*\* : อธิบายพร้อมสาธิตกฎของเกมให้เด็กๆ ดังนี้

๑. ผู้ลงเล่นเรือแข่งยืนคร่อมท่อไม้พอง

๒. ผู้ลงเล่นเรือบอกออกไปพร้อมกันโดยให้วิ่งในสนามและจับเวลา

๓. เรือบกล่าที่ชนะเลิศต้องชนะ ๒ เที้ยว ในกำหนด ๓ เที้ยวซึ่งเป็น กติกาเดียวกับการแข่งขันเรือยาวทั่วไป

๔. ความสนุกสนานในการแข่งเรือบกล่าที่ผู้แข่งขันเรือบกล่าในแต่ละลำ จะต้องวิ่งโดยพร้อมเพียงกัน ซึ่งถ้าผู้เข้าแข่งขันคนใดเสียจังหวะ หรือไม่พร้อมกับคนอื่น ๆ เรือบกล่าก็จะพาลมแล้วทุกคนต้องวิ่งจนกว่าจะถึงเส้นชัย

#### ชั้นลงมือทำ เล่น (๒๕ นาที)

๔. ให้เด็กๆ ได้เล่นอย่างอิสระตามกฎกติกาที่ตั้งไว้ ครูคอยสังเกตและให้ความช่วยเหลืออยู่ห่างๆ

๕. ขณะที่เด็กเล่นครูสังเกตพฤติกรรมและกระตุ้นผ่านการให้กำลังใจแต่ไม่ใช้การบังคับ

๖. ครูเดินตรวจสอบและให้คำแนะนำ เป็นระยะๆ

#### ขั้นสรุป (ได้ทบทวน ทวนความคิด ทวนการกระทำ สรุปการเรียนรู้)

๗. เด็กๆ ออกมาเล่าประสบการณ์เล่นที่ได้ปฏิบัติไป ว่าตนทำอะไร เล่นอะไร และรู้สึกอย่างไร

๘. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับกิจกรรมในวันนี้ โดยใช้คำถามนำการสรุปว่า

๘.๑ กิจกรรมในวันนี้มีอะไรบ้าง?

๘.๒ เด็กๆ บอกลำดับขั้นตอนการเล่น มอญซ่อนผ้า ได้หรือไม่ มีลำดับขั้นตอนอย่างไรบ้าง?

๘.๓ เด็กๆ ชื่นชอบกิจกรรมในวันนี้หรือไม่ กิจกรรมครั้งต่อไปเด็กๆ อยากจะเล่นเพิ่มเติมอะไร?

#### สื่อ / อุปกรณ์

- ไม้พอง หรือท่อพีวีซี

#### กระบวนการวัดและประเมินผล

ลำดับ	พฤติกรรมที่สังเกต	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การให้คะแนน
๑	เด็กสามารถบอกขั้นตอนการเล่นที่บ้านได้ (K)	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์ระดับ ๒ ขึ้นไป
๒	เด็กปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นได้อย่างถูกต้อง และทำการเล่นได้ถูกวิธี มีน้ำใจนักกีฬา (P)	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์ระดับ ๒ ขึ้นไป
๓	เด็กสามารถเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการเล่นที่บ้านอย่างไทยและมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม (A)	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์ระดับ ๒ ขึ้นไป

## เกณฑ์การให้คะแนนแบบสังเกตพฤติกรรม

## กิจกรรมกลางแจ้ง ชื่อกิจกรรม แข่งเรือบก

ลำดับ	พฤติกรรมที่สังเกต	เกณฑ์การตัดสินการผ่านการประเมิน		
		ระดับคะแนน ๓ (ดี)	ระดับคะแนน ๒ (พอใช้)	ระดับคะแนน ๑ (ปรับปรุง)
๑	เด็กสามารถบอกขั้นตอนการเล่นที่บ้านได้	เด็กๆสามารถบอกขั้นตอนการเล่นได้อย่างถูกต้อง และปฏิบัติตามขั้นตอนได้ด้วยตนเอง	เด็กๆสามารถบอกขั้นตอนการเล่นได้อย่างถูกต้อง แต่ไม่มีความมั่นใจในการทำ ทดลอง อาจผิดขั้นตอนบ้าง แต่ยังสามารถปฏิบัติได้	เด็กๆไม่สามารถบอกขั้นตอนการเล่นได้ ไม่มีความมั่นใจในการทำการเล่น อาจผิดขั้นตอนบ้าง แต่ยังสามารถปฏิบัติตามคำแนะนำของครูได้
๒	เด็กปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นได้อย่างถูกต้อง และทำการเล่นได้ถูกวิธี มีน้ำใจนักกีฬา (P)	เด็กๆสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นได้อย่างถูกต้อง บอกกติกาได้	เด็กๆสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นได้อย่างถูกต้อง	เด็กๆสามารถปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นได้โดยมีครูคอยชี้แนะ
๓	เด็กสามารถเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการเล่นที่บ้านอย่างไทยและมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม (A)	เด็กให้ความสนใจในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี ตั้งแต่ต้นกิจกรรมจนจบกิจกรรม มีความสนุกสนาน และเข้าใจในวัฒนธรรมการเล่น	เด็กให้ความสนใจในการทำกิจกรรมเป็นบางครั้ง หรือบางขั้นตอน มีความสนุกสนาน	เด็กให้ความสนใจในการทำกิจกรรมโดยมีครูคอยกระตุ้น

