



THE DEVELOPMENT OF PHYSICAL EDUCATION LEARNING MANAGEMENT MODEL  
ON RHYTHMIC ACTIVITIES APPLYING PHENOMENON-BASED  
LEARNING APPROACH



พลพิพัฒน์ สุขพัฒน์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2566

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ  
ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา  
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ปีการศึกษา 2566  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE DEVELOPMENT OF PHYSICAL EDUCATION LEARNING MANAGEMENT MODEL  
ON RHYTHMIC ACTIVITIES APPLYING PHENOMENON-BASED  
LEARNING APPROACH



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of DOCTOR OF EDUCATION  
(Health Education & Physical Education)  
Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University

2023

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญาบัตร  
 เรื่อง  
 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ  
 ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน  
 ของ  
 พลพัฒน์ สุขพัฒน์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
 ปริญญาการศึกษาดุสิตบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา  
 ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)  
 คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญาบัตร

..... ที่ปรึกษาหลัก ..... ประธาน  
 (อาจารย์ ดร.ภาณุ กุศลวงศ์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤพนธ์ วงศ์จตุรภัทร)

..... ที่ปรึกษาร่วม ..... กรรมการ  
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ประจันบาน) (อาจารย์ ดร.อนันต์ มลารัตน์)

..... กรรมการ  
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูริดา สังข์ทอง)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
ผู้วิจัย	พลพิพัฒน์ สุขพัฒน์ธี
ปริญญา	การศึกษาดุษฎีบัณฑิต
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. ภานุ กุลดวงศ์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาธิต ประจันบาน

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จากกรณีศึกษา 2 โรงเรียน กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย ครูผู้สอน 8 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง นักเรียน จำนวน 20 คน เก็บข้อมูลโดยใช้โดยการสนทนากลุ่ม และ ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง จากนั้นทำการสังเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 2) สร้างและพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ โดยวิทยากรกระบวนการ 1 คน และครูผู้สอน 4 คน จากนั้นตรวจสอบรูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ทดลองใช้รูปแบบกับนักเรียน 10 คน ทดลองใช้แบบวัดกับนักเรียน 30 คน และ 3) ทดลองและประเมินประสิทธิผลของรูปแบบ โดยมีกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย นักเรียน 66 คน (ห้องเรียนละ 22 คน) จำนวน 3 ห้องเรียน และครู 9 คน โดยวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ได้แก่ 1) One-way ANOVA 2) Paired Sample t-test 3) One-Way ANCOVA 4) Independent Sample t-test และ 5) One Sample t-test ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ พบว่า 4 รายวิชาได้แก่ กิจกรรมเข้าจังหวะ ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ไม่มีการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ควรจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการร่วมกัน และการประเมินผลที่มีความหลากหลาย แบบมีส่วนร่วม ระหว่างครูกับนักเรียน ผลการสร้างรูปแบบใช้วิธี SPEE 4 และมีการจัดกระบวนการจัดเรียนรู้โดยใช้วิธีการ C3PE ผู้สอนแต่ละรายวิชาช่วยออกแบบและจัดการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ผู้เรียนมีบทบาทในการสืบเสาะ ค้นคว้าหาความรู้และการทำโครงการเป็นกิจกรรมกลุ่ม ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป สะท้อนความคิดร่วมกัน และผลการทดลองใช้รูปแบบพบว่า หลังการทดลองกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 มีระดับการประเมินสูงขึ้นก่อนการประเมิน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ในกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 และกลุ่มควบคุม หลังการทดลองผู้เรียนมีสมรรถนะในทุกด้านที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และหลังการทดลอง พบว่า กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 มีระดับประเมินดีกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้พลศึกษา, กิจกรรมเข้าจังหวะ, การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน, ทักษะในศตวรรษ 21

Title	THE DEVELOPMENT OF PHYSICAL EDUCATION LEARNING MANAGEMENT MODEL ON RHYTHMIC ACTIVITIES APPLYING PHENOMENON-BASED LEARNING APPROACH
Author	PHOLPHIPHAT SUKPATTEE
Degree	DOCTOR OF EDUCATION
Academic Year	2023
Thesis Advisor	Phanu Kusolwong
Co Advisor	Sathin Prachanban

This research studied the problems, requirements, and guidelines for organizing a rhythmic activity course for physical education using phenomenon-based teaching. A case study was conducted by two schools. The data was gathered and synthesized from eight teachers and five experts in two different sample groups by semi-structured interviews and from 20 students in focus group discussions. In addition, a learning management model was created by organizing a workshop with one facilitator and four teachers, checked by five experts and tested with 10 and 30 students to evaluate effectiveness. The sample consisted of 66 students (22 per classroom), three classrooms, and nine teachers. The data were analyzed by the following: (1) One-Way Analysis of Variance (ANOVA); (2) paired sample t-test; (3) One-Way Analysis of Covariance (ANCOVA); (4) independent sample t-test; and (5) a one-sample t-test. The results were that learning management problem conditions and requirements were comprised of rhythm activities, art, social studies, and English. No integrated learning arrangement existed. Integrated learning and diverse assessments should be organized participatorily between teachers and students. The results of the creation of the model used the SPEE 4 method and the learning process was organized using the C3PE method. Each course instructor jointly designed and organized student learning, with learners playing an investigative role in group activities comprised of knowledge research and project execution. Teacher and students jointly summarized mutual reflections and model experimental results: Groups 1 and 2 had higher evaluation levels after evaluation at a .05 level of significance for Groups 1 and 2 and the control group. Student performance significantly differed in every aspect at a .05 level of significance and Groups 1 and 2 had significantly better evaluation levels than the control group at a .05 level of significance, post-experimentation.

Keyword : Physical education learning management, Rhythmic activities, Phenomenon-based learning management, Twenty-first century skills

## กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสะดวกตากรรณาจาก ดร.ภาณุ กุศลวงค์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิติน ประจัญบาน ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ และอาจารย์ดร.อนันต์ มาลารัตน์ ที่ได้ให้คำแนะนำ คอยช่วยเหลือสนับสนุน ให้ข้อเสนอแนะ ตรวจสอบการดำเนินการวิจัย และให้กำลังใจด้วยดี เสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้แก่ผู้วิจัยในการศึกษาตามหลักสูตร สาขาสุศึกษาและพลศึกษา ทำให้ผู้วิจัยได้รับความรู้แนวคิด ทักษะและกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่พร้อมจะนำไปถ่ายทอดและก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อื่นและสังคมต่อไป

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.อรพวรรณ บุตรกตัญญู ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวดี ศรีลัด ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิเมเนติพันธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.สังวร จันทกร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลธิป สมานิต ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยทุกท่าน

ขอขอบพระคุณคณาจารย์โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้ ขอขอบคุณนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ให้โอกาส ให้การสนับสนุนด้านการศึกษาของผู้วิจัยญาติพี่น้อง

น้อง กัลยาณมิตรผู้ที่มีพระคุณทุกท่าน ผู้ที่คอยเป็นกำลังใจให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนมาโดยตลอด

พลพิพัฒน์ สุขพัฒน์

## สารบัญ

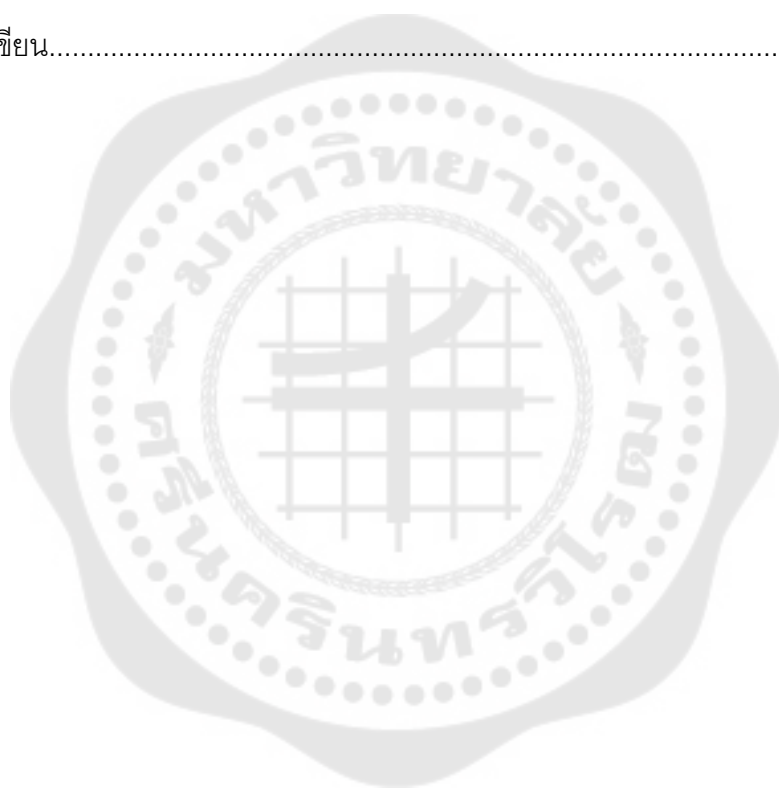
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพประกอบ .....	ฅ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง .....	1
ปัญหาการวิจัย .....	6
คำถามการวิจัย.....	7
ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....	7
ความสำคัญของงานวิจัย .....	7
ขอบเขตของการวิจัย .....	8
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	14
กรอบแนวความคิดในงานวิจัย .....	17
สมมุติฐานการวิจัย.....	18
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	19
1. ทฤษฎีการเรียนรู้ .....	20
2. แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน .....	22
2.1 การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) .....	22
ความหมายการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน .....	22



รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน.....	23
2.2 การเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) .....	28
ความหมายการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะ .....	28
รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะ .....	28
2.3 การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) .....	30
รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน.....	32
3. ทักษะในศตวรรษที่ 21 .....	36
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน .....	46
4.1 ความหมาย ความสำคัญ เกี่ยวกับการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน .....	46
4.2 แนวคิดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน.....	48
4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน.....	54
4.4 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน .....	55
5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพลศึกษา .....	56
5.1 การจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับพลศึกษา.....	56
5.2 วิธีการสอนพลศึกษา .....	57
5.3 การวัดเพื่อการประเมินผลทางพลศึกษา.....	58
6. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ในระดับมัธยมศึกษา .....	59
6.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้พลศึกษา .....	62
6.2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ .....	64
6.3 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศาสนา และวัฒนธรรม และกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ.....	68
6.4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ .....	71
7. กิจกรรมเข้าจังหวะ .....	76

7.1 ความหมายของกิจกรรมเข้าจังหวะ.....	76
7.2 ประเภทของกิจกรรมเข้าจังหวะ .....	77
7.3 ประโยชน์ของกิจกรรมเข้าจังหวะ .....	79
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	80
8.1 งานวิจัยในประเทศ.....	80
8.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	85
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	92
ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน .....	98
ระยะที่ 2 การสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา.....	102
ระยะที่ 3 การทดลองใช้และประเมินผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา .....	110
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	114
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน .....	115
ตอนที่ 2 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ .....	191
ตอนที่ 3 ผลการสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา.....	223
ตอนที่ 4 ผลการทดลองใช้และประเมินผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน .....	250
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	264
ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....	264
สมมุติฐานการวิจัย.....	264

วิธีดำเนินการวิจัย.....	265
สรุปผลการวิจัย.....	268
อภิปรายผล .....	276
ข้อเสนอแนะ .....	286
บรรณานุกรม .....	288
ภาคผนวก.....	296
ประวัติผู้เขียน.....	331



## สารบัญตาราง

### หน้า

ตาราง 1 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ของผู้เรียน .....	119
ตาราง 2 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านเนื้อหา ของผู้เรียน .....	120
ตาราง 3 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ของผู้เรียน .....	121
ตาราง 4 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านสื่อการเรียนรู้ ของผู้เรียน .....	122
ตาราง 5 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านการประเมินผลการเรียนรู้ ของผู้เรียน .....	122
ตาราง 6 แนวทางการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ จำแนกตามรายวิชาต่าง ๆ ที่จะนำมาบูรณาการ .....	129
ตาราง 7 สรุปเนื้อหาและการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จำแนกตามรายวิชาที่นำมาบูรณาการ .....	133
ตาราง 8 กิจกรรมที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จำแนกตามวิชาต่าง ๆ .....	134
ตาราง 9 สื่อการเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ .....	136
ตาราง 10 วิธีประเมินที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา เพื่อตอบวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบ . ปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ .....	138
ตาราง 11 สรุปผลการศึกษาจากกรณีศึกษาที่ 1 .....	144
ตาราง 12 สรุปผลการสนทนากลุ่มด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ของผู้เรียน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ .....	159
ตาราง 13 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านเนื้อหาของผู้เรียน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ .....	159
ตาราง 14 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ .....	161

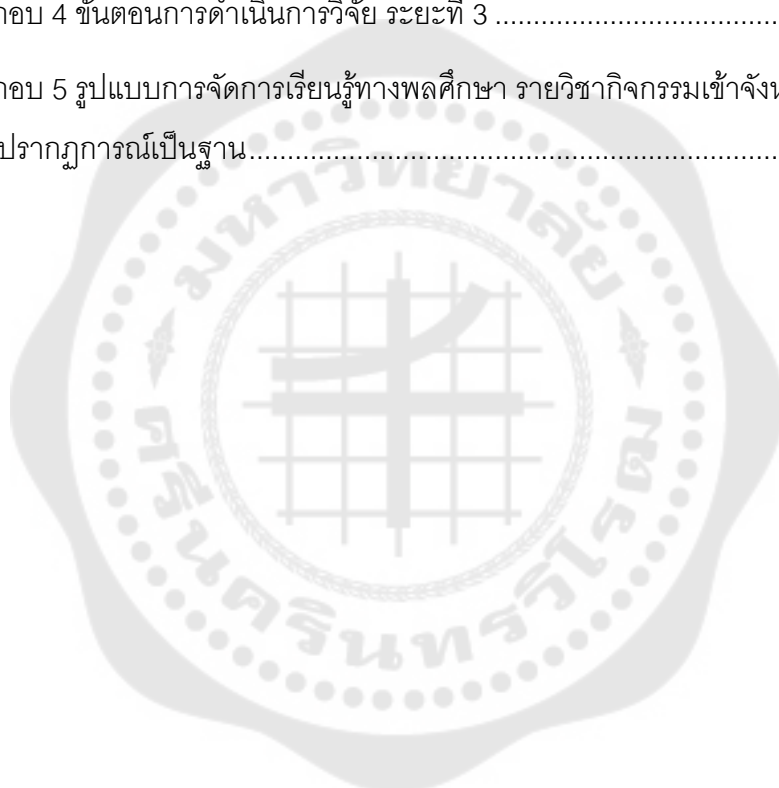
ตาราง 15 ข้อมูลสารสนเทศในกลุ่มด้านสื่อการเรียนรู้ ของผู้เรียน.....	161
ตาราง 16 สรุปผลข้อมูลสารสนเทศในกลุ่มด้านการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน แยกตาม รายวิชาต่าง ๆ .....	162
ตาราง 17 สรุปแนวทางการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ .....	168
ตาราง 18 สรุปเนื้อหาที่ควรมีในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ เพื่อ พัฒนาผู้เรียนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตาม รายวิชาต่าง ๆ .....	172
ตาราง 19 สรุปกิจกรรมที่ควรมีในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วย วิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ .....	173
ตาราง 20 สรุปผลสื่อการเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรม เข้าจังหวะในแต่ละกิจกรรม ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ .....	175
ตาราง 21 สรุปวิธีประเมินที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาเพื่อตอบวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตาม รายวิชาต่าง ๆ .....	177
ตาราง 22 สรุปผลการศึกษาจากกรณีศึกษาที่ 2 .....	182
ตาราง 23 สรุปเนื้อหาที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ ในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญ .....	193
ตาราง 24 สรุปกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาที่ควรมี รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ตาม เนื้อหา ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ.....	197
ตาราง 25 สรุปสื่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาที่ควรมี รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการ สอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ.....	205
ตาราง 26 สรุปผลพหุกรณีศึกษาและผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ .....	208
ตาราง 27 โมเดลกิจกรรมการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบ ปรากฏการณ์เป็นฐาน.....	227

ตาราง 28 ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้า จังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยผู้เชี่ยวชาญ (n=5).....	229
ตาราง 29 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ ในรายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน .....	234
ตาราง 30 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ ในรายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน .....	237
ตาราง 31 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานใน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน .....	239
ตาราง 32 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ ต่อ รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอน แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน .....	240
ตาราง 33 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดสมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21 ของการจัดการ เรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน .....	242
ตาราง 34 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์ ในรายวิชากิจกรรมเข้า จังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน .....	244
ตาราง 35 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทางพลศึกษารายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน .....	245
ตาราง 36 ผลการตรวจสอบความเป็นไปได้ของการใช้รูปแบบฯ .....	247
ตาราง 37 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง .....	250
ตาราง 38 ประสิทธิภาพการเรียนรู้ของสมรรถนะผู้เรียนทั้ง 3 กลุ่ม (n = 66) .....	251
ตาราง 39 ผลวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวของแบบวัดประสิทธิผล ก่อนการใช้รูปแบบ ของกลุ่มทดลอง ทั้ง 3 กลุ่ม (n = 66) .....	252
ตาราง 40 ผลการเปรียบเทียบสมรรถนะของผู้เรียนก่อน-หลังทดลองของ กลุ่มทดลองที่ 1 (n = 22) .....	253
ตาราง 41 ผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์และความพึงพอใจของผู้เรียน หลังเรียนของกลุ่มทดลองที่ 1 (n = 22) .....	254

ตาราง 42 ผลการเปรียบเทียบสมรรถนะของผู้เรียนก่อน-หลังทดลองของ กลุ่มทดลองที่ (n = 22)	254
ตาราง 43 ผลการตื่นอย่างสร้างสรรค์และความพึงพอใจของผู้เรียน หลังเรียนของกลุ่มทดลองที่ 2 (n = 22)	256
ตาราง 44 ผลการเปรียบเทียบสมรรถนะของผู้เรียนก่อน-หลังทดลองของ กลุ่มควบคุม (n = 22)	256
ตาราง 45 ผลงานการตื่นเชิงสร้างสรรค์และความพึงพอใจของผู้เรียน หลังเรียนของกลุ่มควบคุม (n = 22)	258
ตาราง 46 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมหลังทดลองประสิทธิภาพของรูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (n = 66)	258
ตาราง 47 ตารางเปรียบเทียบรายคู่ (multiple comparisons) ของประสิทธิภาพของรูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (n = 66)	261
ตาราง 48 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนหลังทดลองประสิทธิภาพของรูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (n = 66)	262
ตาราง 49 ตารางเปรียบเทียบรายคู่ (multiple comparisons) ของประสิทธิภาพของรูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (n = 66)	263

## สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวความคิดในงานวิจัย.....	17
ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ระยะที่ 1 .....	93
ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ระยะที่ 2 .....	95
ภาพประกอบ 4 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ระยะที่ 3 .....	97
ภาพประกอบ 5 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการ สอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน.....	225





## บทที่ 1

### บทนำ

#### ภูมิหลัง

ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว รวมทั้งมีการแข่งขันทางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี ทำให้ระบบการศึกษาจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน การเรียนรู้ต้องสามารถพัฒนานวัตกรรม พัฒนาตนเอง ช่วยเหลือผู้อื่น เน้นทักษะการใช้ชีวิตและการเรียนรู้ตลอดชีวิต เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเอง (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, ม.ป.ป) นอกจากนี้ ในศตวรรษที่ 21 การศึกษายังเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคนและสังคม เป็นยุคที่มีความสลับซับซ้อนและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้ประเทศไทยจึงต้องปรับเปลี่ยนระบบการศึกษา เพื่อให้สามารถสร้างผลผลิตได้สอดคล้องกับความต้องการและบริบทของสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (อดุลย์ วังศรีคุณ, 2557)

การประเมิน PISA (Programme for International Student Assessment) ได้ประเมินนักเรียนอายุ 15 ปี ซึ่งเป็นวัยที่สำเร็จการศึกษาภาคบังคับ โดยทำการประเมินทุก 3 ปี มุ่งเน้นการประเมินสมรรถนะของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้ความรู้และทักษะในชีวิตจริงมากกว่าการเรียนรู้ตามหลักสูตรในโรงเรียน 3 ด้าน ได้แก่ การอ่าน คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ โดยผลการประเมิน PISA 2022 ของประเทศไทย พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยด้านคณิตศาสตร์ 394 คะแนน ด้านวิทยาศาสตร์ 409 คะแนน และด้านการอ่าน 379 คะแนน เมื่อเทียบกับ PISA 2018 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของประเทศไทยทั้ง 3 ด้านลดลง โดยด้านคณิตศาสตร์มีคะแนนเฉลี่ยลดลง 25 คะแนน ส่วนด้านวิทยาศาสตร์และการอ่าน มีคะแนนเฉลี่ยลดลง 17 คะแนน และ 14 คะแนน ตามลำดับ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ, 2565) และเมื่อพิจารณาคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนชั้นพื้นฐาน (O-NET) พบว่าผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน ปีการศึกษา 2565 ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ใน 4 วิชา คะแนนเต็มวิชาละ 100 คะแนน พบว่าวิชาภาษาไทย มีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ 52.95 คะแนน ภาษาอังกฤษ มีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ 32.05 คะแนน คณิตศาสตร์ มีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ 24.39 คะแนน และวิทยาศาสตร์ มีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ 33.32 คะแนน (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ องค์การมหาชน, 2565) และจากการจัดอันดับของสภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum) ในปี 2556-2557 ทั้งหมด 137 ประเทศ และมีการให้คะแนนเต็ม 7 คะแนน พบว่า ประเทศไทย มีระบบการจัดการด้านสุขภาพ และการศึกษา อยู่ใน

อันดับที่ 90 ได้คะแนน 5.5 ด้านการศึกษาในระดับสูงและการฝึกอบรม อยู่ในอันดับที่ 57 ได้คะแนน 4.6 ด้านความพร้อมทางด้านเทคโนโลยี อยู่ในอันดับที่ 61 ได้คะแนน 4.5 ด้านนวัตกรรม อยู่ในอันดับที่ 50 ได้คะแนน 3.5 (World Economic Forum, 2018) จากข้อมูลจะเห็นได้ว่าผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและภาวะสุขภาพของผู้เรียนมีคะแนนที่ลดลงอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งระบบการศึกษาและการดูแลสุขภาพยังไม่ตอบสนองของความต้องการของผู้เรียน

จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 พ.ศ. 2566 – 2570 ได้กล่าวถึงสถานการณ์และแนวโน้มของสังคมไทยทางด้านคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ของคนไทยพบว่าคนไทยทุกช่วงวัยมีทักษะด้านการอ่านหรือการศึกษาหาความรู้ลดลง และคุณภาพการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาอยู่ในเกณฑ์ต่ำ มีจำนวนเยาวชนที่ไม่ได้เรียนและไม่ได้ทำงานใด ๆ มีจำนวนเพิ่มสูงขึ้น (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566) และยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) ได้ปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ ตลอดชีวิต การสร้างความตื่นตัวให้คนไทยตระหนักถึงบทบาท ความรับผิดชอบ และการวางตำแหน่ง ของประเทศไทยในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์และประชาคมโลก การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้ โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม และการสร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ (ราชกิจจานุเบกษา, 2561) การพัฒนาผู้เรียน ควรควรที่จะมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้ที่ดี ต้องศึกษาหาความรู้อยู่ตลอดเวลา มีการวางแผนออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีการเลือกใช้เทคนิคการเรียนรู้ที่หลากหลาย ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้

วิชาพลศึกษา เป็นวิชาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้การเคลื่อนไหวร่างกาย การออกกำลังกาย การเล่นเกม และกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ และความสามารถทางกีฬา สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา และมาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) นอกจากนั้น การเคลื่อนไหวร่างกายทำให้สมองเกิดมุมมองต่าง ๆ การบูรณาการของข้อมูลทางประสาทสัมผัส

ภาษา และความคิด การเรียนรู้ที่จะใช้พื้นที่ การมีเวลาสำรวจและฝึกฝน เป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทางร่างกายของผู้เรียน กระบวนการเรียนรู้ในการเคลื่อนไหว จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้เกี่ยวกับมิติ ระยะ ทิศทาง เวลา ความเร็ว แรง การรับรู้นี้เป็นฐานสำคัญของการเรียนรู้จักตนเอง ทำให้ผู้เรียนเป็นตัวเป็นตน และเป็นพื้นฐานสำหรับวิชาการทุกสาขา (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้, ม.ป.ป.) ทักษะของคนในศตวรรษที่ 21 ที่ทุกคนต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ Reading คือ การอ่านออก Writing คือ การเขียนได้ Arithmetics คือ การคิดเลขเป็น Critical thinking and problem solving คือ ทักษะด้านการคิด อย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา Creativity and innovation คือ ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม Cross-cultural understanding คือ ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ Collaboration, teamwork and leadership คือ ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ Communications, information and media literacy คือ ทักษะด้าน การสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ Computing and ICT literacy คือ ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศ และการสื่อสาร และ Career and learning skills คือ ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (วิจารณ์พานิช, 2555)

กิจกรรมการเคลื่อนไหวและกิจกรรมเข้าจังหวะ เป็นกิจกรรมที่สำคัญต่อพัฒนาการของผู้เรียน การที่ได้ใช้ร่างกายเป็นสื่อกลางในการแสดงออกทางอารมณ์และความคิดสร้างสรรค์ตามจังหวะ เสียงดนตรี และเสียงเพลง โดยการเคลื่อนไหวอย่างอิสระ การเคลื่อนไหวจะช่วยให้ได้เรียนรู้การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย สามารถพัฒนาทักษะในการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ช่วยให้สุขภาพร่างกายแข็งแรง และพัฒนาอวัยวะทุกส่วนให้มีความสัมพันธ์กันเป็นอย่างดีในการเคลื่อนไหว ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การที่ได้คิดค้นท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระผ่านทางเสียงเพลง เป็นการฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ ช่วยให้เกิดความมั่นใจในตนเอง กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะนั้นเป็นกิจกรรมที่ไม่ปิดกั้นในการที่เด็กได้แสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และความเป็นตัวของตัวเองได้อย่างอิสระ ซึ่งส่งผลในการพัฒนาความเป็นเอกลักษณ์และความมั่นใจในตนเองแก่เด็กต่อไป ช่วยให้ได้ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น โดยส่วนใหญ่แล้วกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะจะเป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกับผู้อื่น การเคลื่อนไหวร่างกายร่วมกับผู้อื่นนั้น เป็นการพัฒนาทักษะทางสังคมได้เป็นอย่างดี การที่ได้เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะเพลง และเสียงดนตรี ยังช่วยให้เด็กสนุกสนาน เบิกบาน ผ่อนคลายความเครียด การร้อง เต้น เล่นสนุก ช่วยพัฒนาสติปัญญาและการเรียนรู้ของเด็ก เช่น ในด้านภาษา เด็กได้เรียนรู้ด้านภาษาผ่านทางเนื้อเพลง ได้เรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์ผ่านทางจังหวะ

ของคนตรี ช่วยให้ได้เรียนรู้วัฒนธรรมและเอกลักษณ์ประจำชาติของประเทศต่าง ๆ และช่วยเกิดความสามัคคีและปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2554)

การจัดการศึกษาในปัจจุบันไม่ได้มุ่งเน้นการเรียนการสอนเพียงแต่ในตำรา แต่ควรที่จะจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการแก้ปัญหาในชีวิต เพื่อเตรียมผู้เรียนให้พร้อมกับการทำงานและการใช้ชีวิตในอนาคตที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ที่จะต้องมีการปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนไปสู่กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันของทั้งครูและผู้เรียนโดยมุ่งเน้น กระบวนการหาคำตอบ โดยทักษะการเรียนในศตวรรษที่ 21 ที่พัฒนาการเรียนรู้ออกจากประสบการณ์ตรง ซึ่งประกอบด้วย ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ทักษะด้านข้อมูลสื่อและเทคโนโลยี ผู้เรียนจะต้องเข้าถึงและการรับรู้ข้อมูลข่าวสารปัจจุบัน ทักษะชีวิตและอาชีพ ผู้เรียนต้องพัฒนาชีวิตและทักษะการทำงาน ความยืดหยุ่นและการปรับตัว ความคิดริเริ่มและการกำกับตนเอง และทักษะทางสังคมและข้ามวัฒนธรรม ความรับผิดชอบและความเป็นผู้นำ (Partnership for 21 Century Learning, 2009)

การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นการศึกษาเรื่องราวหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสภาพความเป็นจริงแบบองค์รวม (Holistic) โดยใช้ความรู้ ข้ามศาสตร์และนำสาระวิชาต่าง ๆ มาบูรณาการเข้ากับ ประเด็นเรื่อง (Theme) อย่างเป็นธรรมชาติ เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือนำเสนอ นอกจากนั้นแล้วยังประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะข้ามสาระวิชาให้เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงนอกห้องเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มากขึ้น ผู้โดยใช้กระบวนการทางปัญญา หรือกระบวนการคิดอย่างเต็มที่ในการแก้สถานการณ์จริง (Silander, 2015b) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน จะอยู่บนฐานแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ในตนเองที่มุ่งเน้นที่การประเมินเชิงวิพากษ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียนมากกว่าเนื้อหาที่ได้รับ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เริ่มต้นจากการกำหนดคำถามหรือปัญหาของการเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริง การจัดการเรียนรู้จะใช้แนวคิดในการสร้างความร่วมมือและการทำงานร่วมกันของผู้เรียนเป็นเงื่อนไขสำคัญในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืนในบริบททางสังคม (Kompa, 2017)

การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่ตั้งเป้าหมายและการแก้ปัญหาทั้งในแบบอิสระและสัมพันธ์กัน เป็นส่วนสำคัญของการเติบโตของผู้เรียนและสร้างกระบวนการคิดและการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความรู้และทักษะใหม่ ๆ ผ่านประสบการณ์ตรง การมี

ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ครู ผู้เรียน ผู้อื่น ชุมชนต่าง ๆ และสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ร่วมกันจะกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะในการแก้ปัญหา และมีการเชื่อมโยงกัน (EduCluster Finland, 2017) การปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน มุ่งไปที่ให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ก้าวข้ามสาระวิชาไปสู่การเรียนรู้เพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ครูเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ และอำนวยความสะดวก (facilitate) ในการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำ นำไปสู่การกระตือรือร้นที่จะสืบค้น รวบรวมความรู้จากแหล่งต่าง ๆ มาสนับสนุน สร้างเป็นกระบวนการทัศน์ใหม่ แทนของเดิม การเรียนรู้แบบนี้เรียกว่า Project-Based Learning: PBL (สำนักงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ., ม.ป.ป.) ครูต้องฝึกฝนตนเองให้มีทักษะในการเป็นโค้ช และเป็น ผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (facilitator) ในการเรียนรู้แบบ Project-Based Learning (วิจารณ์ พานิช, 2555) และยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) ในประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างทรัพยากรมนุษย์ คือ การเปลี่ยนโฉมบทบาท ครู ให้เป็นครูยุคใหม่ โดยปรับบทบาทจากครูสอนเป็นโค้ช หรือผู้อำนวยการการเรียนรู้ ทำหน้าที่กระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ แนะนำวิธี เรียนรู้และวิธีจัดระเบียบการสร้างความรู้จากแบบกิจกรรมและสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน และมีบทบาทเป็นนักวิจัยพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน รวมทั้งปรับระบบการผลิตและ พัฒนาครูตั้งแต่การดึงดูด คัดสรร ผู้มีความสามารถสูง ให้เข้ามาเป็นครูคุณภาพ มีระบบการพัฒนา ศักยภาพและสมรรถนะครูอย่างต่อเนื่องครอบคลุมทั้งเงินเดือน เส้นทางสายอาชีพ การสนับสนุนสื่อการสอน และสร้างเครือข่ายพัฒนาครูให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน รวมถึงการพัฒนาครูที่มี ความเชี่ยวชาญด้านการสอนมาเป็นผู้สร้าง ครูรุ่นใหม่อย่างเป็นระบบ และวัดผลงานจากการพัฒนาผู้เรียนโดยตรง (ราชกิจจานุเบกษา, 2561)

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นโรงเรียนที่เน้นการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenal based learning) เป็นหนึ่งในแนวทางที่ใช้พัฒนาผู้เรียน กระตุ้นการเรียนรู้ โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เอง (Constructivism) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ได้แก่ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน (Project based learning) โดยการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์ เป็นการบูรณาการแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Integration) ซึ่งลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานนั่นคือ เน้นการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Interdisciplinarity) ไม่มีการแบ่งรายวิชาเหมือนการจัดการศึกษาทั่วไป และเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ที่เป็นสภาพจริง โดยในการเรียนรู้นั้นจะเน้นการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เช่น ใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ



ปัญหาเป็นฐาน เน้นให้ผู้เรียนได้สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง ได้สังเคราะห์ความรู้ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง (กลุ่มพัฒนาการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562) การเรียนรู้แบบ Phenomenon-Based Learning เป็นการเปลี่ยนกระบวนทัศน์จากครูเป็นผู้เชี่ยวชาญ กระบวนกร และให้บทบาทผู้เรียนรับผิดชอบ การเรียนรู้ด้วยตัวเอง เป็นการสอนนิชารวมกันแทนการสอนเป็นรายวิชา โดยปรากฏการณ์ที่นำมาเรียนรู้ควรมีจุดเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันและชุมชนของผู้เรียน การส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้เพื่อพัฒนาการคิดเชิงสร้างสรรค์และเชิงวิพากษ์ มีทักษะในการแก้ไขปัญหา การทำงานเป็นกลุ่ม นำความรู้เดิมไปใช้ในบริบทใหม่และสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนด้วย การเรียนรู้ที่จะเรียนรู้ การสื่อสารในภาษาประจำชาติ และไม่ใช้ภาษาประจำชาติ การประเมินความเสี่ยง การจัดการอารมณ์เชิงสร้างสรรค์ การตระหนักการรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและการแสดงออก การมีสมรรถนะด้านเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ และการส่งเสริมให้เด็กเป็นผู้ริเริ่มหรือเป็นผู้ประกอบการ เป็นต้น เป็นสิ่งสำคัญและเป็นงานที่ทำทนายของครู เนื่องจาก ทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 สำหรับการเป็นพลเมืองที่ดีและใช้ประกอบวิชาชีพในอนาคตของผู้เรียน (โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2560)

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น มีความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ มีการบูรณาการเรียนรู้จากศาสตร์ต่าง ๆ สามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้จากศาสตร์อื่น ๆ ได้ ทั้งนี้ยังพัฒนาผู้เรียนทางด้านการเรียนทางพลศึกษา และทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ผู้วิจัยในฐานะผู้เกี่ยวข้องโดยตรงจำเป็นต้องพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ เพื่อเอื้อการเรียนรู้ โดยนอกจากนั้นแล้วองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลการเรียนรู้ได้แก่ ครูผู้สอน ตัวผู้เรียน และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ การให้ความใส่ใจจากทุกองค์ประกอบ เป็นสิ่งที่ส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการพัฒนาผู้เรียนและให้เติบโตอย่างมีคุณภาพในทุกมิติ มีชีวิตที่สมบูรณ์ต่อไป

### ปัญหาการวิจัย

ผู้เรียนขาดสมรรถนะรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ในด้านสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะในศตวรรษที่ 21 ในด้านสมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving) สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะ

ผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership) สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ส่งผลต่อผลงานการต้นเชิงสร้างสรรค์ เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาที่เป็นอยู่ในปัจจุบันไม่มีการบูรณาการกับรายวิชาอื่น ๆ และไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้เต็มศักยภาพเท่าที่ควร

### คำถามการวิจัย

1. สภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นอย่างไร
2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานควรเป็นอย่างไร
3. ประสิทธิภาพผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นอย่างไร

### ความมุ่งหมายของงานวิจัย

ความมุ่งหมายทั่วไป เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยกำหนดความมุ่งหมายเฉพาะที่สอดคล้องกับการวิจัย จำนวน 3 ข้อ คือ

