

ผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน Outdoor Games
 ชื่อผู้นำเสนอผลงาน นางอารี เปียหลิม
 ตำแหน่ง ครู ค.ศ.๒ โรงเรียนบ้านพันเสา
 สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พิชณุโลก เขต ๑
 ตำบลพันเสา อำเภอบางระกำ จังหวัดพิษณุโลก รหัสไปรษณีย์ ๖๕๑๔๐
 โทรศัพท์ ๐๘๓-๖๙๕๓๘๘๕ E-mail : ๖๙๕๓๘๘๕@gmail.com
 เว็บไซต์โรงเรียน <http://banpunsao.ac.th>

๑. ความสำคัญของผลงานนวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ

การจัดการศึกษาปฐมวัยตามปรัชญาการศึกษาปฐมวัยและวิสัยทัศน์ของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ บนพื้นฐานของความรู้ความเข้าใจในแนวคิดและหลักการการจัดการศึกษาปฐมวัย มีส่วนสำคัญยิ่งในการพัฒนาเด็กทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างเป็นองค์รวมและสมดุลครบทุกด้าน ผ่านการเล่นอย่างมีความหมาย นอกจากนี้ยังต้องสอดคล้องกับการทำงานของสมอง การเสริมสร้างทักษะการคิดที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตในอนาคต การอบรมเลี้ยงดูเด็กด้วยวินัยเชิงบวก รวมทั้งการให้การศึกษามีคุณภาพด้วยการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้เด็กมีพัฒนาการและเกิดการเรียนรู้ตามจุดหมายของหลักสูตร ด้วยวิธีการประเมินตามสภาพจริงที่สะท้อนถึงพัฒนาการและการเรียนรู้ที่แท้จริงของเด็ก ซึ่งครอบคลุมสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย และชุมชน ต้องมีส่วนร่วมรับผิดชอบในการพัฒนาเด็กให้มีคุณภาพชีวิตไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ภายใต้บริบทของสังคม วัฒนธรรม และความเป็นไทยกับการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๖๐)

การเล่นเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การเล่นอย่างมีจุดหมายเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานที่ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก ขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กันด้วย จากการเล่นเด็กจะมีโอกาสเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ได้ใช้ประสาทสัมผัสและการรับรู้ ผ่อนคลายอารมณ์ และแสดงออกของตนเอง เรียนรู้ความรู้สึกของผู้อื่น เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต มีโอกาสทำการทดลอง คิดสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อม และช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ดังนั้นเด็กควรมีโอกาสเล่น ปฏิสัมพันธ์กับบุคคล สิ่งแวดล้อมรอบตัว และเลือกกิจกรรมการเล่นด้วยตนเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๖๐, น. ๖)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ(Cooperative Learning) หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยๆ ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันโดยในกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน และมีความรับผิดชอบร่วมกัน ทั้งในส่วนตนและส่วนรวม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ (ธนิศย์ สุวรรณเจริญ)

ปัจจุบัน ข้าพเจ้าสอนเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๓ สังเกตเห็นพฤติกรรมเด็กไม่ยอมรับความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล เด็กขาดการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน และเด็กบางคนยังไม่สามารถปฏิบัติตามข้อตกลงของห้องเรียนได้ จึงทำให้เกิดปัญหา เช่น การถกเถียงกัน ใช้กำลังในการแก้ไขปัญหามาก ไม่ช่วยเหลือกัน ไม่รู้จักการแบ่งปัน ครูผู้สอนจึงมีแนวคิดว่าจะทำอย่างไรให้เด็กเกิดการยอมรับความเหมือนและความแตกต่าง การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ปฏิบัติตามข้อตกลงของห้องเรียนและสามารถอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขได้ ครูผู้สอนจึงสร้างกิจกรรม outdoor games ขึ้นมาเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือและส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็ก เพราะเกมทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งยังส่งผลให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

กิจกรรม outdoor games สร้างขึ้นมาให้เด็กเกิดการเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคม ทุกคนต้องยอมรับความเหมือนและความแตกต่าง การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎ กติกา และสามารถอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข อีกทั้งยังเกิดทักษะด้านกระบวนการคิด ความสามัคคี ความมีระเบียบวินัยให้ดีขึ้น โดยกลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๓ จำนวน ๒๒ คน

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๒.๑ จุดประสงค์

- ๑) เพื่อให้เด็กสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงได้
- ๒) เพื่อให้เด็กสามารถเล่นและทำกิจกรรม ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- ๓) เพื่อให้เด็กปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในการเล่นเกมส์ได้

