



รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (BEST PRACTICE)
ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (ACTIVE LEARNING)
เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
ของครู โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า

เรื่อง
การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
(GAME-BASED LEARNING)
เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

นางสาวณัฐชนก อัครวสินเทพกุล
ตำแหน่ง ครู
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา



โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
(Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
ของครู โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า

เรื่อง

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)
เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

นางสาวณัฐชนก อัสวชินเทพกุล
ตำแหน่ง ครู
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลการใช้นวัตกรรม โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นปีที่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาการเรียนการสอน ส่งเสริมความสนใจในการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างเสริมสุขภาพที่ดี รูปแบบการเรียนการสอน เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม ได้รับการออกแบบและพัฒนาขึ้นโดย ผู้จัดทำได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการใช้นวัตกรรมในวิชาสุขศึกษา และนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากนี้ ยังได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน การประเมินผลงาน และการสอบถามความคิดเห็น เพื่อนำมาวิเคราะห์และสรุปผลการใช้นวัตกรรมโดยมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของรายวิชาสุขศึกษา

ผู้พัฒนานวัตกรรมขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียน รองผู้อำนวยการโรงเรียน หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา คณะครู ผู้ปกครองและนักเรียนโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ที่ทำให้งานฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในการนำ นวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาสุขศึกษา และเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้ให้มี ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

นางสาวณัฏฐชนก อัครชินเทพกุล

สารบัญ

	หน้า
1. ความสำคัญของผลงาน	1
1.1 ความเป็นมาและสภาพของปัญหาหรือสิ่งที่พัฒนา	1
1.2 แนวทางการแก้ปัญหาหรือพัฒนา	1
2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน	2
2.1 การกำหนดวัตถุประสงค์	2
2.2 การกำหนดเป้าหมาย	2
3. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน/การบริหารจัดการ	3
3.1 การออกแบบผลงาน	3
3.2 ประสิทธิภาพของผลงาน	5
3.3 การดำเนินงานพัฒนาตามกิจกรรม หรือแผนการบริหารจัดการที่กำหนด	6
3.4 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน	8
4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	8
4.1 ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์	8
4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน	9
5. บทเรียนที่ได้รับ	9
5.1 ข้อเสนอสิ่งที่ได้รับหรือได้เรียนรู้จากการดำเนินงาน	9
5.2 ข้อเสนอแนะในการนำไปประยุกต์ใช้	10
5.3 แนวทางการพัฒนาเพิ่มเติม	10
6. การเผยแพร่/ การได้รับการยอมรับหรือรางวัลที่ได้รับ	10
6.1 การเผยแพร่ผลงาน	10
6.2 การได้รับการยอมรับในการนำผลงานไปใช้ หรือรางวัลที่ได้รับ	10
บรรณานุกรม	11
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน	12
ภาคผนวก ข เครื่องมือวัดและประเมินผล	21
ภาคผนวก ค กิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้รายวิชาสุขศึกษา	23
ภาคผนวก ง ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียน	24
ภาคผนวก จ กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ	25
ภาคผนวก ฉ รางวัลรางวัลที่ได้รับ	28

**รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
(Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
ของครู โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า**

1. ความสำคัญของผลงาน

1.1 ความเป็นมาและสภาพของปัญหาหรือสิ่งที่พัฒนา

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 มุ่งเน้นการพัฒนาคนไทยให้ได้รับการศึกษาและการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพตลอดชีวิต เพื่อให้ดำรงชีวิตอย่างมีความสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และรองรับ การเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นการพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ ความเชี่ยวชาญ และสมรรถนะของ ผู้เรียน เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาของ กระทรวง ศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ 2567 - 2568 มุ่งหวังให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาอย่างรอบด้าน ทั้งในด้าน โอกาส ความเท่าเทียม คุณภาพ และสมรรถนะที่สำคัญ โดยเน้นให้ผู้เรียน "เรียนดี มีความสุข" ผ่านการมีส่วนร่วมของ ทุกภาคส่วน ตามหลัก "จับมือไว้ แล้วไปด้วยกัน" โดยเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง พร้อมระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างความเสมอภาคทาง การศึกษาและการดำเนินงานของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 ประจำปี งบประมาณ 2567 - 2568 มุ่งส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามความถนัดและความสนใจ ผ่านกระบวนการ จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามแนวคิดพหุปัญญา และมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนมี สมรรถนะและความเป็นเลิศตามพหุปัญญาและ Soft Power อย่างเต็มศักยภาพ ทั้งนี้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ที่มุ่งพัฒนาการบริหารจัดการอย่างมีคุณภาพ เพื่อผลิตผู้เรียนที่มี คุณธรรมและความเป็นเลิศตามศักยภาพ สู่สังคมยุคใหม่และเวทีโลก

จากการวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในกลุ่มสาระสุข ศึกษาศาสตร์และพลศึกษา สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและ มีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ ม.1/1 เลือกกินอาหารที่เหมาะสมกับวัย ม.1/2 วิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากภาวะโภชนาการที่มีผลกระทบต่อสุขภาพนั้น สะท้อน ให้เห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพ ซึ่งเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นสำหรับการพัฒนาผู้เรียน โดยกระบวนการเรียนรู้เรียนต้องมีความหลากหลาย เชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับบริบทสังคมและวัฒนธรรม มีความรู้ความเข้าใจ และทักษะที่จำเป็น ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษาจึงมุ่งเน้นให้มีความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีในการดูแล สุขภาพ โดยเน้นการปฏิบัติจริงและการมีส่วนร่วม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

1.2 แนวทางการแก้ปัญหาหรือพัฒนา

จากการประเมินผลการเรียนรู้ในวิชาสุขศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มาตรฐาน พ 4.1 เห็น คุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ ม.1/1 เลือกกินอาหารที่เหมาะสมกับวัย ม.1/2 วิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากภาวะโภชนาการที่มีผลกระทบต่อสุขภาพจาก ปัญหาที่พบเป็นลำดับแรกคือ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ความไม่สนใจเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ลดลง เนื่องจากเนื้อหาที่มีความซับซ้อน ไม่น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนขาดความเข้าใจอย่างแท้จริง ผู้สอนจึงได้ศึกษาและนำ

นวัตกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยบูรณาการเนื้อหาของบทเรียนไว้ในเกม ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เกิดทักษะการแสวงหาความรู้ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมในการเลือกรับประทานอาหารที่ถูกต้องตามหลักโภชนาการ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ และกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนุก ส่งผลให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและมีแรงจูงใจในการเรียน สอดคล้องกับตามแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ช่วยให้ผู้เรียน มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์ และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (2565)

