



รายงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

โครงการนวัตกรรมการศึกษาเพื่อการศึกษา
Innovation For Thai Education (IFTE)

บ้านนักสำรวจสุขภาพ เพื่อส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ
ของเด็กปฐมวัย (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และ
สุขภาพปัญญา) โดยใช้แนวคิด P-L-A-Y Model

ประจำปี 2568



นางสาวดวงหทัย ตลาดนา
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านนากระเซิง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 1

คำนำ

รายงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของโครงการนวัตกรรมการศึกษา เพื่อพัฒนาการศึกษา Innovation For Thai Education (IFTE) ที่จัดทำขึ้นเพื่อรายงานการผลิตและพัฒนา นวัตกรรมสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยนวัตกรรม “บ้านนักสำรวจสุขภาพ” นี้จัดทำขึ้นในรูปแบบ ของโมเดลการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ ได้แก่ สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา ผ่านกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิด P-L-A-Y Model (Physical, Loving Mind, Active Social, Yearning to Learn)

รายงานฉบับนี้จะอธิบายถึงความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรม กระบวนการพัฒนา และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามแนวทางนวัตกรรมดังกล่าว เพื่อเป็นข้อมูลและแนวทางสำหรับ บุคลากรทางการศึกษา ครู ผู้บริหาร และผู้ที่สนใจในการพัฒนาศักยภาพเด็กปฐมวัยให้มีสุขภาวะที่ดีและครบถ้วน ทุกมิติ

ผู้พัฒนานวัตกรรมบ้านนักสำรวจสุขภาพ หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพิจารณาผลงาน และผู้ที่สนใจพัฒนาการ เรียนรู้และสุขภาพเด็กปฐมวัยให้ครบทุกมิติอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ หากมีข้อเสนอแนะ ข้อผิดพลาด หรือสิ่งใดที่ ควรแก้ไขเพิ่มเติมในรายงานฉบับนี้ ผู้จัดทำยินดีน้อมรับคำแนะนำและจะนำไปปรับปรุงเพื่อให้สมบูรณ์และ เหมาะสมยิ่งขึ้นในอนาคต

ดวงหทัย ตลาดนา

ผู้พัฒนา

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญตาราง	ค
สารบัญภาพ	ง
ข้อมูลของผู้นำเสนอผลงาน	1
1.ความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	2
2.กระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	11
3.กระบวนการผลิตและขั้นตอนการดำเนินงาน ผลงานนวัตกรรม	21
4.ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ ประโยชน์ที่ได้รับ	31
5.ปัจจัยความสำเร็จ/ปัญหาอุปสรรค/บทเรียนที่ได้รับ	34
6.การเผยแพร่ การได้รับการยอมรับ รางวัลที่ได้รับ	35
7.การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงานนวัตกรรม	35
บรรณานุกรม	38
ภาคผนวก	40

สารบัญตาราง

เรื่อง	หน้า
ตารางที่ 1 : การสังเคราะห์การเรียนรู้ผ่านการเล่น Play-based learning	20
ตารางที่ 2 : ตารางแสดงแผนผังการนำนวัตกรรมไปใช้	23



สารบัญภาพ

เรื่อง	หน้า
รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการใช้นวัตกรรม	8
รูปที่ 2 รูปแบบกระบวนการนำนวัตกรรม	21
รูปที่ 3 การออกแบบนวัตกรรมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	24
รูปที่ 4 ขั้นตอนและกระบวนการในการพัฒนานวัตกรรม	25
รูปที่ 5 นวัตกรรม P-L-A-Y Model	26
รูปที่ 6 โชนการจัดกิจกรรมภายใต้นวัตกรรม	29



รายงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ภายใต้โครงการนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา
Innovation For Thai Education (IFTE)

ชื่อผลงาน : บ้านนักสำรวจสุขภาพ เพื่อส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ ของเด็กปฐมวัย (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้แนวคิด P-L-A-Y Model

ประเภทของนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้

ระดับ การศึกษาปฐมวัย

ข้อมูลของผู้เสนอผลงาน

ชื่อ-สกุล: นางสาวดวงหทัย ตลาดนา

- ตำแหน่ง: ครูผู้ช่วย
- สังกัด: โรงเรียนบ้านนากระเซิง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 1
- เบอร์โทรศัพท์: 091-815-7708
- E-mail: duanghathai62@gmail.com

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
มัธยมศึกษาตอนปลาย สายศิลป์-ภาษาไทย โรงเรียนประทาย จังหวัดนครราชสีมา
มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองพลวง จังหวัดนครราชสีมา
ประถมศึกษา โรงเรียนบ้านหนองพลวง จังหวัดนครราชสีมา

ประวัติการรับราชการ

เริ่มต้นเข้ารับราชการ เมื่อวันที่ 1 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567 เลขที่ตำแหน่ง 2052
ณ โรงเรียนบ้านนากระเซิง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 1

ปฏิบัติการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระระดับปฐมวัย

สังกัดฝ่าย งานบริหารงานทั่วไป

องค์ประกอบที่ 1 ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน

1.ความเป็นมาและสภาพปัญหา

กระทรวงสาธารณสุข กล่าวว่า สุขภาพ 4 มิติ สุขภาพเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ และการดูแลสุขภาพของประชาชนถือเป็นการกิจหลักของกระทรวงสาธารณสุขไทยมาโดยตลอด ในปัจจุบัน กระทรวงสาธารณสุขได้ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพของประชาชนใน 4 มิติ ได้แก่ สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และ สุขภาพปัญญา ซึ่งแนวคิดนี้สะท้อนถึงความเข้าใจที่ลึกซึ้งว่าสุขภาพที่สมบูรณ์ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การปราศจากโรคภัยไข้เจ็บทางกายเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมถึงมิติอื่นๆ ที่เชื่อมโยงและส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตโดยรวมของบุคคลอีกด้วย แนวคิดเรื่องสุขภาพ 4 มิติ มีรากฐานมาจากความเข้าใจและพัฒนาการด้านสาธารณสุขทั้งในระดับประเทศและระดับสากล โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์การอนามัยโลก (World Health Organization - WHO) ได้ให้คำจำกัดความของสุขภาพตั้งแต่ปี พ.ศ. 2491 (ค.ศ. 1948) ว่า "สุขภาพ คือ สภาวะที่สมบูรณ์ทั้งทางกาย ทางจิต และทางสังคม ไม่ใช่เพียงแค่การปราศจากโรคหรือความทุพพลภาพเท่านั้น" ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่เน้นย้ำถึงความสำคัญของมิติทางจิตและสังคม นอกเหนือจากมิติทางกาย ในประเทศไทย แนวคิดนี้ได้รับการต่อยอดและพัฒนาให้เข้ากับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม โดยมีพระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. 2550 เป็นกลไกสำคัญที่ผลักดันให้เกิดการมองสุขภาพแบบองค์รวม และกำหนดให้การส่งเสริมสุขภาพเป็นภารกิจที่ต้องดำเนินการร่วมกันจากทุกภาคส่วน ไม่ใช่เพียงแต่หน่วยงานด้านสาธารณสุขเท่านั้น การเพิ่มมิติ "สุขภาพปัญญา" เข้ามาในแนวคิดสุขภาพ 4 มิติของกระทรวงสาธารณสุขไทย ถือเป็นการสะท้อนถึงวิวัฒนาการของการมองสุขภาพที่ก้าวหน้ายิ่งขึ้น โดยตระหนักว่าปัญญา ความรู้ และความสามารถในการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล เป็นปัจจัยสำคัญในการดูแลตนเองและผู้อื่น รวมถึงการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข ความหมายและความสำคัญของสุขภาพแต่ละมิติ สุขภาพกาย (Physical Health) เป็นมิติแรกและเป็นที่เข้าใจกันดีที่สุด หมายถึงการมีร่างกายที่แข็งแรง ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ ทำงานได้อย่างปกติ มีความสมดุลของการทำงานของระบบต่าง ๆ ในร่างกาย การดูแลสุขภาพกายทำได้โดยการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ พักผ่อนให้เพียงพอ และหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง สุขภาพจิต (Mental Health) สภาวะทางอารมณ์และจิตใจที่มั่นคง สามารถรับมือกับความเครียดและปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม มีทัศนคติเชิงบวก ต่อตนเองและผู้อื่น สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดี การดูแลสุขภาพจิตทำได้โดยการจัดการความเครียด การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น การทำกิจกรรมที่สร้างความสุข และการขอความช่วยเหลือเมื่อรู้สึกไม่สบายใจ สุขภาพสังคม (Social Health) ความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข การมีสัมพันธภาพที่ดีกับครอบครัว เพื่อน และคนรอบข้าง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม และการเป็นพลเมืองที่ดี การดูแลสุขภาพสังคมทำได้โดยการสร้างเครือข่ายทางสังคม การมีส่วนร่วมในชุมชน และการแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น สุขภาพปัญญา (Intellectual/Spiritual Health) เป็นมิติที่เน้นเรื่องความรู้ ความเข้าใจ การเรียนรู้ตลอดชีวิต การใช้เหตุผลในการตัดสินใจ และการมีคุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิต รวมถึงการมีจุดมุ่งหมายและความหมายในชีวิต มิติดังนี้ส่งเสริมให้บุคคลมีความคิดสร้างสรรค์ มีวิจรรณญาณ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนานตนเองและสังคมได้อย่างยั่งยืน การดูแลสุขภาพปัญญาทำได้โดยการเฝ้าหาความรู้ การคิดวิเคราะห์ การฝึกสติ และการพัฒนาคุณธรรม บทบาทของกระทรวงสาธารณสุขในการส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ

กระทรวงสาธารณสุขได้นำแนวคิดสุขภาพ 4 มิติ มาเป็นกรอบในการวางแผนและดำเนินนโยบายต่างๆ เพื่อให้ประชาชนมีสุขภาพที่สมบูรณ์อย่างรอบด้าน ไม่ว่าจะเป็นการรณรงค์ส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพที่ดี การให้บริการทางการแพทย์และสาธารณสุขที่ครอบคลุม การพัฒนาบุคลากรทางการแพทย์ การสร้างเสริมความรู้ด้านสุขภาพแก่ประชาชน การสนับสนุนงานวิจัย และการบูรณาการความร่วมมือกับภาคีเครือข่ายต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม เพื่อให้เกิดระบบสุขภาพที่เข้มแข็งและยั่งยืน การให้ความสำคัญกับสุขภาพ 4 มิติ จึงเป็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญของกระทรวงสาธารณสุขในการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนไทยให้มีสุขภาพดีถ้วนหน้าสามารถใช้ชีวิตได้อย่างเต็มศักยภาพ และเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไป

จากรายงานของกระทรวงสาธารณสุขและสำนักงานสถิติแห่งชาติ (สสช.2565) พบว่า เด็กปฐมวัยในประเทศไทยจำนวนไม่น้อยยังมีปัญหาเรื่องภาวะโภชนาการ ทั้งน้ำหนักน้อยและน้ำหนักเกิน รวมถึงปัญหาพฤติกรรมหนึ่งเนื่องจากการใช้สื่อนานเกินไป นอกจากนี้ยังพบว่ามีแนวโน้มของภาวะทางอารมณ์ เช่น เด็กขาดความมั่นใจในตนเอง มีความเครียด หรือขาดการควบคุมอารมณ์ อีกทั้งยังมีพัฒนาการด้านทักษะสังคมและการคิดวิเคราะห์ที่ยังไม่สมวัย ซึ่งล้วนส่งผลต่อคุณภาพของเด็กในระยะยาว

พระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562 มาตรา 5 กำหนดวัตถุประสงค์ให้ เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการที่รอบด้านทั้งทางร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาให้สมกับวัย เพื่อให้เกิดทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สามารถเรียนรู้อย่างสอดคล้องกับหลักการพัฒนาศักยภาพของแต่ละบุคคลและความต้องการจำเป็นพิเศษ โดยสร้างคุณลักษณะให้เด็กปฐมวัยมีอุปนิสัยใฝ่ดี มีคุณธรรม มีวินัย ใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถซึมซับสุนทรียะและวัฒนธรรมที่หลากหลายได้ อีกทั้ง บ่มเพาะเจตคติของเด็กปฐมวัยให้เคารพคุณค่าของบุคคลอื่น มีจิตวิญญาณของการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างเสมอภาค และมีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก และมาตรา 8 กำหนดให้การจัดการเรียนรู้ ของสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยต้องเป็นไปเพื่อเตรียมความพร้อมของเด็กปฐมวัย แต่ต้องไม่เป็นการจัดการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นการสอบแข่งขันระหว่างเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่สำคัญที่สุดของการวางรากฐานพัฒนาการทุกด้าน ทั้งทาง ร่างกาย อารมณ์ - จิตใจ สังคม และสติปัญญา เป็นช่วงวัยแห่งพลังการเรียนรู้และการเจริญเติบโต ของชีวิต ซึ่งการปูพื้นฐานให้เด็กมีความพร้อมนั้นขึ้นอยู่กับ การฝึกอบรมเลี้ยงดูเด็กตั้งแต่เยาว์วัย การจัดการศึกษาและการพัฒนาเด็กปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กทุกคนเจริญเติบโตและเรียนรู้ ได้อย่างมีความสุข ให้มีความพร้อมตามศักยภาพของแต่ละบุคคล ภายใต้บริบทสังคม วัฒนธรรมที่ เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพ ชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ดังที่ สิริมา ภิญโญ อนันตพงษ์ (2550:) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กปฐมเป็นระยะสำคัญในการพัฒนาในทุกด้าน ในช่วงชีวิตของความเป็นมนุษย์ การจัดการศึกษาปฐมวัย จึงต้องดำเนินการให้สามารถตอบสนองธรรมชาติและความต้องการของเด็กให้มีพัฒนาการสมวัยในทุกๆ ด้าน ซึ่งสอดคล้องกับจุดหมายของ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ที่มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการสมวัยทุกด้าน โดยเฉพาะ พัฒนาการด้านร่างกายซึ่งเป็นพัฒนาการที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ดังที่ได้กำหนดไว้ในมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ข้อที่ 1 คือ มีร่างกายเจริญเติบโตตามวัย และมีสุขนิสัยที่ดีโดยเป็นการ ส่งเสริมสนับสนุนให้เด็กปฐมวัยมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงสมวัย รู้จักการดูแลสุขภาพ การปฏิบัติ ตนตามสุขอนามัย รู้จักการรักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นในกิจวัตรประจำวัน (สำนักมาตรฐานและวิชาการ 2546:) คุณลักษณะดังกล่าวเป็นสิ่งที่สำคัญที่ควรส่งเสริมให้กับเด็กปฐมวัยเป็นอย่างแรก เพราะการมีร่างกายและมีสุขภาพที่ดีนั้นจะเป็น

รากฐานที่สำคัญต่อการ ดำรงชีวิตของมนุษย์นับตั้งแต่ปฏิสนธิจนถึงสิ้นอายุขัย สุขภาพที่แข็งแรงสมบูรณ์เป็นจุดเริ่มต้นของ การส่งเสริมพัฒนาการในทุกด้าน เด็กที่มีวิถีสุขภาพที่ดีย่อมสามารถก้าวไปสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ดี รวมทั้งสามารถพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งจะก้าวไปสู่โลกแห่งการเรียนรู้

โรงเรียนบ้านนากระเซิง ตำบลอาฮี อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย เป็นโรงเรียนขนาดเล็ก ได้จัดการเรียนการสอนในระดับชั้น อนุบาลศึกษาปีที่ 1 - ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการวิเคราะห์การจัดประสบการณ์ในชั้นเรียน โดยผลการประเมินมาตรฐานการศึกษาระดับปฐมวัย ปีการศึกษา 2566 อยู่ในเกณฑ์ที่ยอดเยี่ยม ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดประสบการณ์ในชั้นเรียน ด้านร่างกาย ร้อยละ 100 ด้านอารมณ์-จิตใจ ร้อยละ 96.67 ด้านสังคม ร้อยละ 96.67 และด้านสติปัญญา ร้อยละ 75.33 จากการประเมินมาตรฐานการศึกษาระดับปฐมวัย แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาการ มีแนวโน้มไปในทางที่ดี ผู้พัฒนาจึงนำนวัตกรรม บ้านนักสำรวจสุขภาพ เพื่อส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ ของเด็กปฐมวัย (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้แนวคิด P-L-A-Y Model มาใช้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการที่ครบถ้วนและสมดุล ทั้ง 4 ด้านของเด็กปฐมวัย ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์-จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา ให้ดียิ่งขึ้นต่อไป ผู้พัฒนาจึงได้นำนวัตกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาเกี่ยวกับสุขภาพ 4 มิติ มาปรึกษาหารือและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้บริหาร คณะครู และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ผ่านกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เพื่อหาวิธีการและแนวทางในการแก้ปัญหาและส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ผลจากการระดมสมองนำไปสู่การนำนวัตกรรม บ้านนักสำรวจสุขภาพ เพื่อส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ ของเด็กปฐมวัย (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้แนวคิด P-L-A-Y Model ซึ่งเป็นโมเดลที่สร้างขึ้นโดยการประยุกต์ใช้เทคนิคและกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองอย่างอิสระ มีความสุข และเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

