

- 1.ชื่อผลงาน การเล่นเกมแบบไทยในผู้บกพร่องด้านพัฒนาการและสติปัญญา
2. คำสำคัญ การเล่นเกม หมายถึง กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานบันเทิงใจ  
ผู้บกพร่องด้านพัฒนาการและสติปัญญา หมายถึง เด็กที่มีระดับสติปัญญาหรือเชาวน์ปัญญาต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยเมื่อเทียบเด็กในระดับอายุเดียวกัน
- 3.เป้าหมาย เพื่อเพิ่มความสามารถด้านการเคลื่อนไหวโดยใช้การเล่นเกมแบบไทยภายในระยะเวลา 3 เดือน
- 4.ปัญหาและสาเหตุโดยย่อ เนื่องจากโปรแกรมสมรรถนะพื้นฐาน หนึ่งในสื่ออย่างหลักของการฝึกในโปรแกรมคือด้านการเคลื่อนไหว ซึ่งผลสำรวจเมื่อวันที่ 3 ตุลาคม 2553 พบว่ามีผู้บกพร่องด้านพัฒนาการและสติปัญญาที่อยู่ในโปรแกรมมีปัญหาด้านการเคลื่อนไหวถึง 32 %
- 5.การเปลี่ยนแปลง
  - 5.1 มีการคัดเลือกผู้บกพร่องด้านพัฒนาการและสติปัญญาที่มีปัญหาด้านการเคลื่อนไหวที่ไม่มีปัญหาการเดิน โดยใช้เกณฑ์ด้านพัฒนาการตามอายุ
  - 5.2 ทำการคัดเลือกการเล่นเกมแบบไทยที่สามารถดัดแปลงให้เหมาะสมกับผู้บกพร่องด้านพัฒนาการและสติปัญญา จาก 12 การเล่นเกม มีที่เหมาะสมและดัดแปลงมาใช้ให้เหมาะกับกลุ่มเหลือเพียง 6 การเล่นเกม
  - 5.3 ให้ผู้บกพร่องด้านพัฒนาการและสติปัญญาที่ได้อยู่ในเกณฑ์ มาฝึกการเล่นเกมแบบไทยทุกวัน วันละ 30 นาทีและประเมินผล
- 6.การวัดผลและผลการเปลี่ยนแปลง โดยดูจากความสามารถเดิมที่ทำได้ และผลจากการฝึก 3 เดือน มีการเปลี่ยนแปลง ซึ่งร้อยละ 50 มีการพัฒนาที่ดีขึ้น มีความเร็วและความตื่นตัวมากขึ้น
- 7.สรุปผลงานโดยย่อ ผลการเล่นเกมแบบไทยที่ทีมได้คัดเลือกมาใช้กับผู้บกพร่องด้านพัฒนาการและสติปัญญาช่วยพัฒนาด้านการเคลื่อนไหวได้ดีขึ้น
- 8.บทเรียนที่ได้รับ -ทำให้เกิดการอนุรักษ์มรดกของประเทศ,เพิ่มรูปแบบการฝึกจากเดิมๆ มาใช้การเล่นเกมไทย,ลดค่าใช้จ่ายอุปกรณ์การฝึก,ผู้ปกครองและบุคลากรได้ออกกำลังกายร่วมด้วย
- 9.การติดต่อกับทีมงาน หน่วยงานสมรรถนะพื้นฐาน สถาบันราชานุกูล โทรศัพท์ 4411 , 4412