

## แบบฟอร์มการสรุปผลงานพัฒนาคุณภาพ ปี 2565

1. ชื่อผลงาน/โครงการพัฒนา : 3H for SPE (3H= Happy Health Heart, SPE = Special Educator)

2. ชื่อหน่วยงาน/ทีม : กลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

3. สมาชิกทีม :

นางสาวสุพรทิพย์ ภูมมา	นักวิชาการศึกษาพิเศษชำนาญการ
นางรุจิรัตน์ จันทระเนตร	นักวิชาการศึกษาพิเศษชำนาญการ
นางศรีนวล ภูเกตุ	นักวิชาการศึกษาพิเศษชำนาญการ
นางรังสิมา เทียนทอง	นักวิชาการศึกษาพิเศษชำนาญการ
นางวนัสสริน อินทรกำแหง	นักวิชาการศึกษาพิเศษชำนาญการ
นางบังอร เทพโกมุท	นักวิชาการศึกษาพิเศษชำนาญการ
นางสาวภาณี อึ้งปั้น	นักวิชาการศึกษาพิเศษชำนาญการ
นางสาวอภิญญา ขาวชายโขง	นักวิชาการศึกษาพิเศษปฏิบัติการ
นางสาวณัฐกานต์ ขาวชายโขง	นักวิชาการศึกษาพิเศษปฏิบัติการ
นายณัฐวิเชียรชาติสุภี	นักวิชาการศึกษาพิเศษ
นางนฤมล จารุมาศ	นักวิชาการศึกษาพิเศษ
นางสาวจิราธิป นาคสุวรรณ	นักวิชาการศึกษาพิเศษ

4. คำสำคัญ 3H, บอร์ดเกม, เกมการศึกษา

5. สรุปผลงานโดยย่อ

3H for SPE กิจกรรมส่งเสริมการสร้างความสุขในการทำงาน เพื่อรับมือช่วงการระบาดของ COVID-19 และการสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงปัจจุบัน ตลอดจนพัฒนาความสัมพันธ์อันดีในองค์กรและศักยภาพในการทำงานของบุคลากรกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ สถาบันราชานุกูล

6. ปัญหาและสาเหตุโดยย่อ :

ท่ามกลางสถานการณ์ COVID-19 ทั้งแพทย์ พยาบาล บุคลากรทางการแพทย์ ผู้ป่วย และทุกคนล้วนมีความเครียดและความกังวลใจ การรับมือดูแลจิตใจเพื่อผ่านวิกฤตินี้ จากสถานการณ์ดังกล่าวโดยที่ผ่านมากลุ่มงานการศึกษาพิเศษได้ดำเนินการจัดกิจกรรมค่ายเสริมสร้างพลังรักฝ่าวิกฤต ภายใต้โครงการฝากใจให้เราดูแลเพื่อผู้รับบริการได้คลายความเครียดและเสริมความสุข และพบว่านอกจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมแล้ว บุคลากรผู้ปฏิบัติงานยังเป็นอีกส่วนหนึ่งที่ต้องได้รับการดูแลจิตใจ ผ่อนคลายความกังวลใจและความเครียดในการปฏิบัติงาน โดยจะส่งผลดีต่อประสิทธิภาพในการทำงานหรือการมีชีวิตและการทำงานที่สมดุล ดังนั้น “ชั่วโมงกิจกรรม” ซึ่งประกอบด้วย บอร์ดเกม เกมการศึกษาและนันทนาการ จึงเป็นกระบวนการเพื่อส่งเสริมการสร้างความสุขในการทำงาน

7. เป้าหมาย

- เพื่อเสริมสร้างความสุขในการทำงานของบุคลากรกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ สถาบันราชานุกูล
- เพื่อพัฒนาความสัมพันธ์อันดีในองค์กรและศักยภาพในการทำงานของบุคลากรกลุ่มงานการศึกษาพิเศษ สถาบันราชานุกูล

## 8. กิจกรรมการพัฒนา (process):

ดำเนินการโดยกำหนด “ชั่วโมงกิจกรรม” จำนวน 5 ครั้ง ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมบอร์ดเกม เกมการศึกษาและ  
นันทนาการ โดยมีกำหนดดังนี้

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมนันทนาการ เกมการศึกษา (ทายสีชั้นเป็นใคร, ใบบัตรคำ/บัตรภาพ,สาวได้สาวตี)

กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมบอร์ดเกม (การ์ดซูชิ, การ์ดอุโน)

กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมบอร์ดเกม (เกมเศรษฐี Monopoly, การ์ดเกมกระดาน)

กิจกรรมที่ 4 กิจกรรมนันทนาการ เกมการศึกษา (บิงโกคำศัพท์, Quick Cups)

กิจกรรมที่ 5 กิจกรรมบอร์ดเกม (เกมเศรษฐี Monopoly, การ์ด D&D Dungeon Mayhem)

## 9. การประเมินผลการเปลี่ยนแปลง (performance):

ประเมินผล “ชั่วโมงกิจกรรม”

- ก่อนและหลังสิ้นสุดกิจกรรม แบบประเมิน “ความสนุกสนาน”
- ระหว่างกิจกรรมที่ 1-5 แบบประเมินความพึงพอใจ