ดังนั้น ครูผู้สอนสนใจที่จะศึกษาการพัฒนารูปแบบการแก้ปัญหาการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ นักเรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่เล่นเกมหรือหลังการเล่นเกม ซึ่งจะส่งผลต่อทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา จนสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพที่เหมาะสมด้วยตนเอง มีความรอบรู้ด้านโภชนาการที่มีผลกระทบต่อสุขภาพ สร้างความตระหนัก และแนะนำบุคคลในครอบครัวชุมชนเกิดพฤติกรรมสุขภาพที่เหมาะสม มีคุณภาพชีวิตที่ดีและยั่งยืนต่อไป

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน

2.1 วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านโภชนาการ เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

2.2 เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

1. นักเรียนร้อยละ 100 มีสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนร้อยละ 100 มีความฉลาดรู้ด้านโภชนาการ ผ่านรูปแบบจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ

เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้แสดงความคิดเห็นเชิงบวกต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)
2. นักเรียนมีความฉลาดรู้ด้านโภชนาการ เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ ผ่านรูปแบบจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

3. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน/การบริหารจัดการ

3.1 การออกแบบผลงาน

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษา น้อมเกล้า ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 366 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 4,5,6,7 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 4 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 142 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลากใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม

3. เนื้อหาที่ศึกษา เนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา รหัสวิชา พ21201 รายวิชา สุขศึกษา 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 มาตรฐานการเรียนรู้ พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริม สุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ ตัวชี้วัด พ 4.1 ม.1/1 เลือกกิน อาหารที่เหมาะสมกับวัย ม.1/2 วิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากภาวะโภชนาการที่มีผลกระทบต่อสุขภาพ หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ

2. กรอบแนวคิดในการพัฒนา

1) แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้

การนำแนวคิด และทฤษฎี มาประกอบการสร้างสรรค์ นวัตกรรม ถือเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากจะช่วยให้ผู้พัฒนานวัตกรรมมีแนวทางที่ชัดเจนในการดำเนินงาน และสามารถอ้างอิงถึง หลักวิชาการที่เป็นที่ยอมรับ ซึ่งจะส่งผลให้นวัตกรรมที่ถูกพัฒนาขึ้นมีความน่าเชื่อถือและมีประสิทธิภาพสูงขึ้น จึงได้ รวบรวมเอกสารทางวิชาการ การทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการ ของผู้ใช้งาน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางสังเคราะห์ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน	แนวคิดทฤษฎี			
	พรชนก กันไว (2566)	ทินกร พันเดช (2561)	วาสนา กิมแท้ (2553)	จิตรทิพย์ วงษ์หาญเคย (2567)
1. ชี้นำ	/	/	/	/
2. ชี้นำเสนอเกม		/	/	/
3. ทำความเข้าใจกับปัญหา	/	/		/
4. ดำเนินการศึกษาค้นคว้า	/	/		/
5. สังเคราะห์ความรู้	/		/	/
6. สรุปและประเมินค่าของคำตอบ		/	/	/
7. ชี้นำอภิปรายหลังเล่นเกม	/	/		/
8. นำเสนอและประเมินผลงาน	/		/	

จากที่กล่าวไว้ข้างต้น สามารถนำมาสรุปเป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมฐาน (Game-Based Learning) 5 ขั้นตอนดังนี้

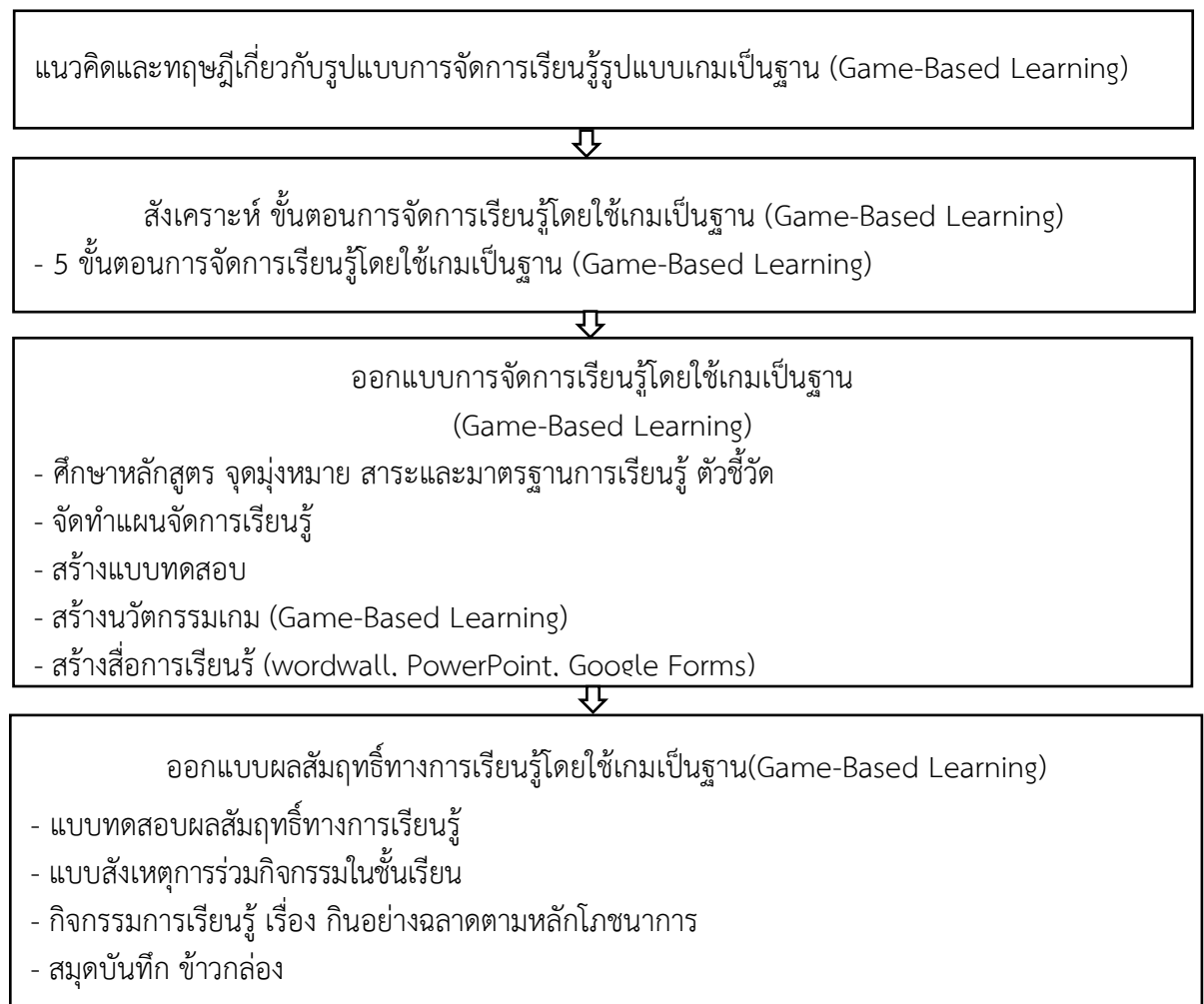
ขั้นที่ 1 เชื้อคิน เป็นวิธีการเล่นและกตีกาการเล่นเกมโดยผู้สอนจำเป้นที่ต้องทำให้เข้าใจกับผู้เล่นเกมเพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่างๆที่อาจเกิดขึ้นเพื่อเตรียมการป้องกันและแก้ไขปัญหาล่วงหน้าในการนำเสนอเกม จัดลำดับขั้นตอนการเล่นและชี้แจงรายละเอียดอย่างชัดเจน โดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วยหรือสถานการณ์จำลอง