จากการวิเคราะห์ปัจจัยภายในของนักเรียนปฐมวัย โรงเรียนบ้านนากระเซิง พบว่า โรงเรียนมีการบริหารจัดการด้านการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการดำเนินงานด้านการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย ซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับการส่งเสริม สนับสนุน และกำกับดูแลอย่างใกล้ชิดจากผู้บริหารสถานศึกษารวมถึงความร่วมมือของคณะครูในโรงเรียนที่มีความรู้ความสามารถและมีจิตวิญญาณของความเป็นครู ในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยในทุกด้านอย่างเหมาะสมและต่อเนื่อง

นอกจากนี้ ปัจจัยภายนอก ที่ส่งเสริมให้การจัดประสบการณ์เรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น คือ ความร่วมมือของผู้ปกครองและคนในชุมชน ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนกิจกรรมต่าง ๆ ที่โรงเรียนจัดขึ้น ตลอดจนการมีส่วนร่วมในการส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพและทักษะชีวิตของเด็กปฐมวัย ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเข้มแข็งของความสัมพันธ์ระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชน ที่เป็นฐานสำคัญของการพัฒนาเด็กในระดับปฐมวัย ดังนั้น เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน จึงควรส่งเสริมพัฒนาการด้านสุขภาพของเด็กปฐมวัยในทั้ง 4 มิติ ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาเด็กแบบองค์รวม ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์ตรง สร้างความสุข และตอบสนองความต้องการของเด็กแต่ละคนได้อย่างแท้จริง

2. แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา

สุขภาพ 4 มิติ เป็นกระบวนการสำคัญที่จำเป็นต้องมีในการยกระดับคุณภาพชีวิตของเด็กปฐมวัย เพื่อให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพ มีคุณภาพชีวิตที่ดี และมีความยืดหยุ่นทางความคิดในการเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงปฐมวัย ซึ่งเป็นช่วงเวลาทองของการพัฒนา สมรรถนะที่จำเป็นต่อการพัฒนาเด็กในวัยนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะตัวเด็กเท่านั้น แต่ยังรวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องในการดูแลเด็ก ได้แก่ ผู้ปกครอง ครู และบุคลากรทางสาธารณสุข การส่งเสริมสุขภาพของเด็กปฐมวัย (อายุ 0 – 6 ปี) จึงเป็นรากฐานของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในระยะยาว เพราะช่วงวัยนี้เป็นช่วงที่สมองและร่างกายมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว หากเด็กขาดโอกาสในการพัฒนา หรือเกิดปัญหาในมิติใดมิติหนึ่ง อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการและคุณภาพชีวิตในระยะยาวได้ แนวทางในการแก้ปัญหาและการส่งเสริมสุขภาพเด็กปฐมวัยจึงต้องมีความครอบคลุมและบูรณาการใน 4 มิติ ได้แก่ Physical (กาย), Loving Mine (จิตใจ), Active Social (สังคม) และ Yearning to Learn (ปัญญา) โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย การส่งเสริมสุขภาพในเด็กควรสอดคล้องกับธรรมชาติของวัย โดยเฉพาะการเรียนรู้ผ่านการเล่น ซึ่งเป็นกระบวนการที่เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัส ได้เคลื่อนไหว ลงมือปฏิบัติจริง และมีโอกาสเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ผู้พัฒนาจึงนำนวัตกรรม “P-L-A-Y Model” ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมสุขภาพของเด็กปฐมวัยอย่างรอบด้าน โดยประยุกต์ใช้หลักการของการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยความสนุก มีอิสระในการคิด การลงมือทำ และเชื่อมโยงกับบริบทจริงในชีวิตประจำวัน กับแนวคิดของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ซึ่งเน้นให้เด็กมีพัฒนาการสมวัยในทุกด้าน พร้อมต่อยอดทักษะการเรียนรู้ในระดับสูงต่อไป

จากงานวิจัยของ เยาวนุช ทานาม (2557) ซึ่งได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ PLAY เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย พบว่า รูปแบบ PLAY ที่ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ P = Plan (การวางแผน), L = Learning Activity (กิจกรรมการเรียนรู้), A = Action (การลงมือทำ), และ Y = Yippee! (ความสำเร็จและการเฉลิมฉลอง) นั้น มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด และเมื่อทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง พบว่าเด็กมีพัฒนาการด้านทักษะทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อีกทั้งยังสามารถพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่ม การสื่อสาร และการช่วยเหลือผู้อื่นได้อย่างชัดเจน

ในด้านพัฒนาการทางร่างกาย การจัดกิจกรรม PLAY ที่ส่งเสริมการเคลื่อนไหว เช่น การเล่นกลางแจ้ง การเล่นเกมเคลื่อนไหวเข้าจังหวะ และการใช้มือหยิบจับอุปกรณ์ต่าง ๆ ช่วยกระตุ้นพัฒนาการของกล้ามเนื้อทั้งมัดใหญ่และมัดเล็กได้อย่างดี ตามที่ พัชรี ผลโยธิน (2551) ได้เสนอว่า การจัดกิจกรรมที่มีชีวิตชีวาและยืดหยุ่น เช่น การเล่นเกมมีเป้าหมาย จะช่วยให้เด็กพัฒนาความคล่องแคล่วและประสานงานระหว่างมือกับตาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังส่งเสริมสุขนิสัยและความมั่นใจในตนเองเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวและดูแลสุขภาพ

ในด้านจิตใจและอารมณ์ การใช้รูปแบบ PLAY ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบสะท้อนตนเอง (Reflection) และการวางแผนจากความคิดของเด็กเอง ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจในตนเอง เห็นคุณค่าในสิ่งที่ตนทำ และ

สามารถควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น เยาวนุช ทานาม (2557) รายงานว่า เด็กแสดงความกล้าแสดงออกมากขึ้น มีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และสามารถแสดงออกทางอารมณ์ได้เหมาะสมตามวัย

ด้านพัฒนาการทางสังคม สิริมา ภิญโญ อนันตพงษ์ (2556) ได้อ้างอิงแนวคิดของ Vygotsky ว่า การเรียนรู้ที่เกิดจากบริบททางสังคม เช่น การเล่นบทบาทสมมติหรือการทำกิจกรรมกลุ่ม จะช่วยพัฒนาเขตพัฒนาการใกล้เคียงของเด็ก (Zone of Proximal Development) และช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์เชิงบวกกับผู้อื่น ซึ่งผลการใช้ PLAY Model ก็สะท้อนถึงสิ่งนี้ได้ชัดเจน เด็กสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี เคารพกติกา และแสดงพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสมมากขึ้น

ด้านพัฒนาการทางสติปัญญา PLAY Model สนับสนุนให้เด็กเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม และการทดลองสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งล้วนเป็นกระบวนการทางสติปัญญาที่จำเป็นสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 เด็กสามารถวางแผนกิจกรรม คิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง และเรียนรู้จากผลที่เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ ตามรายงานของ เยาวนุช ทานาม (2557) ที่ระบุว่าเด็กสามารถใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ในการตัดสินใจและปรับวิธีการทำงานเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีขึ้นได้อย่างสร้างสรรค์

จากหลักฐานทางวิชาการและผลการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่า รูปแบบ P-L-A-Y Model เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน อย่างเป็นองค์รวม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทของสถานศึกษาได้อย่างยืดหยุ่นและหลากหลาย โดยเฉพาะเมื่อนำมาผสมผสานกับนวัตกรรมเชิงพื้นที่ เช่น “บ้านนักสำรวจสุขภาพ” ผู้พัฒนาจึงนำ ข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์และออกแบบกิจกรรมภายใต้แนวคิด P-L-A-Y Model โดยจัดกิจกรรมใน 4 โซนสุขภาพ คือ กาย จิต สังคม ปัญญา ให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เพื่อให้ทราบและเข้าใจปัญหาของผู้เรียน ศึกษาแหล่งเรียนรู้ หลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อหาแนวทางในการแก้ไขหรือพัฒนาผู้เรียน นำข้อมูลจากการศึกษามาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อพัฒนานวัตกรรมในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียน ออกแบบนวัตกรรมในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนโดยใช้หลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่ได้ศึกษามาอย่างเหมาะสม โดยในการออกแบบนวัตกรรมในครั้งนี้ ผู้พัฒนาได้นำหลักการของ “Active Learning” และ “Play-based learning” มาใช้ร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม สนุก และใกล้ชิดกับบริบทของเด็ก ผ่านรูปแบบการเรียนรู้แบบเล่นเป็นฐาน การดำเนินการพัฒนานวัตกรรม “บ้านนักสำรวจสุขภาพ เพื่อส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ ของเด็กปฐมวัย โดยใช้แนวคิด P-L-A-Y Model” เกิดขึ้นภายใต้ความร่วมมือของ ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการร่วมกันกำหนดกรอบแนวคิด วิเคราะห์ปัญหา และออกแบบแนวทางพัฒนาที่เหมาะสม โดยมีคณะครูผู้บริหาร และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ท้าหรือ และเสนอแนะแนวทางการพัฒนาที่เชื่อมโยงกับบริบทของโรงเรียนและชุมชน

การทำงานของ PLC ส่งเสริมให้ผู้พัฒนาได้ออกแบบนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ ผ่านกระบวนการ ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น วิเคราะห์บริบทผู้เรียน สังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และวิธีการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Play-based Learning นำเสนอและทดลองใช้นวัตกรรมกับกลุ่มเป้าหมายจริง ประเมินผล และปรับปรุงนวัตกรรมต่อเนื่อง

การมีส่วนร่วมของ PLC จึงไม่เพียงช่วยกำหนดทิศทางการพัฒนา แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการ พัฒนานวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพ ตรงกับความต้องการ และสามารถนำไปใช้จริงได้ในบริบทของโรงเรียน ทั้งยังช่วยสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ร่วมกันในองค์กร และส่งผลให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาอย่างรอบด้านทั้ง 4 มิติของสุขภาพ

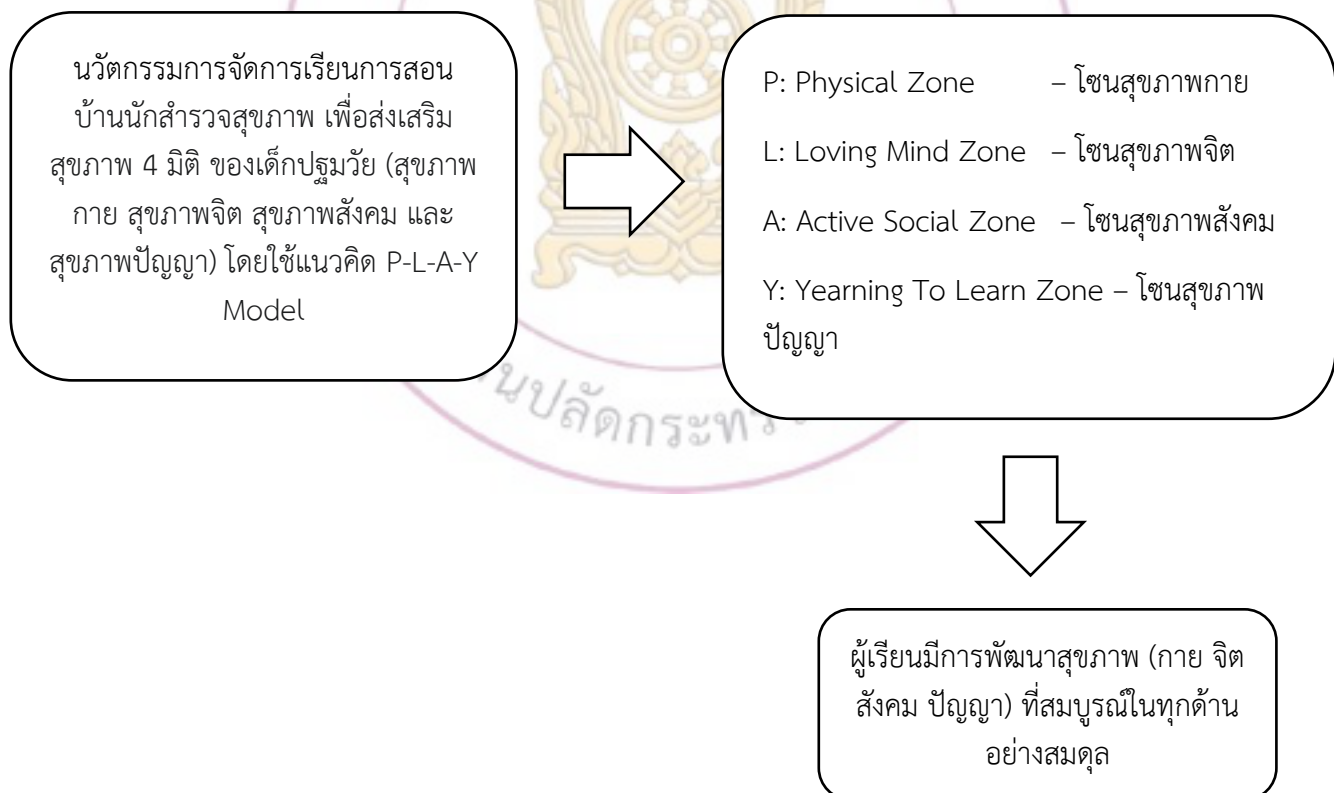
3.กรอบแนวคิดในการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรม “บ้านนักสำรวจสุขภาพ” มีพื้นฐานมาจากแนวคิดที่เชื่อว่าการวางรากฐานด้านสุขภาพทั้ง 4 มิติ ได้แก่ สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา เป็นองค์ประกอบสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการที่สมวัยของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่น (Play-Based Learning) เป็นเครื่องมือหลักในการเรียนรู้ ทั้งนี้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ซึ่งมุ่งเน้นให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมีความหมาย สร้างประสบการณ์ตรง และพัฒนาองค์รวมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การจัดกิจกรรมในนวัตกรรมนี้ออกแบบโดยใช้แนวคิดของ รูปแบบ P-L-A-Y Model ที่เชื่อมโยงกับพื้นที่กิจกรรม 4 โซน ได้แก่ P (Physical Zone) เน้นการเสริมสร้างพัฒนาการทางร่างกาย L (Learning Mind Zone) พัฒนาอารมณ์ความรู้สึก การเห็นคุณค่าในตนเอง A (Active Social Zone) เน้นการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การสื่อสาร การแบ่งปัน Y (Yearning To Learn Zone) ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และทักษะสติปัญญา กรอบแนวคิดนี้ได้รับการพัฒนาจากแนวคิดทฤษฎีของ Howard Gardner ที่มองว่าเด็กแต่ละคนมีความสามารถและลักษณะเฉพาะตัว จึงต้องส่งเสริมผ่านกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ พร้อมกับประยุกต์ใช้ทฤษฎีพัฒนาการของ Erik Erikson และ Jean Piaget ในการจัดลำดับกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย และให้เด็กได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ยังได้นำหลักการของ “Active Learning” และ “Play-based learning” มาใช้ โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือทำจริง สังเกต ทดลอง และตั้งคำถามผ่านการเล่นเพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งส่งเสริมทักษะชีวิต (Life Skills) ผ่านกิจกรรมแบบบูรณาการ เพื่อให้เด็กเติบโตเป็นบุคคลที่มีสุขภาพที่ดีทั้งทางกาย ใจ และสังคม

แนวทางในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรมที่ผู้พัฒนาได้สร้างขึ้น โดยได้รับความร่วมมือจากคณะครู ผู้บริหาร และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการร่วมหาแนวทางในการดำเนินการพัฒนาและการกำหนดกรอบแนวคิดในการพัฒนา ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ซึ่งแนวทางในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรมมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมสุขภาพเด็กปฐมวัยในทุกมิติอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยผู้พัฒนาได้ออกแบบแนวทางการดำเนินงานตามลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน เริ่มตั้งแต่การศึกษาสภาพปัญหา วิเคราะห์บริบทของผู้เรียน และความต้องการจำเป็นของโรงเรียนและชุมชน เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค่นวัตกรรมที่เหมาะสม สอดคล้องกับความเป็นจริง และสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์และออกแบบกิจกรรมภายใต้แนวคิด P-L-A-Y Model โดยจัดกิจกรรมใน 4 โซนสุขภาพ คือ กาย จิต สังคม ปัญญา ให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เพื่อให้ทราบและเข้าใจปัญหาของผู้เรียน ศึกษาแหล่งเรียนรู้ หลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อหาแนวทางในการแก้ไขหรือพัฒนาผู้เรียน นำข้อมูลจากการศึกษามาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อพัฒนานวัตกรรมในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียน ออกแบบนวัตกรรมในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนโดยใช้หลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่ได้ศึกษามาอย่างเหมาะสม โดยในการออกแบบนวัตกรรมในครั้งนี้ ผู้พัฒนาได้นำหลักการของ “Active Learning” และ “Play-based learning” มาใช้ร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม สนุก และใกล้ชิดกับบริบทของเด็ก ผ่านรูปแบบ