๒.๒ เป้าหมาย

๒.๒.๑ เชิงปริมาณ

- ๑) เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ร้อยละ ๘๐ สามารถปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงได้
- ๒) เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ร้อยละ ๘๐ สามารถเล่นและทำกิจกรรม ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- ๔) เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ร้อยละ ๘๐ สามารถปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในการเล่นเกมส์ได้

๒.๒.๒ เชิงคุณภาพ

เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๓ จำนวน ๒๒ คน โรงเรียนบ้านพันเส้า สามารถปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลง เล่นและทำกิจกรรม ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้ดีขึ้น

๓. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

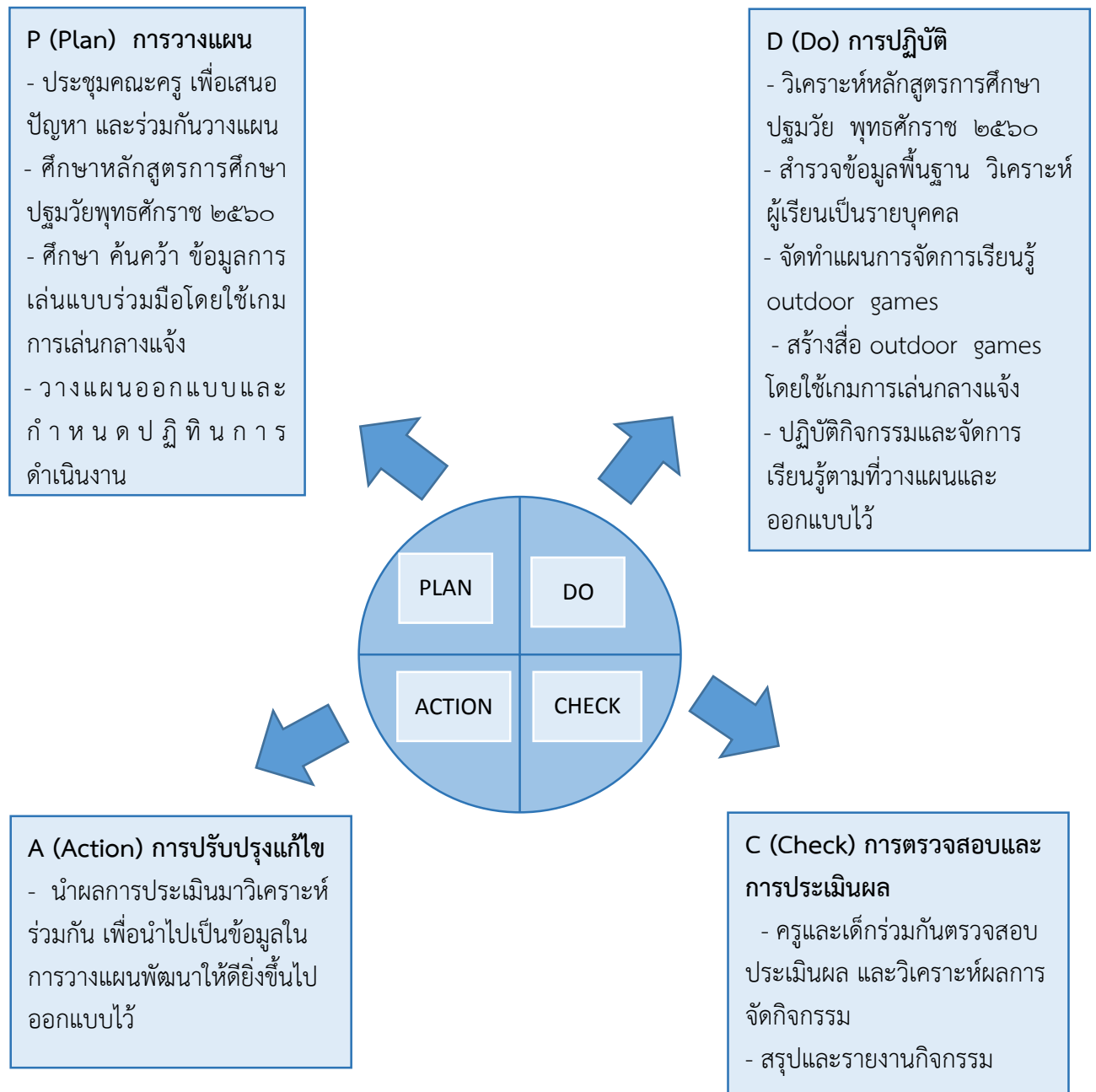
การจัดกิจกรรมเกม outdoor games โดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA กระบวนการ PLC และการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการการจัดการเรียนการสอนรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ (cooperative learning) มีรายละเอียดดังตาราง