ขั้นที่ 2 รวมพล ผู้เรียนร่วมกันระดมแนวคิดหลักการเกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านเกมและให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกม การจัดกลุ่ม หรือจัดทีมของนักเรียน แต่ทีมจะต้องช่วยกันและกัน ในการเตรียมความพร้อมและความเข้มแข็งให้สมาชิกทุกคน

ขั้นที่ 3 ลุยสนามประลอง ครูผู้สอนซึ่งจะใช้คำถามเกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียนและผ่านการเตรียมความพร้อมของทีม ผู้แทนแต่ละทีมมาร่วมแข่งขันโดยสลับกันไปจนครบจำนวน โดยผู้แทนกลุ่มจะเลือกป้ายภาพอาหารวางบนธง โภชนาการให้ตามที่ครูแสดงไว้บนจอโปรเจคเตอร์ และครูเป็นผู้ควบคุมเวลาและมอบหมายให้นักเรียน 5 คน อาสาจดบันทึกข้อมูลคะแนนแต่ละทีม

ขั้นที่ 4 แชมป์เปียน การยอมรับความสำเร็จของทีม ให้นำคะแนนโบนัสของแต่ละคนในทีมมารวมกันเป็นคะแนนของทีม ผลคะแนนมากที่สุดเป็นทีมชนะเลิศ มอบรางวัลให้ทีมี่คะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก

ขั้นที่ 5 อัปสกลิ สรุปบทเรียนจากเกมและให้ผู้เรียนแบ่งปันประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ประเมินการเรียนรู้ของตนเองและเพื่อนในกลุ่มผ่านการอภิปราย เสนอแนะ สะท้อนความคิดโดยใช้ข้อมูลที่ค้นคว้าม่าเป็นพื้นฐาน



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการพัฒนา

3.2 ประสิทธิภาพของผลงาน

กระบวนการออกแบบและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) รายวิชาสุขศึกษา 1 เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือและประเมินประสิทธิภาพของผลงานดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตร จุดมุ่งหมายของหลักสูตร สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และขอบข่ายของเนื้อหาหลักสูตรการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) และหลักสูตรสถานศึกษา

2. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา จุดประสงค์การเรียนรู้ สมรรถนะผู้เรียน และคำอธิบายรายวิชาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2567

3. ศึกษารายละเอียด และแนวทางสำหรับดำเนินการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียนจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น การจัดประสบการณ์ทั้งส่วนของหลักสูตรการศึกษาและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

4. ศึกษาเอกสาร ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

5. นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง ผลพิจารณาลงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนในแต่ละข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC มีค่าตั้งแต่ 0.66– 1.00 เพื่อขออนุมัติใช้หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว

6. นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์แล้วนำไปใช้จริงกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 142 คน

7. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเชื่อมั่นที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มทดลอง (try out) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 จำนวน 20 คน

8. สร้างเกม ธงโภชนาการ โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

8.1 ศึกษาและวิเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเกม และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของเกมเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย เนื้อหา เป้าหมายของเกม อุปกรณ์ จำนวนคน วิธีการเล่น และได้เลือกรูปแบบของเกม

8.2 การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาสุขศึกษา วิเคราะห์มาตรฐาน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

8.3 นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่สังเคราะห์ขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเหมาะสม และดำเนินการปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้ว ไปใช้เป็นเครื่องมือการดำเนินงานกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.3 การดำเนินงานพัฒนาตามกิจกรรม หรือแผนการบริหารจัดการที่กำหนด

ดำเนินการจัดการเรียนรู้ เทคนิคแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

1. นำกระบวนการออกแบบและการสร้างเครื่องมือ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อ่อนและหลังเรียน เกม ใบงาน เครื่องมือวัด ไปใช้จริงกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 142 คน

2. ชี้แจงทำความเข้าใจกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ ไปทดสอบก่อนเรียน (Pretest) เพื่อศึกษาความสามารถของนักเรียนที่แตกต่างกัน คือ ความสามารถสูง ปานกลาง และต่ำ

3. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสุขศึกษา เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ โดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ ซึ่งการจัดการเรียนรู้มีกระบวนการ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 เชื้ออิน

1) ผู้สอนอธิบายขั้นตอน กติกาการแข่งขัน วิธีการเล่น และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยของนักเรียนเพื่อให้ผลการแข่งขันเป็นที่ยอมรับ

2) แบ่งนักเรียนเป็นทีม โดยสมาชิกแต่ละทีมมีความสามารถแตกต่างกัน คือ ความสามารถสูง ปานกลาง และต่ำ

3) ครูกระตุ้นความสนใจนักเรียนด้วยการร่วมเล่นเกมผ่านอินเทอร์เน็ต โดยใช้ wordwall เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน และให้รางวัลพิเศษผู้ที่เล่นได้คะแนนสูงสุด 10 คนแรก

4) ครูเชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้ โดยคำถามนักเรียน

- ในมือที่ผ่านมามีอาหารที่รับประทานคืออะไร และมีส่วนประกอบใดบ้าง นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบ และนำเสนอผลคิดวิเคราะห์ตามข้อเท็จจริง

ขั้นที่ 2 รวบรวม

1) นักเรียนแต่ละทีม ร่วมกันระดมแนวคิดหลักการเกี่ยวกับการเรียนรู้เกม วิเคราะห์ปัญหา รวบรวมข้อมูลแนวทางการรับประทานอาหารตามหลักโภชนาการ ปริมาณที่เหมาะสม เพื่อเตรียมความพร้อมและสร้างความเข้มแข็งให้สมาชิกทุกคนในทีม

ขั้นที่ 3 ลุยสนามทดลอง

1) ครูให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเพื่อเป็นกรรมการในการจัดบันทึกคะแนน ทีมละ 1 คน

2) เมื่อเริ่มเล่นเกม ครูแสดงภาพอาหารไว้บนจอโปรเจกเตอร์ แต่ละกลุ่มส่งผู้แทนร่วมแข่งขันโดยสลับกันไปจนครบจำนวน โดยผู้แทนกลุ่มจะเลือกป้ายภาพอาหารวางบนกระดานธงโภชนาการให้ถูกต้อง โดยกำหนดเวลาให้ 20 วินาที

3) เมื่อหมดเวลาการแข่งขันแต่ละเกม กรรมการกลางที่ครูมอบหมาย 1 คน จะเป็นผู้บันทึกข้อมูลคะแนนแต่ละทีมไว้ และมอบเหรียญรางวัล