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
2. เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สื่อและทรัพยากรการเรียนรู้ และแบบวัดการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
3. เพื่อทดลองใช้และประเมินประสิทธิภาพผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานในสถานการณ์จริง

### ความสำคัญของงานวิจัย

1. ได้สารสนเทศซึ่งสะท้อนถึงสภาพปัญหาความต้องการจำเป็นและแนวทางของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
2. ได้แบบวัดความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ทักษะการเต้นรำพื้นเมือง เจตคติ แบบวัดการเรียนรู้ทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การ

คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving) ทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership) และ ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation) แบบวัดผลงาน การเด่นเชิงสร้างสรรค์ และความพึงพอใจ ที่มีคุณภาพสามารถนำไปใช้วัดได้ตรงกับสภาพที่เป็นจริงของกลุ่มตัวอย่าง

3. ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานที่มีประสิทธิผล ซึ่งสามารถนำไปใช้พัฒนาผู้เรียนได้จริง

### **ขอบเขตของการวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method Approach) รูปแบบตัวหลักและตัวรองตามลำดับ (Dominant-Less Dominant Sequential Status Design) (Creswell, 2014) โดยมีวิธีการวิจัยเชิงปริมาณเป็นตัวหลัก (Dominant Status) และการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นตัวรอง (Less Dominant Status) โดยกำหนดการวิจัยเป็น 3 ระยะ ตามความมุ่งหมายเฉพาะของการวิจัย ดังนี้

**ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน**

ในระยะนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Method) เพื่อศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

#### **แหล่งข้อมูล**

1. เอกสารและตำรา ได้แก่ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน รูปแบบการเคลื่อนไหว กิจกรรมเข้าจังหวะในระดับมัธยมศึกษา การจัดการเรียนการสอนพลศึกษา สังคมศึกษา ศิลปะ ดนตรี และภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธยมศึกษา การประเมินทางพลศึกษา การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. กรณีศึกษา (Case Study) ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยเลือกกรณีศึกษาแบบพหุกรณีศึกษา (Multi cases) ที่มีความแตกต่างหลากหลาย และเป็นอิสระต่อกัน จากโรงเรียนสาธิต ระดับมัธยมศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยของรัฐ จำนวน 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัย



และพัฒนาศึกษา วิทยาเขตบางเขน ใช้วิธีการเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion Criteria) ดังนี้

2.1 ครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการสอนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 4 คน ได้แก่ ครูผู้สอนพลศึกษา จำนวน 1 คน ครูผู้สอนศิลปะ ดนตรี จำนวน 1 คน ครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน สำหรับการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview)

2.2 ครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการสอนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน จำนวน 4 คน ได้แก่ ครูผู้สอนพลศึกษา จำนวน 1 คน ครูผู้สอนศิลปะ ดนตรี จำนวน 1 คน ครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน สำหรับการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview)

2.3 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศึกษาที่เคยเรียนวิชาการรวมเข้าจังหวัด ใช้วิธีการเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 10 คน ซึ่งมีความสมัครใจและได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง สำหรับการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

2.4 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ที่เคยเรียนวิชาการรวมเข้าจังหวัด ใช้วิธีการเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 10 คน ซึ่งมีความสมัครใจและได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง สำหรับการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

3. ผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลรายละเอียด เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างรูปแบบ โดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง กำหนดผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน โดยคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญจากการศึกษาประวัติ คุณวุฒิการศึกษา เอกสาร ตำรา ผลงานทางวิชาการ ผลงานวิจัย ตามเกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion Criteria) ประกอบด้วย

3.1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมเข้าจังหวัด จำนวน 3 คน โดยคุณสมบัติของ ดังนี้

3.1.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีความเชี่ยวชาญด้านกิจกรรมเข้าจังหวัด หรือ

3.1.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือสูงกว่า

3.2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จำนวน 2 คน โดยคุณสมบัติของ ดังนี้

3.2.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาทางการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน หรือ

3.2.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาทางการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ หรือสูงกว่า และมีความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

#### **ตัวแปรที่ศึกษา**

1. สภาพปัญหาของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานในปัจจุบัน

2. ความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

3. แนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

**ระยะที่ 2 การสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา**

ระยะนี้ เป็นขั้นตอนการสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

#### **แหล่งข้อมูล**

1. สารสนเทศจากการสังเคราะห์การศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระยะที่ 1

2. วิทยากรกระบวนการในการนำประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) จำนวน 1 คน โดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) ตามเกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion Criteria) ดังนี้

2.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาเกี่ยวกับการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีความเชี่ยวชาญด้านการสอนแบบบูรณาการ หรือ

2.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือสูงกว่า และมีความเชี่ยวชาญการสอนแบบบูรณาการ และ

2.3 มีประสบการณ์ในการเป็นวิทยากรกระบวนการ ไม่น้อยกว่า 3 ปี

3. ครูผู้สอนที่มีโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) โดยมีเกณฑ์คัดเลือก ดังนี้

3.1 เป็นครูของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งรับผิดชอบสอนพลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา ภาษาอังกฤษ วิชาละ 1 คน

3.2 มีเวลาในการเข้าร่วมการวิจัยตลอดระยะเวลาของการทำวิจัย

3.3 มีความสนใจในการเข้าร่วมโครงการวิจัย

4. ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจคุณภาพของรูปการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษารายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน และเครื่องมือวัดผลจำนวน 5 คน ดังนี้

4.1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมเข้าจังหวะ จำนวน 3 คน โดยคุณสมบัติของ ดังนี้

4.1.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีความเชี่ยวชาญด้านกิจกรรมเข้าจังหวะ หรือ

4.1.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาพลศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือสูงกว่า

4.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานจำนวน 2 คน โดยคุณสมบัติของ ดังนี้

4.2.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาทางการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน หรือ

4.2.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาทางการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือสูงกว่า และมีความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

5. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 10 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งมีความสมัครใจและได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง

5.1 ทดลองใช้ (Pilot Study) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จำนวน 10 คน

5.2 ทดลองใช้เครื่องมือวัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จำนวน 30 คน

### ตัวแปรที่ศึกษา

#### ตัวแปรต้น

- สารสนเทศที่ได้จากการสังเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ในระยะที่ 1 ของการวิจัย

#### ตัวแปรคั่นกลาง

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

2. แบบวัดประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

#### ตัวแปรตาม

1. คุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ตามเกณฑ์มาตรฐานของ American Evaluation Association (AEA) จำนวน 3 ด้าน คือ มาตรฐานด้านความถูกต้อง (Accuracy Standards) มาตรฐานด้านความเหมาะสม (Propriety Standards) และมาตรฐานด้านความเป็นไปได้ (Feasibility Standards)

2. คุณภาพของแบบวัดประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยวิธีปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ประกอบด้วย ความเที่ยงตรง (Content Validity) ความเชื่อมั่น (Reliability) อำนาจจำแนก (Discrimination) และความยาก (Difficulty)

### ระยะที่ 3 การทดลองใช้และประเมินผลการพัฒนารูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

ระยะนี้ เป็นขั้นตอนการประเมินประสิทธิผลการพัฒนารูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน นำไปจัดการเรียนรู้ในกลุ่มทดลองและนำมาวัด สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะการเดินรำพื้นเมือง สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving) สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership) และสมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ผลงานการเดินเชิงสร้างสรรค์ และความพึงพอใจ

#### แหล่งข้อมูล

1. ครูผู้สอนที่มีโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 2 ชุด ๆ ละ 4 คน ที่ร่วมกันสอน ดังนี้

- 1.1 ครูผู้สอนพลศึกษา จำนวน 1 คน
- 1.2 ครูผู้สอนศิลปะดนตรี จำนวน 1 คน
- 1.3 ครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 1 คน
- 1.4 ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่เรียนรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง 3 ห้องเรียน (ห้องเรียนละ 22 คน) โดย 2 ห้องเรียนเป็นกลุ่มทดลอง และ 1 ห้องเรียนเป็นกลุ่มควบคุม

#### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น

- รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

ตัวแปรตาม

- ประสิทธิภาพของรูปแบบการวัดจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ประกอบด้วย

1. สมรรถนะรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ

1.1 สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ

- 1.2 สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
- 1.3 สมรรถนะด้านทักษะการเดินรำพื้นเมือง
- 1.4 สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ
2. สมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21
  - 2.1 สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมี  
 วิจารณ์ญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving)
  - 2.2 สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและ  
 ภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership)
  - 2.3 สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิง  
 นวัตกรรม (Creativity and Innovation)
3. ผลงานการเดินเชิงสร้างสรรค์
4. ความพึงพอใจ

#### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. สภาพปัญหาของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ หมายถึง สิ่งที่เป็นอุปสรรค ต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ
2. ความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง ปัญหาที่ต้องการได้รับการแก้ไขปรับปรุงของการจัดการเรียนรู้ทาง พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อ ผู้สอนและผู้เรียน
3. แนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง วิธีการ แนวคิด และกระบวนการที่นำมาออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
4. สารสนเทศที่ได้จากการสังเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ หมายถึง สิ่งที่ได้จากการการสังเคราะห์ ข้อมูลจากการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในออกแบบและการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน



5. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการจาก 4 รายวิชา ได้แก่ รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ โดยผู้สอนทั้ง 4 รายวิชา ออกแบบบทเรียนและเข้าสอนร่วมกัน ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยผ่านการเรียนรู้แบบการสืบเสาะ และการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน

6. แบบวัดประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง แบบวัดผลของการวัดของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ที่ส่งผลต่อผู้เรียนประกอบไปด้วย

6.1 สมรรถนะรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของผู้เรียนจากการจัดการเรียนรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ ได้แก่

6.1.1 สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ หมายถึง ความสามารถ ความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียน ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

6.1.2 สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน หมายถึง ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

6.1.3 สมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง หมายถึง ความสามารถของผู้เรียน ในการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบกับเพลงตามจังหวะพื้นเมือง ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

6.1.4 สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ หมายถึง ความรู้สึกและทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

6.2 สมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21 หมายถึง ความสามารถและทักษะที่สำคัญของผู้เรียนที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตได้ ได้แก่

6.2.1 สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ หมายถึง ความสามารถของผู้เรียน ที่เกิดจากกระบวนการคิดที่ใช้เหตุใช้ผลพิจารณาไตร่ตรองอย่างรอบคอบ โดยการศึกษาข้อมูล แยกแยะข้อมูลว่าข้อมูลใดคือ ข้อเท็จจริง

ข้อมูลได้คือความคิดเห็น ตลอดจนพิจารณาความน่าเชื่อถือของเพื่อหาสาเหตุของปัญหา และสามารถหาแนวทางแก้ไขปัญหา

6.2.2 สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนที่เกิดจากกระบวนการที่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ร่วมกัน

6.2.3 สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนที่เกิดกระบวนการคิดจากการทำงานของสมอง ที่มีความสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาและสร้างสิ่งใหม่ ๆ

6.3 ผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง ผลงานของผู้เรียนที่เกิดจากการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระประกอบกับเพลง ทำนอง จังหวะดนตรี กระตุ้นจินตนาการและส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะทางกาย

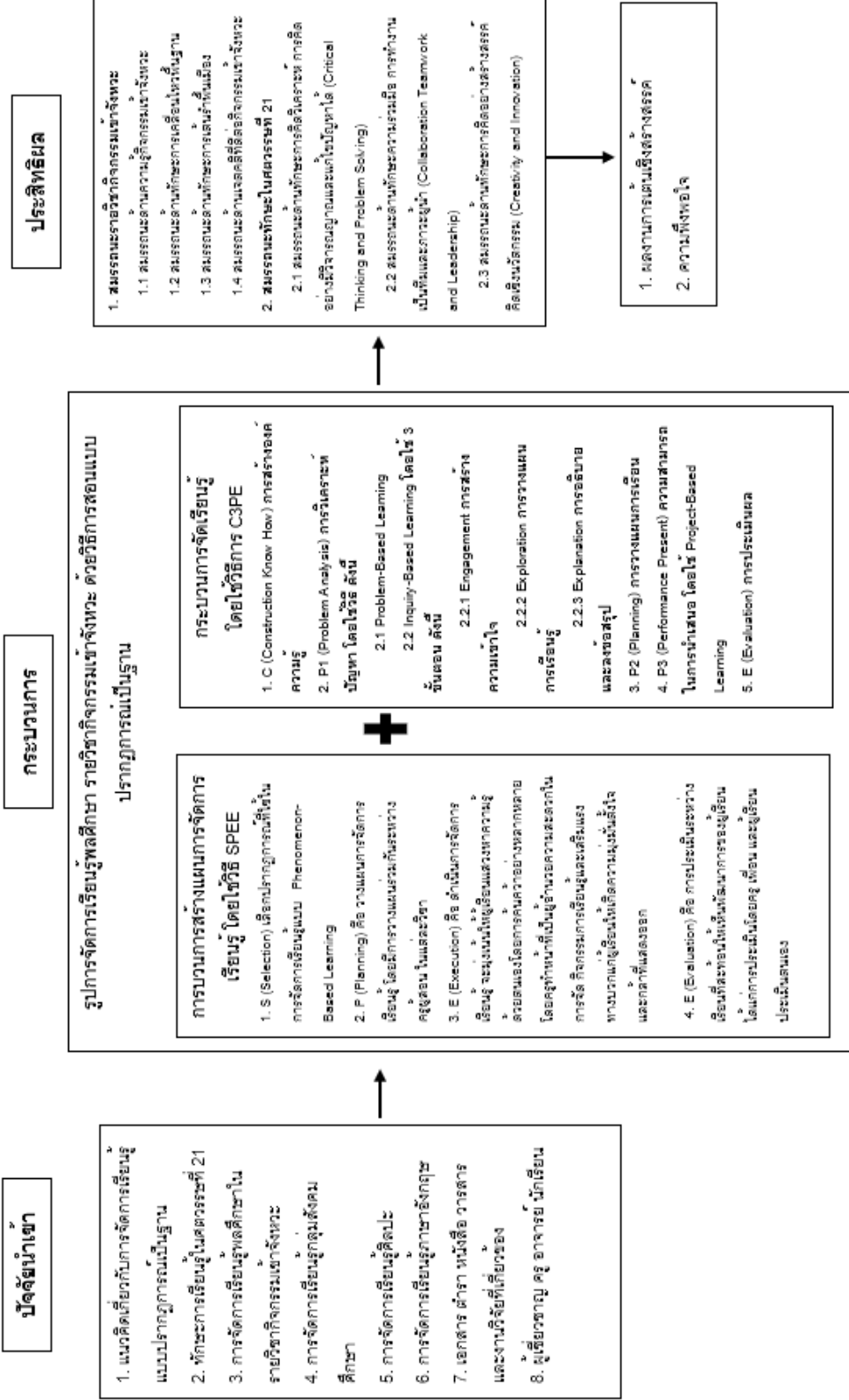
6.4 ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

7. คุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง ผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยวิธีปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ โดยการหาคุณภาพของรูปแบบตามมาตรฐานด้านความถูกต้อง มาตรฐานด้านความเหมาะสม และมาตรฐานด้านความเป็นไปได้

8. คุณภาพของแบบวัดประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยวิธีปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ หมายถึง ผลของแบบวัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยวิธีปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ โดยการหาคุณภาพของแบบวัดในด้าน ความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น และอำนาจจำแนก



# กรอบแนวความคิดในงานวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวความคิดในงานวิจัย

## สมมติฐานการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานการวิจัยไว้ 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 2 คือ รูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพเครื่องมือ ด้านมาตรฐานด้านความถูกต้อง มาตรฐานด้านความเหมาะสม และมาตรฐานด้านความเป็นไปได้

ระยะที่ 3 คือ

1. หลังจากการเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ผู้เรียนมีสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving) สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership) และสมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation) สูงกว่าก่อนเรียน

2. หลังจากการเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ผู้เรียนสามารถสร้างผลการเดินเชิงสร้างสรรค์ และมีความพึงพอใจ ผ่านเกณฑ์ที่ ร้อยละ 75

3. หลังจากการเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ กลุ่มที่เข้าร่วมการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ทั้ง 2 กลุ่ม มีประสิทธิผลของการเรียนรู้สูงกว่า กลุ่มที่จัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีปกติ

4. หลังจากการเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน กลุ่มที่เข้าร่วมการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ทั้ง 2 กลุ่ม ซึ่งมีผู้สอนแตกต่างกัน แต่ใช้วิธีสอนการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานเหมือนกัน มีประสิทธิผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัย เรื่องรูปแบบการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และ งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้
2. แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
  - 2.1 การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)
  - 2.2 การเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning)
  - 2.3 การเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน (Project-Based Learning)
3. ทักษะในศตวรรษที่ 21
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
  - 4.1 ความหมาย ความสำคัญ เกี่ยวกับการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
  - 4.2 แนวคิดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
  - 4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
  - 4.4 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนการสอนทางพลศึกษา
  - 5.1 การจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับพลศึกษา
  - 5.2 วิธีการสอนพลศึกษา
  - 5.3 การวัดเพื่อประเมินผลทางพลศึกษา
6. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ในระดับมัธยมศึกษา
  - 6.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้พลศึกษา
  - 6.2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
  - 6.3 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
  - 6.4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
7. กิจกรรมเข้าจังหวะ
  - 7.1 ความหมายของกิจกรรมเข้าจังหวะ
  - 7.2 ประเภทของกิจกรรมเข้าจังหวะ

- 7.3 ประโยชน์ของกิจกรรมเข้าจังหวะ
- 8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 8.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## 1. ทฤษฎีการเรียนรู้

บลูม (Bloom, 1956) ได้จำแนกการเรียนรู้ออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) คือ พฤติกรรมด้านสมองเป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับสติปัญญา ความรู้ ความคิด ความเฉลียวฉลาด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นความสามารถทางสติปัญญา พฤติกรรมทางพุทธิพิสัย 6 ระดับ ได้แก่

