

หนึ่งนักเรียนหนึ่งความรู้ “One Child One Knowledge : One Child OK”

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

1. ชื่อผลงาน สุขศึกษาพาสงูก
2. ชื่อผู้เสนอผลงาน เด็กหญิงนิธิดา สาคร
3. ชื่อหน่วยงาน/กลุ่มสาระฯ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนศิษย์คุณวิทย์วิทยา
4. ความสำคัญ

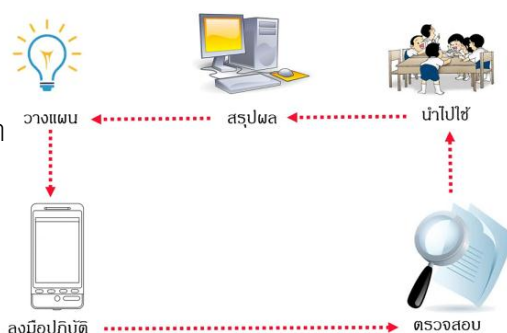
เนื่องจากมีความสนใจและความชอบในวิชาสุขศึกษารวมถึงได้รับคัดเลือกเป็นตัวแทนตอบปัญหา สุขศึกษาและพลศึกษา ระดับชั้น ม.1-ม.3 เข้าร่วมการแข่งขัน จึงต้องศึกษาเนื้อหาวิชาสุขศึกษาซึ่งมีเนื้อหาที่ เยอะและบางเรื่องยากต่อการทำความเข้าใจ ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการอ่านทำความเข้าใจเพียงอย่าง เดียว จึงคิดว่าจะมีวิธีใดช่วยให้สามารถเกิดการเรียนรู้และมีความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น เกิดความน่าสนใจ ในการเรียนรู้และไม่น่าเบื่อจึงคิดว่าเกมส์ที่เกี่ยวกับวิชาสุขศึกษาน่าจะทำให้เกิดความสุขสนุกสนานและสร้างความ เข้าใจในเนื้อหาต่างๆ มากขึ้น

5. วัตถุประสงค์

1. เพื่อการเรียนรู้และความเข้าใจในวิชาสุขศึกษามากยิ่งขึ้น จากการเล่นเกมสุขศึกษา
2. ใช้สื่อเทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับเกมส์สุขศึกษาเพื่อพัฒนาความรู้

6. ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. สืบค้นโดยกำหนดหัวข้อหรือเนื้อหา
2. เลือกเกมส์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาความรู้ที่ได้ศึกษามา
3. ตรวจสอบความถูกต้องเนื้อหาของเกมส์
4. นำเกมส์มาใช้พัฒนาความรู้เสริมสร้างความเข้าใจ
5. สรุปผลการนำเกมส์ไปใช้



7. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

ช่วยให้เกิดความเข้าใจในวิชาสุขศึกษามากยิ่งขึ้น และทำให้เกิดความสนุกสนานไม่เกิดความเบื่อหน่าย ที่จะเรียนรู้

8. ปัจจัยความสำเร็จ

คุณครูช่วยส่งเสริมและคอยให้คำแนะนำตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาของเกมส์

9. บทเรียนที่ได้รับ

การเลือกเกมส์มาใช้ในการศึกษาต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาที่มีในเกมส์ก่อนเสมอ

10. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

ได้พัฒนาความรู้ในการเข้าร่วมการแข่งขันตอบปัญหาสุขศึกษาและพลศึกษา ระดับชั้น ม.1-ม.3

งานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการและเทคโนโลยีของนักเรียน ประจำปี 2561 ระดับเขต พื้นที่การศึกษา สพม. เขต 17 จันทบุรี 2 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับ 1