รูปแบบ/กระบวนการ	แนวคิดที่เกี่ยวข้อง	กิจกรรมปฏิบัติ
P (Plan) การวางแผน	การมีส่วนร่วมการวางแผน โดยใช้กระบวนการ PLC	- ประชุมคณะครู เพื่อเสนอปัญหาและร่วมกันวางแผน - ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 - ศึกษา คั่นคว่ำ ข้อมูลการเล่นแบบร่วมมือ - วางแผนออกแบบและกำหนดปฏิทินการดำเนินงาน
D (Do) การปฏิบัติ	- กำหนดวิธีการจัดการเรียนการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ การเรียนรู้แบบร่วมมือ (cooperative learning)	- วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ตาม มาตรฐานคุณลักษณะและตัวบ่งชี้ - สำรวจข้อมูลพื้นฐาน วิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อการจัดการเรียนรู้ให้เต็มศักยภาพ - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ outdoor games - สร้างสื่อ outdoor games โดยใช้เกมการเล่นกลางแจ้ง เป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนรู้ ๑๐ เกม - ปฏิบัติกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ตามที่วางแผนและออกแบบไว้
C (Check) การตรวจสอบและการประเมินผล	- ตรวจสอบและประเมินผล โดยใช้กระบวนการ PLC	- ครูและเด็กร่วมกันตรวจสอบประเมินผล และวิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรม - สรุปและรายงานกิจกรรม
A (Action) การปรับปรุงแก้ไข	- การวิเคราะห์ปัญหา/อุปสรรควิธีการแก้ไข โดยใช้กระบวนการ PLC	- นำผลการประเมินมาวิเคราะห์ร่วมกัน เพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการวางแผนพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นไป



ผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)

รูปภาพ ขั้นตอนการดำเนินงานวงจรคุณภาพ PDCA



๔. ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลการดำเนินการ

จากผลดำเนินการโดยใช้กิจกรรม outdoor games พัฒนาพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็ก เป็นนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ พบว่าเด็ก สามารถปฏิบัติตามกฎกติกา และข้อตกลง เล่นและทำกิจกรรม ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้ดีขึ้น

ผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ตาราง สรุปผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรม outdoor games พัฒนาพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็ก เป็นนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนการทดสอบ	
		ก่อนเรียน (๙ คะแนน)	หลังเรียน (๙ คะแนน)
๑	เด็กหญิงณัฐภัสสร นิลนาค	๕	๘
๒	เด็กหญิงญวารีณี สุรินทร์	๕	๘
๓	เด็กหญิงศศิตา จันทร์กล้า	๖	๘
๔	เด็กหญิงจินดารัตน์ ชวนชม	๕	๘
๕	เด็กหญิงนภัชชา ไชยสุวรรณ	๖	๘
๖	เด็กหญิงกัญญาพัชร สมเนตร	๔	๗
๗	เด็กชายมหาดินทร์ อาหลัง	๕	๘
๘	เด็กหญิงอาทิตยา อิ่มเกิด	๕	๘
๙	เด็กชายคุณานนท์ ทรายทอง	๔	๘
๑๐	เด็กชายกิตติวัฒน์ พลยงค์	๖	๘
๑๑	เด็กชายกฤติพงศ์ สุขเมือง	๔	๙
๑๒	เด็กชายพงศ์ภัค ดำมัน	๕	๙
๑๓	เด็กชายสุริยา คุ่มภัย	๓	๗
๑๔	เด็กชายเสฏฐวุฒิ เรืองคำ	๕	๘
๑๕	เด็กชายอนวัช มาภิรมย์	๔	๘
๑๖	เด็กชายธีรพงศ์ พันธุ์ภักดี	๓	๘
๑๗	เด็กหญิงชิตานันท์ วิชัย	๖	๘
๑๘	เด็กหญิงพรชนก ชมกลิ่น	๗	๙
๑๙	เด็กหญิงณัฐกานต์ เทพศร	๖	๙
๒๐	เด็กหญิงชนานันท์ จาดเปรม	๔	๘
๒๑	เด็กชายปัญญาพัฒน์ โฉมงาม	๕	๘
๒๒	เด็กหญิงอริศรา บุตรน้ำเพชร	๕	๗
ค่าเฉลี่ย		๔.๙๐	๘.๐๔
คิดเป็นร้อยละ		๕๔.๕๔	๘๙.๓๙