## กิจกรรมกลางแจ้ง ชื่อกิจกรรม แข่งเรือบก

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	เกณฑ์การตัดสินการผ่านการประเมิน													
		เด็กสามารถบอกขั้นตอนการเล่นที่บ้านได้ (K)			ปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นได้อย่างถูกต้อง (P)			เด็กสามารถเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการเล่นที่บ้านอย่างไทยและมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม (A)			รวมคะแนน	ผลคะแนน			
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๙	ผ่าน	ไม่ผ่าน		
๑	เด็กชายธีรภัทร ศรีม่วง														
๒	เด็กชายยศพล ผลใหญ่														
๓	เด็กชายอัศวินทร์ เพ็ชรจินดา														
๔	เด็กหญิงธัญรดี แสงประกาย														
๕	เด็กหญิงโบนิส บุญช่วย														
๖	เด็กหญิงภัทรศยา กล่ำกลอน														
๗	เด็กหญิงวิลินดา ทุมกิง														
๘	เด็กหญิงพิชญา ขารี														
๙	เด็กหญิงณัฐกานต์ เพ็ญชาติ														
๑๐	เด็กหญิงวิศรา นนทพันธ์														
๑๑	เด็กหญิงจารุพิชญา พันเพ็ชร														
๑๒	เด็กหญิงกมลชนก ชื่นชอบ														

เกณฑ์คะแนนที่คาดหวัง	
ระดับดี	๗-๙ ผ่านเกณฑ์
ระดับพอใช้	๔-๖ ผ่านเกณฑ์
ระดับปรับปรุง	๐-๓ ไม่ผ่านเกณฑ์

### ภาคผนวกรูปภาพ



เกม มอญซ่อนผ้า

### ภาพกิจกรรมการเล่นไทยเพิ่มเติม



เกม กระต่ายขาเดียว



เกม ชนไก่

### ภาพกิจกรรมการเล่นไทย ในกิจกรรมอื่นๆ



เกม ซักเย่อ



เกม ม้าก้านกล้วย



### ภาพกิจกรรมการเล่นไทย ในกิจกรรมอื่นๆ



เกม ชักเย่อ



เกม ม้าก้านกล้วย



### ภาพกิจกรรมการเล่นไทย ในกิจกรรมอื่นๆ



เกม แม่ งูเอ๋ย



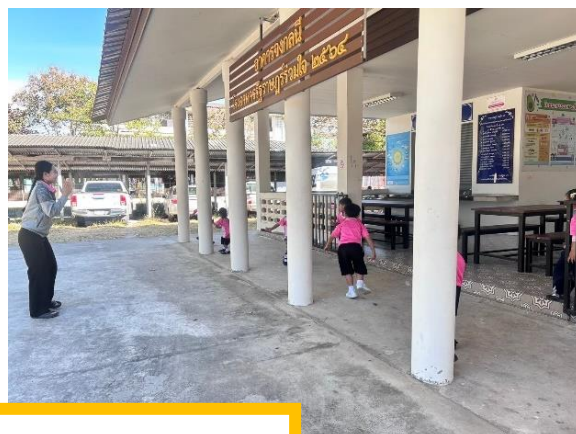
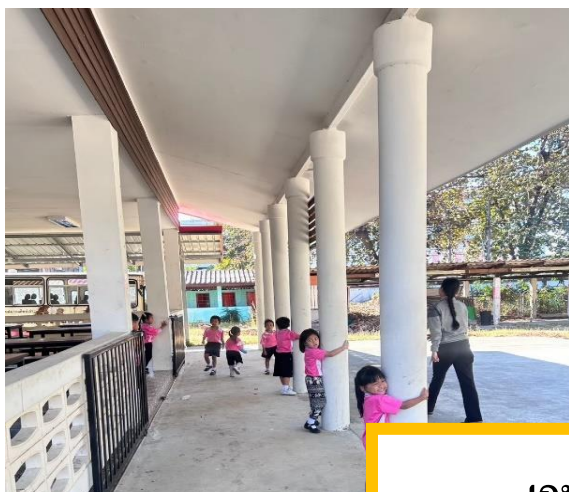
เกม รีรีข้าวสาร



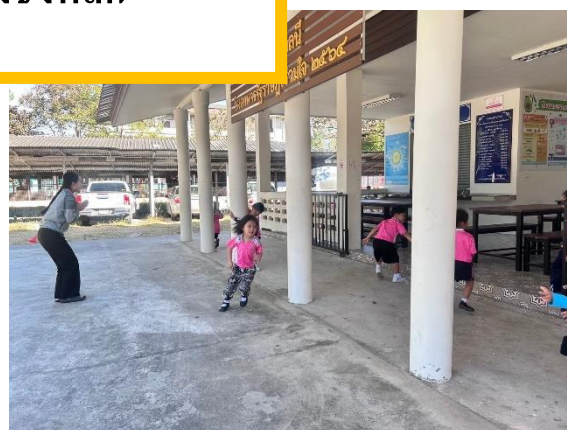
### ภาพกิจกรรมการเล่นไทย ในกิจกรรมอื่นๆ



**เกม แข่งเรือบก**



**เกม ดึงชิงหลัก**



ภาพกิจกรรมการเล่นไทย ในกิจกรรมอื่นๆ



เกม ลิงชิงหาง



เกม วิ่งเปี้ยว





**โรงเรียนเมืองอุบล**  
**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา**  
**อุบลราชธานี เขต ๑**