การเรียนรู้แบบเล่นเป็นฐาน เพื่อพัฒนานวัตกรรมที่แก้ไขและพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งนวัตกรรมที่ได้จัดทำขึ้นมาเป็นนวัตกรรมการพัฒนาสุขภาพ 4 มิติ ของเด็กปฐมวัย P-L-A-Y Model ในการพัฒนาการแก้ปัญหาของผู้เรียน โดยมีองค์ประกอบในการพัฒนา คือ 1) Physical (สุขภาพกาย) 2) Loving Mine (สุขภาพจิต) 3) Active Social (สุขภาพสังคม) 4) Yearning to Learn (สุขภาพปัญญา) จากนั้นนำนวัตกรรมที่ได้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 1-3 ในโรงเรียนบ้านนากระเซิง จำนวน 16 คน เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ของการใช้นวัตกรรม รวมถึงข้อมูลที่สามารถนำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ในบริบทจริง ซึ่งระหว่างการใช้งานนวัตกรรมกับผู้เรียนจะต้องมีการกำกับติดตามการดำเนินงานอยู่เสมอ เพื่อให้การดำเนินงานพัฒนาผู้เรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ หลังจากที่ใช้ นวัตกรรมกับผู้เรียนจริงแล้วต้องมีการประเมินผลการใช้งานนวัตกรรมและสรุปผลการใช้นวัตกรรมเป็นลำดับถัดไป

กระบวนการดำเนินการพัฒนานวัตกรรมนี้ จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาการด้านสุขภาพในมิติพื้นฐาน และเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ทั้งในระหว่าง การเรียนรู้และในชีวิตประจำวันของผู้เรียน โดยคาดหวังว่า ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจะสะท้อนถึงความสามารถที่แท้จริง ของผู้เรียน และสามารถนำไปต่อยอดการพัฒนาในระดับขั้นต่อไปได้อย่างเหมาะสม



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการใช้นวัตกรรม

4.ประโยชน์และความสำคัญ

นวัตกรรม “บ้านนักสำรวจสุขภาพ” เป็นนวัตกรรมที่ถูกพัฒนาและออกแบบขึ้นเพื่อเป็นแนวทางและกรอบการจัดกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาสมรรถนะสำคัญของเด็กปฐมวัยในทุกมิติ ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยยึดหลักการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) ภายใต้กรอบแนวคิด P-L-A-Y Model ซึ่งประกอบด้วย 4 โชนสำคัญ ได้แก่ Physical (กาย), Loving Mine (จิตใจ), Active Social (สังคม) และ Yearning to Learn (ปัญญา) เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการที่สมดุลและเติบโตอย่างมีคุณภาพ การพัฒนานวัตกรรมนี้มีความสำคัญและประโยชน์เชิงยุทธศาสตร์ต่อสถานศึกษาและระบบการศึกษาปฐมวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการวางแผนและดำเนินงานที่เป็นระบบ ซึ่งได้มีการจัดทำแผนปฏิทินดำเนินการพัฒนานวัตกรรมอย่างชัดเจน กำหนดบทบาทหน้าที่ของผู้เกี่ยวข้อง รวมถึงมีระบบการนิเทศติดตามอย่างสม่ำเสมอผ่านการนิเทศการจัดการเรียนการสอนภายในสถานศึกษา เพื่อให้การนำไปปฏิบัติจริงมีความต่อเนื่องและได้ผลลัพธ์ที่ชัดเจน นอกจากนี้ นวัตกรรมบ้านนักสำรวจสุขภาพยังสร้างฐานข้อมูลสารสนเทศผู้เรียนผ่านระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนภายในสถานศึกษา ซึ่งช่วยให้ครูและผู้บริหารสามารถเข้าใจพฤติกรรม ความต้องการ และปัญหาของเด็กแต่ละคน ได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยข้อมูลดังกล่าวสามารถนำมาใช้ประกอบการวิเคราะห์ปัญหาและวางแผนพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้เกิดการพัฒนาแบบเฉพาะบุคคล (Individualized Development) ที่สอดคล้องกับศักยภาพและบริบทของเด็กแต่ละคน แนวทางการพัฒนานวัตกรรมบ้านนักสำรวจสุขภาพ มุ่งเน้นการเสริมสร้างสมรรถนะสำคัญของเด็กปฐมวัยด้านความสามารถในการแก้ปัญหา ซึ่งถือเป็นหนึ่งในสมรรถนะหลักที่จำเป็นต่อการเติบโตและการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 การส่งเสริมทักษะนี้ผ่านกระบวนการโค้ชเชิงพัฒนา (Coaching) โดยครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชหรือผู้อำนวยความสะดวกที่ใช้คำถามปลายเปิด เทคนิคสะท้อนความคิด และกระตุ้นให้เด็กได้คิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองอย่างแท้จริง กระบวนการจัดกิจกรรมภายใต้นวัตกรรมนี้ช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงจากการเล่นและการทำกิจกรรมในสถานการณ์จริง ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการสะท้อนผลและการทดลอง ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์และการตัดสินใจที่มั่นคงและยั่งยืน นอกจากนี้ยังช่วยให้เด็กสามารถประยุกต์ใช้ทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมตามวัย การพัฒนานวัตกรรมบ้านนักสำรวจสุขภาพยังมีความสอดคล้องกับนโยบายและแนวทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา รวมถึงหลักสูตรสถานศึกษาและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะหลักของผู้เรียน ในด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมทางด้านการเรียนรู้และชีวิตอย่างรอบด้าน

4.1 ประโยชน์ต่อนักเรียนปฐมวัย นวัตกรรมนี้ส่งผลให้เด็กปฐมวัยเกิดการพัฒนารอบด้านตามศักยภาพของตนเอง โดยเฉพาะการเสริมสร้างสุขภาวะทั้ง 4 มิติ ผ่านกิจกรรมที่ออกแบบอย่างสร้างสรรค์ เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง มีโอกาสได้สำรวจ ทดลอง เล่น เรียนรู้ร่วมกับเพื่อนๆ และครูในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและส่งเสริมการเติบโต โดยเฉพาะในด้านต่างๆ ดังนี้ ด้านร่างกาย (Physical) เด็กมีพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อมัดเล็ก การเคลื่อนไหว การประสานงานระหว่างมือกับตา มีสุขนิสัยที่ดี และรู้จักการดูแลสุขภาพของตนเองผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและหลากหลาย ด้านจิตใจและอารมณ์ (Loving Mine) เด็กมีความรัก

และเห็นคุณค่าในตนเอง มีความภาคภูมิใจในการเรียนรู้ กล้าแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม มีความมั่นใจ และสามารถจัดการอารมณ์ของตนเองได้ ด้านสังคม (Active Social) เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ครู และผู้ใหญ่ได้อย่างเหมาะสม รู้จักการแบ่งปัน การทำงานร่วมกัน และมีทักษะการแก้ปัญหาในสถานการณ์ทางสังคม ด้านสติปัญญา (Yearning to Learn) เด็กแสดงความสนใจใฝ่รู้ ช่างสังเกต รู้จักตั้งคำถาม ทดลอง และเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมีจุดหมาย ส่งผลให้มีพัฒนาการทางภาษา การคิด และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

4.2 ประโยชน์ต่อครูผู้สอน ครูผู้สอนได้รับประโยชน์จากนวัตกรรมในแง่ของการมีแนวทางที่ชัดเจนในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 รวมทั้งยังสามารถติดตามประเมินผลพัฒนาการเด็กได้อย่างเป็นระบบ มีความเข้าใจในธรรมชาติของเด็กมากขึ้น สามารถจัดการชั้นเรียนให้เหมาะสมกับศักยภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล อีกทั้งยังได้รับแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองด้านการจัดการเรียนรู้และการวิจัยในชั้นเรียน ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในวิชาชีพและความเป็นครู นอกจากนี้ ครูยังสามารถสร้างนวัตกรรมเป็นของตนเอง ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้แก่เพื่อนครูในเครือข่าย และร่วมกันพัฒนาระบบการเรียนรู้ในโรงเรียนให้มีคุณภาพสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

4.3 ประโยชน์ต่อสถานศึกษา ในระดับโรงเรียน นวัตกรรม บ้านนักสำรวจสุขภาพ เพื่อส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ ของเด็กปฐมวัย (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้แนวคิด P-L-A-Y Model ช่วยยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนให้มีความโดดเด่นและแตกต่าง สอดคล้องกับนโยบายการขับเคลื่อนการศึกษาปฐมวัยตามแนวทางเชิงรุก โรงเรียนสามารถใช้เป็นรูปแบบแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ที่ถ่ายทอดได้จริง มีหลักฐานเชิงประจักษ์ และสามารถพัฒนาเป็นต้นแบบขยายผลในระดับเครือข่าย ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างโรงเรียนในพื้นที่ การดำเนินกิจกรรมภายใต้วัตตกรรมนี้ยังช่วยสร้างความร่วมมือระหว่างบุคลากรในโรงเรียน ทั้งผู้บริหาร ครู นักวิชาการ และบุคลากรสนับสนุน ให้มีจุดหมายร่วมกันในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ

4.4 ประโยชน์ต่อชุมชนและครอบครัวนวัตกรรมนี้ได้สร้างการมีส่วนร่วมของครอบครัว ผู้ปกครอง และชุมชนในกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก โดยเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรม มีการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างบ้านและโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง เกิดความเข้าใจร่วมกันในการส่งเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และพัฒนาการที่เหมาะสมตามวัยของเด็ก ในด้านของชุมชน นวัตกรรมนี้ยังมีส่วนช่วยส่งเสริมบทบาทของผู้นำชุมชน หน่วยงานภาคี และองค์กรท้องถิ่นในการร่วมสนับสนุนทรัพยากร กิจกรรม และการดูแลเด็กปฐมวัย ส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมแห่งการดูแลเอาใจใส่เด็กในพื้นที่ สร้างพื้นฐานของ “ชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อเด็กปฐมวัย” ซึ่งเป็นแนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืนในระยะยาว

ด้วยเหตุนี้ นวัตกรรม บ้านนักสำรวจสุขภาพ เพื่อส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ ของเด็กปฐมวัย (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้แนวคิด P-L-A-Y Model จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนาศักยภาพของเด็กปฐมวัยในระดับสถานศึกษาได้อย่างยั่งยืน เชื่อมโยงกับบริบทของเด็ก ครู โรงเรียน และชุมชนอย่างเป็นระบบ ครูผู้สอนสามารถนำรูปแบบและแนวทาง

ของนวัตกรรมนี้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาทักษะชีวิตของเด็กให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม

องค์ประกอบที่ 2 ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน

2.วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

2.1.วัตถุประสงค์

การดำเนินงานในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์สำคัญในการพัฒนานวัตกรรม “บ้านนักสำรวจสุขภาพ” โดยใช้แนวคิด P-L-A-Y Model ซึ่งเป็นแนวทางการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่เน้นการพัฒนาเด็กแบบองค์รวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งถือเป็นสุขภาพทั้ง 4 มิติที่มีผลต่อคุณภาพชีวิตและการเรียนรู้ในระยะยาว โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะดังนี้

2.1.1 เพื่อศึกษาผลของการนำนวัตกรรมบ้านนักสำรวจสุขภาพ เพื่อส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ ของเด็กปฐมวัย (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้แนวคิด P-L-A-Y Model ไปใช้ในการส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติของเด็กปฐมวัย ได้แก่ ด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และปัญญา โดยพิจารณาจากพฤติกรรมที่แสดงออก ความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม และพัฒนาการที่เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม

2.1.2 เพื่อเปรียบเทียบ ผลการประเมินพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ในด้านสุขภาพทั้ง 4 มิติ ก่อนและหลังการนำนวัตกรรม บ้านนักสำรวจสุขภาพ เพื่อส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ ของเด็กปฐมวัย (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้แนวคิด P-L-A-Y Model ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อวิเคราะห์ว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติหรือไม่ ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของนวัตกรรมในการพัฒนาผู้เรียน

2.2 เป้าหมายเชิงปริมาณ

ในการดำเนินงานด้านการพัฒนานวัตกรรม ผู้พัฒนาได้กำหนดเป้าหมายเชิงปริมาณอย่างชัดเจน เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการประเมินความสำเร็จของการนำนวัตกรรมไปใช้จริงในชั้นเรียน โดยกำหนด ดังนี้

2.2.1 เด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมภายในนวัตกรรม บ้านนักสำรวจสุขภาพ เพื่อส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ ของเด็กปฐมวัย (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้แนวคิด P-L-A-Y Model จะมีพัฒนาการด้านสุขภาพทั้ง 4 มิติ สูงขึ้นอย่างชัดเจน โดยร้อยละ 80 ของเด็กทั้งหมดจะต้องมีระดับพัฒนาการในแต่ละมิติอยู่ในเกณฑ์ “ดี” หรือสูงกว่ามาตรฐาน หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นระยะเวลาที่กำหนด

2.3 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

นอกเหนือจากผลลัพธ์เชิงปริมาณแล้ว ผู้พัฒนาได้กำหนดเป้าหมายเชิงคุณภาพไว้ เพื่อสะท้อนความลึกซึ้งและความเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย สอดคล้องกับแนวคิด P-L-A-Y Model ดังนี้

2.3.1 เด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมจะมีผลการประเมินพัฒนาการด้านสุขภาพทั้ง 4 มิติในระดับ “ดีเยี่ยม” หรืออยู่ในระดับสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน โดยแสดงออกถึงความสมดุลทางพฤติกรรม ทักษะคิด และทักษะในชีวิตประจำวัน

2.3.2 เด็กปฐมวัยสามารถแสดงพฤติกรรมและทักษะที่สะท้อนถึงสมรรถนะสำคัญด้านความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา และตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องจากกิจกรรมที่ออกแบบในแต่ละโซนของบ้านนักสำรวจสุขภาพ โดยเฉพาะในโซน “Y = Yearning to Learn” ที่เน้นการเรียนรู้แบบมีเป้าหมายผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การตั้งคำถาม และการสะท้อนตนเอง

2.4 หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ มีดังนี้

- 1) หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย
 - 1.1 ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย
 - 1.2 วิสัยทัศน์
- 2) เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบ Active learning
- 3) เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ผ่านการเล่น Play-based learning
- 4) เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Jean Piaget's Theory of Cognitive Development)
- 5) เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาและแนวทางการพัฒนาเด็กปฐมวัย
- 6) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.หลักสูตรปฐมวัยพุทธศักราช 2560 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 จัดทำขึ้นโดยยึดแนวคิดและหลักการจัดการศึกษาปฐมวัย ดังนี้

1.1 ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 พัฒนาขึ้นมาโดยปรัชญาการศึกษาปฐมวัย (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560, หน้า 2) ได้มีคำสั่งที่ สพฐ. 1223/2560 เรื่องการให้ใช้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่ว่า “การศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวมบนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วย

ความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ”

1.2 วิสัยทัศน์

การจัดทำหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560, หน้า 3) ได้มีคำสั่งที่ สพฐ. 1223/2560 เรื่องการให้ใช้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มีวิสัยทัศน์ ที่ว่า “หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ครอบครัว ชุมชนและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก”

สรุปได้ว่า หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มุ่งพัฒนาเด็กทุกคนตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปี บริบูรณ์อย่างเป็นองค์รวม โดยเด็กทุกคนจะได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพและต่อเนื่อง ภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบ Active learning

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบ Active learning ได้มีนักวิชาการหลายท่านได้อธิบายเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบ Active learning ไว้มากมาย ดังต่อไปนี้

พลอยไพลิน นิลกรรณ (2562) Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้อย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหรือการลงมือทำ “ความรู้” ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการแก้ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกันผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

กมล โพธิเย็น (2564) Active Learning หรือการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจำเป็นที่จะต้องลดบทบาทของผู้สอน แต่เพิ่มบทบาทของผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและได้คิดในสิ่งที่ทำลงไปเพื่อ

เป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูด้วยการลงมือทำกิจกรรมร่วมกันทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน จากนั้นก็สร้างองค์ความรู้ขึ้นจากสิ่งที่ได้ลงมือทำนั้นผ่านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า เพิ่มบทบาทของผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและได้คิดในสิ่งที่ทำลงไปเพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน

3.เอกสารที่เกี่ยวข้องการเรียนรู้ผ่านการเล่น Play-based learning

การเรียนรู้ผ่านการเล่น Play-based learning เกิดขึ้นมาเพื่อเรียนรู้ผ่านการเล่น เครื่องมือสำหรับการเสริมสร้างและการเรียนรู้ของเด็กนั้นมีอยู่ในเราแล้ว บ้านชุมชน และห้องเรียน โดยพื้นฐานแล้วคำตอบนั้นง่ายพอ ๆ กับการเล่นของเด็ก จากช่วงเวลาแรกของชีวิต เด็ก ๆ มีศักยภาพในการเรียนรู้ที่ น่าอัศจรรย์และเป็นธรรมชาติ ทารกที่อายุน้อยกว่าสองสามชั่วโมงชอบฟังเสียงของมนุษย์มากกว่าเสียงอื่นๆ (Vouloumanos & Werker, 2007) และเด็กทารกยังถูกเรียกว่า "นักวิทยาศาสตร์ในเปล" (Gopnik, Meltzoff, & Kuhl, 1999) เนื่องจากความอยากรู้อยากเห็นและแรงขับตามธรรมชาติของพวกเขา นอกเหนือจากพื้นที่ที่ชัดเจนมากขึ้น เช่น การพัฒนาภาษาและทักษะการเคลื่อนไหวที่ต่าง ๆ เด็กเล็กยังมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ที่ช่วยให้พวกเขาสร้างความคิดและโอกาสใหม่ ๆ และแรงจูงใจที่แข็งแกร่งใน การเชื่อมต่อและมีส่วนร่วมกับผู้อื่น เล่นและสร้างสิ่งนี้ ที่อาจเกิดขึ้นจากการเสแสร้งจนถึงค้นพบประเทศใหม่ในสวนหลังบ้านของ ตัวเองไปจนถึงหลายชั่วโมงที่ใช้สร้างสถานีรถไฟที่ใหญ่ที่สุดในโลกไม่ต้องสงสัยเลยว่าการเล่นและ ในวัยเด็กไปจับมือ ในช่วงไม่กี่ ทศวรรษที่ผ่านมาการวิจัยแสดงให้เห็นซ้ำ ๆ ว่าประสบการณ์การเล่นไม่ใช่แค่ความสนุกหรือเป็นวิธีที่จะผ่านช่วงเวลาไปตามวัย แต่ การเล่นมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้และการเตรียมพร้อมสำหรับความท้าทายในภายหลังในวัยเด็กและผ่านวัยผู้ใหญ่ ในส่วนถัดไปเราจะสำรวจลักษณะการเล่นที่ นำไปสู่การเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง - ในที่สุดการเตรียมเด็กให้พร้อมรับมือกับเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝัน และใช้ประโยชน์จากโอกาสในชีวิตของพวกเขาในศตวรรษที่ 21

Bergen (1988) กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นไว้ว่า เมื่อวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ถูกกำหนดให้กว้างขึ้น นักการศึกษา พบว่า การเล่นเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพที่ช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้มากขึ้นเกี่ยวกับเนื้อหาในหลักสูตร เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา และภาษา ยิ่งกว่านั้นความคิดรวบยอดที่สำคัญเกิดในการเรียนรู้ผ่านการเล่น

Wassermann (1992) กล่าวว่า การเล่นช่วยให้เด็กสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโลกรอบตัวในการเล่น เด็กจะมีอำนาจที่จะทำสิ่งต่างๆ เพื่อตนเอง ขณะเดียวกันเด็กก็มีโอกาสฝึกทักษะที่สำคัญ และพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง การที่ ครูจะบูรณาการการเล่นเข้าไปในหลักสูตรปฐมวัย ครูผู้สอนจำเป็นต้องเป็นผู้ที่เห็นคุณค่า และความสำคัญของการเล่นและมีความเชื่อว่าเด็กเรียนรู้ผ่านการเล่น

การเรียนรู้แบบเล่นปนเรียน เป็นวิธีการต่าง ๆ ที่นำมาสอนความรู้หรือทักษะ ซึ่งครูต้องการจูงใจผู้เรียนให้เรียนรู้จาก กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กคิดว่าเป็นการเล่น (Rowntree. 1981: 219) และชาญชัย ศรีไสยเพชร

(2527: 153-154) ได้ อธิบายว่า การสอนแบบเล่นปนเรียน เป็นวิธีการสอนที่让孩子ได้เล่น ได้แสดง ได้ร้องเพลง ได้ทำกิจกรรม ควบคู่ไปกับการเรียนตาม หลักสูตรวิชาหรือหลักสูตรชาตินั้นเด็กย่อมชอบการเล่น การแสดง ชอบกิจกรรมอยู่แล้ว การจัดบทเรียนให้มีกิจกรรมการเล่น ย่อมจะทำให้เด็กสนุกสนานและอยากเรียนมากขึ้น ครูจะแทรกบทเรียนไว้ในการเล่นการทำกิจกรรม เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ เรียนด้วยการกระทำ ด้วยการแสดง ด้วยการเล่น ภายใต้การควบคุมของครู เป็นการนำเอาความสนุกสนานของเด็กมาใช้ให้เป็น ประโยชน์ในการเรียนการสอน

การเล่นของเด็กเป็นการแสดงออกถึงความสามารถในการใช้ร่างกาย ความคิด ภาษา การแสดงออกทางอารมณ์และการ สัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นการใช้พลังงานส่วนเกินของเด็ก ซึ่งเป็นการฝึกซ้อมตามสัญชาตญาณ ทั้งยังเป็นการทบทวนการปฏิบัติตาม วัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นการลองผิดลองถูก ที่ค้นคว้าด้วยการสัมผัสด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการ กระทำที่เป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก อันเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก (นิรมล ชุตสาหกิจ. 2524: 1-2) ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นและการเรียนรู้ ที่เด่นชัดคือการเล่นเป็นตัวนำไปสู่การค้นพบและการเรียนรู้ การเล่นทำให้เด็กเป็นอิสระและเกิดความสนุกสนาน และ เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2524: 18) ได้สรุปความคิดว่า การเล่นคือการทำงานของของเด็ก การเล่นเป็นกิจกรรมหลักที่เด็กทุกคนจะทำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงอายุระหว่าง 3-8 ปี และเมื่อการเล่นมีความสำคัญและช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายต่อเด็กมากขึ้น ครูผู้สอนจึงควรรู้จักเลือกกิจกรรมอุปกรณ์ที่ช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายต่อเด็กมากขึ้น เป็นที่น่าสนใจของเด็กและมีคุณค่าทางการศึกษาด้วย

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ผ่านการเล่น หรือ Play-based Learning คือแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่นที่หลากหลายและมีความหมาย โดยการเล่นในที่นี้ไม่ใช่แค่การเล่นสนุกไปวัน ๆ แต่เป็นการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายแฝงอยู่ และส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์

4.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Jean Piaget's Theory of Cognitive Development)

Piaget, Jean. "The Stage of the intellectual Development of the child's" Thinking and Reasoning. Penquin Book; 1962 ตามทฤษฎีการศึกษาของเพียเจต์ ได้อธิบายกระบวนการคิดว่ากระบวนการคิดของมนุษย์ เป็นกระบวนการ ภายในของสมองที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการรับรู้ การจำ การคิด และการแก้ปัญหาต่าง ๆ เป็นกระบวนการภายในสมองที่ ไม่สามารถสังเกตหรือศึกษาได้โดยตรงแต่อนุมานโดยทางอ้อมว่าได้เกิดจากกระบวนการภายใน จากแนวทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับความสามารถทางสมองของมนุษย์ เชื่อว่าความสามารถด้านการคิดสามารถเปลี่ยนแปลงได้อยู่ตลอดเวลา อาศัย ข้อมูลที่เป็นตัวเราเพื่อให้บุคคลจะกระทำกับข้อมูลตามกระบวนการที่เป็นระบบของกระบวนการคิด จากแนวทฤษฎี สรุปได้ว่าการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนจะกระทำได้โดยการกระตุ้นให้นักเรียนได้รับการฝึกให้คิด ด้วยวิธีการที่เหมาะสมตามวัยเป็นลำดับขั้นตอนตามธรรมชาติ

สรุปได้ว่า ทฤษฎีการศึกษาของเพียเจต์ คือ การพัฒนาความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งประกอบด้วย หลักการของรูปแบบ คือ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่าง มีวิจารณญาณ โดยอาศัยสิ่งเร้าหรือข้อความ บทความ สถานการณ์ที่ได้รับมีความสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมที่ ผู้เรียนมีอยู่กับประสบการณ์ใหม่ๆ

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาและแนวทางการพัฒนาเด็กปฐมวัย

ณัฐพล ทีปสุวรรณ. (2563) มว.ศึกษาธิการ กล่าวว่า ตามที่กระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) เดินหน้าพัฒนาการจัดการศึกษาและการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กทุกคนมีพัฒนาการที่ดีเหมาะสมกับวัย ทั้งทางร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา มีทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สอดคล้องกับหลักการพัฒนาศักยภาพของแต่ละบุคคล สร้างให้เด็กมีคุณลักษณะมีอุปนิสัยใฝ่ดี มีคุณธรรม มีวินัย ใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถซึมซับสุนทรียะและวัฒนธรรมที่หลากหลายได้ ตามบทบัญญัติที่กำหนดไว้ในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ.2560 พระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562 โดยให้ยึดหลักการสำคัญ คือ การพัฒนาเด็กแบบองค์รวม (Holistic Development) ให้เด็กมีพัฒนา 4 ด้าน ประกอบด้วย ร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา อย่างสมวัย รวมทั้งพัฒนาด้านตัวตน (Self Development) พัฒนาทักษะสมอง (Executive Function: EF) ให้มากขึ้น เพื่อให้เด็กรู้สึกมีคุณค่า มีความเชื่อมั่น และภูมิใจในตนเอง และเป็นเด็กที่คิดเป็น มีเหตุผล และรู้จักกำกับตนเอง

นพธดา คำชื่นวงศ์. (2566). พัฒนาการและพื้นฐานอารมณ์เด็กปฐมวัย – เพื่อการเติบโตอย่างมีคุณภาพ. สืบค้นเมื่อ 27 มิถุนายน 2568 จาก <https://researchcafe.tsri.or.th/development-and-temperament-of-early-childhood/> ปัจจุบันพบปัญหาสุขภาพจำนวนมากที่เป็นผลต่อเนื่องมาจากพฤติกรรม การอบรมเลี้ยงดูเด็กไม่เหมาะสม เด็กที่มีปัญหาการควบคุมอารมณ์เพิ่มขึ้น และหากไม่ได้รับการแก้ไข อาจก่อให้เกิดการทำผิดกฎหมาย เป็นผู้ใหญ่ที่มีปัญหาสุขภาพจิต มีพฤติกรรมความรุนแรง ทั้งนี้ การแก้ปัญหามีความยากลำบากกว่าการป้องกัน ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องศึกษาสถานการณ์ภาวะสุขภาพ พัฒนาการพื้นฐานอารมณ์ของเด็กและปัจจัยที่มีผลต่อพื้นฐานทางอารมณ์ในเด็กปฐมวัย เพื่อให้สามารถนำข้อมูลมาใช่วางแผนพัฒนารูปแบบการดูแลเด็กปฐมวัยที่มีปัญหาด้านพื้นฐานทางอารมณ์ต่อไป

องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น. (2561). คู่มือศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครูผู้ดูแลเด็กมีหน้าที่ส่งเสริมพัฒนาการเด็กในลักษณะบูรณาการ เชิงสร้างสรรค์ กล่าวคือ ให้เด็กได้พัฒนาด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม และจริยธรรมไปพร้อมกัน โดยให้โอกาสเด็กเรียนรู้จากสิ่งของและผู้คนที่อยู่รอบข้าง ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ได้ โดยประสาทสัมผัสทั้งห้า การเคลื่อนไหว การเล่น และ การลงมือกระทำ ดังนั้น ครูผู้ดูแลเด็กจะต้องส่งเสริมให้โอกาสเด็กได้ พัฒนาอย่างเต็มที่รวมทั้งปฏิสัมพันธ์ กับเด็ก ด้วยคำพูดและกิริยาท่าทางที่นุ่มนวลอ่อนโยน แสดงความรัก ความอบอุ่น

สรุปได้ว่า การแก้ปัญหาและแนวทางการพัฒนาเด็กปฐมวัย คือ การส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ด้าน อารมณ์ จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา จริยธรรมไปพร้อมกัน เพื่อให้มีทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สอดคล้องกับหลักการพัฒนาศักยภาพของแต่ละบุคคล สร้างให้เด็กมีคุณลักษณะมีอุปนิสัยใฝ่ดี มีคุณธรรม มีวินัย ใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ

จากงานวิจัยของ เยาวนุช ทานาม (2557) ซึ่งได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ PLAY เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย พบว่า รูปแบบ PLAY ที่ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ P = Plan (การวางแผน), L = Learning Activity (กิจกรรมการเรียนรู้), A = Action (การลงมือทำ), และ Y = Yippee! (ความสำเร็จและการเฉลิมฉลอง) นั้น มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด และเมื่อทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง พบว่าเด็กมีพัฒนาการด้านทักษะทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อีกทั้งยังสามารถพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่ม การสื่อสาร และการช่วยเหลือผู้อื่นได้อย่างชัดเจน

ในด้านพัฒนาการทางร่างกาย การจัดกิจกรรม PLAY ที่ส่งเสริมการเคลื่อนไหว เช่น การเล่นกลางแจ้ง การเล่นเกมเคลื่อนไหวเข้าจังหวะ และการใช้มือหยิบจับอุปกรณ์ต่าง ๆ ช่วยกระตุ้นพัฒนาการของกล้ามเนื้อทั้งมัดใหญ่และมัดเล็กได้อย่างดี ตามที่ พัชรีย์ ผลโยธิน (2551) ได้เสนอว่า การจัดกิจกรรมที่มีชีวิตชีวาและยืดหยุ่น เช่น การเล่นเกมมีเป้าหมาย จะช่วยให้เด็กพัฒนาความคล่องแคล่วและประสานงานระหว่างมือกับตาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังส่งเสริมสุขนิสัยและความมั่นใจในตนเองเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวและดูแลสุขภาพ

ในด้านจิตใจและอารมณ์ การใช้รูปแบบ PLAY ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบสะท้อนตนเอง (Reflection) และการวางแผนจากความคิดของเด็กเอง ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจในตนเอง เห็นคุณค่าในสิ่งที่ตนทำ และสามารถควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น เยาวนุช ทานาม (2557) รายงานว่า เด็กแสดงความกล้าแสดงออกมากขึ้น มีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และสามารถแสดงออกทางอารมณ์ได้เหมาะสมตามวัย

ด้านพัฒนาการทางสังคม สิริมา ภิญโญ อนันตพงษ์ (2556) ได้อ้างอิงแนวคิดของ Vygotsky ว่า การเรียนรู้ที่เกิดจากบริบททางสังคม เช่น การเล่นเกมบทบาทสมมติหรือการทำกิจกรรมกลุ่ม จะช่วยพัฒนาเขตพัฒนาการใกล้เคียงของเด็ก (Zone of Proximal Development) และช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์เชิงบวกกับผู้อื่น ซึ่งผลการใช้ PLAY Model ก็สะท้อนถึงสิ่งนี้ได้เป็นอย่างดี เด็กสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี เคารพกติกา และแสดงพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสมมากขึ้น

ด้านพัฒนาการทางสติปัญญา PLAY Model สนับสนุนให้เด็กเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม และการทดลองสิ่งใหม่ๆ ซึ่งล้วนเป็นกระบวนการทางสติปัญญาที่จำเป็นสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 เด็กสามารถวางแผนกิจกรรม คิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง และเรียนรู้จากผลที่เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ ตามรายงานของ เยาวนุช ทานาม (2557) ที่ระบุว่าเด็กสามารถใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ในการตัดสินใจและปรับวิธีการทำงานเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีขึ้นได้อย่างสร้างสรรค์

จากการศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ผู้พัฒนาได้นำมาใช้เป็นฐานในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรม “บ้านนักสำรวจสุขภาพ” ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการกิจกรรมที่มุ่งเน้นการส่งเสริมสุขภาพเด็กปฐมวัยใน 4 มิติ ได้แก่ สุขภาพกาย จิต สังคม และปัญญา โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ P-L-A-Y Model ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่นและประสบการณ์ตรง การพัฒนานวัตกรรมนี้ได้อ้างอิง หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เอกสารที่เกี่ยวข้องยังครอบคลุมถึงแนว

ทางการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย และสามารถประเมินผลการเรียนรู้อย่างมีระบบ โดยยึดตามกรอบมาตรฐานการเรียนรู้ และการประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญในการออกแบบนวัตกรรมที่ใช้พัฒนาผู้เรียน นอกจากนี้ ยังมีการใช้ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น งานของ เยาวนุช ทานาม (2557) ที่แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PLAY มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะทางสังคมและความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย อีกทั้งยังเสริมสร้างความมั่นใจในตนเอง ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะชีวิตได้อย่างชัดเจน ทั้งหมดนี้สะท้อนว่า แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่นำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม “บ้านนักสำรวจสุขภาพ” มีความสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ในการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ให้เกิดประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 อีกทั้งยังสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์และสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนให้สูงขึ้นได้อย่างมีนัยสำคัญ ทั้งในด้านพฤติกรรม ทักษะ และผลลัพธ์ทางการเรียนรู้

ตารางที่ 1 : การสังเคราะห์การเรียนรู้ผ่านการเล่น Play-based learning

Bergen (1988)	Wassermann (1992)	Rowntree. (1981) ชาญชัย ศรีไสย เพชร (2527)	นิรมล ชยตสา กิจ (2524)	เลขา ปิยะ อัจฉริยะ (2524)	สรุปจากการ สังเคราะห์
- วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ถูกกำหนดให้กว้างขึ้น - การเล่นเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้มากขึ้น	- การเล่นช่วยให้เด็กสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโลกรอบตัวในการเล่น เด็กจะมีอำนาจที่จะทำสิ่งต่างๆ เพื่อตนเอง	- การสอนแบบเล่นปนเรียนวิธีการสอนที่让孩子ได้เล่น ได้แสดง ได้ร้องเพลง ได้ทำกิจกรรม ควบคู่ไปกับการเรียน - เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการกระทำ การแสดง ด้วยการเล่นภายใต้การควบคุมของครู	- ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นและการเรียนรู้ ที่เด่นชัดคือการเล่นเป็นตัวนำไปสู่การค้นพบและการเรียนรู้	- การเล่นคือการทำงานของเด็ก การเล่นเป็นกิจกรรมหลักที่เด็กทุกคนจะทำโดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงอายุระหว่าง 3-8 ปี และเมื่อการเล่นมีความสำคัญและช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายต่อเด็กมากขึ้น	1.การเรียนรู้ผ่านการเล่น คือแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่นที่หลากหลายและมีความหมาย 2.การเล่นในที่นี้ไม่ใช่แค่การเล่นสนุกไปวัน ๆ แต่เป็นการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายแฝงอยู่และส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาในด้านต่าง ๆ

2.5 เครื่องมือใช้ในการวิจัย/ประเมินผล

2.5.1 ประเภทของเครื่องมือที่ใช้

แบบประเมินพัฒนาการ 4 มิติ สำหรับเด็กปฐมวัย

วัตถุประสงค์: เพื่อประเมินระดับพัฒนาการด้านสุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญาของเด็กปฐมวัย ทั้งก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม

ลักษณะของเครื่องมือ: อยู่ในรูปแบบของแบบสังเกตพฤติกรรม (Observation Checklist) หรือแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ที่มีรายการพฤติกรรมหรือตัวชี้วัดที่ชัดเจนในแต่ละมิติ เช่น

สุขภาพกาย: รายการที่สังเกตเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกาย (เช่น การวิ่ง, การกระโดด, การใช้กล้ามเนื้อ) , สุขอนามัย (เช่น การล้างมือที่ถูกต้อง, การแปรงฟัน), พฤติกรรมการรับประทานอาหาร

สุขภาพจิต: รายการที่สังเกตเกี่ยวกับการแสดงออกทางอารมณ์, การจัดการกับความเครียด/ความผิดหวัง, การควบคุมตนเอง, ความมั่นใจในตนเอง

สุขภาพสังคม: รายการที่สังเกตเกี่ยวกับการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น, การแบ่งปัน, การทำงานร่วมกัน, การแก้ปัญหาความขัดแย้ง, การปฏิบัติตามกฎ

สุขภาพปัญญา: รายการที่สังเกตเกี่ยวกับการคิดแก้ปัญหา, ความอยากรู้อยากเห็น, การตั้งคำถาม, การเชื่อมโยงความรู้, ความคิดสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน: กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนหรือระดับพัฒนาการ เช่น 3 ระดับ (ทำได้ดี, ทำได้ปานกลาง, ต้องส่งเสริม) หรือ 5 ระดับ (ดีเยี่ยม, ดีมาก, ดี, พอใช้, ต้องปรับปรุง)

แบบสัมภาษณ์/แบบสอบถามครูและผู้ปกครอง

วัตถุประสงค์: เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพเกี่ยวกับความคิดเห็น ทักษะ และความรู้ของครูและผู้ปกครองที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กปฐมวัย หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมภายใต้นวัตกรรม

ลักษณะของเครื่องมือ: เป็นคำถามปลายเปิดและ/หรือปลายปิด ที่สอบถามเกี่ยวกับผลลัพธ์ที่สังเกตเห็น, ประโยชน์ที่ได้รับ, ปัญหาอุปสรรค, และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงนวัตกรรม

แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรม

วัตถุประสงค์: เพื่อบันทึกข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพของการดำเนินกิจกรรมตาม P-L-A-Y Model ในแต่ละโซนสุขภาพ รวมถึงปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไขในระหว่างการจัดกิจกรรม

2.5.2 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เพื่อความถูกต้องและน่าเชื่อถือของข้อมูล เครื่องมือทุกชนิดจะต้องผ่านกระบวนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพดังนี้

1. **ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง:** ทำความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการเด็กปฐมวัย, สุขภาพ 4 มิติ, หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 และแนวคิด P-L-A-Y Model เพื่อใช้เป็นกรอบในการสร้างตัวชี้วัดและรายการพฤติกรรมในเครื่องมือ
2. **ร่างเครื่องมือ:** สร้างแบบประเมิน แบบสอบถาม และแบบบันทึกผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

3. **ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity):** นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ (เช่น นักวิชาการด้านปฐมวัย, นักจิตวิทยาเด็ก, ผู้บริหารสถานศึกษา) อย่างน้อย 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหาและความเหมาะสมของภาษา โดยพิจารณาจากดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC: Index of Item Objective Congruence) ที่ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป
4. **ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือ:** นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงเครื่องมือให้มีความสมบูรณ์ ชัดเจน และถูกต้อง
5. **ทดลองใช้เครื่องมือ (Try-out/Pilot Test):** นำเครื่องมือที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มเด็กปฐมวัยที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง แต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในคำถาม/รายการ, ความเหมาะสมของเวลาที่ใช้, และความเป็นไปได้ในการเก็บข้อมูล

2.5.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. **ขออนุญาต:** ทำหนังสือขออนุญาตจากผู้บริหารสถานศึกษาและผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. **ประเมินก่อนการทดลอง (Pre-test):** ดำเนินการประเมินพัฒนาการ 4 มิติของเด็กปฐมวัยกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบประเมินที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว ก่อนที่จะเริ่มการใช้นวัตกรรม
3. **ดำเนินการตามนวัตกรรม:** จัดกิจกรรมตาม P-L-A-Y Model ใน "บ้านนักสำรวจสุขภาพ" ตามแผนการจัดประสบการณ์ที่กำหนดไว้ โดยบันทึกผลการจัดกิจกรรมเป็นระยะ
4. **ประเมินหลังการทดลอง (Post-test):** เมื่อสิ้นสุดระยะเวลาการดำเนินนวัตกรรม ให้ทำการประเมินพัฒนาการ 4 มิติของเด็กปฐมวัยกลุ่มตัวอย่างอีกครั้ง โดยใช้แบบประเมินชุดเดียวกับที่ใช้ในการประเมินก่อนการทดลอง
5. **เก็บข้อมูลเพิ่มเติม:** ทำการสัมภาษณ์/สอบถามครูและผู้ปกครองเกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่างๆ

2.5.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติที่เหมาะสม ดังนี้

1. **สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)**

คำนวณค่าเฉลี่ย (Mean), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation), ค่าร้อยละ (Percentage) เพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปของข้อมูลพัฒนาการของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม

2. **สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)**

การเปรียบเทียบความแตกต่าง: ใช้การทดสอบค่าที (t-test) สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples t-test) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนพัฒนาการ 4 มิติของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม "บ้านนักสำรวจสุขภาพ" หากพบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หรือ .01 แสดงว่านวัตกรรมมีผลต่อพัฒนาการของเด็ก

3. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากแบบสัมภาษณ์/แบบสอบถามครูและผู้ปกครอง โดยการสรุปประเด็นสำคัญ จัดหมวดหมู่ และตีความ เพื่อให้ได้ข้อค้นพบเกี่ยวกับประโยชน์ ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะต่อการพัฒนานวัตกรรมต่อไป

3. การออกแบบแนวทางการพัฒนา

การออกแบบการพัฒนานวัตกรรมสำหรับผู้เรียน โดยใช้วงจร “PDCA” เป็นเครื่องมือบริหารจัดการคุณภาพที่เน้นการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (Continuous Improvement) โดยมี 4 ขั้นตอนหลัก คือ การวางแผน (Plan), การลงมือทำ (Do), การตรวจสอบ (Check), และการปรับปรุง (Act) ในครั้งนี้ ผู้พัฒนาได้นำผลการสังเคราะห์ หลักการ แนวคิดและทฤษฎี มาใช้ในการออกแบบแนวทางการพัฒนานวัตกรรม ซึ่งเมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับ P-L-A-Y Model จะเป็นดังนี้



รูปที่ 2 รูปแบบกระบวนการนำนวัตกรรม P-L-A-Y Loop

ระยะที่ 1: การเตรียมความพร้อมของ P-L-A-Y Model P: Plan (การวางแผน)

1. สำรวจ วิเคราะห์ และศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาของผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง จากการรวบรวมข้อมูลสังเกตพฤติกรรม, สัมภาษณ์ผู้ปกครอง/ผู้ดูแล, และการใช้แบบประเมินพัฒนาการเบื้องต้น
2. ร่วมปรึกษาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้บริหาร คณะครู และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ผ่าน กระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อหาวิธีการและแนวทางในการแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน
3. วิเคราะห์หลักสูตรของสถานศึกษา เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาผู้เรียน

4. วางแผนและคัดเลือกนวัตกรรมการที่เหมาะสม
5. วางแผนการดำเนินการ ลำดับขั้นตอน และวิธีการในการพัฒนานวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาผู้เรียน โดยปรึกษาหาแนวทางร่วมกับผู้บริหาร และคณะครู ผ่านกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ ทางวิชาชีพ (PLC)

ระยะที่ 2: การดำเนินกิจกรรม D: Do (การลงมือทำ)

1. ออกแบบนวัตกรรมในรูปแบบของ Model รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมี ขั้นตอน ดังนี้
 - 1.1 กำหนดสิ่งที่ต้องพัฒนา มีความต้องการจะพัฒนาผู้เรียนในเรื่องใด และไปในทิศทางใด ซึ่งการพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ กำหนดให้สร้างนวัตกรรมการส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ สำหรับผู้เรียน โดยใช้ "P-L-A-Y Model" เพื่อเพื่อส่งเสริมสุขภาพของเด็กปฐมวัย
 - 1.2 ศึกษา วิเคราะห์ แนวคิดที่เกี่ยวข้อง โดยได้ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบ Active Learning เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ผ่านการเล่น Play-based learning เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Jean Piaget's Theory of Cognitive Development) เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาและแนวทางการพัฒนาเด็กปฐมวัย งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วสังเคราะห์รูปแบบ ขั้นตอน วิธีการสอนที่สามารถพัฒนา และส่งเสริมสุขภาพของเด็กปฐมวัย
 - 1.3 กำหนดสาระสำคัญหรือแนวคิดในการพัฒนา โดยการสังเคราะห์หลักการ แนวคิดและทฤษฎี แล้วกำหนดสาระสำคัญ ซึ่งแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมมีพื้นฐานมาจากแนวคิดที่เชื่อว่าการวางรากฐานด้านสุขภาพทั้ง 4 มิติ ได้แก่ สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา เป็นองค์ประกอบสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการที่สมวัยของเด็กปฐมวัย ได้แก่ 1.) P: Physical Zone- โซนสุขภาพกาย 2.) L: Loving Mind Zone – โซนสุขภาพจิต 3.) A: Active Social Zone- โซนสุขภาพสังคม 4.) Y: Yearning To Learn Zone – โซนสุขภาพปัญญา
 - 1.4 นำแต่ละแนวคิด รวมกันเป็น Model
 - 1.5 ออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดและกระบวนการ ของ P-L-A-Y Model ซึ่งในการพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ ได้ออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 5 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้
 - แผนการจัดกิจกรรมที่ 1 ตัวเรา
 - แผนการจัดกิจกรรมที่ 2 ครอบครัวมีสุข
 - แผนการจัดกิจกรรมที่ 3 โรงเรียนของเรา
 - แผนการจัดกิจกรรมที่ 4 อาชีพในฝัน
 - แผนการจัดกิจกรรมที่ 5 ต้นไม้ที่รัก
 - 1.6 ออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาที่สำคัญ ด้านการส่งเสริมของผู้เรียน ให้สอดคล้องกับแนวคิด และกระบวนการของ P-L-A-Y Model โดยออกแบบเครื่องมือที่ใช้ แบบบันทึกประเมินพัฒนาการ และการวัดประเมินผลการใช้นวัตกรรม ในรูปแบบของแบบประเมินพฤติกรรมของผู้เรียนด้านการพัฒนาและส่งเสริมของผู้เรียนก่อนเรียน – หลังเรียน ซึ่งอิงจากคู่มือการใช้เครื่องมือประเมินตามมาตรฐานการศึกษาปฐมวัย

1.7 นำนวัตกรรม แผนการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือที่ใช้ประกอบการใช้นวัตกรรม ไปตรวจสอบกับผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบในครั้งนี้คือ

- 1) นางสมหมาย อาคะนัย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลทางการศึกษา
- 2) นางสาวธัญวรัตน์ แผ่นทอง ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้
- 3) นางสาวสิริกร นานาห์ ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการเรียนรู้

1.8 นำนวัตกรรมที่ออกแบบได้มาปรับใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนในระดับชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 1-3 ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 16 คน โรงเรียนบ้านนากระเซิง สำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลอย เขต 1 ซึ่งเป็นการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) แบบกลุ่ม ตัวอย่าง 1 กลุ่มและมีผลการทดสอบก่อนและหลังการทดสอบ โดยใช้แบบแผนการทดลองเบื้องต้น (Pre experimental design) แบบ One group pre-test post-test design (ภัทรพร เกษสังข์, 2549)

ตารางที่ 2 : ตารางแสดงแผนผังการนำนวัตกรรมไปใช้

กลุ่มทดลอง (N)	ทดสอบก่อนเรียน (O1)	ดำเนินการจัดกิจกรรม/การเรียนรู้ (X)	ทดสอบหลังเรียน (O2)
เด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรม	การทดสอบก่อนใช้กิจกรรม (แบบประเมินสุขภาพ/พฤติกรรม)	นำนวัตกรรม “บ้านนักสำรวจสุขภาพ” ไปใช้ในการเรียนรู้	การทดสอบหลังใช้กิจกรรม (ประเมินผลพัฒนาการ)