ขั้นที่ 4 แชมป์เปียน

- 1) เมื่อเล่นเกมครบแล้วนำคะแนนของแต่ละคนในทีมมารวมกันเป็นคะแนนของทีม ผลคะแนนมากที่สุดเป็นทีมชนะ
- 2) เมื่อไม่มีผู้คัดค้านประกาศผลความสำเร็จของทีม มอบรางวัลให้ทีมที่มีคะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก โดยเรียกชื่อทีมที่ได้ชนะเลิศ กับต้นธงโภชนาการ 1 กับต้นธงโภชนาการ 2 กับต้นธงโภชนาการ 3

ขั้นที่ 5 อปสกล

- 1) สรุปบทเรียนจากเกมและให้ผู้เรียนแบ่งปันประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ประเมินการเรียนรู้ของตนเองและเพื่อนสมาชิกในกลุ่มผ่านการอภิปราย เสนอแนะ สะท้อนความคิดร่วมกับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียนโดยใช้ข้อมูลที่ค้นคว้ามาเป็นพื้นฐาน
4. เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ทำการวัดและประเมินผล โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรียนหลังเรียน (Posttest) จำนวน 20 ข้อ และแบบวัดพฤติกรรมขณะเข้าร่วมกิจกรรม
5. ครูมอบหมายให้นักเรียนบันทึกการรับประทานอาหาร 1 สัปดาห์ และนำข้อมูลการรับประทานอาหารของตนเองมาวิเคราะห์ตามหลักโภชนาการ เสนอแนะพฤติกรรมรับประทานอาหารที่เหมาะสม เพื่อให้มีสุขภาพที่สมบูรณ์แข็งแรงลดการเสี่ยงต่อโรคจากการรับประทานอาหารไม่เหมาะสม
6. นำแบบทดสอบวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) จากกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ รายวิชาสุขศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4,1/5,1/6,1/7 และรายงานผลคุณภาพผู้เรียน เพื่อให้ทราบความก้าวหน้าต่อไป
7. สรุปและรายงานผลการประเมินนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 เพื่อดำเนินการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญรวมทั้งแลกเปลี่ยนเรียนรู้ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้

3.4 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน มีกิจกรรมการปฏิบัติปรากฏได้จริง เป็นลำดับขั้นตอนสามารถนำไปปฏิบัติได้ มีวิธีการหรือองค์ความรู้ใหม่ที่ส่งผลต่อเป้าหมายและการพัฒนาอย่างมีคุณภาพ



ภาพที่ 2 แผนภาพขั้นตอน รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนชั้นเรื่องมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ ผลการทดลองครั้งนี้พบว่า

1. ผลจากการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) จากการประเมินพฤติกรรมขณะเล่นเกมบรรลุเป้าหมายผู้เรียนให้ความร่วมมือในการแข่งขันปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ มีความสนุกสนาน ความกระตือรือร้นมีบรรยากาศการเรียนการสอนในเชิงบวก ร้อยละ 90 ขึ้นไป ซึ่งสูงกว่าค่าเป้าหมายที่กำหนดไว้

2. การส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านโภชนาการ เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) พบว่าผู้เรียนสามารถบันทึกการรับประทานอาหาร 1 สัปดาห์ได้ถูกต้อง และสรุปปัญหาข้อเสนอนะที่เป็นประโยชน์กับเพื่อนในชั้นเรียนได้

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยการวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ dependence

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

ทักษะสร้างสรรค์นวัตกรรม	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	T	sig
ก่อนเรียน	142	20	10.67	1.27	2.611*	0.00
หลังเรียน	142		15.12	1.50		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 15.12 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.50 ($\bar{X} = 15.12$, S.D. = 1.50) สูงวก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย 10.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.27 ($\bar{X} = 10.67$, S.D. = 1.27) แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

1. ผลจากการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการผ่านรูปแบบจัดการที่ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการและมีทัศนคติในเชิงบวกต่อการเรียนรู้ การกำหนดภารกิจเป็นแรงผลักดันให้นักเรียนบรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้
2. ผลการนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ ผู้เรียนสามารถกระบวนการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยนำความรู้ที่ได้ไปวิเคราะห์และปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในการเลือกรับประทานอาหารตามหลักโภชนาการ ผ่านกิจกรรมบันทึกข้าวกล่อง
3. ครูโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า พัฒนาเทคนิคการสอนใหม่ ๆ วัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่หลากหลายมีประสิทธิภาพ และประยุกต์ใช้กับเนื้อหาวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้เดียวกันและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เกิดภาพลักษณ์ที่ดีในการนำนวัตกรรมมาใช้อย่างสร้างสรรค์ลดภาระผู้เรียน การติด ๐ ร มส. สอดคล้องกับนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ การส่งเสริมให้ผู้เรียน เรียนดีมีความสุข

5. บทเรียนที่ได้รับ

5.1 ข้อสรุปสิ่งที่ได้รับหรือได้เรียนรู้จากการดำเนินงาน

1. ครูมีบทบาทในการออกแบบและควบคุมกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้และนวัตกรรมโดยรูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารเป็นการเตรียมความพร้อมให้นักเรียนสำหรับโลกการทำงานในอนาคตในโลกยุคดิจิทัล
2. พัฒนาสื่อการสอนประเภทเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมายช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้นยกระดับคุณภาพการศึกษาทั้งผู้เรียน ผู้สอน การวัดและประเมินผลในชั้นเรียนด้วยเครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย ลดภาระ นักเรียนและผู้ปกครอง ในเรื่อง การติด ๐ ร มส. ตามประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ
3. รูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ (Active Learning) มีความยืดหยุ่น ปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ในชั้นเรียนทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนมากขึ้นลดปัญหาการเบื่อหน่ายกับการเรียนรู้แบบเดิม ๆ ทำให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง

5.2 ข้อเสนอแนะในการนำไปประยุกต์ใช้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจ ขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้และวิธีการเล่นเกมให้เข้าใจอย่างชัดเจน และก่อนเริ่มทำกิจกรรม ในช่วงแรกผู้สอน ควรอธิบายวิธีการเล่นเกมในแต่ละขั้นให้ผู้เรียนได้ทราบโดยละเอียดค่านึงถึงเวลา ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เพียงพอสำหรับการเล่นเกม และการให้ความช่วยเหลือ ในระหว่างการเล่นเกมให้ทั่วถึง ทั้งนี้ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนเล็ก ซ้ำกว่าเวลาที่กำหนด

2. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ควรศึกษาและส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาในหน่วยการเรียนรู้นั้นๆ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนได้รับประโยชน์จากเนื้อหาในบทเรียนอย่างมีประสิทธิภาพและนำเทคโนโลยีมาใช้กรณีลาป่วย

5.3 แนวทางการพัฒนาเพิ่มเติม

1. การศึกษาเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการสร้าง และพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ และทฤษฎีเกมเป็นฐาน โดยนำเทคโนโลยี AI เพื่อพัฒนานวัตกรรมเกมการเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. การศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานนำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและยกระดับคุณภาพการศึกษาย่างเท่าเทียม

6. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับหรือรางวัลที่ได้รับ

6.1 การเผยแพร่ผลงาน

1) การเผยแพร่นวัตกรรมผ่านการจัดกิจกรรม PLC (Professional Learning Community) ระหว่างครูในกลุ่มสาระและร่วมกิจกรรมเปิดชั้นเรียน (Open Class) กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า

2. เผยแพร่ให้นักเรียนในโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ผ่าน google sites

3. นำผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) การจัดการเรียนการสอนไปเผยแพร่ ในช่องทางสื่อออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตลอดเวลาและเพื่อนครูในกลุ่มสาระและครูกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ผ่าน youtube

6.2 การได้รับการยอมรับในการนำผลงานไปใช้หรือรางวัลที่ได้รับ

1. ได้รับรางวัลด้านนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ระดับดีมาก จากการคัดเลือกผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ตามนโยบาย “เรียนดี มีความสุข” เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา สู่องค์กรแห่งนวัตกรรม “BKK 2 Educational Innovation” สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2

2. ได้รับรางวัลด้านนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ระดับดีเยี่ยม จากการคัดเลือกผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ตามนโยบาย “เรียนดี มีความสุข” เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา สู่องค์กรแห่งนวัตกรรม “BKK 2 Educational Innovation” ระดับสหวิทยาเขตวชิรบูรพา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2

3. ได้รับรางวัลครูเป็นแบบอย่างที่ดีในการออกแบบการเรียนรู้ในการประกวดแผนการจัดการเรียนรู้ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

บรรณานุกรม

- จิตรทิวส์ วงษ์หาบุศย์ (2567) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง ศาสนากับสังคมไทยสำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
เสถียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย. (2562). Game-based learning ทางเลือกสำหรับการศึกษา วิทยาศาสตร์ยุคใหม่.
นิตยสาร สสวท. 47 (216), 25-30
- แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา สืบค้น 10 มีนาคม 2568, จาก
<https://www.onec.go.th/index.php>
- นโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 – 2568 กระทรวงศึกษาธิการ
สืบค้น 5 มีนาคม 2568, จาก <https://www.moe.go.th/>
- ประกาศสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานครเขต 2 ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 – 2568
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 สืบค้น 5 มีนาคม 2568,
จาก <https://www.obec.go.th>
- สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย. (2565).
Game-Based Learning การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน. สืบค้น 1 มีนาคม 2568, จาก
<https://active-learning.thailandpod.org/learning-activities/game-based-learning>.
- ศูนย์พัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ.(2566). เกมส์แยกสี.การสร้างสีในโลก.
กรุงเทพมหานคร: บริษัท อักษรศิลป์พานิราม่า จำกัด.
- รัชกร เวชรนันท์. (2563). กระดุม 5 เม็ดของการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้. ค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2568,
จาก <https://www.bosslabboardgame.com>.
- พรชนก กันไว (2566) รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ในวิชา
สังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย
หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยนเรศวร,15
- ทินกร พันเดช (2561) การพัฒนามโนทัศน์เรื่องเมลและสูตรเคมีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายด้วยการเรียนรู้
ด้วยเกมเป็นฐาน การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,10
- วาสนา กิมเท้ง,(2553) ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based Learning)
ที่มีต่อทักษะการแก้ปัญหาทักษะการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์และความใฝ่รู้ใฝ่เรียนของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3. หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคผนวก ก
แผนจัดการเรียนรู้ที่

เรื่อง อาหารและโภชนาการต่อสุขภาพ

เวลา 1 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ

รายวิชา สุขศึกษา 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ครูผู้สอน นางสาวณัฐชนก อัสวชินเทพกุล

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

1.1 มาตรฐานการเรียนรู้

พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

1.2 ตัวชี้วัด

พ 4.1 ม.1/1 เลือกกินอาหารที่เหมาะสมกับวัย

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

1. อธิบายและระบุประเภทของอาหารและสารอาหารตามสัดส่วนธงโภชนาการอย่างถูกต้องได้

ด้านทักษะ (P)

1. จำแนกและวิเคราะห์อาหารตามหลักการบริโภคในสัดส่วนธงโภชนาการที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องได้

ด้านคุณลักษณะประจำวิชา (A)

1. เข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับความสำคัญของอาหารที่มีต่อสุขภาพตามหลักโภชนาการ การแบ่งประเภทของอาหารและสารอาหารร่วมกับผู้อื่นด้วยความสนใจ

3. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

อาหารเป็นหนึ่งในปัจจัยสี่ที่มีความสำคัญในชีวิตของมนุษย์ ทั้งนี้การได้รับประโยชน์จากอาหารจึงจำเป็นที่จะได้รับในปริมาณที่เหมาะสมกับความต้องการของร่างกาย เพราะฉะนั้นการเรียนรู้เกี่ยวกับสัดส่วนและปริมาณอาหารตามธงโภชนาการ นำไปสู่การปฏิบัติตนที่เหมาะสมเกี่ยวกับการรับประทานอาหารที่เหมาะสมต่อร่างกายใน 1 วัน การกินอาหารที่ถูกหลักโภชนาการจะส่งเสริมการเจริญเติบโต ทำให้วัยรุ่นและวัยรุ่นมีสุขภาพดีช่วยป้องกันการเกิดโรคเรื้อรังต่าง ๆ ส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้และการทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. สาระการเรียนรู้แกนกลาง/สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1. หลักการเลือกอาหารที่เหมาะสมกับวัย

4.2 สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. อภิปราย
2. ใบงาน
3. เกมประจำกลุ่ม

7. การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
ด้านความรู้ (K) 1. อธิบายและระบุประเภทของอาหารและสารอาหารตามสัดส่วนธงโภชนาการอย่างถูกต้องได้	1. แบบประเมินการมีส่วนร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน	1. สังเกตจากการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน	ผ่านขั้นต่ำไม่น้อยกว่าร้อยละ 60
ด้านทักษะ (P) 1. จำแนกและวิเคราะห์อาหารตามหลักการบริโภคในสัดส่วนธงโภชนาการที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องได้	1. แบบประเมินกิจกรรมระดมสมองเกมประจำกลุ่ม	1. สังเกตจากการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน	ผ่านขั้นต่ำไม่น้อยกว่าร้อยละ 60
ด้านคุณลักษณะประจำวิชา (A) 1. เข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับความสำคัญของอาหารที่มีต่อสุขภาพตามหลักโภชนาการ การแบ่งประเภทของอาหารและสารอาหารร่วมกับผู้อื่นด้วยความสนใจ	แบบประเมินการตอบคำถามในชั้นเรียน/เกมประจำกลุ่ม/ใบงาน	สังเกตจากการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินที่ระดับคุณภาพปานกลางขึ้นไป

8. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (ใช้รูปแบบการสอน/เทคนิคการสอน กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) เทคนิคแบบโดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ชั่วโมงที่ 1 เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเนื้อหาบทเรียนที่ผ่านมาโดยใช้คำถาม
 - ทำไมการรับประทานอาหารตามหลักธงโภชนาการถึงสำคัญ
 - นักเรียนชอบอาหารประเภทไหนมากที่สุดในวัน
 - ในเมื่อที่ผ่านมามีอาหารที่รับประทานคืออะไร และมีส่วนประกอบใดบ้าง นักเรียนร่วมกัน

ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคำตอบ เพื่อเชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้

ขั้นสอน/การจัดการเรียนรู้

1. ครูชี้แจงจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนวิชาสุขศึกษา เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ ใช้เทคนิคการสอนการเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมดัง 5 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 เชื้อคิน

- 1) ผู้สอนอธิบายขั้นตอน กติกาการแข่งขัน วิธีการเล่น และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยของนักเรียนเพื่อให้ผลการแข่งขันเป็นที่ยอมรับ
- 2) แบ่งนักเรียนเป็นทีม โดยสมาชิกแต่ละทีมมีความสามารถแตกต่างกัน คือ ความสามารถสูง ปานกลาง และต่ำ
- 3) ครูกระตุ้นความสนใจนักเรียนด้วยการร่วมเล่นเกมผ่านอินเทอร์เน็ต โดยใช้ wordwall เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน และให้รางวัลพิเศษผู้ที่เล่นได้คะแนนสูงสุด 10 คนแรก
- 4) ครูเชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้ โดยคำถามนักเรียน
 - ในมือที่ผ่านมามีอาหารที่รับประทานคืออะไร และมีส่วนประกอบใดบ้าง นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบ และนำเสนอผลคิดวิเคราะห์ตามข้อเท็จจริง

ขั้นที่ 2 รวบรวม

- 1) นักเรียนแต่ละทีม ร่วมกันระดมแนวคิดหลักการเกี่ยวกับการเรียนรู้เกม วิเคราะห์ปัญหา รวบรวมข้อมูลแนวทางการรับประทานอาหารตามหลักโภชนาการ ปริมาณที่เหมาะสม เพื่อเตรียมความพร้อมและสร้างความเข้มแข็งให้สมาชิกทุกคนในทีม

ขั้นที่ 3 ลุยสนามทดลอง

- 1) ครูให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเพื่อเป็นกรรมการในการจัดบันทึกคะแนน ทีมละ 1 คน
- 2) เมื่อเริ่มเล่นเกม ครูแสดงภาพอาหารไว้บนจอโปรเจกเตอร์ แต่ละกลุ่มส่งผู้แทนร่วมแข่งขันโดยสลับกันไปจนครบจำนวน โดยผู้แทนกลุ่มจะเลือกป้ายภาพอาหารวางบนกระดานธงโภชนาการให้ถูกต้อง โดยกำหนดเวลาให้ 20 วินาที
- 3) เมื่อหมดเวลาการแข่งขันแต่ละเกม กรรมการกลางที่ครูมอบหมาย 1 คน จะเป็นผู้บันทึกข้อมูลคะแนนแต่ละทีมไว้ และมอบเหรียญรางวัล

ขั้นที่ 4 แชมป์เปียน

- 1) เมื่อเล่นเกมครบแล้วนำคะแนนของแต่ละคนในทีมมารวมกันเป็นคะแนนของทีม ผลคะแนนมากที่สุดเป็นทีมชนะ
- 2) เมื่อไม่มีผู้คัดค้านประกาศผลความสำเร็จของทีม มอบรางวัลให้ทีมที่ชนะสูงสุด 3 อันดับแรก โดยเรียกชื่อทีมที่ได้ชนะเลิศ กัปตันธงโภชนาการ 1 กัปตันธงโภชนาการ 2 กัปตันธงโภชนาการ 3

ขั้นที่ 5 อปสกล

- 1) สรุปบทเรียนจากเกมและให้ผู้เรียนแบ่งปันประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ประเมินการเรียนรู้ของตนเองและเพื่อนสมาชิกในกลุ่มผ่านการอภิปราย เสนอแนะ สะท้อนความคิดร่วมกับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียนโดยใช้ข้อมูลที่ค้นคว้ามาเป็นพื้นฐาน

ขั้นสรุปบทเรียน

1. ครูวัดและประเมินผลหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ ใน google forms
2. ครูมอบหมายให้นักเรียนบันทึกการรับประทานอาหาร 1 สัปดาห์ เพื่อให้ให้นักเรียนตระหนักถึงพฤติกรรมการกินอาหารของตนเองและสามารถวิเคราะห์คุณค่าทางโภชนาการของอาหารที่รับประทานในแต่ละวันและ

สรุปผลหลังครบ 1 สัปดาห์ รู้สึกร่างกายกับพฤติกรรมการกินของตนเอง มีสิ่งใดที่ต้องปรับปรุงหรือไม่ คิดว่าการกินอาหารของตนเองสมดุลหรือไม่

9. สื่อการสอนและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน สุขศึกษา 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. โปรแกรมนำเสนอ (PowerPoint) เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ
3. โมเดลแสดงอาหาร 5 หมู่
4. ภาพธงโภชนาการ
5. ใบงานเรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ
6. บัตรภาพอาหารชนิดต่างๆ
7. กระดานเกมธงโภชนาการ
8. โปรแกรม word wall google forms

10. กิจกรรมเสนอแนะ

1. นักเรียนฝึกวิเคราะห์รายการอาหารและสารอาหารที่ครอบครัวยรับประทานในแต่ละวัน เพื่อเป็นการสร้างเสริมทักษะและกระบวนการคิด
2. นักเรียนฝึกจัดรายการหรือฝึกประกอบอาหารที่เหมาะสมกับสมาชิกในครอบครัวเพื่อเป็นการฝึกทักษะและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
3. กระบวนการดำเนินงานตามแผนงานเป็นขั้นตอนมีการบันทึกผลและแสดงผลอย่างชัดเจน
วิธีการดำเนินงานแบ่งออกเป็น ดังนี้

กระบวนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

1. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ แบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 1 ฉบับจำนวน 20 ข้อ เพื่อให้นำไปทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ตารางวิเคราะห์แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-testและPost-test) วิชาสุขศึกษา

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ

ระดับการวัด เนื้อหา	ความรู้-ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	รวม
มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ พ 4.1 ม.1/1 เลือกกินอาหารที่เหมาะสมกับวัย พ 4.1 ม.1/2 วิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากภาวะโภชนาการที่มีผลกระทบต่อสุขภาพ							
1. ความหมายของอาหารและโภชนาการ	1	-	-	-	-	-	1
2. คุณค่าของอาหารและโภชนาการต่อสุขภาพ	2	-	-	-	-	-	1
3.ข้อแนะนำในการกินอาหารตามหลักโภชนาบัญญัติ	2	1	1	-	-	-	4
4. หลักการกินอาหารที่เหมาะสมกับวัย	2	2	-	-	-	-	4
5. ความหมายของภาวะทุพโภชนาการ	1	-	-	-	-	-	1
6. ปัญหาที่เกิดจากภาวะทุพโภชนาการที่มีผลกระทบต่อสุขภาพ	2	2	-	-	-	-	4
7. การปฏิบัติตัวเพื่อแก้ไขปัญหาโภชนาการ	-	2	1	1	-	-	2
รวม	10	7	2	1	-	-	20