1.1. ความรู้ความจำ ความสามารถในการเก็บรักษามวลประสบการณ์ต่าง ๆ จากการที่ได้รับรู้ไว้และระลึกสิ่งนั้นได้เมื่อต้องการเปรียบเทียบบันทึกเสียงหรือวิธีที่คนที่สามารถเก็บเสียงและภาพของเรื่องราวต่าง ๆ ได้สามารถเปิดฟังหรือ ดูภาพเหล่านั้นได้เมื่อต้องการ

1.2 ความเข้าใจ เป็นความสามารถในการจับใจความสำคัญของสื่อ และสามารถแสดงออกมาในรูปของการแปลความ ตีความ คาดคะเน ขยายความ หรือ การกระทำอื่น ๆ

1.3 การนำความรู้ไปใช้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ประสบการณ์ไปใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งจะต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจ จึงจะสามารถนำไปใช้ได้

1.4 การวิเคราะห์ ผู้เรียนสามารถคิด หรือ แยกแยะเรื่องราวสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อยเป็นองค์ประกอบที่สำคัญได้ และมองเห็นความสัมพันธ์ของส่วนที่เกี่ยวข้องกัน ความสามารถในการวิเคราะห์จะแตกต่างกันไปแล้วแต่ความคิดของแต่ละคน

1.5 การสังเคราะห์ ความสามารถในการที่ผสมผสานส่วนย่อย ๆ เข้าเป็นเรื่องราวเดียวกันอย่างมีระบบ เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่สมบูรณ์และดีกว่าเดิม อาจเป็นการถ่ายทอดความคิดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย การกำหนดวางแผนวิธีการดำเนินงานขึ้นใหม่ หรือ อาจเกิดความคิดในอันที่จะสร้างความสัมพันธ์ของสิ่งที่เป็นนามธรรมขึ้นมาในรูปแบบ หรือ แนวคิดใหม่

1.6 การประเมินค่า เป็นความสามารถในการตัดสิน ตีราคา หรือ สรุปลักษณะเกี่ยวกับคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ออกมาในรูปของคุณธรรมอย่างมีกฎเกณฑ์ที่เหมาะสม ซึ่งอาจเป็นไปตามเนื้อหาสาระในเรื่องนั้น ๆ หรืออาจเป็นกฎเกณฑ์ที่สังคมนยอมรับก็ได้

2. จิตพิสัย (Affective Domain) คือ พฤติกรรมด้านจิตใจ ค่านิยม ความรู้สึก ความซาบซึ้ง ทศนคติ ความเชื่อ ความสนใจและคุณธรรม พฤติกรรมด้านนี้อาจไม่เกิดขึ้นทันที ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและสอดคล้องที่ดึงอารมณ์อยู่ตลอดเวลา จะทำให้พฤติกรรมของผู้เรียนเปลี่ยนไปในแนวทางที่พึงประสงค์ได้ด้านจิตพิสัย จะประกอบด้วย พฤติกรรมย่อย ๆ 5 ระดับ ได้แก่

2.1 การรับรู้ เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นต่อปรากฏการณ์ หรือสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งเป็นไปในลักษณะของการแปลความหมายของสิ่งเร้านั้นว่าคืออะไร แล้วจะแสดงออกมาในรูปของความรู้สึกที่เกิดขึ้น

2.2 การตอบสนอง เป็นการกระทำที่แสดงออกมาในรูปของความเต็มใจ ยินยอม และพอใจต่อสิ่งเร้านั้น ซึ่งเป็นการตอบสนองที่เกิดจากการเลือกสรรแล้ว

2.3 การเกิดค่านิยม การเลือกปฏิบัติในสิ่งที่เป็นที่ยอมรับกันในสังคม การยอมรับนับถือในคุณค่านั้น ๆ หรือปฏิบัติตามในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จนกลายเป็นความเชื่อ แล้วจึงเกิดทัศนคติที่ดีในสิ่งนั้น

2.4 การจัดระบบ การสร้างแนวคิด จัดระบบของค่านิยมที่เกิดขึ้นโดยอาศัยความสัมพันธ์ถ้าเข้ากันได้ก็จะยึดถือต่อไปแต่ถ้าขัดกันอาจไม่ยอมรับอาจจะยอมรับค่านิยมใหม่โดยยกเลิกค่านิยมเก่า

2.5 บุคลิกภาพ การนำค่านิยมที่ยึดถือมาแสดงพฤติกรรมที่เป็นนิสัยประจำตัว ให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่จะต้องดึงอารมณ์ด้านนี้ จะเกี่ยวกับความรู้สึกและจิตใจ ซึ่งจะเริ่มจากการได้รับรู้จากสิ่งแวดล้อม แล้วจึงเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ ขยายกลายเป็นความรู้สึกด้านต่าง ๆ จนกลายเป็นค่านิยม และยังพัฒนาต่อไปเป็นความคิดอุดมคติ ซึ่งจะเป็นควบคุมทิศทางพฤติกรรมของคน

3. ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) คือ พฤติกรรมที่บ่งถึงความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างคล่องแคล่วชำนาญ ซึ่งแสดงออกมาได้โดยตรงโดยมีเวลาและคุณภาพของงานเป็นตัวชี้ระดับของทักษะพฤติกรรมด้านทักษะพิสัย ประกอบด้วย พฤติกรรมย่อย ๆ 5 ชั้น ดังนี้

3.1 การรับรู้ เป็นการให้ผู้เรียนได้รับรู้หลักการปฏิบัติที่ถูกต้อง หรือ เป็นการเลือกหาตัวแบบที่สนใจ

3.2 กระทำตามแบบ หรือเครื่องชี้แนะ เป็นพฤติกรรมที่ผู้เรียนพยายามฝึกตามแบบที่ตนสนใจและพยายามทำซ้ำ เพื่อที่จะให้เกิดทักษะตามแบบที่ตนสนใจให้ได้ หรือ สามารถปฏิบัติงานได้ตามข้อแนะนำ

3.3 การหาความถูกต้อง พฤติกรรมสามารถปฏิบัติได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องชี้แนะ เมื่อได้กระทำซ้ำแล้ว ก็พยายามหาความถูกต้องในการปฏิบัติ

3.4 การกระทำอย่างต่อเนื่อง หลังจากตัดสินใจเลือกรูปแบบที่เป็นของตัวเองจะกระทำตามรูปแบบนั้นอย่างต่อเนื่อง จนปฏิบัติงานที่ย่างยากซับซ้อนได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง คล่องแคล่ว การที่ผู้เรียนเกิดทักษะได้ต้องอาศัยการฝึกฝนและกระทำอย่างสม่ำเสมอ

3.5 การกระทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ พฤติกรรมที่ได้จากการฝึกอย่างต่อเนื่องจนสามารถปฏิบัติ ได้คล่องแคล่วว่องไวโดยอัตโนมัติ เป็นไปอย่างธรรมชาติซึ่งถือเป็นความสามารถของการปฏิบัติในระดับสูง

สรุปได้ว่า พัฒนาการทางสติปัญญาหรือพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เรียนบ มีจุดมุ่งหมายการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 3 ด้านคือ ด้านความรู้หรือด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านเจตคติหรือความรู้สึกรู้สึกหรือด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะหรือด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

## 2. แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

### 2.1 การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)

#### ความหมายการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

บาร์โรวส์ และแทมบลิน (Barrows & Tamblyn, 2000) ได้ให้ความหมายการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based Learning) หมายถึง วิธีการเรียนรู้โดยการใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นในการเชื่อมโยง ความรู้ที่มีอยู่เดิม ให้ผสมผสานกับข้อมูลใหม่ แล้วประมวล เป็นกับความรู้ใหม่ เพื่อให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา โดยฝึกวิธีการคิดเพื่อแก้ปัญหา และค้นคว้าหาความรู้ ความเข้าใจ ทั้งขั้นพื้นฐานและขั้นสูง เป็นวิธีการจัดหลักสูตรให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้น โดยอาศัยปัญหาจริงในการปฏิบัติการของวิชาชีพนั้น เป็นตัวแกน

ประวิต เอราวรรณ์ (2560) ได้ให้ความหมายการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือ (Problem-based Learning) คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยปัญหานั้นเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวและเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับผู้เรียน อาจเป็นเรื่องที่ผู้เรียนสนใจหรือ มีความหมายกับผู้เรียนที่สามารถนำมาสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้โดยปัญหา แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. ปัญหาไม่ซับซ้อนสามารถค้นคว้าและคิดหาคำตอบในระยะสั้น กระบวนการเรียนรู้ด้วย (Problem-based Learning) ก็จะสามารถหาคำตอบของปัญหาหรือประเด็นที่สนใจ

2. ปัญหาที่ซับซ้อน ต้องศึกษาค้นคว้า พัฒนา ตรวจสอบ โดยใช้ระยะเวลาที่ยาวนานกว่า อาจต้องสร้างชิ้นงานเพื่อนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหา ลักษณะนี้ มักจะใช้ (Project-based Learning)

วีชรา เล่าเรียนดี, ประณัฐ กิจรุ่งเรือง, และ อรพิน ศิริสัมพันธ์ (2560) ได้ให้ความหมาย การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ไว้ว่า เป็นยุทธวิธีในการจัดการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญแบบหนึ่ง เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดแบบมีวิจารณญาณและทักษะการแก้ปัญหา โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นหลัก เพื่อกระตุ้น จูงใจ เร้าความสนใจเพื่อเรียนรู้ ซึ่งปัญหานั้นจะต้องเป็นปัญหามาจากผู้เรียน มีความสนใจ ต้องการแสวงหาค้นคว้าคำตอบและหาเหตุผลมาแก้ปัญหา หรือทำให้ปัญหานั้นชัดเจนจนมองเห็นแนวทางแก้ไข

ภัทราวดี มากมี (2558) ได้ให้ความหมายการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ไว้ว่า เป็นรูปแบบการสอนที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ดีมากวิธีหนึ่ง คือ ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา และคิดอย่างสร้างสรรค์ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้น ยังมีโอกาสออกไปแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

ปริยานุช พรหมภาสิต และคนอื่น ๆ (2557) ได้ให้ความหมายการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ไว้ว่า เป็นวิธีการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหา เป็นแรงขับเคลื่อนให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการการเรียนรู้ ปัญหาต่าง ๆ จะเป็นจุดตั้งต้นและเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหา ความรู้เพื่อกำหนดกลยุทธ์และหาแนวทางแก้ไขปัญหา ผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ กรณีศึกษา สถานการณ์จำลอง สถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือจากบริบทอื่น ๆ เพื่อก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจทฤษฎีผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง พร้อมกับพัฒนา ทักษะการคิดแก้ปัญหา

จากนิยามความหมายข้างต้นพอสรุปได้ว่า ได้ให้ความหมายการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นวิธีการเรียนรู้โดยการใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นในการเชื่อมโยง ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา และคิดอย่างสร้างสรรค์ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้นด้วยตนเองและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่น ผ่านประสบการณ์จริง

### **รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน**

ไพศาล สุวรรณน้อย (2560) ได้ศึกษารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) มีลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้ และกรอบในการออกแบบ



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พบว่ามีการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกันตาม ขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ คือ แบบ 7, 9, 10 และ 11 ขั้นตอน ดังนี้

### **รูปแบบที่ 1 แบบ 7 ขั้นตอน ลักษณะสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนมีดังนี้**

1. กลุ่มผู้เรียนทำความเข้าใจคำศัพท์ ข้อความที่ปรากฏอยู่ในปัญหาให้ชัดเจน โดยอาศัยความรู้ พื้นฐานของสมาชิกในกลุ่มหรือการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารตำราหรือสื่ออื่น ๆ
2. กลุ่มผู้เรียนระบุปัญหาหรือข้อมูลสำคัญร่วมกัน โดยทุกคนในกลุ่มเข้าใจปัญหา เหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์ใดที่กล่าวถึงในปัญหานั้น
3. กลุ่มผู้เรียนระดมสมองวิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ และหาเหตุผลมาอธิบาย โดยอาศัยความรู้เดิมของ สมาชิกกลุ่ม เป็นการช่วยกันคิดอย่างมีเหตุมีผล สรุปรวบรวมความรู้และแนวคิดของกลุ่มเกี่ยวกับ กลไกการเกิดปัญหา เพื่อนำไปสู่การสร้างสมมติฐานที่สมเหตุสมผลเพื่อใช้แก้ปัญหา
4. กลุ่มผู้เรียนอธิบายและตั้งสมมติฐานที่เชื่อมโยงกันกับปัญหาตามที่ได้ระดมสมองกัน แล้วนำผลการ วิเคราะห์มาจัดลำดับความสำคัญ โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน การแสดงความคิดอย่างมีเหตุผล
5. กลุ่มผู้เรียนกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อค้นหาข้อมูลที่จะอธิบายผลการวิเคราะห์ที่ตั้งไว้ ผู้เรียนสามารถบอกได้ว่าความรู้ส่วนใดรู้แล้ว ส่วนใดต้องกลับไปทบทวน ส่วนใดยังไม่รู้หรือจำเป็นต้อง ไปค้นคว้าเพิ่มเติม
6. ผู้เรียนค้นคว้ารวบรวมสารสนเทศจากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเอง
7. รายงานข้อมูลสารสนเทศใหม่ที่ได้เข้ามา กลุ่มผู้เรียนนำมาอภิปราย วิเคราะห์ สังเคราะห์ ตาม วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ แล้วนำมาสรุปเป็นหลักการและแนวทางเพื่อนำไปใช้โอกาสต่อไป

### **รูปแบบที่ 2 แบบ 9 ขั้นตอนลักษณะสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนมีดังนี้**

1. อ่านสถานการณ์โดยละเอียดทำความเข้าใจกับคำ และความหมายของคำในสถานการณ์ โดยอาศัยความรู้พื้นฐานของสมาชิกภายในกลุ่ม หรือเอกสาร ตำรา
2. นิยามปัญหา หรือระบุสถานการณ์ โดยแสวงหาความคิดเห็นแบบระดมสมองอย่างมีเหตุผลและวิจารณ์



3. วิเคราะห์ปัญหา หรือสถานการณ์ โดยแสวงหาความคิดเห็นแบบระดมสมอง  
อย่างมีเหตุผลและวิจารณ์ญาณ

4. ตั้งสมมติฐาน โดยพยายามตั้งสมมติฐานให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

5. จัดลำดับความสำคัญของสมมติฐาน พิจารณาข้อยุติสำหรับสมมติฐานที่  
ปฏิบัติได้

6. กำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้จากสมมติฐาน ที่ได้เลือกไว้พิจารณาว่าต้อง  
หาความรู้เรื่องใด

7. ศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากภายนอกกลุ่ม เช่น เอกสาร ตำรา  
ผู้เชี่ยวชาญ

8. สังเคราะห์ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากภายนอกกลุ่ม เช่น เอกสาร ตำรา  
ผู้เชี่ยวชาญ

9. สรุปการเรียนรู้หลักการและแนวคิดจากการแก้ปัญหาโดยนำความรู้มาเสนอ  
ต่อสมาชิก

**รูปแบบที่ 3 แบบ 10 ขั้นตอน ลักษณะสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละ  
ขั้นตอนมีดังนี้**

1. ผู้เรียนเผชิญปัญหาที่คลุมเครือ  
2. ผู้เรียนถามคำถามในสิ่งที่สนใจจากสถานการณ์  
3. การดำเนินการค้นหา ครูแนะนำวิธีการค้นหา เชื่อมโยงสถานการณ์ต่าง ๆ  
4. เขียนแผนผังการค้นปัญหา และจัดลำดับความสำคัญ  
5. การสำรวจปัญหา/สืบเสาะ เพื่อช่วยกำหนดกลยุทธ์ของกลุ่ม ครูจะวางระบบ  
แผนงานโดยรวมตามที่กลุ่มได้ตัดสินใจใช้วิธีสัมภาระณ์

6. การวิเคราะห์ ผู้เรียนรับผิดชอบต่อการวิเคราะห์ผล

7. การเรียนรู้ซ้ำ และเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้ เกิดความเข้าใจใหม่และนำไปใช้  
แก้ปัญหาและนิยามปัญหา

8. การสร้างแนวคำตอบและข้อเสนอแนะ – สร้างความรู้จากผลลัพธ์ที่ได้

9. สื่อความหมายผลลัพธ์ที่ได้

10. การประเมินผล-โดยครู ผู้เรียน และเพื่อน ประเมินการใช้ข้อมูลร่วมกัน การ  
ค้นหาและนิยามปัญหา การได้มาซึ่งความรู้ การนำตนเอง ทักษะการเรียนรู้แบบร่วมมือ และการ  
แก้ปัญหา

### รูปแบบที่ 4 แบบ 11 ขั้นตอน ลักษณะสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละ ขั้นตอนนี้ดังนี้

1. จัดกลุ่มแนะนำสมาชิก
2. กำหนดวัตถุประสงค์
3. ศึกษาปัญหาที่ได้รับ ขยายรายละเอียดของปัญหา
4. กำหนดประเด็น ประเด็นในการเรียนรู้
5. กำหนดวัตถุประสงค์ของแผนดำเนินการ
6. ทำความตกลงกันในเรื่องของ ข้อมูลที่จะต้องศึกษา
7. กำหนดแหล่งเรียนรู้
8. รวบรวมความรู้ที่ได้มาจากการค้นคว้าสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง
9. ทำความเข้าใจซ้ำอีกกับความรู้ที่ได้รับใหม่
10. เลือกวิธีในการแก้ปัญหา/ นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา
11. การประเมินผล

วิชา เล่าเรียนดี และคนอื่น ๆ (2560) ได้กล่าวถึงแนวทางการปฏิบัติในการจัดการ  
เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ไว้ดังนี้

1. จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เผชิญกับปัญหา ได้แสวงหาค้นพบด้วยตนเอง
2. จัดกลุ่มผู้เรียนร่วมมือการเรียนรู้ 3-5 คน ให้ผู้เรียนอภิปรายแสดงความคิดเห็น  
เพื่อทำความเข้าใจกับปัญหาให้ชัดเจน
3. ให้ผู้เรียนถามคำถามในเรื่องที่สงสัย ไม่รู้ หรือไม่เข้าใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ  
ปัญหา
4. นักเรียนร่วมกันคิดหาวิธีแก้ปัญหา วางแผนแก้ปัญหา และระบุสื่อ วัสดุ  
อุปกรณ์ที่ต้องใช้
5. นักเรียนร่วมกันแสวงหาความรู้ และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อแก้ปัญหา
6. นักเรียนร่วมกันแก้ปัญหา หาคำตอบของปัญหาที่เลือก และนำเสนอผลการ  
เรียนรู้หรือผลการแก้ปัญหา นำเสนอในรูปแบบโครงงาน การแสดงนิทรรศการ แสดงผลงาน และผลการ  
หาคำตอบของปัญหา
7. ร่วมกันประเมินผลการทำงานกลุ่มและผลงานกลุ่ม นำเสนอข้อเสนอแนะใน  
การพัฒนาการเรียนรู้ต่อไป