เมื่อ

N = กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย

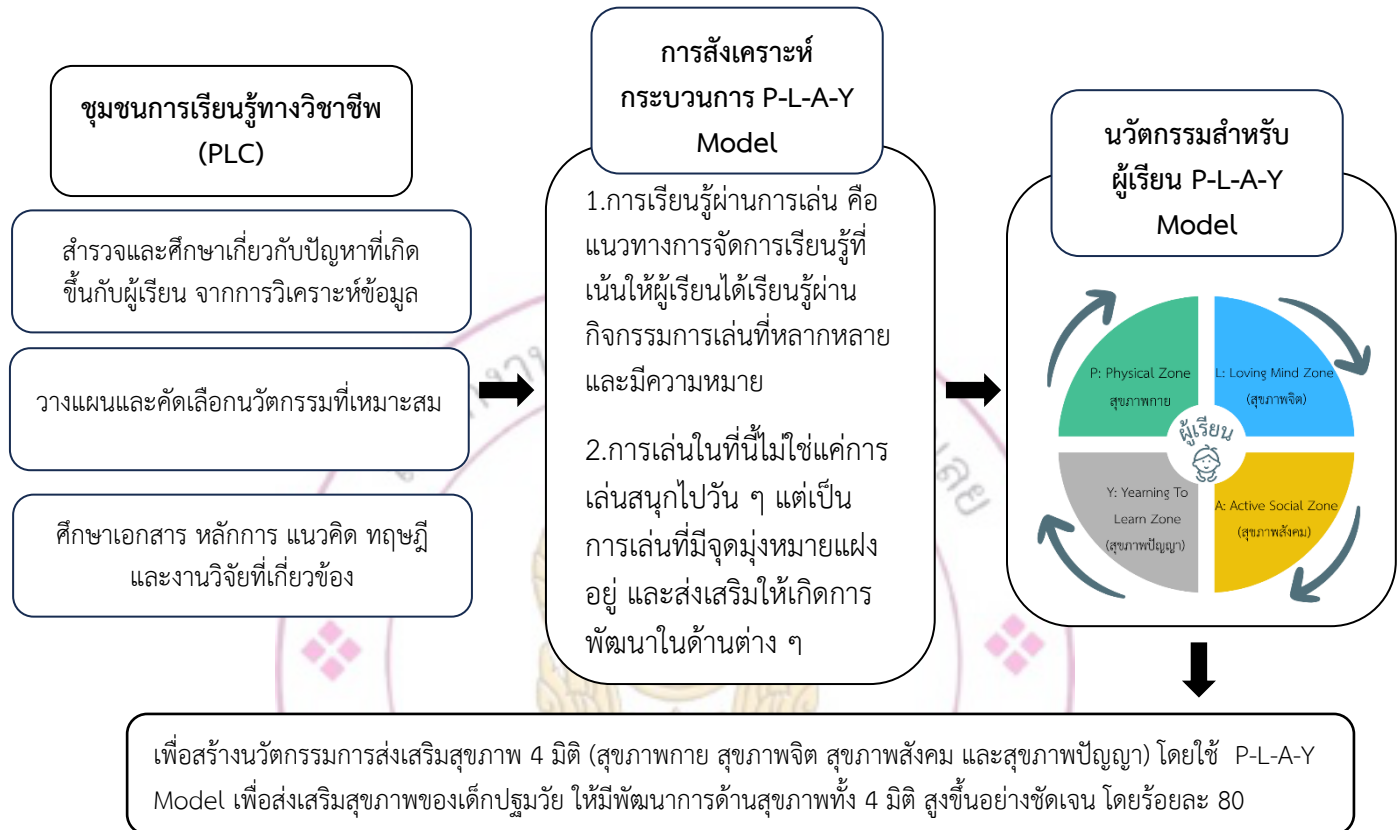
O1 = การทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test)

X = การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (การทดลองใช้นวัตกรรม)

O2 = การทดสอบหลังเรียน (Post-Test)

1.9 นำผลการดำเนินการจากการใช้นวัตกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง มาวิเคราะห์และ ปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้นวัตกรรมสมบูรณ์มากที่สุด

1.10 นำนวัตกรรม P-L-A-Y Model ที่ "ได้ไปปรับใช้" กับนักเรียนในระดับชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 1-3 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านนากระเซิง



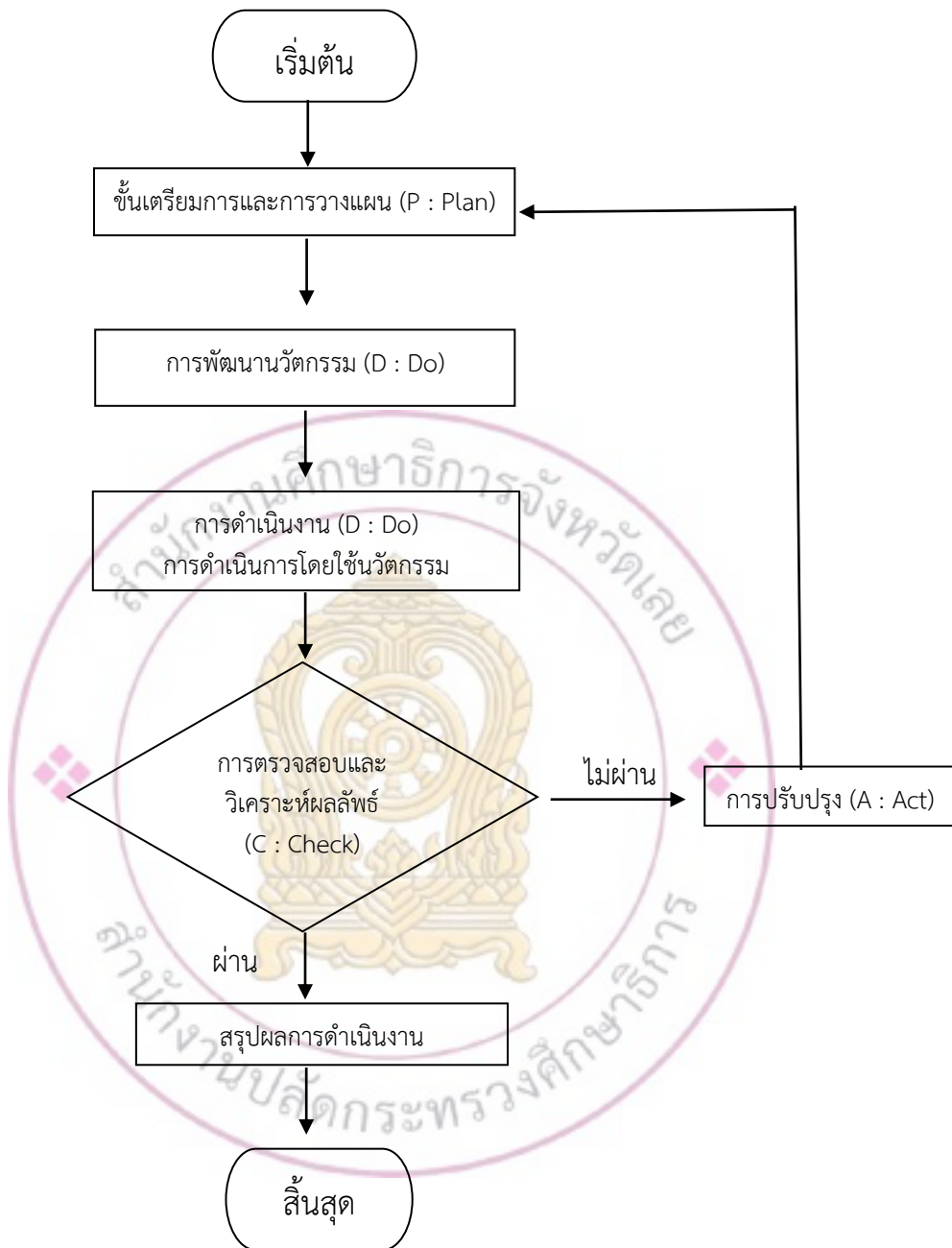
รูปที่ 3 การออกแบบนวัตกรรมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ระยะที่ 3: การสะท้อนและสรุปผล C: Check (การตรวจสอบ)

1. ประเมินผลการจัดการเรียนรู้หรือผลการพัฒนาที่ได้จากการใช้นวัตกรรม
2. วิเคราะห์ผลการจัดการเรียนรู้หรือผลการพัฒนาว่าเกิดข้อผิดพลาดหรือพบปัญหาที่จุดใด

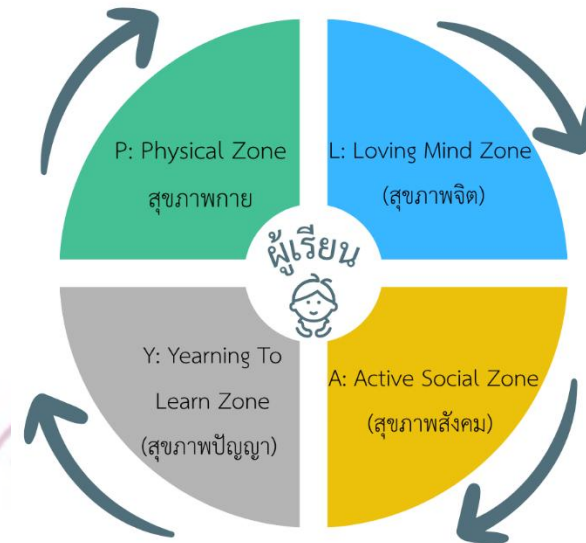
ระยะที่ 4: การประเมินและพัฒนาต่อเนื่อง A: Act (การปรับปรุง)

1. สรุปผลการดำเนินงานการใช้นวัตกรรม ว่ามีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด
2. เผยแพร่ร่นวัตกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อพัฒนานวัตกรรมต่อไป ผ่านกระบวนการชุมชน การเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)



รูปที่ 4 ขั้นตอนและกระบวนการในการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมสำหรับผู้เรียน P-L-A-Y Model



รูปที่ 5 นวัตกรรมสำหรับผู้เรียน P-L-A-Y Model

P-L-A-Y Model (The Circle)

นวัตกรรมสำหรับผู้เรียน โดยใช้ "P-L-A-Y Model" ที่เน้นพัฒนาสุขภาพเด็กทั้ง 4 ด้าน (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม สุขภาพปัญญา) ผ่านการจัดกิจกรรมการเล่นและพื้นที่การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเติบโต เพื่อให้โอกาสเด็กเรียนรู้ทักษะที่หลากหลาย และเป็นผู้ที่มีความสุข แข็งแรง มีความสามารถในการปรับตัว และพร้อมที่จะเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างแท้จริง ซึ่งเกิดจากการสังเคราะห์ข้อมูล หลักการ แนวคิด ทฤษฎีและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างคณะครู ผู้บริหาร และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยมี รายละเอียด ดังนี้

วงกลมที่แบ่งออกเป็น 4 ส่วน โดยแต่ละส่วนเชื่อมโยงและสนับสนุนซึ่งกันและกัน

แกนกลาง: ผู้เรียน (Learner-Centric): หัวใจของโมเดลนี้คือผู้เรียน การออกแบบกิจกรรมและพื้นที่ทั้งหมดมุ่งเน้นที่ความต้องการและศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน

วงกลมแห่งการเติบโต (Circle of Growth): ทั้งสี่โซนหมุนเวียนและเกื้อหนุนกัน ทำให้เกิดการพัฒนาที่ไม่หยุดนิ่งและสมดุล การเรียนรู้ในโซนหนึ่งจะส่งผลเชิงบวกต่ออีกโซนหนึ่ง

การเชื่อมโยงและบูรณาการ (Interconnectedness and Integration): กิจกรรมในแต่ละโซนไม่ได้แยกขาดจากกัน แต่มีการเชื่อมโยงและบูรณาการเข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะและความเข้าใจที่

หลากหลายพร้อมกัน การพัฒนาในแต่ละโซนจะส่งผลต่อโซนอื่นๆ ทำให้เกิดการพัฒนารอบองค์รวมที่สมดุลและยั่งยืน เหมือนวงล้อที่ขับเคลื่อนไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้เกิดการหมุนเวียนอย่างเชื่อมโยงกัน

ในการดำเนินการส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ ด้วยนวัตกรรม "บ้านนักสำรวจสุขภาพ" ได้ประยุกต์ใช้แนวคิด P-L-A-Y Model ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมใน 4 โซนหลัก ได้แก่ สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา โดยมีรายละเอียดกิจกรรมในแต่ละโซน ดังนี้

โซนสุขภาพกาย (Physical) โซนนี้มุ่งเน้นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกายให้แข็งแรงสมบูรณ์ ทั้งกล้ามเนื้อมัดใหญ่และมัดเล็ก การเคลื่อนไหว การทรงตัว การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา และปลูกฝังสุขนิสัยที่ดีในการดูแลสุขภาพตนเองผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและท้าทาย

แนวคิด/เป้าหมาย พัฒนาการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อมัดใหญ่และมัดเล็ก, ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์, สร้างเสริมความแข็งแรงและความยืดหยุ่นของร่างกาย, ปลูกฝังสุขอนามัยและพฤติกรรมดูแลสุขภาพ

ตัวอย่างกิจกรรม

กิจกรรม "สนามเด็กเล่นนักสำรวจ": จัดพื้นที่ให้มีเครื่องเล่นที่หลากหลายและปลอดภัย เช่น อุโมงค์ลอด, สะพานทรงตัว, โคร่งปีนป้ายขนาดเล็ก, บ่อบอล เพื่อส่งเสริมการเคลื่อนไหวแบบอิสระ การใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ และการทรงตัว

เกม "เส้นทางธรรมชาติพัฒนาการ": ออกแบบเส้นทางที่มีอุปสรรคเบาๆ เช่น การเดินบนเส้นเชือก, การกระโดดข้ามสิ่งกีดขวางเตี้ยๆ, การคลานลอดสิ่งของ เพื่อฝึกความคล่องตัว การทรงตัว และการประสานสัมพันธ์

กิจกรรม "โยคะสำหรับเด็ก": สอนท่าโยคะพื้นฐานที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เช่น ท่าต้นไม้, ท่าสุนัข, ท่าผีเสื้อ เพื่อช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นของร่างกาย ฝึกสมาธิ และการควบคุมการเคลื่อนไหว

มุม "สุขนิสัยดีมีสุขภาพ": จัดแสดงอุปกรณ์ทำความสะอาดส่วนบุคคล เช่น แปรงสีฟัน, สบู่, หวี พร้อมสาธิตวิธีการล้างมือ 7 ขั้นตอน, การแปรงฟันอย่างถูกวิธี และฝึกให้เด็กปฏิบัติจริงอย่างสม่ำเสมอ

กิจกรรม "นักโภชนาการตัวน้อย": สอนให้เด็กรู้จักกลุ่มอาหารที่มีประโยชน์ผ่านเกมจับคู่ภาพอาหารกับประโยชน์ที่ร่างกายจะได้รับ และส่งเสริมการดื่มนมและการดื่มน้ำเปล่าอย่างเพียงพอ

โซนสุขภาพจิต (Loving Mind) โซนนี้มุ่งเน้นการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจของเด็กปฐมวัย ให้รู้จักอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น เรียนรู้การจัดการกับอารมณ์อย่างเหมาะสม มีความมั่นคงทางอารมณ์ และสร้างเสริมความสุขภายในจิตใจผ่านกิจกรรมที่อบอุ่นและส่งเสริมความรู้สึกเชิงบวก

แนวคิด/เป้าหมาย: พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ), ส่งเสริมความมั่นใจในตนเอง, สร้างทักษะการเผชิญปัญหาและจัดการอารมณ์, ปลูกฝังความคิดเชิงบวก

ตัวอย่างกิจกรรม

กิจกรรม "เล่านิทานบำบัดใจ" ครูจะคัดสรรนิทานที่มีเนื้อหาส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และการจัดการกับความรู้สึก เช่น ความโกรธ ความเศร้า ความสุข หลังจากเล่านิทานจะมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึกที่ได้จากตัวละครในนิทาน พร้อมสอนวิธีจัดการอารมณ์ที่เหมาะสม

มุม "ระบายอารมณ์" จัดเตรียมมุมสงบที่มีอุปกรณ์ศิลปะหลากหลาย เช่น สีเทียน, สีน้ำ, ดินน้ำมัน,

กระดาษขนาดต่างๆ ให้เด็กได้ใช้เป็นช่องทางในการแสดงออกทางอารมณ์และความคิดสร้างสรรค์ โดยไม่มีการตัดสินผิดถูก ครูจะคอยสังเกตและพูดคุยกับเด็กหากพบว่ามีการแสดงออกที่ต้องการความช่วยเหลือ

กิจกรรม "ผ่อนคลายกายและใจ": ฝึกให้เด็กเรียนรู้การหายใจเข้า-ออกอย่างช้าๆ การผ่อนคลายกล้ามเนื้อผ่านเพลงเบาๆ หรือเสียงธรรมชาติ เพื่อช่วยให้เด็กสงบจิตใจ ลดความตึงเครียด และสร้างสมาธิเบื้องต้น **เกม "ฉันรู้สึก...เมื่อ...":** เป็นเกมที่ให้เด็กได้ฝึกการบอกความรู้สึกของตนเองและสาเหตุที่ทำให้รู้สึกเช่นนั้น เพื่อพัฒนาการรู้จักและเข้าใจอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น

โซนสุขภาพสังคม (Active Social) โซนนี้ส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยเรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข พัฒนาทักษะการปฏิสัมพันธ์ การทำงานร่วมกัน การแบ่งปัน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และการแก้ไขปัญหาความขัดแย้งอย่างสันติ เพื่อให้เติบโตเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

แนวคิด/เป้าหมาย: พัฒนาทักษะทางสังคม, ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม, ปลูกฝังความมีน้ำใจและรู้จักแบ่งปัน, สร้างทักษะการแก้ปัญหาความขัดแย้ง

ตัวอย่างกิจกรรม

กิจกรรม "สวมบทบาทนักสำรวจ" จัดมุมบทบาทสมมติที่หลากหลาย เช่น ร้านค้า, โรงพยาบาล, บ้านเรือน, ตลาด เพื่อให้เด็กได้ฝึกเล่นบทบาทสมมติร่วมกับเพื่อน พัฒนาทักษะการสื่อสาร การเจรจาต่อรอง และการเข้าใจบทบาทหน้าที่ของผู้อื่น