๔.๒ ผลสัมฤทธิ์

ตารางผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรม outdoor games พัฒนาพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็ก เป็นนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

ระดับชั้น	คะแนนการทดสอบ		
	ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน	ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน	ผลต่าง
อนุบาลปีที่ ๓	๔.๙๐	๘.๐๔	+ ๓.๑๔

ผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)

จากการแสดงตาราง สรุปผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรม outdoor games พัฒนาพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็ก เป็นนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน มีค่าเท่ากับ ๔.๙๐ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๕๔.๕๔ ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน มีค่าเท่ากับ ๘.๐๔ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๘๙.๓๙ และมีผลต่างของคะแนนที่เพิ่มขึ้น ๓.๑๔ คะแนน

๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

- ๔.๑ เด็กสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลง เมื่อเด็กได้เรียนรู้จากการเล่นเกม
- ๔.๒ เด็กสามารถเล่นและทำกิจกรรม ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- ๔.๓ เด็กปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในการเล่นได้ดี

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

- ๕.๑ ผู้อำนวยการโรงเรียนให้ความสำคัญ ส่งเสริมให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนการพัฒนาระบบงาน
- ๕.๒ ครูมีส่วนร่วม มุ่งมั่นตั้งใจจริงและทุ่มเท เพื่อพัฒนาเด็ก เป็นแบบอย่างและให้คำแนะนำที่ดีกับเด็ก
- ๕.๓ เด็กให้ความร่วมมือ และมีความพร้อมในการร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่
- ๕.๔ ผู้สอนมีความตั้งใจที่จะนำประสบการณ์การทำงานมาพัฒนา ปรับปรุง ระบบการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง

๖. บทเรียนที่ได้รับ

๖.๑ การใช้กิจกรรม outdoor games พัฒนาพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็ก เป็นนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้สูงขึ้น เพราะการเล่นเป็นสิ่งที่เด็กๆชอบ เกมทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินไม่รู้สีกเบื่อหน่ายต่อการเรียน อีกทั้งยังส่งผลให้เด็กเกิดความรู้สึกกระตือรือร้นในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

๖.๒ เด็กสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลง เมื่อเด็กได้เรียนรู้จากการเล่นเกม เพราะเกมมีกฎ กติกา เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติของเด็ก ในช่วงแรกเด็กอาจไม่เข้าใจ กฎ กติกา ก็จะมีคำสั่งเล กังวลที่จะเล่นเกม แต่เมื่อเด็กเข้าใจกฎ กติกา ข้อตกลงในการเล่นแล้วเด็กก็สามารถเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงและกฎ กติกาที่กำหนดได้อย่างมั่นใจ

๖.๓ เด็กสามารถเล่นและทำกิจกรรม ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข กิจกรรม outdoor games เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย เด็กได้แสดงความคิดเห็นร่วมกันกับเพื่อน ช่วยกันแก้ปัญหาภายในกลุ่ม การให้กำลังใจเพื่อนในการทำกิจกรรม ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในหมู่คณะและอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

๖.๔ เด็กปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในการเล่นได้ดี เช่น การแก้ปัญหา การให้กำลังใจ การแบ่งหน้าที่ที่ตนรับผิดชอบที่ทำร่วมกันภายในกลุ่ม เมื่อเด็กทำเป็นประจำจะเกิดความเคยชิน และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันของเด็กได้

๗. การเผยแพร่ผลงานและการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)

๗.๑ การเผยแพร่ผลงาน

เผยแพร่ผลงานผ่านทาง <http://banpunsao.ac.th>

๗.๒ การได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)

๗.๒.๑ เป็นกรรมการประเมินโรงเรียนเพื่อขอรับตราพระราชทาน”บ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย ประเทศไทย”ระดับปฐมวัย ปีการศึกษา ๒๕๖๔

๗.๒.๒ เป็นกรรมการประเมินโรงเรียนเพื่อขอรับตราพระราชทาน”บ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย ประเทศไทย”ระดับปฐมวัย ปีการศึกษา ๒๕๖๕



๘. การขยายผลต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีการปฏิบัติ

การใช้กิจกรรม outdoor games เป็นนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ไม่เพียงแต่ใช้ได้ผลกับกิจกรรมกลางแจ้งเท่านั้น สามารถนำไปบูรณาการต่อยอดกับกิจกรรมอื่นๆได้อีกเช่น กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมเสรี กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ และนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำได้อีกด้วย

