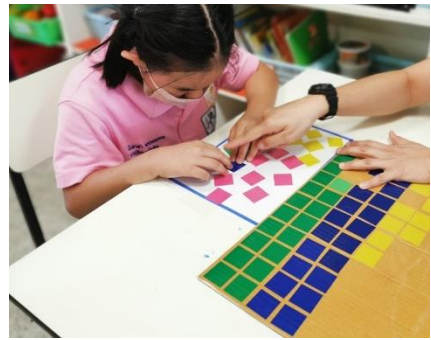


1. ชื่อผลงาน สติ๊กเกอร์สร้างสรรค์



2. คำสำคัญ: กิจกรรมเล่นรูปร่างสร้างสรรค์, ประสบการณ์การสร้างสรรคแบบชี้นำ

กิจกรรมเล่นรูปร่างสร้างสรรค์ : กิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้นโดยมีเนื้อหาที่สอดคล้องตาม แผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล (IEP) ได้แก่ การแกะ การฉีก การติดปะ การดึง เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานโดยใช้ปลายนิ้วมือของผู้ป่วยกลุ่มบกพร่องทางสติปัญญา

ประสบการณ์การสร้างสรรคแบบชี้นำ : กระบวนการส่งเสริมและพัฒนาทักษะโดยใช้กิจกรรมศิลปะรูปร่างสร้างสรรค์ ทั้งนี้ผู้ฝึกเป็นผู้จัดเตรียมสื่ออุปกรณ์และวิธีในการปฏิบัติกิจกรรมให้กับผู้ป่วย เพื่อปฏิบัติตามแบบอย่างหรือคำแนะนำที่กำหนดให้

3. สรุปผลงานโดยย่อ:

กิจกรรมสติ๊กเกอร์สร้างสรรค์ สร้างเสริมให้มีพัฒนาการการทำงานของปลายนิ้วมือ ของผู้ป่วยกลุ่มบกพร่องทางสติปัญญา การแกะ จับ ดึง กำ หนีบ พลิก ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็กที่มีความจำเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ทางการศึกษา ตลอดจนกระตุ้นให้ผู้ป่วยพัฒนาการการแสดงออกอย่างอิสระจินตนาการความคิดโดยใช้กิจกรรมศิลปะรูปร่างสร้างสรรค์

4. ชื่อของหน่วยงาน: กลุ่มงานการศึกษาพิเศษ

| | |
|-----------------------|--------------------------------|
| นางรังสิมา เทียนทอง | นักวิชาการศึกษาพิเศษชำนาญการ |
| นางวนัสริน อินทรกำแหง | นักวิชาการศึกษาพิเศษชำนาญการ |
| นางสาวอภิญา ขาวชายโขง | นักวิชาการศึกษาพิเศษปฏิบัติการ |
| นางนวลศรี ชิมประเสริฐ | พนักงานช่วยเหลือคนไข้ |
| นางสาวจิตราภา พัสกุล | พี่เลี้ยง |

6. เป้าหมาย:

- เพื่อพัฒนากิจกรรมกระตุ้นพัฒนาการ กิจกรรมเล่นรูปร่างสร้างสรรค์
- เพื่อพัฒนาเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ตามจินตนาการ
- เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานโดยใช้ปลายนิ้วมือของผู้ป่วยกลุ่มบกพร่องทางสติปัญญา

7. ปัญหาและสาเหตุโดยย่อ:

การเตรียมความพร้อมผู้ป่วยที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระยะแรกเริ่ม มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะกล้ามเนื้อมัดใหญ่และกล้ามเนื้อมัดเล็ก เพื่อทำไปสู่การเรียนรู้ทักษะการเตรียมความพร้อมด้านเรียน

โปรแกรมการศึกษาพิเศษกลุ่มบกพร่องทางสติปัญญา อายุ 3-15 ปี จึงได้เล็งเห็นว่า การนำกิจกรรมเล่นรูปร่างสร้างสรรค์โดยใช้ สติ๊กเกอร์สร้างสรรค์ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก เพื่อพัฒนาทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็ก การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการส่งเสริมพัฒนาทักษะ

การทำงานโดยใช้ปลายนิ้วมือซึ่งเป็นขั้นแรกของการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้กิจกรรมส่งเสริมด้านการศึกษาสำหรับผู้ป่วย ตลอดจนส่งเสริมประสบการณ์การสร้างสรรค์แบบชี้นำ จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการแสดงออกอย่างอิสระและการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

8. กิจกรรมการพัฒนา (process):

การจัดประสบการณ์ที่เปิดโอกาสให้ได้แสดงออกและต่อเติมผลงานจากความคิดสร้างสรรค์อย่างมีจินตนาการ ด้วยการใช้นิ้วและปลายนิ้ว ในการแกะ ฉีก ดึง กด สตี๊กเกอร์ รูปร่างต่างๆ บนพื้นที่ หรือวัตถุที่กำหนดให้ มี 2 ระดับ 1.แบบง่าย (แกะสตี๊กเกอร์ติดบนแผ่นกระดาษและติดบนวัตถุ) 2.แบบยาก (แกะสตี๊กเกอร์จากกราฟเทป) ทั้งรูปแบบการทำงานเดี่ยวและการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น กิจกรรมสตี๊กเกอร์สร้างสรรค์ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การแกะสตี๊กเกอร์ ผิวกพื้นฐานในการแกะเริ่มจากมุมของสตี๊กเกอร์รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส จากนั้นนำไปติดบนกระดาษ A4 (งานเดี่ยว) กระดาษลึงแผ่นขนาดยาวและบ้านกระดาษลึง (งานกลุ่ม) สังเกตพร้อมทั้งวัดและประเมินผลกิจกรรมกลุ่มและเดี่ยว