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องและนำแบบทดสอบมาปรับปรุงตามคำแนะนำ ผลพิจารณา ลงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนในแต่ละข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC มีระดับ 0.89 แสดงว่า มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

3. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ ไปทดลองใช้ (try out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 จำนวน 20 คน

4. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการที่ปรับปรุงแล้วไปใช้

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน



อาหาร ๕ หมู่

แผ่นภาพอาหาร

ภาพธงโภชนาการ



กระดานธงโภชนาการ

เกมอาหาร 5 หมู่

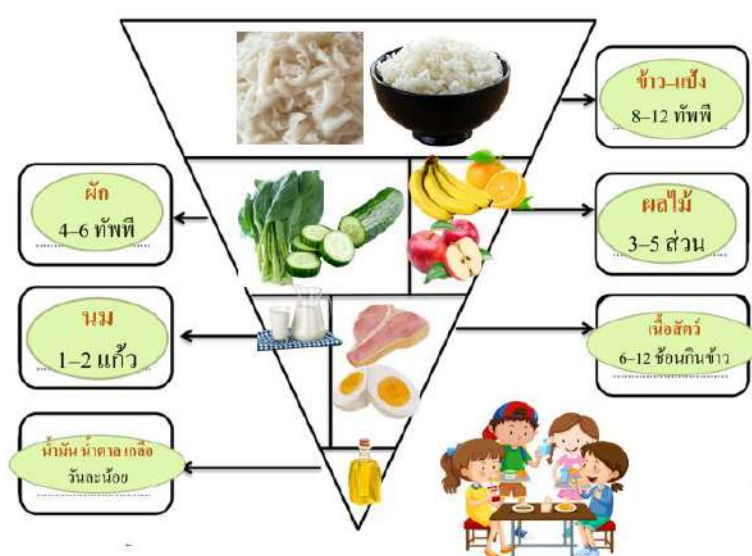


เกมสารอาหาร



กิจกรรมการสร้างสื่อ google sites



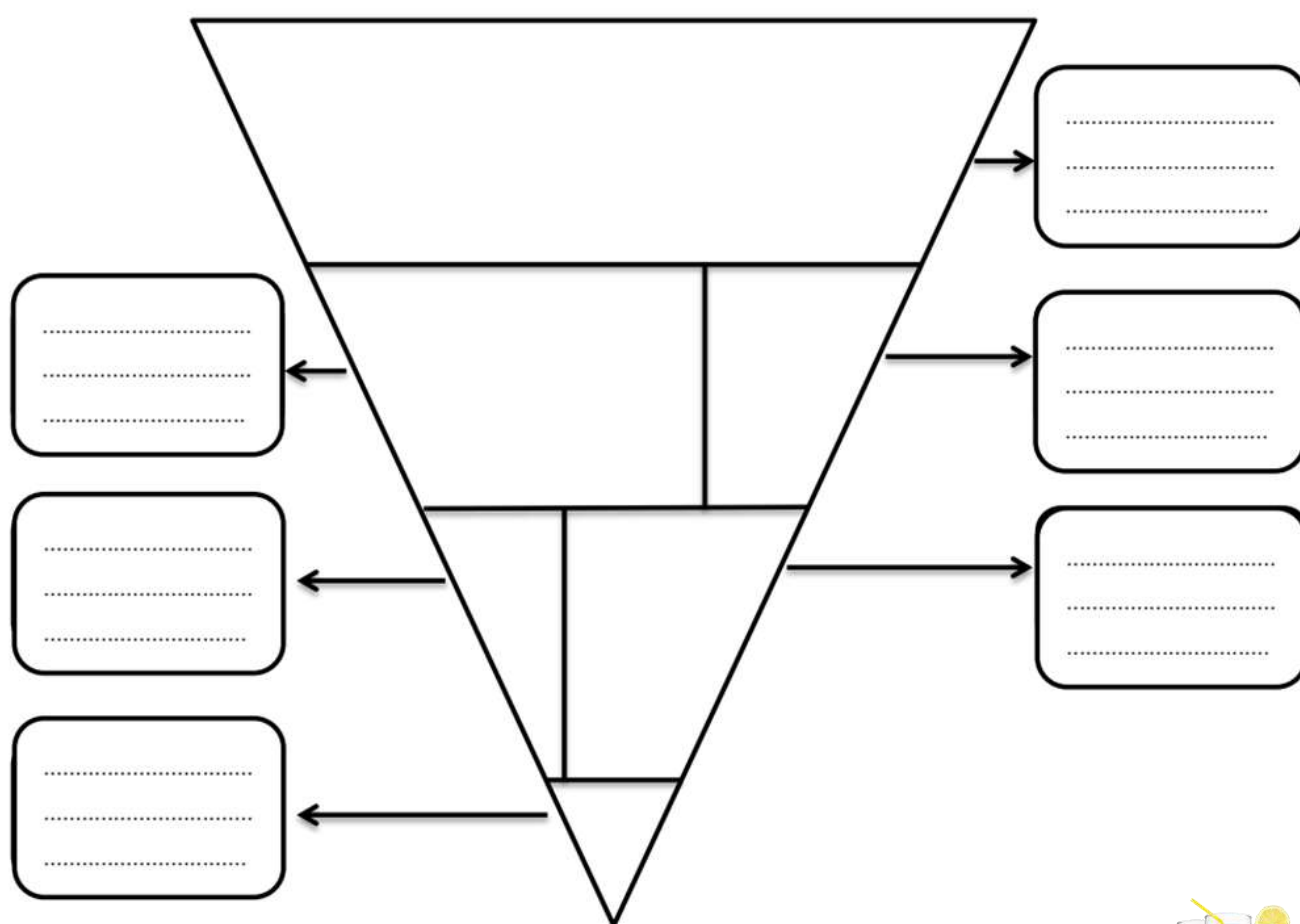


กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ

1. ให้นักเรียนเลือกอาหารที่กำหนดให้ โดยแยกองค์ประกอบตามธงโภชนาการและระบุสัดส่วนปริมาณให้ถูกต้อง



เมนูที่เลือกได้แก่.....