อานุกาพ เลขะกุล (2556) ได้กล่าวถึงแนวทางในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จะจัดผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ขนาดประมาณ 8-10 คน โดยมีครูหรือผู้สอนประจำกลุ่ม 1 คน ทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนการการเรียนรู้ (facilitator) กระบวนการจะประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. เมื่อผู้เรียนได้รับโจทย์ปัญหา ผู้เรียนจะทำความเข้าใจหรือทำความเข้าใจความกระจ่างในค าศัพท์ที่อยู่ในโจทย์ปัญหานั้น เพื่อให้เข้าใจตรงกัน

2. การจับประเด็นข้อมูลที่สำคัญหรือระบุปัญหาในโจทย์

3. ระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหา อภิปรายหาคำอธิบาย แต่ละประเด็นปัญหาว่าเป็นอย่างไรเกิดขึ้นได้อย่างไร ความเป็นมาอย่างไร โดยอาศัยพื้นฐานความรู้เดิมเท่าที่ผู้เรียนมีอยู่

4. ตั้งสมมติฐานเพื่อหาตอบปัญหาประเด็นต่าง ๆ พร้อมจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐานที่เป็นไปได้ได้อย่างมีเหตุผล

5. จากสมมติฐานที่ตั้งขึ้น ผู้เรียนจะประเมินว่าเขามีความรู้เรื่องอะไรบ้าง มีเรื่องอะไรที่ยังไม่รู้หรือขาดความรู้ และความรู้จะจ ำเป็นที่จะต้องใช้เพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ซึ่งเชื่อมโยงกับโจทย์ปัญหาที่ได้ ขั้นตอนนี้กลุ่มจะกำหนดประเด็นการเรียนรู้ (learning issue) หรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (learning objective) เพื่อจะไปค้นคว้าหาข้อมูลต่อไป

6. ค้นคว้าหาข้อมูลและศึกษาเพิ่มเติมจากทรัพยากรการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น หนังสือตำรา วารสารสื่อการเรียนสอนต่าง ๆ การศึกษาในห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน อินเทอร์เน็ต หรือปรึกษาอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาสาขาเฉพาะ เป็นต้น พร้อมทั้งประเมินความถูกต้อง

7. นำข้อมูลหรือความรู้ที่ได้มาสังเคราะห์อธิบาย พิสูจน์สมมติฐานและประยุกต์ให้เหมาะสมกับโจทย์ปัญหา พร้อมสรุปเป็นแนวคิดหรือหลักการทั่วไป

ขั้นตอนที่ 1-5 เป็นขั้นตอนภายในกระบวนการกลุ่มในห้องเรียน ขั้นตอนที่ 6 เป็นกิจกรรมของผู้เรียนรายบุคคลนอกห้องเรียน และขั้นตอนที่ 7 เป็นกิจกรรมที่กลับมาในกระบวนการกลุ่มอีกครั้ง

จากการนิยามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานข้างต้นพอสรุปได้ว่ารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา มีขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ คือ แบบ 7, 9, 10 และ 11 และสามารถจัดการเรียนรู้ได้ในลักษณะเป็นกลุ่มหรือเดี่ยวขึ้นอยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับบทเรียน เพื่อฝึกวิเคราะห์ปัญหา สังเคราะห์ อภิปรายหาคำอธิบาย

## 2.2 การเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning)

### ความหมายการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะ

ทิสนา แชมมณี (2560) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยเน้น กระบวนการสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) หมายถึง การดำเนินการเรียนการสอนโดยผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถาม เกิดความคิดและลงมือเสาะหาความรู้ เพื่อนำมาประมวลหาคำตอบหรือข้อสรุปด้วยตนเอง โดยที่ ผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน

รัชรา เล่าเรียนดี และคนอื่น ๆ (2560) ได้ให้ความหมายการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะ เป็นกระบวนการหรือวิธีคิด หรือวิธีแก้ปัญหาที่ผู้เรียนจะต้องมีการสังเกต รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ การสังเคราะห์ข้อมูล และลงข้อสรุป รวมทั้งการใช้ทักษะการตอบคำถาม ตั้งคำถามเพื่อการสืบเสาะและทักษะในการแก้ปัญหา

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2546) ได้กล่าวว่าการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างการใช้ กระบวนการคิดและทักษะต่าง ๆ เพื่อที่จะแก้ปัญหาและคำตอบ ทำให้เกิดความเข้าใจและสามารถ นำไปประยุกต์ใช้ได้

จากการนิยามความหมายการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะเป็นฐาน พอจะสรุปได้ว่าการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะเป็นฐาน เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดและลงมือค้นคว้าความรู้ด้วยวิธีต่าง ๆ เพื่อหาคำตอบในการเรียนรู้

### รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะ

นรรักษ์ ผันเชียร (2562) ได้สรุปการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่เชื่อว่า การเรียนรู้ นั้น เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตัวเอง โดยการนำเอาประสบการณ์หรือสิ่งที่พบเห็นมาเชื่อมโยงกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม เพื่อสร้างเป็นความเข้าใจของตนเอง และด้วยความเชื่อนี้ทำให้ทฤษฎีนี้ถูกนำมาเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างความรู้ของผู้เรียน การเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นรูปแบบการเรียนที่พาผู้เรียนไปสู่การพิจารณาข้อโต้แย้งและข้อสงสัยต่าง ๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดประเด็นคำถามที่ต้องการสำรวจตรวจสอบ และจะเป็นกระบวนการต่อเนื่อง จนเรียกได้ว่าเป็น วัฏจักรการสืบเสาะ (Inquiry cycle) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีทักษะในการหาความรู้ตามหลักวิทยาศาสตร์ ซึ่งการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ทั้ง 5 ขั้นตอนนั้น มีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

1. การสร้างความสนใจ (Engagement) ขั้นนี้เป็นของการนำเข้าสู่บทเรียน หรือนำเข้าสู่เรื่องที่อยู่ในความสนใจที่เกิดจากข้อสงสัย โดยครูผู้สอนจะต้องกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจใคร่รู้ เพื่อนำเข้าสู่บทเรียนหรือเนื้อหาใหม่ๆ ซึ่งความสนใจใคร่รู้นั้น อาจมาจากความสนใจของนักเรียนเอง การอภิปรายกลุ่ม หรือจากการนำเสนอของครูผู้สอนก็ได้ แต่จะต้องเป็นเรื่องที่นักเรียนยอมรับโดยไม่มีการบังคับ หลังจากนั้น เมื่อได้ข้อคำถามที่น่าสนใจแล้ว ครูผู้สอนต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมกัน กำหนดขอบเขตและแจกแจงรายละเอียดของเรื่องที่จะศึกษาให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยใช้การรับรู้จากประสบการณ์เดิม ร่วมกับการศึกษาเพิ่มเติมจากจากแหล่ง การเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประเด็นที่จะศึกษา และมีแนวทางในการสำรวจ ตรวจสอบมากยิ่งขึ้น

2. การสำรวจและค้นหา (Exploration) เมื่อทำความเข้าใจในประเด็นหรือ คำถามที่สนใจศึกษาอย่างถ่องแท้แล้ว ครูผู้สอนจะเปิดโอกาสให้นักเรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้า โดยการรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การสำรวจ การสืบค้นจากเอกสารต่าง ๆ การทดลอง และการจำลองสถานการณ์ เป็นต้น เพื่อตรวจสอบสมมุติฐานและให้ได้ข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะ นำไปใช้ในการอธิบายและสรุป

3. การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) เมื่อได้ข้อมูลอย่างเพียงพอแล้ว ครูผู้สอนจะต้องให้นักเรียนนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และแปลผล เพื่อสรุปผลและนำเสนอผลที่ได้ ในรูปต่าง ๆ เช่น การบรรยายสรุป การสร้างแบบจำลอง การวาดภาพ หรือ การสรุปเป็นตารางหรือ กราฟ ซึ่งผลสรุปที่ได้นั้น จะต้องสามารถอ้างอิงความรู้ มีความสมเหตุสมผล และมีหลักฐานที่ เชื่อถือได้

4. การขยายความรู้ (Elaboration) เป็นขั้นของการนำความรู้ที่ได้จากขั้นก่อน หน้านี้ มาเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือใช้อธิบายถึงสถานการณ์หรือเหตุการณ์เกี่ยวข้อง โดย ครูผู้สอนอาจจัดกิจกรรมและให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ๆ เช่น ตั้งคำถามจากการศึกษา เพื่อให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยง ความรู้เข้ากับประสบการณ์หรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องได้มากขึ้น

5. การประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นของการประเมินการเรียนรู้ด้วย กระบวนการต่าง ๆ เช่น การทำข้อสอบ การทำรายงานสรุป หรือการให้ผู้เรียนประเมินตัวเอง เพื่อ ตรวจสอบผู้เรียนว่ามีความรู้ที่ถูกต้องมากน้อยเพียงใด จากการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ดังกล่าว ครูผู้สอนจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียน วิเคราะห์ วิวิจารณ์และคิดพิจารณาความรู้ที่ได้ให้ รอบคอบ โดยมีครูผู้สอนช่วยตรวจสอบและปรับปรุงความรู้ที่ผู้เรียนได้รับนั้นให้ถูกต้องเหมาะสม

และสอดคล้องกับความรู้เดิมของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น และนำผู้เรียนไปสู่คำถามที่ต้องการการตรวจสอบ ตรวจสอบต่อไปอย่างต่อเนื่อง

วิชา เล่าเรียนดี และคนอื่น ๆ (2560) ได้ระบุกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะ ไว้ ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการสอน ครูผู้สอนจะต้องวางแผน เตรียมคำถามที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนร่วมกันสืบเสาะหาความรู้หรือคำตอบ
2. ขั้นดำเนินการสอน ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหาสาระความรู้ในเรื่องกว้าง ๆ โดยยึดวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก รวมทั้งผลการเรียนที่คาดหวัง
3. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนร่วมกันพิจารณาคำถามหรือปัญหา กำหนดวิธีสืบเสาะหาความรู้แหล่งข้อมูลร่วมกัน
4. ผู้เรียนเข้ากลุ่ม เลือกปัญหาหรือประเด็นที่สนใจจะศึกษา และร่วมกันทำความเข้าใจกับปัญหา
5. ศึกษาค้นคว้าหรือทดลองเพื่อให้ได้คำตอบ แนวทางการแก้ปัญหา สรุปแนวทางวิธีการแก้ปัญหาหรือสรุปข้อมูลความรู้ที่สืบเสาะ อาจใช้ผังมโนทัศน์ สรุปแนวทางแก้ปัญหาหรือข้อมูลที่ได้
6. นำเสนอข้อค้นพบ ความรู้ วิธีแก้ปัญหา ร่วมกันสรุปแต่ละปัญหาเชื่อมโยงความสัมพันธ์

จากการศึกษารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การสืบเสาะเป็นฐาน สามารถสรุปการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การสร้างความสนใจ (Engagement)
2. การสำรวจและค้นหา (Exploration)
3. การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)
4. การขยายความรู้ (Elaboration)
5. การประเมินผล (Evaluation)

### 2.3 การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning)

#### ความหมายการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

เบนเดอร์ (Bender, 2012) กล่าวถึงการเรียนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ไว้ว่า ผู้เรียนจะเป็นผู้ที่เลือกปัญหาที่ต้องการหาคำตอบ ซึ่งเป็นปัญหาที่เลือกปัญหาที่ต้องการหาคำตอบ ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงและมีความสำคัญ จากนั้นทำการพัฒนาโครงงานขึ้นมาเพื่อหา คำตอบ ในการแก้ปัญหาเหล่านั้น เพื่อสื่อสารให้คนอื่นรับรู้



พิมพลักษณ์ โมรา (2561) กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน เป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นหาคำตอบในสิ่งที่ตนเองสนใจได้ตามความต้องการ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีในการแก้ปัญหา การทำงานอย่างเป็นระบบ การวางแผน การคิดวิเคราะห์ เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำมาสรุปมาเป็นองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนเป็นผู้เตรียมบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้ เป็นการจัดการให้ผู้เรียนเป็นผู้มีความฉลาดทางปัญญา มีความฉลาดทางสังคม และมีความฉลาดทางจิตสำนึกเพื่อสังคม

ทิตนา แชมมณี (2560) ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานไว้ว่า เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนได้ร่วมกันเลือกทำโครงการที่ตนเองสนใจ โดยร่วมกันสำรวจ สังเกต และกำหนดเรื่องที่น่าสนใจ วางแผนในการทำโครงการร่วมกัน ศึกษาหาข้อมูลความรู้ที่จำเป็น และลงมือปฏิบัติงานตามแผนงานที่วางไว้จนได้ข้อค้นพบหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ แล้วจึงเขียนรายงานและนำเสนอต่อสาธารณชน เก็บข้อมูล แล้วนำผลงานประสบการณ์ทั้งหมดมาอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดกัน และสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์ที่ได้รับทั้งหมด

วัชรา เล่าเรียนดี และคนอื่น ๆ (2560) กล่าวถึงการเรียนรู้แบบโครงงานไว้ว่า เป็นการเรียนรู้ด้วยการให้ปฏิบัติเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ วิธีการและผลของงาน โดยใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์เป็นฐานของการแสวงหาความรู้ ซึ่งการทำโครงงานอาจให้ปฏิบัติเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม ใช้เวลาการปฏิบัติตามความยากง่ายซับซ้อนของกิจกรรมและเนื้อหา ผลของการเรียนรู้แบบโครงการ คือ ผลลัพธ์ ผลผลิต การนำเสนอผลงาน และการปฏิบัติงาน และมีแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ดังนี้

1. การเรียนรู้ด้วยการทำโครงงานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเลือกเนื้อหาสาระและลักษณะโครงงานที่ตนเองสนใจ
2. ผู้เรียนจะต้องรับรู้และเข้าใจว่าเขากำลังทำอะไร มีความสำคัญอย่างไร และจะทำอย่างไรให้ประสบผลสำเร็จ ครูผู้สอนต้องสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น
3. กระตุ้นร่วมมือกันเรียนรู้ให้มีการร่วมมือร่วมใจกันเรียนรู้และปฏิบัติ
4. ผู้เรียนจะต้องได้ชิ้นงาน สามารถเสนอผลงานหรือการปฏิบัติโครงงาน จึงเป็นที่การกระทำมากกว่าเรียนรู้เกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่าง



5. โครงการต้องประกอบด้วยเนื้อหาและจุดประสงค์ที่เป็นจริง ที่สอดคล้องกับเป้าหมายการศึกษา

6. โครงการมีพื้นฐานจากทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ ครูเป็นผู้เรียนมากกว่าผู้สอน

7. การประเมินผลการเรียนรู้ด้วยการทำโครงการ ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลตามสภาพจริง

8. การทำโครงการมีการใช้ทฤษฎีต่าง ๆ เป็นพื้นฐานและแนวทางในการจัดการเรียนรู้ เช่น ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การร่วมมือกัน การแก้ปัญหา การสอนโดยเพื่อนช่วยสอน และการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นต้น

วรภรณ์ตะกุลสถิต (2545) กล่าวถึงการเรียนรู้แบบโครงการไว้ว่า การเรียนรู้แบบโครงการเป็นการเชื่อมระหว่างห้องเรียนกับโลกภายนอก ซึ่งเป็นชีวิตจริงของผู้เรียน โดยผู้เรียนต้องนำเอาความรู้ที่ได้จากชั้นเรียนมาบูรณาการเข้ากับกิจกรรมที่จะกระทำเพื่อนำไปสู่ความรู้ใหม่ ๆ ด้วยกาสร้าง ความหมาย การแก้ปัญหาและการค้นพบตัวเอง และผู้เรียนต้องสร้างและกำหนดความรู้จากความคิดและแนวคิดที่มีอยู่กับความคิดและแนวคิดที่เกิดขึ้นใหม่ ทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนความรู้ให้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้สิ่งใหม่

สุชาติวงศ์สุวรรณ (2542) กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้โดยใช้โครงการไว้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในลักษณะของการศึกษา สืบค้น ทดลอง ประดิษฐ์คิดค้น โดยมีครูเป็นผู้กระตุ้น แนะนำ และให้คำปรึกษา

จากการนิยามความหมายการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน พอจะสรุปได้ว่าการเรียนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นการเรียนเรียนรู้วิธีในการแก้ปัญหา การทำงานอย่างเป็นระบบ การวางแผน การคิดวิเคราะห์ และสามารถนำมาสรุปมาเป็นองค์ความรู้โดยผู้เรียนสามารถลงมือปฏิบัติจริง

### **รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน**

วัชรา เล่าเรียนดี และคนอื่น ๆ (2560) กล่าวถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน ไว้ดังนี้

1. ครูผู้สอนให้ความรู้ทั่ว ๆ ไปเกี่ยวกับสาระใดสาระหนึ่งที่เหมาะสมที่จะให้ผู้เรียนศึกษา ค้นคว้า และทำโครงการประเภทที่เหมาะสมกับสาระนั้น ๆ ดังต่อไปนี้

1.1 โครงการสำรวจ (Survey Research Project) เป็นโครงการที่มีวัตถุประสงค์สำรวจประเด็นสำคัญที่สนใจ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการแลภเครื่องมือต่าง ๆ

เช่น การสำรวจ การสอบถาม การสัมภาษณ์ รวมทั้งการบันทึกแล้วนำข้อมูลมาจัดการทำโดยวิเคราะห์ทางสถิติอย่างง่าย แล้วนำเสนอผลในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ตาราง กราฟ และแผนภูมิ รวมทั้งมีคำอธิบายประกอบ เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ของประเด็นที่ศึกษาชัดเจนยิ่งขึ้น โครงการงานสำรวจสามารถทำได้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