ขั้นตอนที่ 2 แกะสตี๊กเกอร์จากกราฟเทป (สตี๊กเกอร์ที่ติดบนกระดาษลึงที่เคลือบด้วยสตี๊กเกอร์ใส) จากนั้นนำไปติดบนกระดาษ A4 (งานเดี่ยว) กระดาษลึงแผ่นขนาดยาวและบ้านลึง (งานกลุ่ม) สังเกตพร้อมทั้งวัดและประเมินผลกิจกรรมกลุ่มและเดี่ยว

ขั้นตอนที่ 3 แกะสตี๊กเกอร์ขนาดยาวจากกราฟเทป จากนั้นนำไปติดบนกระดาษ A4 และบ้านกระดาษลึง สังเกตพร้อมทั้งวัดและประเมินผลกิจกรรมกลุ่มและเดี่ยว

ขั้นตอนที่ 4 แกะสตี๊กเกอร์ขนาดยาว แล้วนำไปติดทับหลอดบนพื้นที่ที่กำหนดให้ บนกระดาษ A4 หรือบ้านกระดาษลึง สังเกตพร้อมทั้งวัดและประเมินผลกิจกรรมกลุ่มและเดี่ยว

ขั้นตอนที่ 5 แกะสตี๊กเกอร์หลายรูปทรง (สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลม) ติดบนกระดาษ A4 ซึ่งจำลองเป็น ถนน แม่น้ำ และสะพาน สังเกตพร้อมทั้งวัดและประเมินผลกิจกรรมกลุ่มและเดี่ยว

ขั้นตอนที่ 6 แกะสตี๊กเกอร์จากกราฟเทป นำไปติดบนภาชนะ เช่น กล่องใส แก้วพลาสติก ถ้วยไอศกรีม

ขั้นตอนที่ 7 แกะสตี๊กเกอร์หลายรูปทรง (สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลม) ติดบนกระดาษ A4 จากนั้นวาดลายเส้นเชื่อมโยง หรือวาด ระบายรูปร่างต่างๆตามจินตนาการและความสนใจ

9. การวัดผลและผลของการเปลี่ยนแปลง (performance):

การวัดผล จากการสังเกตและประเมินผลจากกิจกรรมกลุ่มและเดี่ยว สตี๊กเกอร์สร้างสรรค์ 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย 13 กิจกรรม โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

3 คะแนน คือ ผู้ป่วยสามารถทำตัวเอง

2 คะแนน คือ ผู้ฝึกช่วยเหลือเล็กน้อย

1 คะแนน คือ ผู้ฝึกช่วยเหลือจับมือทำ

0 คะแนน คือ ผู้ป่วยไม่สามารถทำได้

ทั้งนี้ เกณฑ์การประเมินผลกิจกรรม ร้อยละ 70 พบว่า ผู้ป่วยที่มีคะแนนสูงสุด คือ ร้อยละ 93.59 และน้อยที่สุด คือ ร้อยละ 25.64 ค่าเฉลี่ยกิจกรรมภาพรวมอยู่ที่ ร้อยละ 73.46 โดยกิจกรรมที่มีคะแนนสูงสุด คือ แกะสตี๊กเกอร์หลายรูปทรงติดกระดาษ (A4) ร้อยละ 86.67 ลำดับถัดมาแกะสตี๊กเกอร์หลายรูปทรงติดบนสะพาน ร้อยละ 83.33 และร้อยละ 81.67 แกะสตี๊กเกอร์หลายรูปทรงติดบ้านลึง และแกะสตี๊กเกอร์หลายรูปทรงติดบนสะพาน

10. บทเรียนที่ได้รับ: สิ่งที่ได้รับจากการจัดกิจกรรม สติ๊กเกอร์สร้างสรรค์ ดังนี้

ด้านอุปกรณ์

- คราฟเทปใหม่และที่งัดเข็ม ค่อนข้างมีความแตกต่าง คราฟเทปที่ทึงไว้ชำรุดจะมีความหนืดมากกว่า ซึ่งเพิ่มความยากในการทำกิจกรรมสำหรับผู้ป่วย

- เนื่องจากสติ๊กเกอร์ที่มีรูปแบบลวดลายและสีสันสดใสราคาค่อนข้างสูง จึงได้เลือกใช้สติ๊กเกอร์ที่รูปแบบสีเรียบ ขนาดใหญ่ และปริมาณที่เพียงพอต่อการฝึก

ด้านบุคคล

- ความสำเร็จสรรค์ ตามจินตนาการแต่ละบุคคล รวมถึงเพิ่มปฏิสัมพันธ์แบบกลุ่ม ความร่วมมือและการช่วยเหลือผู้อื่น

- กิจกรรมเดียวใช้เวลาในการทำงานน้อยกว่ากิจกรรมกลุ่ม (12-18 นาที)

11. การติดต่อกับทีมงาน: นางสาวอภิญญา ชายชายโขง ☎ 70337-8 หรือ 70440-1