ภาคผนวก

ตัวอย่าง เกม ไอ้ลูกรัก

จุดประสงค์

๑. ปฏิบัติตามกฎ กติกา และกติกาในการเล่นเกมส์ได้
๒. เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
๓. ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในการเล่นเกมส์ได้

การจัดกิจกรรม

๑. เตรียมร่างกาย เด็กอาสาสมัครเป็นผู้นำเตรียมร่างกาย โดยผลัดกันเป็นผู้นำ
๒. ครูแนะนำชื่อเกม อธิบายกติกา วิธีการเล่น และหาอาสาสมัครออกมาสาธิตวิธีการเล่นเกมเป็นตัวอย่างก่อนการเล่นจริง
๓. ให้เด็กแบ่งกลุ่มๆละเท่าๆกันตามความสมัครใจ จำนวน ๒ กลุ่ม ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง กำหนดให้จุดเริ่มต้นและปลายห่างกัน ๓ เมตร ครูแจกลูกโป่งที่ใส่น้ำให้กับผู้เล่นคนแรกของแต่ละกลุ่ม เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่น ให้ผู้เล่นคนแรกของแต่ละกลุ่มวิ่งอุ้มลูกโป่งใส่น้ำไปอ้อมกรวย แล้ววิ่งกลับมาที่จุดเริ่มต้นส่งลูกโป่งให้เพื่อนคนต่อไปและเดินไปต่อท้ายแถว ผู้เล่นคนที่ ๑ คนที่ ๒ ฯลฯ ทำเหมือนกับผู้เล่นคนแรก กลุ่มไหนทำได้ครบคนก่อน ให้ปรบมือแล้วร้อง “เฮ้”
๔. เมื่อเล่นเกมเสร็จ ครูและเด็กร่วมสรุปผลการเล่นเกม และความสำคัญของการร่วมมือกัน
๕. เด็กเล่นอิสระ
๖. เมื่อหมดเวลาเด็กเข้าแถว เก็บอุปกรณ์ ทำความสะอาดร่างกาย และเข้าห้องเรียน

สื่อ/อุปกรณ์

๑. ลูกโป่ง
๒. น้ำ
๓. นกหวีด
๔. กรวย

การประเมินผล

สังเกต

๑. การปฏิบัติตามกฎ กติกา และกติกาในการเล่นเกมส์
๒. การเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
๓. ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในการเล่นเกมส์



แบบสังเกตการใช้กิจกรรม outdoor games พัฒนาพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือ
เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็ก

เกม.....

ที่	ชื่อ-สกุล	การปฏิบัติตาม กฎ กติกา และ ข้อตกลง			การเล่นและทำ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น			การปฏิบัติหน้าที่ ที่ได้รับ มอบหมาย			รวม คะแนน
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	เด็กหญิงณัฐภััสสร นิลนาค										
2	เด็กหญิงญวารีณี สุรินทร์										
3	เด็กหญิงศศิตา จันทร์กล้า										
4	เด็กหญิงจินดารัตน์ ชวนชม										
5	เด็กหญิงนภัชชา ไชยสุวรรณ										
6	เด็กหญิงกัญญาพัชร สมเนตร										
7	เด็กชายมหาดินทร์ อาหาลัง										
8	เด็กหญิงอาทิตย์ยา อิมเกิด										
9	เด็กชายคุณานนท์ ทรายทอง										
10	เด็กชายกิตติวัฒน์ พลรงค์										
11	เด็กชายกฤติพงศ์ สุขเมือง										
12	เด็กชายพงศ์ภาค คำมัน										
13	เด็กชายสุริยา คุ่มภัย										
14	เด็กชายเสฐฐวุฒิ เรืองคำ										
15	เด็กชายอนวัช มาภิรมย์										
16	เด็กชายธีรพงศ์ พันธุ์รักดี										
17	เด็กหญิงชัชชานันท์ วิชัย										
18	เด็กหญิงพรชนก ชมกลิ่น										
19	เด็กหญิงณัฐกานต์ เทพสร										
20	เด็กหญิงชนานันท์ จาดเปรม										
21	เด็กชายปัญญาพัฒน์ โฉมงาม										
22	เด็กหญิงอริศรา บุตรน้ำเพชร										
ค่าเฉลี่ย											
ร้อยละ											

รูปภาพ กิจกรรม outdoor games พัฒนาพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็ก



ผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)