1.2 โครงการทดลอง (Experimental Research Project) เป็นโครงการที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหาคำตอบ โดยมีการออกแบบการทดลอง เพื่อศึกษาตัวแปรต้นที่มีผลต่อตัวแปรตาม และอาจมีการควบคุมตัวแปรอื่น ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อตัวแปรที่ศึกษา โดยใช้ระเบียบวิธีและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์อย่างสมบูรณ์ จนสามารถสรุปและรายงานผลการทดลอง

1.3 โครงการพัฒนาและสิ่งประดิษฐ์ (Development Research Project or Invention) เป็นโครงการที่มีวัตถุประสงค์เพื่อนำความรู้ ความสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนา หรือประดิษฐ์สิ่งของเครื่องใช้ ทั้งที่ทำมาใหม่หรือปรับปรุงแก้ไขสิ่งที่มีอยู่เดิมให้มีคุณค่ามากขึ้น โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ดำเนินการ โดยมีการทดสอบคุณภาพหรือศึกษาความคิดเห็น และความพึงพอใจของผู้ใช้

1.4 โครงการทฤษฎี (Theoretical Research Project) เป็นโครงการที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอทฤษฎี หลักการ หรือแนวคิดใหม่ ๆ ที่ยังไม่มีผู้คิดค้นมาก่อน หรือขยายของเดิมที่มีอยู่ โดยผ่านการพิสูจน์ตามกระบวนการวิทยาศาสตร์

2. ให้ผู้เรียนเลือกเรื่องที่สนใจจะศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม จัดผู้เรียนที่สนใจเข้ากลุ่มเดียวกัน

3. ผู้เรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนแนวคิด มอบหมายหน้าที่รับผิดชอบ ร่วมกันวางแผน กำหนดด้วยการศึกษาค้นคว้าและแหล่งข้อมูล ดำเนินการศึกษาค้นคว้า

4. แต่ละกลุ่มเก็บรวบรวมข้อมูล สรุป เตรียมเสนอทั้งชั้นเรียน

5. ร่วมกันอภิปรายโครงการแต่ละกลุ่มทั้งชั้น

6. ครูกับนักเรียนสรุปหลักการทั่วไป หรือสาระสำคัญของเรียนที่เรียนอยู่

7. วัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้วยการประเมินชิ้นงานหรือโครงการ และประเมินผลการปฏิบัติงาน การร่วมมือการปฏิบัติงาน และการนำเสนอรายงาน ซึ่งแต่ละประเด็นที่ประเมินควรมีการร่วมกันกำหนดเกณฑ์การประเมิน

นอกจากนั้นแล้ว ครูผู้สอนควรนำแนวคิดโครงการสู่การปฏิบัติในระบบหลักสูตร และการสอนอย่างเป็นรูปธรรม ดังนี้

1. ออกแบบรายวิชา (Course Design) หรือรายวิชานุกรณาการที่เน้นโครงการ โดยกำหนดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ ภาระงาน และชิ้นงาน ไว้ในโครงสร้างหน่วยการเรียนรู้

2. เขียนแผนหน่วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ (Unit Plan) ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการโดยเฉพาะ และแผนจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการควบคู่ไปกับเนื้อหาวิชาตามปกติ

3. จัดการเรียนรู้แบบโครงการ ดังนี้

3.1 ศึกษาความรู้และสังเกตปรากฏการณ์ เพื่อกำหนดหัวข้อเป็นขั้นตอนที่ครูผู้สอนจัดการเรียนรู้เพื่อผู้เรียน มีความรู้ที่เหมาะสมที่จะทำโครงการ

3.2 เขียนเค้าโครงของโครงการ (Proposal) เป็นขั้นตอนที่ออกแบบการดำเนินโครงการ ที่เป็นระบบ เพื่อเสนอครูที่ปรึกษา ข้อมูลย้อนกลับ สำหรับปรับแก้ไข

3.3 การปฏิบัติโครงการ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนดำเนินการในเค้าโครงที่กำหนดไว้ โดยมีครูที่ปรึกษาคอยสนับสนุนช่วยเหลือ กำกับติดตาม และให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์

3.4 การเขียนรายงานโครงการจะประกอบด้วยหัวข้อเหมือนกับเค้าโครง แต่เพิ่มรายละเอียดเกี่ยวกับ ผลการศึกษา สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ โดยเขียนเพิ่มเติม

3.5 การนำเสนอหรือแสดงผลงาน เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะได้สื่อสาร สื่อความหมายและนำเสนอโครงการ ซึ่งสามารถทำได้หลายลักษณะ เช่น การพูดนำเสนอ การทำสื่อ การจัดนิทรรศการ การใช้แผนโครงการในการนำไปจัดแสดงผลงาน เป็นต้น

อังคณา ตุงคะสมิต (2559) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานไว้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ เป็นการสร้างสิ่งซึ่งเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ โดยควรเริ่มจากการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนก่อน ควรสร้างบรรยากาศ เพื่อนักเรียนเกิดความพร้อมในการเรียนรู้ จากนั้นจับกลุ่มผู้เรียนด้วยวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน มีความสุข และเกิดความสนใจในเรื่องที่จะเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นกำหนดปัญหา เป็นการเลือกกำหนดปัญหาที่จะศึกษา ซึ่งต้องเริ่มจากความสนใจของนักเรียน ครูพยายามให้ผู้เรียนได้เลือกศึกษาปัญหาที่เหมาะสมกับความรู้ความสามารถของผู้เรียน และมีแนวทางที่สามารถพิสูจน์ ทดสอบ หาคำตอบได้ ครูควรกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการกำหนดปัญหา

ขั้นที่ 3 ขั้นวางแผน เป็นขั้นที่ครูให้ผู้เรียนร่วมกันเขียนโครงร่างของโครงการ โดยผู้สอนใช้การสนทนาประกอบที่แสดงขั้นตอนของโครงการ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในภาพรวมของโครงการแต่ละขั้นอย่างต่อเนื่องด้วยการเริ่มที่ละขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดปัญหา แต่ละกลุ่มเขียนปัญหาหรือความสำคัญของปัญหา ให้ชัดเจนถึง ได้แก่ สาเหตุของปัญหา ความสำคัญของปัญหา แนวทางการแก้ไข

2. การตั้งสมมติฐาน เป็นการหาแนวโน้มและคาดคะเนคำตอบไว้ล่วงหน้า เป็นการกระตุ้นนักเรียนให้ต้องการทราบถึงผลลัพธ์ที่ได้ว่าตรงกับสมมติฐาน

3. วางแผนการรวบรวมข้อมูล เป็นการวางแผน กำหนดหน้าที่ของสมาชิก ในการศึกษาข้อมูล ความรู้ และกำหนดวิธีการศึกษาที่หลากหลายเพื่อเป็นหนทางสู่คำตอบ

4. วางแผนการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการนำข้อมูลที่ได้มาจัดเรียงอย่างเป็นระบบ และทำการวิเคราะห์ โดยข้อมูลจากการวิเคราะห์

5. วางแผนการนำเสนอข้อมูล เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจวิธีการ นำเสนอและนำเสนอได้อย่างถูกต้อง

ขั้นที่ 4 ขั้นลงมือปฏิบัติ เป็นการดำเนินการ หรือลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ในขั้นที่ 3 ครูต้องใช้การเสริมแรงและสนับสนุนให้ผู้เรียนเลือกวิธีการตามที่นักเรียนต้องการ แต่ต้องอยู่บนพื้นฐานของการนำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปและนำเสนอ เป็นการให้ผู้เรียนสรุปข้อมูลจากการวิเคราะห์ และสังเคราะห์เป็นผลงาน นำเสนอข้อมูลและเผยแพร่ข้อมูล โดยนักเรียนสามารถนำเสนอในส่วนที่เป็นกระบวนการ วิธีการ ขั้นตอนและผลลัพธ์หรือผลที่ได้จากการศึกษา ครูควรให้คำแนะนำ กระตุ้นให้เกิดการซักถามภายในชั้นเรียน และควรมีการนำเสนอผลงาน

ขั้นที่ 6 การประเมินผล เป็นการประเมินจากการปฏิบัติของนักเรียนสามารถประเมินได้เป็นสองส่วน คือ

1. ส่วนของนักเรียนที่ประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยดูที่คุณภาพเป็นเกณฑ์ ลักษณะและวิธีการที่ใช้ในการประเมินใช้การอภิปรายจากการทำงานและชิ้นงาน ซึ่งในส่วนนี้นักเรียนจะเป็นผู้มีบทบาทในการแสดงความคิดเห็นพร้อมให้คำแนะนำตามเกณฑ์ที่ตกลงร่วมกัน

2. ส่วนที่ครูประเมินการทำโครงการ ซึ่งครูจะประเมินในด้านของเนื้อหาสาระของโครงการ กระบวนการทำงาน การนำเสนอโครงการ โดยใช้วิธีให้คะแนนตามเกณฑ์ที่สร้างขึ้น และควรให้ผู้เรียนรับทราบเกณฑ์ดังกล่าวด้วยเพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน

จากการศึกษารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน สามารถสรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานไว้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ

ขั้นที่ 2 ขั้นกำหนดปัญหา

ขั้นที่ 3 ขั้นวางแผน

ขั้นที่ 4 ขั้นลงมือปฏิบัติ

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปและนำเสนอ

### 3. ทักษะในศตวรรษที่ 21

ภาคีพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 (The Partnership for 21st Century Skill, 2009) ได้กำหนดกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อพัฒนาผู้เรียน เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเป็นแนวทางในการกันเตรียมความพร้อม ให้ผู้เรียน รู้จักคิด รู้จักเรียนรู้ ทำงาน แก้ปัญหา และการสื่อสาร การเรียนรู้ มีความเชี่ยวชาญ ในวิชาแกน (Core Subjects) ประกอบไปด้วย ภาษาอังกฤษ การอ่าน หรือศิลปะการใช้ภาษา เศรษฐศาสตร์ภาษาสำคัญของโลก ภูมิศาสตร์ศิลปะวิทยาศาสตร์ประวัติศาสตร์คณิตศาสตร์การปกครอง และหน้าที่พลเมือง ผู้เรียนมีความรู้ในเนื้อหา รู้ในเนื้อหาอย่างเดียวนั้นไม่พอจะต้องมีทักษะที่จะประยุกต์ใช้ ในการปรับเปลี่ยนความรู้เหล่านั้น ให้เข้ากับเป้าหมายที่เป็นประโยชน์และสร้างสรรค์รวมถึงเพื่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตามเนื้อหาและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป วิชาแกนหลักสำคัญเหล่านี้นำมาสู่ การกำหนด กรอบแนวคิดที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) เพื่อให้เกิด คุณลักษณะ และเกิดแนวคิดที่สำคัญ ประกอบด้วย

1. ความรู้เกี่ยวกับโลก เพื่อการดำรงอยู่ในอนาคต ในศตวรรษที่ 21 โลกมีความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ที่สำคัญที่ทุกมุมโลกเชื่อม โยงถึงกันอย่างง่ายดาย มีการรวมกลุ่มกันทางเศรษฐกิจทั้งระดับภูมิภาคและระดับโลกการย้ายฐานพื้นที่ ทางเศรษฐกิจและการลงทุน การเรียกร้องสิทธิเสรีภาพ ความมั่นคงทางการเมืองการปกครองความมั่นคง ทางอาหารและพลังงาน ทั้งหมดล้วนเป็นสิ่งที่เราต้องเผชิญและรับมือ การพัฒนานักศึกษาให้พร้อมและ ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกเป็นสิ่งสำคัญ สถาบันการศึกษาควรให้ความสำคัญในการพัฒนา ผู้เรียน และหาแนวทางในการพัฒนาเพื่อให้เกิดผลสำเร็จและมีคุณลักษณะดังต่อไปนี้

1.1 จิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness) โดยใช้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 สร้าง ความรู้ ความเข้าใจในการสร้างความเป็นสังคมโลกเรียนรู้วิถีชีวิตที่อยู่ร่วมกันได้อย่างเหมาะสมใน

บริบททางสังคม ที่ต่างกัน และมีความเข้าใจความเป็นมนุษย์ด้วยกันทั้งด้านเชื้อชาติศาสนา วัฒนธรรมและ

1.2 ความรู้พื้นฐานด้านการเงิน เศรษฐกิจ ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ (Financial Economic Business and Entrepreneurial Literacy) มีความเข้าใจบทบาท เศรษฐศาสตร์ที่มีต่อบุคคล และสังคม รู้วิธีที่เหมาะสมสำหรับการสร้างตัวเลือกเชิงเศรษฐศาสตร์/ เศรษฐกิจ และการใช้ทักษะของ ผู้ประกอบการในการยกระดับและเพิ่มประสิทธิผลด้านอาชีพ

1.3 ความรู้พื้นฐานด้านความเป็นพลเมือง (Civic Literacy) ด้วยการนำวิถีแห่ง ความเป็น ประชาธิปไตยไปสู่สังคมในระดับต่าง ๆ ได้มีส่วนร่วมทางสังคมผ่านวิธีการสร้างองค์ ความรู้และความเข้าใจ ในกระบวนการทางการเมืองการปกครองที่ถูกต้องและมีความเข้าใจต่อวิถี การปฏิบัติทางสังคมแห่งความ เป็นพลเมืองทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับสากล

1.4 ความรู้ด้านสุขภาพอนามัย (Health Literacy) โดยมีความรู้ความเข้าใจขั้น พื้นฐานด้าน ข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับภาวะสุขภาพอนามัย และนำไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพ ชีวิต ใช้ประโยชน์จาก สารสนเทศในการเสริมสร้างความเข้มแข็งทางด้านสุขภาพอนามัยได้อย่าง เหมาะสมกับบุคคลเข้าใจวิธีการ ป้องกันแก้ไขรวมทั้งการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันที่มีต่อสุขภาพ อนามัย ห่างไกลจากภาวะเสี่ยงจากโรคภัยไข้ เจ็บที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย เผื่อระวัง ทางด้านสุขภาพอนามัยทั้งส่วนบุคคล ครอบครัว ให้เกิด ความเข้มแข็ง และรู้และเข้าใจประเด็น สำคัญการสร้างเสริมสุขภาพ ะ ทั้งในระดับชาติและระดับสากล

1.5 ความรู้พื้นฐานด้านสิ่งแวดล้อม (Environment Literacy) โดยมีภูมิความรู้ และความ เข้าใจขั้นพื้นฐาน และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และป้องกันสภาพแวดล้อม มีความรู้ ความเข้าใจใน ผลกระทบที่เกิดจากธรรมชาติที่ส่งผลต่อสังคม ทั้งในด้านการพัฒนาประชากร การ เจริญเติบโต และแหล่งทรัพยากรธรรมชาติวิเคราะห์ประเด็นสำคัญด้านสภาพแวดล้อมทาง ธรรมชาติและ กำหนดวิธีการป้องกัน แก้ไข รวมทั้งอนุรักษ์สภาพแวดล้อมเหล่านั้น และสร้างสังคม โดยรวมให้เกิดความ ร่วมมือในการอนุรักษ์และพัฒนาทรัพยากรสิ่งแวดล้อม

2. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ทักษะด้านนี้มี จุดเน้นด้าน การคิดแบบมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาการสื่อสารและการร่วม มือทำงาน การ คิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ประกอบด้วย

2.1 การคิดแบบมีวิจารณ ญาณ และการแก้ปัญหา (Critical Thinking & Problem Solving) ประกอบด้วย ประสิทธิภาพของการใช้เหตุผล ทั้งในเชิงนิรนัย (Inductive) และ อุปนัย (Deductive) ได้ เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น สามารถใช้วิธีคิดเชิงระบบ โดย



คิดจากส่วนย่อยไปหาส่วนใหญ่ อย่างเป็นองค์รวม และเป็นระบบครบวงจรในวิธีการคิดนั้น และเกิดประสิทธิภาพในการตัดสินใจสำหรับ การแก้ปัญหา สามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้หลากหลาย เทคนิควิธีการ ตามสถานการณ์ที่เหมาะสมที่สุด

2.2 การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creatively and Innovation) โดยสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่และเสริมสร้างคุณค่าทางความคิดและสติปัญญา มีความละเอียดรอบคอบต่อการคิดวิเคราะห์และ ประเมินแนวความคิดเพื่อนำไปสู่การปรับปรุง พัฒนางานในเชิงสร้างสรรค์สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ อย่างสร้างสรรค์สามารถสร้างวิกฤติให้เป็นโอกาสส่งผลต่อการเรียนรู้เข้าใจวิธีการสร้างสรรค์นวัตกรรม และสามารถนำข้อผิดพลาดมาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนางานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Communication and Collaboration) โดย สามารถสื่อสารได้ถูกต้อง ชัดเจน และมีประสิทธิภาพ ทั้งการพูด การฟังและการเขียน และสามารถใช้สื่อ ที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนการทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยมีความสามารถในการเป็นผู้นำใน การทำงานและเป็นที่ยอมรับในทีม มีความรับผิดชอบในงานและทำงานบรรลุผลตามที่มุ่งหวังสร้างการมี ส่วนร่วมในความรับผิดชอบ และมองเห็นคุณค่าของการทำงานเป็นทีม

3. ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และ เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Media and Technology Skills) ประกอบด้วย

3.1 ความรู้พื้นฐานด้านสารสนเทศ ที่มีความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลและสามารถใช้วิจารณญาณในการประเมินสารสนเทศเพิ่มประสิทธิภาพ การใช้งานได้อย่างสร้างสรรค์

3.2 ความรู้พื้นฐานด้านสื่อโดยมีความรู้ความเข้าใจในการผลิตสื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์และ สามารถใช้ให้ตอบสนองกับปัจเจกบุคคล ภายใต้กรอบแห่งคุณธรรมจริยธรรม

3.3 ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) สามารถใช้เทคโนโลยี ดิจิตอล ในการสื่อสาร การเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศ และการสร้างเครือข่ายได้อย่างเหมาะสม

4. ทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) ประกอบด้วย

4.1 ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว มีความสามารถในการปรับตัวเพื่อการ เปลี่ยนแปลง ตามบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบ และเกิดความยืดหยุ่นในการทำงานสามารถสร้าง ความสมดุลในการทำงานและก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเชิงสร้างสรรค์



4.2 ความคิดริเริ่มและการขึ้นนำตนเอง มีความสามารถจัดการด้านเป้าหมายและเวลา สามารถ สร้างงานอิสระ และเป็นผู้นำที่มีประสิทธิภาพในตนเอง เป็นผู้นำในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning)

4.3 ทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม ประกอบด้วย ประสิทธิภาพเชิงปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น การสร้างทีมงานที่มีคุณค่า

4.4 การเพิ่มผลผลิตและการรู้รับผิด ประกอบด้วย การจัดการโครงการ และผลผลิตที่เกิดขึ้น

4.5 ความเป็นผู้นำและความรับผิดชอบ ประกอบด้วยความเป็นตัวแบบและเป็นผู้นำคนอื่น

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562) ได้กล่าวเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ที่ควรมีในศตวรรษที่ 21 คือ

1. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา และการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน

2. ทักษะด้านข้อมูลสื่อและเทคโนโลยี การรู้สารสนเทศ การรู้หนังสือสื่อ การสื่อสารและเทคโนโลยี

3. ทักษะชีวิตและอาชีพชีวิต ได้แก่ ความยืดหยุ่นและการปรับตัว ความริเริ่มและการกำกับตนเองทักษะสังคม ความเป็นผู้นำและความรับผิดชอบ

สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2561) ได้กล่าวถึง ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย

1. ทักษะพื้นฐานในการรู้หนังสือ ได้แก่ สามารถค้นคว้า ใฝ่หาความรู้จากทรัพยากรการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายผ่านการอ่านออกเขียนได้ การคิดคำนวณ การใช้เหตุผลทางวิทยาศาสตร์ การเงิน สังคมและวัฒนธรรม

2. ทักษะการคิด ได้แก่ สามารถใช้เหตุผลและความคิดในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์ ตัดสินใจและแก้ปัญหาได้อย่างดี

3. ทักษะการทำงาน ได้แก่ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในการทำงาน การติดต่อสื่อสาร การทำงานเป็นทีม แสดงภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ มีความยืดหยุ่นและปรับตัวได้ดี ริเริ่มงานและดูแลตนเองได้อดทนและขยันทำงานหนัก สร้างหุ้นส่วนธุรกิจ เป็นต้น

4. ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ สามารถรับรู้ เข้าใจการใช้และการจัดการสื่อสารสนเทศ เปิดใจรับสารและเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างเท่าทัน สามารถบริหารจัดการ

เทคโนโลยี เรียนรู้เทคนิควิทยาการต่าง ๆ อย่างมีวิจารณ์ญาณ และสามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้ อย่างถูกต้อง เหมาะสม และเป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น

5. ทักษะการใช้ชีวิต ได้แก่ สามารถแสวงหาความรู้ นำตนเองในการเรียนรู้ได้ มีความมั่นใจในตัวเอง กระตือรือร้นในความรู้ เป็นผู้ผลิต มุ่งความเป็นเลิศ สามารถดำรงชีวิตด้วยความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น เป็นพลเมืองที่ดี รู้และเคารพกติกา มีระเบียบวินัย คำนึงถึงสังคม คิดถึงภาพรวมโลก มีคุณธรรม ยึดมั่นในสันติธรรม ความเป็นไทย เข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม และแบ่งปันประสบการณ์

การจัดศึกษาและการเรียนรู้ควรมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาคนในฐานะพลเมือง ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตอย่างสมดุล มีทักษะจำเป็นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข มีภาวะผู้นำการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยเน้นการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมแรงบันดาลใจให้มีชีวิตอยู่อย่างมีความหมาย การเรียนรู้เพื่อป่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการรังสรรค์สิ่งใหม่ๆ การเรียนรู้เพื่อปลูกฝังจิตสาธารณะ ยึดประโยชน์ส่วนรวม และการเรียนรู้เพื่อการนำไปปฏิบัติ มุ่งสร้างการทำงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์ เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพพึ่งพาตนเองได้ และดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข ทั้งนี้ หลักสูตรและวิธีการจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควรจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มิใช่การจดจำเนื้อหาวิชา เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริงและลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงและต่อยอดความรู้ที่ได้ด้วยตนเอง ผู้สอนต้องสามารถสร้างและออกแบบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่มีบรรยากาศเกื้อหนุนและเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย การเชื่อมโยงความรู้หรือแลกเปลี่ยนความรู้กับชุมชนและสังคมโดยรวม จัดการเรียนรู้ผ่านบริบทความเป็นจริง และการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือ และแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

วัชรรา เล่าเรียนดี และคนอื่น ๆ (2560) ได้กล่าวถึง การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อในศตวรรษที่ 21 ไว้ว่า การจัดการศึกษาในปัจจุบันและอนาคต ยุคศตวรรษที่ 21 จะต้องเชื่อมโยงกับกระบวนการทางสังคม ระบบเศรษฐกิจ และต้องสอดคล้องกับความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ดังนั้น การศึกษาในศตวรรษที่ 21 จึงยึดผลลัพธ์ (Outcomes) ทั้งในด้านความรู้ในแกนกลางและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จะช่วยเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนรู้จักเรียนรู้ ทำงาน การแก้ปัญหา สื่อสารและร่วมกันทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อชีวิตการรวมแห่งศตวรรษใหม่เข้ากับวิชาแกนกลาง

ผลลัพธ์หรือตัวชี้วัดผลการเรียนรู้ด้านทักษะในศตวรรษที่ 21 มีดังนี้

1. ทักษะทางปัญญา การรู้ การคิด และการปฏิบัติ ประกอบด้วยความสามารถทางการแสดงออกผ่านการฝึกปฏิบัติในลักษณะที่แก้ปัญห ทำโครงการ หรือโครงการต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการปฏิบัติ ดังนี้

- 1.1 การตั้งคำถาม และการวิเคราะห์
- 1.2 การคิดเชิงวิเคราะห์ และการคิดเชิงสร้างสรรค์
- 1.3 การสื่อสารด้วยการเขียน และการพูด
- 1.4 ความรู้พื้นฐานในเรื่องปริมาณ
- 1.5 ความรู้พื้นฐานในข้อมูลข่าวสาร
- 1.6 การทำงานเป็นทีม และการแก้ไขปัญหา

2. ความสร้างสรรค์และนวัตกรรม โดยแสดงความคิดสร้างสรรค์ ผลิตความรู้ และพัฒนานวัตกรรมที่เป็นผลผลิต และกระบวนการ โดยใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ได้แก่

- 2.1 การประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีเพื่อสร้างแนวคิดใหม่ ผลิตภัณฑ์ใหม่ หรือกระบวนการใหม่
- 2.2 การสร้างงานที่เป็นต้นแบบเพื่อสื่อถึงตนเองหรือกลุ่ม
- 2.3 การใช้รูปแบบหรือแบบจำลอง (Model) เพื่อสำรวจระบบและพัฒนาเรื่อง
- 2.4 การนำเสนอแนวโน้มและคาดการณ์ความเป็นไปได้

ที่ซับซ้อน

3. การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน เป็นความสามารถในการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัล และสภาพแวดล้อมทางดิจิทัล เพื่อสื่อสารการทำงานร่วมกัน และสนับสนุนการทำงานทางไกล สำหรับตัวเองและผู้อื่น ได้แก่

- 3.1 มีปฏิสัมพันธ์ ให้ความร่วมมือ แลกเปลี่ยนงานร่วมกับเพื่อน ผู้เชี่ยวชาญ และบุคคลอื่น ๆ โดยใช้สื่อดิจิทัลต่าง ๆ
- 3.2 สื่อสารข้อมูล และความคิดไปสู่ผู้รับจำนวนมากอย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้สื่อหลาย ๆ แบบ
- 3.3 พัฒนาความเข้าใจทางวัฒนธรรม และจิตสำนึกต่อโลก ปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนจากวัฒนธรรมอื่น ๆ

4. การคิดเชิงวิพากษ์ แก้ปัญหา และการตัดสินใจ เป็นความสามารถที่แสดงทักษะการคิดเชิงวิพากษ์หรือวางแผน และการวิจัยบริหารจัดการโครงการ แก้ปัญหา ตัดสินใจจากข้อมูล โดย

ใช้เครื่องมือดิจิทัล แพลตฟอร์มและใช้ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ด้วยการดำเนินงานดังต่อไปนี้

4.1 กำหนดและนิยามปัญหาที่แท้จริง และกำหนดคำถามสำคัญเพื่อค้นคว้า

4.2 วางแผน และจัดการกับกิจกรรมเพื่อให้ได้คำตอบ หรือทำโครงการให้สำเร็จ

4.3 รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาคำตอบ หรือตัดสินใจโดยอาศัยข้อมูลหลากหลาย

4.4 ใช้กระบวนการต่าง ๆ และแนวทางที่หลากหลายเพื่อสำรวจทางเลือกอื่น นอกจากนั้นแล้วหลักสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ ทักษะการคิด และการสร้างสรรค์ ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น (Active Learning) ในการพัฒนาความเข้าใจ สารความรู้สำคัญ แนวคิดสำคัญ และประยุกต์ใช้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อย่างมีคุณภาพ ครูในศตวรรษที่ 21 จึงจำเป็นต้องมีกลยุทธ์ในการตอบสนอง (Response) มีส่วนร่วม (Collaborate) เพื่อชี้แนะสนับสนุน (Facilitate) ให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึก (Deep Understanding) ในสาระความรู้ต่าง ๆ จนรู้จักพัฒนาและประยุกต์ใช้ทักษะที่สำคัญแห่งศตวรรษที่ 21

วิจารณ์ พานิช (2555) ได้กล่าวถึงทักษะของคนในศตวรรษที่ 21ว่า เป็นทักษะที่ทุกคนต้องเรียนตั้งแต่อนุบาลไปจนถึงมหาวิทยาลัย และตลอดชีวิต คือ 3R x 7C ดังต่อไปนี้

3R ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่

1. Reading คือ การอ่านออก
2. Writing คือ การเขียนได้
3. Arithmetics คือ การคิดเลขเป็น

7C ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่

1. Critical thinking & problem solving คือ ทักษะด้านการคิด อย่างมี  
วิจารณ์ญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา

2. Creativity & innovation คือ ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

3. Cross-cultural understanding คือ ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม  
ต่างกระบวนการทัศน์

4. Collaboration, teamwork & leadership คือ ทักษะด้านความร่วมมือ การ  
ทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ

5. Communications, information & media literacy คือ ทักษะด้าน การสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ

6. Computing & ICT literacy คือ ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร

7. Career & learning skills คือ ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้

นอกจากนั้นแล้ว สาระวิชาที่มีความสำคัญสำหรับการเรียนรู้เพื่อการดำรงชีวิตใน ศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ควรเป็นการเรียนจาก การค้นคว้าเองของผู้เรียน โดยครูผู้สอนช่วยแนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนแต่ ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ สาระวิชาหลัก (Core Subjects) ประกอบด้วย ภาษาแม่ และภาษาสำคัญของโลก ศิลปะ คณิตศาสตร์ การปกครองและหน้าที่ พลเมือง เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และประวัติศาสตร์โดยวิชาแกนหลักนี้จะนำมาสู่ การกำหนดเป็นกรอบแนวคิดสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) หรือหัวข้อสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยการส่งเสริมความเข้าใจ ในเนื้อหา วิชา แกนหลัก และสอดแทรกทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เข้าไปในทุกวิชาแกนหลัก (วิจารณ์ พานิช, 2555) ดังนี้

1. ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม จะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของนักเรียน เข้าสู่โลกการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้นในปัจจุบัน ได้แก่ ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา และการสื่อสารและการร่วมมือ

2. ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เนื่องด้วยในปัจจุบันมีการเผยแพร่ ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน ได้แก่ ความรู้ด้านสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสื่อและความรู้ด้านเทคโนโลยี

3. ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ ในการดำรงชีวิตและทำงานในยุคปัจจุบันให้ประสบ ความสำเร็จ ผู้เรียนจะต้องพัฒนาทักษะชีวิตที่สำคัญ ได้แก่ ความยืดหยุ่นและการปรับตัว การริเริ่ม สร้างสรรค์และ เป็นตัวของตัวเอง ทักษะสังคมและสังคมข้ามวัฒนธรรม การเป็นผู้สร้างหรือผู้ผลิต (Productivity) และ ความรับผิดชอบเชื่อถือได้ (Accountability) และ ภาวะผู้นำและความ รับผิดชอบ (Responsibility)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2558) ได้กล่าวถึง แนวทางการ จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพ การจัดทำแนวทางการจัดการ

เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพเพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคตในศตวรรษที่ 21 ยึดกรอบของระบบสนับสนุนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

1. ระบบมาตรฐานการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Standards)

1.1 การใช้ข้อมูลความจริงจากกระบวนการสังเกต ตั้งประเด็นคำถามจากแหล่งเรียนรู้ชุมชนเชื่อมโยงไปสู่สาระการเรียนรู้รายวิชา

1.2 การบูรณาการความรู้ และความซับซ้อนของเนื้อหาสาระ

1.3 การสร้างทักษะการสืบค้น รวบรวมความรู้

1.4 การสร้างความรู้ ความเข้าใจเชิงลึกมากกว่าแบบผิวเผิน

1.5 การสร้างความเชี่ยวชาญตามความถนัดและสนใจให้เกิดกับผู้เรียน

1.6 การใช้หลักการวัดประเมินผลที่มีคุณภาพระดับสูง

2. ระบบการประเมินทักษะในศตวรรษที่ 21 (Assessment of 21st Century Skills)

2.1 สร้างความสมดุลในการประเมินผลเชิงคุณภาพ (ความรู้ ความถนัดสาขาอาชีพ ทักษะคิดต่อการทำงานและอาชีพ)

2.2 นำประโยชน์ของผลสะท้อนจากการปฏิบัติของผู้เรียนมาปรับปรุงการแก้ไขงาน (เครื่องมือวัดผลตามสภาพจริงการปฏิบัติ ทักษะคิด และความรู้)

2.3 ใช้เทคโนโลยีเพื่อยกระดับการทดสอบวัดและประเมินผลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

2.4 สร้างและพัฒนาระบบแฟ้มสะสมงาน (Portfolios) และเส้นทางการศึกษาต่อสู่การประกอบอาชีพ (Career Path) ของผู้เรียนให้เป็นมาตรฐานและมีคุณภาพ

3. ระบบหลักสูตรและการสอนในศตวรรษที่ 21 (21st Century Curriculum & Instruction)

3.1 สอนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary: ความรู้ที่ได้จากหลายสาขาวิชาประกอบกัน) ของวิชาแกนหลัก

3.2 สร้างโอกาสที่จะประยุกต์ทักษะเชิงบูรณาการข้ามสาระเนื้อหา และสร้างระบบการเรียนรู้ที่เน้นสมรรถนะเป็นฐาน (Competency-based)

3.3 สร้างนวัตกรรมและวิธีการเรียนรู้ในเชิงบูรณาการที่มีเทคโนโลยีเป็นตัวเกื้อหนุน การเรียนรู้แบบสืบค้น และวิธีการเรียนจากการให้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based)



3.4 บุรณาการแหล่งเรียนรู้ (Learning Resources) จากชุมชนเข้ามาใช้ใน  
 ใจเรียนตามกระบวนการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)

4. ระบบการพัฒนาทางวิชาชีพในศตวรรษที่ 21 (21st Century Professional  
 Development)

4.1 ฝึกฝนทักษะความรู้ความสามารถในเชิงบูรณาการ

4.2 ใช้มิติของการสอนด้วยเทคนิควิธีการสอนที่หลากหลาย

4.3 ฝึกฝนทักษะความรู้ความสามารถในเชิงลึกเกี่ยวกับการแก้ปัญหา การ  
 คิดแบบวิจารณ์ญาณ

4.4 สามารถวิเคราะห์ผู้เรียนได้ทั้งรูปแบบการเรียนรู้ สถิติปัญหา จุดอ่อน จุด  
 แข็ง ในตัวผู้เรียนและสามารถวิจัยเชิงคุณภาพที่มุ่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียน

4.5 พัฒนาความสามารถให้สูงขึ้น นำไปใช้สำหรับการกำหนดกลยุทธ์และจัด  
 ประสบการณ์ทางการเรียนได้เหมาะสมกับบริบททางการเรียนรู้

4.6 ประเมินผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างทักษะและเกิดการพัฒนากการ  
 เรียนรู้

4.7 แบ่งปันความรู้ระหว่างชุมชนทางการเรียนรู้ โดยใช้ช่องทางหลากหลาย  
 ในการสื่อสารให้เกิดขึ้น

5. ระบบสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning  
 Environment)

5.1 สร้างสรรค์แนวปฏิบัติทางการเรียน การรับการสนับสนุนจากบุคลากร  
 และสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เกื้อหนุน เพื่อช่วยให้นักเรียนการสอนบรรลุผล

5.2 สนับสนุนทางวิชาชีพแก่ชุมชนทั้งในด้านการให้การศึกษา การมีส่วนร่วม  
 การแบ่งปันสิ่งปฏิบัติที่เป็นเลิศระหว่างกันรวมทั้งการบูรณาการหลอมรวมทักษะหลากหลายสู่การ  
 ปฏิบัติในชั้นเรียน

5.3 สร้างผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติจริงตามบริบท โดยเฉพาะการ  
 เรียนแบบโครงงาน

5.4 สร้างโอกาสในการเข้าถึงสื่อเทคโนโลยีเครื่องมือ หรือแหล่งการเรียนรู้ที่มี  
 คุณภาพ

จากแนวคิดความสำคัญของทักษะในศตวรรษที่ 21 ข้างต้น สรุปได้ว่า การศึกษาใน  
 ศตวรรษที่ 21 มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิต ปัจจุบันนี้เป็นยุคที่มีการ