เกม "ร่วมแรงร่วมใจ" เน้นเกมที่ต้องอาศัยการทำงานเป็นทีมและร่วมมือกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เช่น เกมส่งบอลโดยใช้ผ้า, เกมสร้างหอคอยจากบล็อกไม้ขนาดใหญ่, เกมต่อจิ๊กซอว์ภาพใหญ่

มุม "แบ่งปันความสุข": จัดพื้นที่สำหรับแบ่งปันของเล่น หนังสือ หรืออุปกรณ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมแบ่งปันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น

กิจกรรม "วงสนทนาแก้ปัญหา" เมื่อเกิดปัญหาความขัดแย้งเล็กๆ น้อยๆ ระหว่างเด็ก ครูจะนำเด็กเข้าสู่ "วงสนทนา" เพื่อให้แต่ละฝ่ายได้แสดงความคิดเห็นและหาทางออกร่วมกัน โดยมีครูเป็นผู้แนะนำแนวทางที่เหมาะสม

โซนสุขภาพปัญญา (Yearning to Learn) โซนนี้กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น ความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย ผ่านกิจกรรมที่ทำทฤษฎีปัญหาและส่งเสริมการเรียนรู้แบบปลายเปิด เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและพัฒนาศักยภาพทางความคิดอย่างเต็มที่

แนวคิด/เป้าหมาย กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์, พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา, ส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็นและการค้นพบด้วยตนเอง, สร้างทักษะการเชื่อมโยงความรู้

ตัวอย่างกิจกรรม

กิจกรรม "ห้องทดลองวิทยาศาสตร์น้อย" จัดเตรียมอุปกรณ์ง่ายๆ สำหรับการทดลองวิทยาศาสตร์พื้นฐานที่ปลอดภัย เช่น การลอย-จมของสิ่งของ, การเปลี่ยนแปลงสีของน้ำ, การปลูกถั่วงอก เพื่อให้เด็กได้สังเกต ตั้งสมมติฐาน และสรุปผล

มุม "นักประดิษฐ์น้อย": จัดเตรียมวัสดุเหลือใช้ที่หลากหลาย เช่น กล่องกระดาษ, แกนทิชชู, เศษผ้า, เชือก ให้เด็กได้ใช้จินตนาการและทักษะการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ต่างๆ อย่างอิสระ

เกม "ไขปริศนาภาพ": เป็นเกมที่ให้เด็กได้ฝึกการสังเกตรายละเอียดและเชื่อมโยงภาพส่วนต่างๆ เพื่อประกอบเป็นภาพที่สมบูรณ์ หรือเกมค้นหาความสัมพันธ์ของสิ่งของ

กิจกรรม "มุมหนังสือและคันคว่ำ": จัดหนังสือภาพ, สารคดีสำหรับเด็ก, และสื่อดิจิทัลที่เหมาะสม เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้และส่งเสริมการค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง

กิจกรรม "คำถามพาคิด": ครูจะตั้งคำถามปลายเปิดที่กระตุ้นให้เด็กได้คิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย เช่น "ถ้าเราไม่มี...จะเป็นอย่างไร?", "ทำไม...ถึงเป็นแบบนี้?"



รูปที่ 6 โซนการจัดกิจกรรมภายในนวัตกรรม “บ้านนักสำรวจสุขภาพ” P-L-A-Y Model

4.การมีส่วนร่วมในการพัฒนา

การนำนวัตกรรมสำหรับผู้เรียน โดยใช้ "P-L-A-Y Model" เพื่อส่งเสริมสุขภาพของเด็กปฐมวัยที่เน้นพัฒนาสุขภาพเด็กทั้ง 4 ด้าน (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม สุขภาพปัญญา) ผ่านการจัดกิจกรรมและพื้นที่การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเติบโตของเด็กปฐมวัยในครั้งนี้ มีผู้ที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาหลากหลายภาคส่วน ดังนี้

4.1 ผู้บริหารโรงเรียนบ้านนากระเซิง มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การพัฒนา นวัตกรรมในหลากหลายด้าน เช่น ด้านการวิเคราะห์ปัญหาของผู้เรียน ด้านการหาแนวทางในการแก้ปัญหา ด้านการพัฒนา นวัตกรรม ด้านการติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน ฯลฯ ผ่านกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) อีกทั้งการให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกในการพัฒนา นวัตกรรมในครั้งนี้

4.2 คณะครู โรงเรียนบ้านนากระเซิง มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การพัฒนานวัตกรรมในหลากหลายด้าน เช่น ด้านการวิเคราะห์ปัญหาของผู้เรียน ด้านการหาแนวทางในการแก้ปัญหา ด้านการพัฒนานวัตกรรม ด้านการติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน ฯลฯ ผ่านกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

4.3 ผู้เรียน (นักเรียนชั้นอนุบาลโรงเรียนบ้านนากระเซิง) มีส่วนร่วมในการเป็นกลุ่มตัวอย่าง และการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ จนได้มาซึ่งนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ

4.4 คณะกรรมการสถานศึกษา มีส่วนร่วมในการวางแผนการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน เพื่อเป็นกรอบแนวทางในการนำมาสู่แนวทางในการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและชุมชน

4.5 ชุมชน (ผู้ปกครอง) มีส่วนร่วมในการสนับสนุนการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมผู้เรียน อีกทั้งยังมีส่วนในการแสดงความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อสถานศึกษาในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนต่าง ๆ

5. การนำนวัตกรรมไปใช้

5.1 ผู้รับผิดชอบจัดทำคู่มือการใช้งานนวัตกรรม บ้านนักสำรวจสุขภาพ เพื่อส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ ของเด็กปฐมวัย (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้แนวคิด P-L-A-Y Model ที่มีขั้นตอนในการดำเนินการที่ชัดเจน

5.2 มีการประชุมชี้แจงทำความเข้าใจวิธีการและเอกสารแบบบันทึกกับผู้เกี่ยวข้อง ก่อนที่จะนำนวัตกรรมไปใช้มีการสาธิต และเยี่ยมชมการเปิดชั้นเรียนในชั้นเรียนจริง

5.3 สถานศึกษามีการสนับสนุนงบประมาณและวัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินการใช้นวัตกรรมผ่านโครงการหรือกิจกรรมต่าง ๆ

5.4 มีการนิเทศ ติดตาม และให้คำแนะนำจากคณะครู ผู้บริหารและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

5.5 มีการจัดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเสนอแนะแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมต่อไป

6. การประเมินและการปรับปรุง

6.1 มีการประเมินคุณภาพของนวัตกรรมเป็นประจำ โดยผู้นิเทศ ติดตาม หรือผู้สังเกตการณ์ที่เกี่ยวข้อง ทำหน้าที่สะท้อนผลหลังการจัดการเรียนรู้

6.2 มีการประเมินที่มีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง โดยการสะท้อนผลหลังการจัดการเรียนรู้

6.3 มีการประเมินความพึงพอใจต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้หรือการจัดกิจกรรม โดยผู้กำกับ ติดตาม หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

6.4 มีการจัดทำสรุปผลการดำเนินกิจกรรมโดยใช้นวัตกรรม

6.5 มีการนำผลการประเมินไปปรับปรุงพัฒนา ดำเนินการผ่านกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) รวมถึงการนำผลที่ได้จากการสะท้อนผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์เพื่อทำการปรับปรุงการจัดกิจกรรมซ่อมเสริมให้กับผู้เรียน

องค์ประกอบที่ 3 ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน

3.1 ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา

3.1.1 ข้อมูลสารสนเทศของครูผู้สอน

การส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้ P-L-A-Y Model เพื่อส่งเสริมสุขภาพของเด็กปฐมวัย ในครั้งนี้ มีผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษาในเรื่องข้อมูลสารสนเทศ ดังนี้

1) มีสารสนเทศและผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางการศึกษาในระดับสถานศึกษา และระดับห้องเรียน โดยได้วิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการประเมินในด้านต่าง ๆ ของนักเรียนในปี การศึกษา 2567 ซึ่งได้มีจัดทำรายงานรูปแบบของรายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา (SAR)

2) มีระบบการจัดเก็บข้อมูลสารสนเทศในรูปแบบของเอกสารและรูปแบบดิจิทัล โดยเก็บ ข้อมูลต่าง ๆ ไว้ที่ระบบสารสนเทศ โรงเรียนบ้านนากระเซิง ในรูปแบบของ Google Drive ซึ่งมีการปรับปรุง พัฒนาอย่างต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

3) มีข้อมูลสารสนเทศที่สามารถนำไปใช้ในการบริหารและจัดการงานของสถานศึกษา และพัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้เกิดประโยชน์คุ้มค่า เช่น การนำข้อมูลไปต่อยอดใช้ในระบบดูแลช่วยเหลือ ผู้เรียน การนิเทศภายในสถานศึกษา การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา ฯลฯ

4) มีการเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม บ้านนักสำรวจสุขภาพ เพื่อส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ ของเด็กปฐมวัย (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้แนวคิด P-L-A-Y Model เอกสารผ่าน E – Portfolio ของครูผู้สอน

3.1.2 มีการดำเนินการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนอย่างเป็นระบบ

การพัฒนานวัตกรรมการส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้ P-L-A-Y Model เพื่อส่งเสริมสุขภาพของเด็กปฐมวัย ในครั้งนี้ มีผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษาในเรื่องของระบบการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

1) มีแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ออกแบบขึ้นเพื่อพัฒนาส่งเสริมสุขภาพของเด็กปฐมวัย ซึ่งสอดคล้องกับนวัตกรรมการพัฒนาทั้งหมด 5 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่ 12)

2) มีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น ที่ช่วยให้เด็กปฐมวัยมีความรู้เข้าใจตนเองและผู้อื่น มีทักษะด้านการเรียนรู้ ความถนัด และความสนใจที่หลากหลาย ซึ่งการส่งเสริมสุขภาพมีความสำคัญในการพัฒนานี้ จะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักความถนัด ความชอบ และหาทางเลือกให้กับตนเองได้อย่างเหมาะสม (รายละเอียด QR Code ที่ 3)

3) มีการกำหนดช่วงเวลาการดำเนินงาน การจัดการเรียนรู้ การติดตามและการประเมินผล ตามปฏิทินการดำเนินงานที่จัดทำขึ้น (รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่ 9)

4) มีการประเมินผลและนำผลการดำเนินงานไปวางแผนการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) (รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่ 18)

3.1.3 เครือข่ายการพัฒนาการศึกษา

การพัฒนานวัตกรรมการส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้ P-L-A-Y Model เพื่อส่งเสริมสุขภาพของเด็กปฐมวัย ในครั้งนี้ มีผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษาในเรื่องของเครือข่ายการพัฒนาการศึกษา ดังนี้

- 1) ผู้บริหาร คณะครู บุคลากรในสถานศึกษา มีความรู้ ความเข้าใจและมีส่วนร่วมในการวางแผน การดำเนินการ การตรวจสอบและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)
- 2) ผู้ปกครอง ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมีความรู้ ความเข้าใจและมีส่วนร่วมในการวางแผน การดำเนินการ การตรวจสอบและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยได้มีการประชุมชี้แจงการดำเนินงานผ่านการประชุมผู้ปกครองในแต่ละภาคเรียน
- 3) คณะครู ผู้บริหารสถานศึกษา มีการส่งเสริมสนับสนุนและขับเคลื่อนกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อพัฒนาแนวทาง และรูปแบบวิธีการในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย อีกทั้งยังมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสะท้อนผลการพัฒนาผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) อีกด้วย

3.1.4 การยอมรับที่มีต่อครู

ผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู ผู้เรียน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง มีการยอมรับ มีความพึงพอใจและสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมการ โดยได้มีการสำรวจความพึงพอใจจากทุกภาคส่วน

3.2 ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

3.2.1 การออกแบบการจัดการเรียนรู้

- 1) มีการนำผลการวิเคราะห์และผลการประเมินพัฒนาการ 4 ด้าน มาใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยได้กำหนดเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ จุดประสงค์ และผลการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรมการส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้ P-L-A-Y Model เพื่อส่งเสริมสุขภาพของเด็กปฐมวัย (รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่)
- 2) มีการใช้หลักการและเทคนิคการสอน ที่เหมาะสมกับเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม โดยได้นำเอา หลักการ แนวคิด Play-based Learning ร่วมกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา ฯลฯ โดยทั้งสองแนวคิดนี้เป็นกระบวนการที่จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพของเด็กปฐมวัยได้
- 3) มีแผนการจัดกิจกรรมที่มีองค์ประกอบครบถ้วนสมบูรณ์และผ่านการตรวจสอบแผนการจัดกิจกรรมก่อนการนำไปใช้โดยผู้เชี่ยวชาญ (รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่ 11)

3.2.2 การจัดการเรียนรู้

- 1) มีการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้น โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อีกทั้งมีการใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศ ประกอบการจัดการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น (รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่ 13)
- 2) มีการนิเทศเพื่อการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ โดยผ่านกรณีศึกษาในสถานศึกษา

3) มีการนำผลการจัดการเรียนรู้ไปปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยมีการบันทึกหลักแผนการจัดกิจกรรม เพื่อสรุปผลการจัดกิจกรรม ปัญหาที่เกิดขึ้น และแนวทางในการแก้ไข ปัญหา (รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่ 7)

3.2.3 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้

1) มีการออกแบบการใช้สื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีคุณภาพ สะดวกต่อการใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยได้มีการนำเอาสื่อวีดิทัศน์ในรูปแบบของการ์ตูน มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคัดเลือกสื่อวีดิทัศน์ โดยสื่อวีดิทัศน์ที่ได้คัดเลือกมา มีความสอดคล้องกับเป้าหมายในการจัดกิจกรรมและการพัฒนานวัตกรรม (รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่ 15)

2) มีการประเมินสื่อการเรียนรู้ โดยผ่านการสำรวจความพึงพอใจจากผู้เรียน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ในส่วนของการใช้สื่อการเรียนรู้ของครูผู้สอน และนำผลการประเมินความพึงพอใจมาใช้ในการพัฒนา ปรับปรุงสื่อการเรียนรู้ให้มีคุณภาพ (รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่ 10)

3.2.4 การวัดและประเมินผล

1) มีการเลือก วางแผน และออกแบบเครื่องมือ วิธีการวัดผลประเมินผลที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม โดยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ได้มีการเลือกเครื่องมือที่ใช้ แบบบันทึก ประเมินพัฒนาการ ในรูปแบบของแบบประเมินพฤติกรรมของผู้เรียนด้านการพัฒนาและส่งเสริมของผู้เรียนก่อน เรียน – หลังเรียน ซึ่งอิงจากคู่มือการใช้เครื่องมือประเมินตามมาตรฐานการศึกษาปฐมวัย (รายละเอียดใน ภาคผนวก QR Code ที่ 1)

2) สร้างและพัฒนาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลประเมินผลได้อย่างเหมาะสม และถูกต้องตามหลักวิชาการ รวมไปถึงมีการนำเครื่องมือในการวัดผลประเมินผลไปใช้โดยได้กำหนดเกณฑ์การ ประเมินอย่างเหมาะสมและถูกต้อง (รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่ 3)

3) มีการนำผลของการวัดผลประเมินผลมาใช้ เพื่อออกแบบและวางแผนในการ ดำเนินการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังนำผลการวิเคราะห์มา นำเสนอต่อผู้เรียน ผู้ปกครอง และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อรับทราบพัฒนาการ

3.3 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

การพัฒนานวัตกรรมบ้านนักสำรวจสุขภาพ สุขภาพ 4 มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) เพื่อพัฒนาสุขภาพของเด็กปฐมวัย โดยใช้ P-L-A-Y Model ในครั้งนี้ มีผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ดังนี้

1) ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการใช้นวัตกรรมเป็นไปตามเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม การ ส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้ P-L-A-Y Model เพื่อ ส่งเสริมสุขภาพของเด็กปฐมวัย

2) ผู้เรียนมีพัฒนาการสุขภาพ 4 ด้านของเด็กปฐมวัย ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการพัฒนา
นวัตกรรม โดยผู้เรียนร้อยละ 82.81 มีผลการประเมินพัฒนาสุขภาพ 4 ด้าน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
(รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่ 5)

3) ผู้เรียนสามารถนำเอาความรู้และทักษะไปเผยแพร่แก่บุคคลอื่นได้ โดยมีการประเมินจาก
ผู้ปกครอง ผ่านการสำรวจความพึงพอใจในการใช้ความรู้และทักษะที่ได้จากการใช้นวัตกรรมของผู้เรียน
(รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่ 11)

3.4 การขยายผล

**3.4.1 การขยายผล / การใช้นวัตกรรมการศึกษา(เผยแพร่บนเว็บไซต์ที่เป็นทางการที่มีความน่าเชื่อถือ
หรือหน่วยงานที่ได้รับการยอมรับและมีหลักฐานการเข้าชม)**