ภาคผนวก ข
เครื่องมือวัดและประเมินผล
สมุดบันทึกการรับประทานอาหาร 1 สัปดาห์



แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

www.gmail.com - Search | กองกลาง (23) - nutthachanok | แบบทดสอบ เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ | แบบทดสอบ เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ

https://docs.google.com/forms/d/14xLa3IDzUW8HsKIwmsObxoWyf96F9-MCAHLC8gaKnDws/preview

← โหมดแสดงตัวอย่าง

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้
เรื่อง เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ
รายวิชา พ21201 สุขศึกษา 1

แบบทดสอบ เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ
ใช้สำหรับการเรียนการสอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้ฝึกเขียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว (จำนวน 20 ข้อ)

* รวมว่าเป็นคำถามที่จำเป็น

อีเมล *

☐ บันทึก nutthachanok@ntun.ac.th เป็นอีเมลที่จะรวมกับคำตอบของฉัน

ชื่อ-นามสกุล *

20 ข้อ

แบบประเมิน

สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน												คะแนนรวม(12)
	ความสนใจ			การแสดงความคิดเห็น			การตอบคำถาม			การยอมรับฟังความคิดเห็น			
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

แบบประเมินใบงาน/ชิ้นงาน

กลุ่มที่.....เรื่อง

รายวิชา.....รหัสวิชา.....ชั้นมัธยมศึกษาปีที่.....

คำชี้แจง ให้ครูผู้สอนทำเครื่องหมาย ☐ ลงในช่องระดับคะแนนตามเกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน					รวม	หมายเหตุ
	5	4	3	2	1		
1. รูปแบบของใบงาน/ชิ้นงาน							
2. ความถูกต้องของข้อมูล เนื้อหาสาระ							
3. ความตรงต่อเวลา							
คะแนนรวม							

ประเมินสมรรถนะสำคัญของนักเรียน

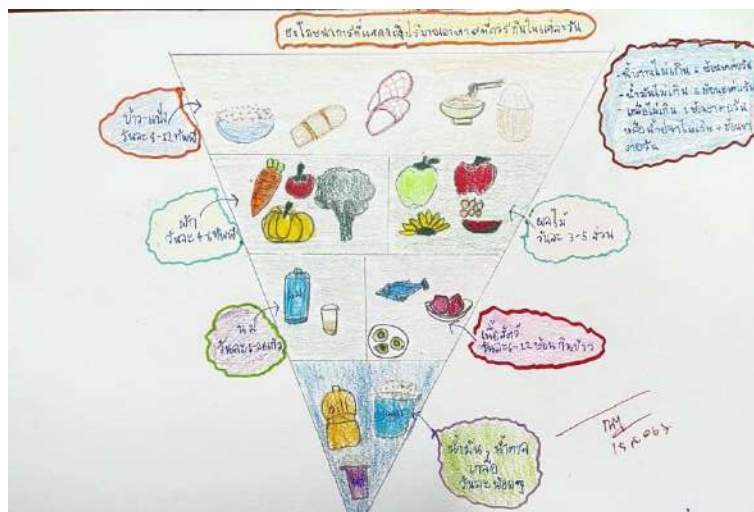
รหัสวิชา.....			1. ความสามารถในการสื่อสาร	2. ความสามารถในการคิด	3. ความสามารถในการแก้ปัญหา	4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	รวมคะแนน
ชื่อวิชา.....							
ชั้น.....							
กลุ่ม.....							
ลำดับที่	รหัสประจำตัว	ชื่อ-สกุล	4	4	4	4	16

ภาคผนวก ค

กิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนากระบวนการเรียนรู้รายวิชาสุขศึกษา
เรื่อง กินอย่างฉลาดตามหลักโภชนาการ ผ่านรูปแบบจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



ภาคผนวก ง
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียน



ภาคผนวก จ

กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ

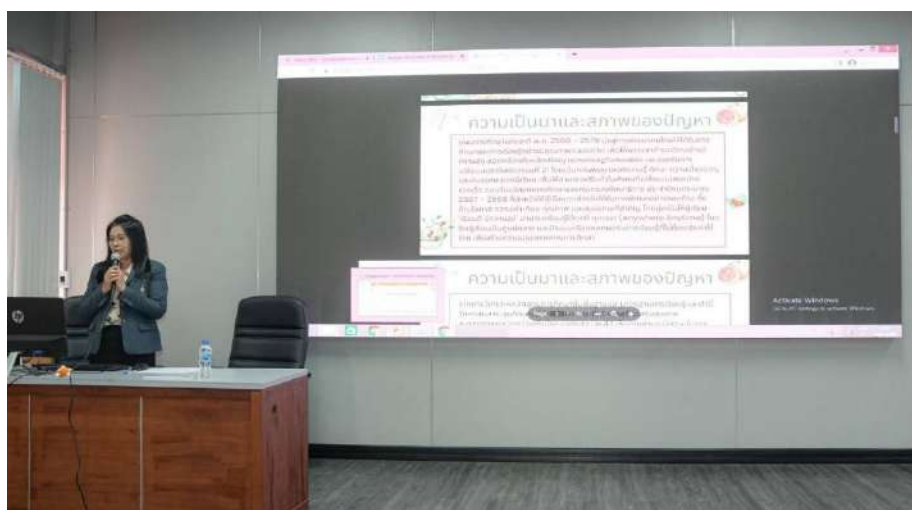
การเผยแพร่นวัตกรรม ให้แก่เพื่อนครูต่างกลุ่มสาระ



การอบรมเชิงปฏิบัติการวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ณ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า
ครั้งที่ 1 วันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ 2568



ครั้งที่ 2 วันที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ 2568



ภาคผนวก ฉ รางวัลรางวัลที่ได้รับ

รางวัลด้านนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ Active Learning **ระดับดีมาก** กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ตามนโยบาย“เรียนดี มีความสุข” เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา สู่องค์กรแห่งนวัตกรรม
“BKK 2 Educational Innovation” ประเภทครูผู้สอน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2

๖. ด้านนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
(สุขศึกษา/พลศึกษา)

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	สถานศึกษา	ผลการประเมิน
๓	นายจตุรงค์ มหากนก	โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา (โสตราช)	ระดับดีเยี่ยม
๒	นางสาวสมฤดี เจียรสมุทรศรี	โรงเรียนวชิรธรรมสาธิต	ระดับดีเยี่ยม (เกียรติบัตร)
๓	นายสิงห์ราช ออหาญ	โรงเรียนเศรษฐบุตรบำเพ็ญ	ระดับดีเยี่ยม (เกียรติบัตร)
๔	นางฉนพร บุญประสิทธิ์	โรงเรียนคอนเมืองจตุรจินดา	ระดับดีมาก (เกียรติบัตร)
๕	นางสาวณัฏฐชนก อัครชินเทพกุล	โรงเรียนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษา น้อมเกล้า	ระดับดีมาก (เกียรติบัตร)

รางวัลด้านนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ Active Learning **ระดับดีเยี่ยม** กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ตามนโยบาย“เรียนดี มีความสุข” เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา สู่องค์กรแห่งนวัตกรรม
“BKK 2 Educational Innovation” ประเภทครูผู้สอน ระดับสภวิทยบูรพา



กิจกรรมประกวดผลการเรียนรู้





โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
กรุงเทพมหานคร เขต ๒
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