การพัฒนานวัตกรรมบ้านนักสำรวจสุขภาพ สุขภาพ 4 มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และ
สุขภาพปัญญา) เพื่อพัฒนาสุขภาพของเด็กปฐมวัย โดยใช้ P-L-A-Y Model ในครั้งนี้ ผู้พัฒนาได้เผยแพร่นวัตกรรม
ในระดับต่าง ๆ ดังนี้

1) มีการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ นวัตกรรมในระดับนานาชาติ โดยเป็นการเผยแพร่ผ่าน
วิดีโอผ่านแพลตฟอร์ม YouTube ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มในระดับนานาชาติ (รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่
16)

2) มีการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ นวัตกรรมในระดับเขตพื้นที่การศึกษา โดยได้เผยแพร่ผ่านนวัตกรรมผ่าน
E – Portfolio ของครูผู้สอนในลักษณะของ google sites ซึ่งมีการเผยแพร่อยู่ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาเลย เขต 1 (รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่ 17)

3) มีการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ นวัตกรรมในระดับสถานศึกษา โดยเป็นการเผยแพร่ผ่านนวัตกรรมผ่าน
การนำเสนอในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ภายในสถานศึกษากับคณะครูและผู้บริหาร (รายละเอียดใน
ภาคผนวก QR Code ที่ 18)

3.5 ปัญหาและอุปสรรค

- 1) ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม และมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียนรู้
- 2) ครูผู้สอนมีความปรารถนาดี และมีความมุ่งมั่นในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน
และการทำงานเต็มความสามารถของครู
- 3) คณะครูและผู้บริหาร มีการให้ความร่วมมือ แลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนานวัตกรรม
ผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)
- 4) ผู้บริหารเห็นความสำคัญของการพัฒนาผู้เรียน นิเทศ กำกับ ติดตามพร้อมให้คำแนะนำปรับปรุง
และให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี
- 5) ผู้ปกครองและชุมชน ให้ความร่วมมือกับครูผู้สอน ในการติดตาม ส่งเสริมสนับสนุนการ
ดำเนินงานของครูผู้สอนและสถานศึกษา

5.2 ปัญหาอุปสรรค

- 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละชั่วโมงมีผู้เรียนบางกลุ่มที่ยังไม่ให้ความสนใจกับการจัดกิจกรรมมากเพียงพอ จึงทำให้ต้องอธิบายและให้คำแนะนำหลายรอบ ซึ่งการแก้ปัญหาทำได้โดยการหากิจกรรมเสริมที่น่าสนใจเข้ามาแทรกในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และสร้างข้อตกลงร่วมกันให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนรับรู้ถึงบทบาทและหน้าที่ของตนเองในชั่วโมงนั้น ๆ จึงจะทำให้ผู้เรียนตั้งใจในการเรียนรู้
- 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีชั่วโมงที่จำกัด เนื่องจากจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ในกิจกรรมการเรียนรู้อื่น ๆ ดังนั้นจึงต้องมีการควบคุมการทำกิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลาที่มีอย่างจำกัด
- 3) การสำรวจความพึงพอใจกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องบางกลุ่มมีความล่าช้า เนื่องจากเวลาของครูผู้สอนที่ดำเนินการสำรวจไม่ตรงกันกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องบางกลุ่ม จึงทำให้การเก็บรวบรวมข้อมูลจำเป็นที่จะต้องใช้ระยะเวลานานพอสมควร

5.3 บทเรียนที่ได้รับ

5.3.1 บทเรียนที่ได้รับ

- 1) การพัฒนาผู้เรียนในระดับชั้นปฐมวัย จำเป็นที่จะต้องมีส่วนการเรียนรู้และกิจกรรมที่น่าสนใจ ตื่นเต้นและท้าทาย แต่ต้องมีความเหมาะสมกับช่วงวัย ซึ่งการส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา) โดยใช้กระบวนการนวัตกรรม P-L-A-Y Model ที่ครูมีหน้าที่เป็นโค้ช คอยแนะนำหรือใช้คำถามเพื่อกระตุ้นผู้เรียน อีกทั้งเทคนิคการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา ฯลฯ โดยทั้งสองแนวคิดนี้เป็นกระบวนการที่จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนได้ มีความน่าสนใจและมีความท้าทาย เหมาะกับการจัดการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยเป็นอย่างมาก
- 2) การวัดผลประเมินผลในระดับชั้นปฐมวัย มีการประเมินผลพัฒนาการที่แตกต่างกัน จึงจำเป็นที่จะต้องออกแบบเครื่องมือที่มีความแตกต่างกัน เพื่อให้เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็กปฐมวัย โดยจะเน้นการประเมินเพื่อพัฒนาการ และเน้นการสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในกิจกรรม ดังนั้นในการพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ จึงมีการออกแบบเครื่องมือวัดผลประเมินผล 2 แบบ เพื่อวัดผลประเมินผลผู้เรียนในระดับชั้นปฐมวัย

5.3.2 ข้อสังเกต/ข้อเสนอแนะ

- 1) ผู้เรียนควรมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2) ครูผู้สอนควรเตรียมความพร้อมในด้านเนื้อหา ด้านอุปกรณ์และด้านสถานที่ให้พร้อมก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 3) ครูผู้สอนควรจัดเวลาในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ชัดเจนและเหมาะสม
- 4) ครูควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาในการคิด เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหา
- 5) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านการสอบถามสิ่งที่ผู้เรียนสนใจหรือต้องการ เพื่อนำมาประยุกต์และปรับใช้ในการออกแบบและพัฒนากระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

6.การเผยแพร่ การได้รับการยอมรับ รางวัลที่ได้รับ

การพัฒนานวัตกรรมบ้านนักสำรวจสุขภาพ สุขภาพ 4 มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และ สุขภาพปัญญา) เพื่อพัฒนาสุขภาพของเด็กปฐมวัย โดยใช้ P-L-A-Y Model ในครั้งนี้ ผู้พัฒนาได้เผยแพร่ นวัตกรรม ในระดับต่าง ๆ ดังนี้

1) มีการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ นวัตกรรมในระดับสถานศึกษา โดยเป็นการเผยแพร่ นวัตกรรมผ่าน การนำเสนอในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ภายในสถานศึกษากับคณะครูและผู้บริหาร (รายละเอียดใน ภาคผนวก QR Code ที่ 18)

2) มีการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ นวัตกรรมในระดับเขตพื้นที่การศึกษา โดยได้เผยแพร่ นวัตกรรมผ่าน E – Portfolio ของครูผู้สอนในลักษณะของ google sites ซึ่งมีการเผยแพร่อยู่ใน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเลย เขต 1 (รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่ 17)

3) มีการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ นวัตกรรมในระดับนานาชาติ โดยเป็นการเผยแพร่ นวัตกรรมผ่านวิดีโอที่อัปโหลดบนแพลตฟอร์ม YouTube ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มในระดับนานาชาติ ซึ่งเป็นผลงานที่ส่งใน ระดับประเทศ (รายละเอียดในภาคผนวก QR Code ที่ 16)

7. การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงานนวัตกรรม

การขยายผลในสถานศึกษา

นวัตกรรม “บ้านนักสำรวจสุขภาพ” จะถูกนำไปใช้เป็นแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) สำหรับครูผู้สอน ในระดับปฐมวัย โดยมีการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการภายในโรงเรียนบ้านนากระเซิง เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ กระบวนการจัดกิจกรรม และแนวทางการประเมินผลตาม P-L-A-Y Model ให้แก่ ครูผู้สอนทุกคน ครูสามารถนำไปปรับใช้ในห้องเรียนของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดเป็นวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่เน้นพัฒนาการรอบด้าน ของเด็กผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและเหมาะสมกับวัย

การต่อยอดและพัฒนา

พัฒนาสื่อและอุปกรณ์กิจกรรมเพิ่มเติม มีการออกแบบและผลิตสื่อการเรียนรู้และอุปกรณ์เสริมที่ สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กในช่วงวัยต่าง ๆ เช่น สื่อภาพประกอบ เกมเพื่อสุขภาพ หนังสือนิทานแบบมี ปฏิสัมพันธ์ รวมทั้งสื่อดิจิทัล เช่น แอนิเมชันหรือสื่อเรียนรู้แบบอินเตอร์แอคทีฟ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ เข้าถึงง่าย และสอดคล้องกับเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน

สร้างเครือข่ายความร่วมมือ

มีการขยายความร่วมมือกับโรงเรียนในเขตบริการ ระดับปฐมวัย เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ร่วม จัดกิจกรรมข้ามโรงเรียน หรือศึกษาดูงานร่วมกัน อันนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ เน้นสุขภาพเด็กในระดับพื้นที่

ศึกษาผลกระทบระยะยาว

มีแผนการติดตามผลพัฒนาการของเด็กที่ผ่านกิจกรรมจากนวัตกรรม “บ้านนักสำรวจสุขภาพ” ในระยะเวลาอย่างน้อย 1 ปี เพื่อศึกษาผลต่อเนื่องด้านพฤติกรรมสุขภาพ ความสามารถในการเรียนรู้ ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน และสุขภาวะทางจิตใจของเด็ก เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์พัฒนาแนวทางจัดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

การขยายผลและต่อยอดนวัตกรรม “บ้านนักสำรวจสุขภาพ” เป็นแนวทางที่สร้างคุณค่าอย่างยั่งยืนต่อระบบการศึกษาในระดับปฐมวัย โดยเน้นให้เด็กมีสุขภาพดี เรียนรู้อย่างมีความสุข และเติบโตอย่างสมดุล ผ่านการมีส่วนร่วมของครู ชุมชน และเครือข่ายการศึกษาในพื้นที่ เป็นรากฐานของการพัฒนาเด็กไทยในศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง



บรรณานุกรม

- กระทรวงสาธารณสุข. (2565). *สุขภาพ 4 มิติ: แนวคิดและความสำคัญ*. สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม 2568, จาก <https://www.moph.go.th>
- กระทรวงสาธารณสุข และสำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2565). รายงานสถานการณ์เด็กปฐมวัยในประเทศไทย ภาพะโชนาการและพัฒนาการ. กรุงเทพฯ: สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข.
- ชาญชัย ศรีไสยเพชร. (2527). *การสอนแบบเล่นปนเรียน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ _____.
- นิรมล ชยตสาหกิจ. (2524). *การเล่นกับพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ _____.
- นพธดา คำชื่นวงศ์. (2566). *พัฒนาการและพื้นฐานอารมณ์เด็กปฐมวัย – เพื่อการเติบโตใหญ่อย่างมีคุณภาพ*. สืบค้นเมื่อ 27 มิถุนายน 2568 จาก <https://researchcafe.tsri.or.th/development-and-temperament-of-early-childhood/>
- พลอยไพลิน นิลกรรณ. (2562). *แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. ลำปาง: กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน.
- พัชรี ผลโยธิน. (2551). การส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกายของเด็กปฐมวัยผ่านกิจกรรมเล่น. *วารสารการศึกษาปฐมวัย*, 12(2), 45-50.
- พระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562. (2562). *ราชกิจจานุเบกษา*, 136(59 ก), 1–15. สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม 2568, จาก <http://www.ratchakitcha.soc.go.th>
- พระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. 2550. (2550). *ราชกิจจานุเบกษา*, 124(ตอนพิเศษ 95 ง), 1–22.
- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (2557). เยาวนุช ทานาม. *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ PLAY เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย)*.
- วนิดา จำนงค์ผล. (2559). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สารระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 21(1), 196. สืบค้นจาก <https://so07.tci-thaijo.org/>
- สิริมา ภิญโญ อนันตพงษ์. (2550). [ชื่อหนังสือ/บทความ]. [สำนักพิมพ์/แหล่งที่มา].
- สิริมา ภิญโญ อนันตพงษ์. (2556). *การศึกษาการพัฒนาทักษะทางสังคมในเด็กปฐมวัย: แนวคิดและการประยุกต์ใช้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์.

สำนักมาตรฐานและวิชาการ. (2546). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546*.

กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*.

กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)*.

กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). *แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศก์.

องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น. (2561). *คู่มือศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น*.

โรงเรียนบ้านนากระเซิง. (2566). *รายงานการประเมินตนเอง (SAR) สถานศึกษา*. เลย: โรงเรียนบ้านนากระเซิง.

โรงเรียนบ้านนากระเซิง. (2567). *รายงานการประเมินตนเอง (SAR) สถานศึกษา*. เลย: โรงเรียนบ้านนากระเซิง.

องค์การอนามัยโลก. (1948). *WHO definition of health*. สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม 2568,

จาก <https://www.who.int/about/governance/constitution>

เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2524). การเล่นกับการเรียนรู้ในเด็ก. *วารสารการศึกษา*, 5(1), 15-24.

Bergen, D. (1988). *Play as a context for learning and development*. In D. Bergen (Ed.), *Play as context: Development, learning, and culture* (pp. 3-13). New York: Teachers College Press.

Gopnik, A., Meltzoff, A. N., & Kuhl, P. K. (1999). *The scientist in the crib: What early learning tells us about the mind*. New York: William Morrow & Co.

Piaget, J. (1962). *The stage of the intellectual development of the child's thinking and reasoning*. Penguin Books.

Rowntree, D. (1981). *Learning through play*. London: Methuen.

Vouloumanos, A., & Werker, J. F. (2007). Listening to language at birth: Evidence for a bias for speech in neonates. *Developmental Science*, 10(2), 159-164.

Wassermann, S. (1992). Play and learning: An essential connection. *Early Childhood Education Journal*, 20(3), 23-27.

ภาคผนวก

- คู่มือการใช้นวัตกรรม
- แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม
- การวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ
- หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการทำวิจัย
- แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC)
- ตารางแปลผลแบบประเมินความสอดคล้อง (IOC)
- ปฏิทินดำเนินงาน
- แบบประเมินความพึงพอใจ
- สรุปแบบประเมินความพึงพอใจ
- แผนการจัดกิจกรรม
- แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรม
- แบบประเมินก่อน-หลัง การทำกิจกรรม
- วิถีทัศน์การใช้นวัตกรรมส่งเสริมสุขภาพ 4 มิติโดยใช้ P-L-A-Y Model
- E – Portfolio ของครูผู้สอนในลักษณะของ Google Sites
(การเผยแพร่นวัตกรรมในระดับเขตพื้นที่)
- การเผยแพร่นวัตกรรมและแบบตอบรับการเผยแพร่วัตกรรม
(การเผยแพร่นวัตกรรมในระดับสถานศึกษาและกลุ่มคุณภาพการศึกษา)



QR Code ที่ 1 คู่มือการใช้นวัตกรรม



QR Code ที่ 2 แบบประเมิน
พัฒนาการ



QR Code ที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการ
พัฒนานวัตกรรม



QR Code ที่ 4 ตารางเปรียบเทียบ ผล
การประเมินระหว่างก่อนเรียนกับหลัง



QR Code ที่ 5 ตารางคะแนนกระบวนการ
และคะแนนผลการประเมินเรียน



QR Code ที่ 6 หนังสือขอความ
อนุเคราะห์ในการทำวิจัย



QR Code ที่ 7 แบบประเมินความ
สอดคล้อง (IOC)



QR Code ที่ 8 ตารางแปลผลแบบ
ประเมินความสอดคล้อง (IOC)



QR Code ที่ 9 ปฏิทินดำเนินงาน



QR Code ที่ 10 แบบประเมินความพึง
พอใจ



QR Code ที่ 11 สรุปแบบประเมิน
ความพึงพอใจ



QR Code ที่ 12 แผนการจัดกิจกรรม



QR Code ที่ 13 แบบประเมินความ
เหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรม



QR Code ที่ 14 แบบประเมินก่อน-หลัง
การทำกิจกรรม



QR Code ที่ 15 ภาพกิจกรรมการ
เรียนรู้ของผู้เรียน



QR Code ที่ 16 การเผยแพร่และ
ประชาสัมพันธ์ นวัตกรรมผ่านเว็บไซต์บน
แพลตฟอร์ม YouTube



QR Code ที่ 17 E – Portfolio ของ
ครูผู้สอนในลักษณะของ Google Sites
(การเผยแพร่นวัตกรรมในระดับเขตพื้นที่)



QR Code ที่ 18 การเผยแพร่ นวัตกรรม
และแบบตอบรับการเผยแพร่ นวัตกรรม
(การเผยแพร่ นวัตกรรมในระดับ
สถานศึกษาและกลุ่มคุณภาพการศึกษา



โรงเรียนบ้านนากระเซิง
ฉบับที่ ๑๕๓/๒๕๖๓ เรื่อง การศึกษาประถมศึกษาเลข เขต ๑