เปลี่ยนแปลงไป มีความเจริญก้าวหน้า การจัดการเรียนรู้จะต้องมีการปรับเปลี่ยน เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงโลกปัจจุบันและอนาคต การจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนจะช่วยเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ การทำงานและร่วมมือทำงานกับผู้อื่น การแก้ปัญหา และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพไปตลอดชีวิต ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และนำไปปรับใช้ในชีวิตรได้ นอกจากนั้นแล้ว ครูผู้สอนยังมีบทบาทสำคัญที่จะฝึกให้ผู้เรียนเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ครูผู้สอนควรที่จะเปิดรับความรู้สิ่งใหม่ ๆ ปรับปรุงการเรียนการสอน ตลอดจนพัฒนาความรู้ให้ก้าวทันโลก สามารถนำไปประยุกต์ในการเรียนการสอน การจัดการเรียนรู้ ในสาระวิชาหลัก (Core Subjects) จะประกอบด้วย ภาษา ศิลปะ คณิตศาสตร์ การปกครองและหน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และประวัติศาสตร์ โดยวิชาแกนหลักนี้จะนำมาสู่การจัดการเรียนรู้แต่ละรายวิชาสามารถบูรณาการร่วมกันแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary) และสอดแทรกทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เข้าไปในทุกรายวิชา

#### 4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

##### 4.1 ความหมาย ความสำคัญ เกี่ยวกับการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

อรพวรรณ บุตรกตัญญู (2561) ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ ปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง การนำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ นำไปสู่การสำรวจด้วยมุมมองที่หลากหลายในเชิงสหวิทยาการของปรากฏการณ์ที่ ศึกษาโดยใช้เทคนิควิธีการ และเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้และพัฒนาทักษะของผู้เรียนจากการศึกษาข้ามพรมแดนระหว่างวิชาภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงกันเพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับ ชีวิตจริง

นรรัชต์ ผันเชียร (2562) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ว่า เป็นแนวการจัดการเรียนรู้โดยนำหัวข้อหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่มีจุดเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน และชุมชนของผู้เรียนมาเป็นหน่วยการเรียนรู้ในลักษณะของโครงการ ที่เน้นให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มโดยเปลี่ยนกระบวนการมองครูจากมุมมองเป็นผู้เชี่ยวชาญมาเป็นมองครูเป็นหนึ่งในกระบวนการ และให้บทบาทนักเรียนรับผิดชอบการเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยมีเนื้อหาบูรณาการร่วมกันครอบคลุมหลายวิชา ซึ่งแตกต่างกับแนวการจัดการเรียนรู้โดยทั่วไปที่จะแยกเรียนในวิชาต่าง ๆ อย่างเป็นเอกเทศ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) ได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ ต่าง ๆ เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด

การเรียนรู้ โดยอาศัย แนวคิดพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เอง (Constructivism) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก (Active learning) เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning) เป็น การบูรณาการแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Integration) โดยไม่แบ่งรายวิชาเหมือนการจัดการศึกษาทั่วไป และเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ที่เป็นสภาพจริง

พงศธร มหาวิจิตร (2562) ได้อธิบายการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ว่า เป็น การเรียนรู้ในกลุ่มพหุวิทยา ที่เน้นให้ผู้เรียนศึกษาหัวข้อหรือหัวเรื่องแบบองค์รวมมากกว่าแบ่งแยก เป็นรายวิชา เพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง และสร้างทักษะการเรียนรู้แก่ผู้เรียน

สิแลนเดอร์ (Silander, 2015a) ได้อธิบายการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ว่า เป็นการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์ในชีวิตจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้

ดาเอเลอร์และโฟลซัม (Daehler และ Folsom, 2016) ได้อธิบายการเรียนรู้แบบ ปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ และความคิดรวบยอด ของแต่ละศาสตร์ รวมทั้งการฝึกปฏิบัติจริงในการเรียนรู้ปรากฏการณ์ที่น่าสนใจอย่างสมเหตุสมผล ผู้เรียนจะได้รับองค์ความรู้และทักษะใหม่ๆ และได้ฝึกประยุกต์ใช้กับปรากฏการณ์นั้น ๆ ผู้เรียน สามารถสร้างองค์ความรู้ได้เอง และเป็นนักแก้ปัญหา

สิมิโอนิดิสและชวาร์ส (Symeonidis และ Schwarz, 2020) ให้ความหมายการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นแนวคิดการใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่นำมาใช้ในการ สอนและการเรียนรู้ เป็นการทำให้ขอบเขตของการสอนแบบรายวิชาหายไปและนำไปสู่การ สัมผัสในเชิงสหวิทยาการของปรากฏการณ์ศึกษา ซึ่งข้ามศาสตร์ สามารถช่วยให้เห็นความ เกี่ยวข้องและความเข้าใจธรรมชาติของปรากฏการณ์ในมุมมองที่หลากหลาย เป็นไปไม่ได้ที่จะ เข้าใจปรากฏการณ์โดยตรงได้อย่างครบถ้วนในทันที โดยการเข้าใจปรากฏการณ์นั้นใช้ความรู้สึก สัมผัสเป็นความซับซ้อนของกระบวนการเรียนรู้

จากการนิยามความหมาย ความสำคัญ เกี่ยวกับการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็น ฐาน พอจะสรุปได้ว่า เป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสหวิทยาการ จากหลาย ๆ ศาสตร์ โดยใช้ กระบวนการรู้แบบ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based learning) การเรียนรู้โดยใช้ โครงงานเป็นฐาน (Project based learning) ผ่านประสบการณ์ของผู้เรียน และมีการเชื่อมโยงกับ ชีวิตประจำวันของผู้เรียน

## 4.2 แนวคิดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

คณะกรรมการการจัดการความรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง (2561) ได้กล่าวถึงหลักการ การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ดังนี้

1. เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริง
2. มีศาสตร์ต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องกับกิจกรรม
3. การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน Problem based learning เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้แก้ปัญหา โดยมีขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 เลือกปรากฏการณ์ในปัจจุบันที่น่าสนใจ
- 3.2 ประเมินวิเคราะห์ในสิ่งที่ตนเองสนใจ
- 3.3 กำหนดลำดับขั้นตอนของกิจกรรม ตั้งคำถามและปัญหาให้ผู้เรียน
- 3.4 ให้ผู้สอนทราบและประเมินผู้เรียน

อรพรรณ บุตรกตัญญู (2561) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ใช้วิธีสอน ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบตื่นตัวในการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง (Constructivist Active Learning Pedagogy) มีรายละเอียดดังนี้

1. วิธีสอนอยู่บนฐานแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง มุ่งเน้นไปที่การมีเชิงวิพากษ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียนมากกว่าเนื้อหาที่ได้รับการถ่ายทอดเพียงเท่านั้น ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและ การเรียนรู้แบบตื่นตัว ซึ่งหมายถึงความรู้และความหมายของการได้มาซึ่งความรู้สร้างขึ้นอย่างแท้จริง ในการความคิดของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

2. วิธีสอนใช้บริบทเป็นส่วนสำคัญ เริ่มต้นจากการกำหนดคำถามหรือปัญหาของผู้เรียนผ่านปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยปรากฏการณ์ที่นำมาศึกษานั้น ต้องมีการพิจารณาเกี่ยวข้องกับบริบทแวดล้อม มุมมองและแง่มุมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างหลากหลายในเชิงสหวิทยาการ

3. วิธีสอนใช้แนวคิดในการสร้างความร่วมมือและการทำงานร่วมกันของผู้เรียน เป็นเงื่อนไขสำคัญในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืนในบริบททางสังคม

4. วิธีสอนใช้โครงสร้างของกลุ่มการเรียนรู้ โดยใช้คำถามหรือปัญหาที่เกิดขึ้นจากการสังเกตปรากฏการณ์ในการสืบเสาะแบบเปิด แสดงการคิดวิพากษ์และการคิดกลับไปกลับมา ระหว่าง สมาชิกในกลุ่ม รวมทั้งการส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและการสร้างความเห็นร่วมกันบนพื้นฐานของการโต้แย้ง

5. วิธีสอนเป็นการศึกษาความเป็นจริงที่เกิดขึ้นบนฐานปรัชญาการศึกษาการสร้าง องค์ความรู้ในตนเอง ซึ่งจะขึ้นอยู่กับความเป็นตัวแทนที่หลากหลายเพื่อให้สามารถแก้ปัญหาที่ซับซ้อน และมีแง่มุมต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้น โดยจะแตกต่างจากรูปแบบของการตอบคำถามเพียงคำตอบเดียวในการศึกษาแบบเดิม

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562) ได้กล่าวถึง แนวคิดและทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ไว้ดังนี้

1. Responsibility ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมายโดยครูต้องวางแผน อย่างรอบคอบว่างานที่มอบหมายนั้นท้าทาย และเหมาะสมต่อความสามารถของผู้เรียน

2. Moving school เน้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นกิจกรรม (Physical activity) ซึ่งผู้เรียนสามารถสังเกตปรากฏการณ์ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าและปฏิบัติได้ เพื่อนำไปเชื่อมโยงกับองค์ความรู้ที่ค้นคว้าเพิ่มเติมในการทำความเข้าใจ ตีความ และลงข้อสรุปจากปรากฏการณ์นั้น ๆ

3. Interaction between school and parents ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการพัฒนาการจัดการ เรียนการสอนในโรงเรียน

4. The structure of the school day เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้มีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับเนื้อหา

5. Action based learning การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติ เช่น บทบาทสมมติ (role play) การแสดง (drama) การอภิปราย (debate) ความร่วมมือร่วมใจ (Co-operative)

6. New technology มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้

7. Together ในการจัดการเรียนรู้นักเรียนต่างอายุสามารถจับกลุ่มหรือข้ามระดับชั้น เพื่อเรียนรู้ ร่วมกันได้ และเมื่อมีการจับกลุ่มผู้เรียนที่มีอายุต่างกันหรือข้ามระดับชั้น ผู้เรียนที่มีอายุมากกว่าจะ รับผิดชอบดูแลผู้เรียนที่มีอายุน้อยกว่า

8. Alternative to working in a traditional classroom ผู้เรียนสามารถเลือกสถานที่ในการ เรียนได้ซึ่งอาจเป็นภายในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียนขึ้นอยู่กับลักษณะการทำงาน รวมถึงธรรมชาติของวิชาที่ ได้รับการมอบหมายชิ้นงานนั้น

9. Feedback มีการสะท้อนผลโดยใช้ลักษณะการสะท้อนผลเชิงบวกเพื่อกระตุ้นผู้เรียนสามารถ พัฒนาได้อย่างเหมาะสม

พงศธร มหาวิทยาลัย (2562) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จะเริ่มต้นจากการสังเกตปรากฏการณ์ ด้วยมุมมองรอบด้าน โดยสามารถพิจารณา แยกเป็น 5 มิติ คือ

1. ด้านความเป็นองค์รวม ซึ่งจะเกี่ยวข้อง กับความเป็นพหุวิทยาการ (Multidisciplinary) ซึ่งมีไม่เพียง การบูรณาการวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตร แต่รวมถึงความเข้าใจในเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่กำลังเกิดขึ้นในโลกจริง

2. ด้านความเป็นจริง จะเกี่ยวข้องกับการเลือกใช้วิธีการ เครื่องมือ และสื่อที่จำเป็นในการแก้ปัญหาที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงของผู้เรียนและชุมชน ทฤษฎีและข้อมูลต่าง ๆ ที่นำมาใช้จะทำให้เกิดคุณประโยชน์ ของการเรียนรู้ตามสภาพจริง

3. ความสอดคล้องกับบริบท จะช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายในบริบทและสภาพปรากฏการณ์ที่ จะช่วยให้ผู้เรียนได้พิจารณาข้อมูลใน บริบทที่กว้างขึ้น

4. การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Inquiry Learning) จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึก ตั้งคำถามด้วยตนเองและร่วมมือกันสร้างองค์ความรู้ระหว่างกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) จะช่วยให้ผู้เรียนเอาใจใส่เรื่องการเรียนรู้

5. ผู้เรียนสามารถวางแผน กระบวนการเรียนรู้ของตนเองด้วยการสร้างภาระงาน และเครื่องมือ การเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยความช่วยเหลือจาก ครู การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จึงต้องเข้ามาพร้อมกับบริบทของการแก้ปัญหา ที่เริ่มต้นโดยครูเป็นคนตั้งคำถามหรือตั้งปัญหาให้ผู้เรียนช่วยกันหาคำตอบเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่สนใจ จุดประสงค์การเรียนรู้จะต้องปรับเปลี่ยนได้ และผู้เรียนต้องประเมินด้วยการวิเคราะห์ตนเอง (Self-Analysis) โดยมีการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้เรียนรู้ทฤษฎี โดยผ่านการเชื่อมโยงกับสถานการณ์หรือปรากฏการณ์จริง ซึ่งครูที่สอนแต่ละวิชา จะต้องร่วมมือกันวางแผน อำนวยความสะดวก กระตุ้น ส่งเสริม และแนะแนวทางผู้เรียนจัดการปัญหาของตนเอง

ไพศาล สุวรรณน้อย (2562) ได้กล่าวถึง ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีลักษณะสำคัญดังนี้

1. ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้อย่างแท้จริง (student-centered learning)
2. จัดผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ๆ ให้มีจำนวนกลุ่มละประมาณ 5-8 คน
3. ผู้สอนทำหน้าที่ เป็นผู้อำนวยการความสะดวก (facilitator) หรือผู้ให้คำแนะนำ (guide)

4. ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้น (สิ่งเร้า) ให้เกิดการเรียนรู้
5. ลักษณะของปัญหาที่นำมาใช้ ต้องมีลักษณะคลุมเครือ ไม่ชัดเจน มีวิธีแก้ไขปัญหาได้อย่าง หลากหลาย อาจมีคำตอบได้หลายคำตอบ
6. ผู้เรียนเป็นผู้แก้ปัญหาโดยการแสวงหาข้อมูลใหม่ ๆ ด้วยตนเอง (self-directed learning)

7. การประเมินผล ใช้การประเมินผลจากสถานการณ์จริง (authentic assessment) ดูจาก ความสามารถในการปฏิบัติของผู้เรียนในขณะทำ กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning process) และพิจารณาจาก ผลงานที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ (Learning product)

สุคอฟ (Zhukov, 2015) ได้อธิบายการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ว่า การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ไม่ได้ทำให้รายวิชาต่าง ๆ ที่มาบูรณาการกันสูญหายไปความเป็นวิชาไป แต่จะเป็นส่วนช่วยเสริมแต่ละรายวิชาให้มีความหมายยิ่งขึ้น ผู้เรียนและผู้สอนจะร่วมกันพัฒนาโครงการโดยอาศัย แหล่งความรู้ต่าง ๆ และบูรณาการร่วมกันและสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ นอกจากนั้นแล้ว การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จะช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การสื่อสาร ความร่วมแรงร่วมใจ ความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การพัฒนาอย่างยั่งยืน และความเข้าใจ

ซิลแลนเดอร์ (Silander, 2015b) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ดังนี้

1. เป็นการศึกษาเรื่องราวหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสภาพความเป็นจริงแบบองค์รวม (Holistic) โดยใช้ความรู้ ข้ามศาสตร์และนำสาระวิชาต่าง ๆ มาบูรณาการเข้ากับประเด็นเรื่อง (theme) อย่างเป็นธรรมชาติ
2. ควรเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือนำเสนอ เช่น การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมกันหาคำตอบสำหรับ ปรากฏการณ์ที่สนใจ
3. เป็นการเรียนรู้แบบหยั่งลึก เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวหรือปัญหา โดยการประยุกต์ใช้ข้อมูลความรู้ และทักษะข้ามสาระวิชาให้เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงนอกห้องเรียน
4. ในกระบวนการเรียนรู้ข้อมูลใหม่ ๆ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับปรากฏการณ์หรือใช้แก้ปัญหา ซึ่งเป็นกรการฝึกประยุกต์ใช้ข้อมูลในสถานการณ์ ให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลหรือองค์ความรู้ใหม่ ๆ
5. การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้มากขึ้น ผู้เรียนจะได้ใช้กระบวนการทางปัญญา หรือกระบวนการคิดอย่างเต็มที่ในการแก้สถานการณ์จริง



นอกจากนั้นแล้ว สามารถจำแนกการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ไว้ 5 ด้าน ดังนี้

1. ความเป็นองค์รวม (Holistic) หลักสูตรจะมุ่งเน้นไปที่ปรากฏการณ์ในโลกแห่งความจริงดำเนินการในลักษณะของการเรียนรู้เป็นทีม การทำงานร่วมกัน ไม่มีการแบ่งรายวิชาแบบการศึกษาทั่วไปมีลักษณะการเรียนการสอนเนื้อหาแบบองค์รวม

2. สภาพจริง (Authenticity) การเรียนรู้ด้วยปรากฏการณ์เป็นฐาน เครื่องมือและวัสดุที่ใช้ในการเรียนรู้บริบทจำเป็นต้องสอดคล้องกับความรู้ในโลกแห่งความจริงจะช่วยให้เห็นการเรียนรู้จากสภาพที่แท้จริงอย่างลึกซึ้ง สภาพแวดล้อมของการเรียนรู้จะกระตุ้น กระบวนการทางปัญญาในการแก้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง

3. บริบท (Contextual) สภาพแวดล้อม และเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นประเด็นสำคัญหนึ่งของการเรียนรู้ ซึ่งบริบทจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด หากกระบวนการใหม่ ข้อมูลใหม่เพื่อมาปรับใช้กับปรากฏการณ์ที่เป็นหัวข้อในการศึกษานั้น ๆ บริบทที่เป็นจริง จะยิ่งเอื้อต่อความสามารถของผู้เรียนในการพัฒนามุมมองที่หลากหลายและวิเคราะห์โลกแห่งความเป็นจริง

4. การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based Inquiry learning) การเรียนรู้ด้วยปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นการผสมผสานการเรียนรู้ด้วยสืบเสาะ (Inquiry Based Learning) การใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) การเรียนรู้ ด้วยโครงการ (Project Based Learning) และการทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolios) ดังนั้น ปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริงและปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันของผู้เรียนจะสามารถกระตุ้นและชี้นำผู้เรียนให้สร้างการเรียนรู้และการสร้างความรู้อย่างต่อเนื่อง

5. กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนถูกชี้นำและส่งเสริมในการนำข้อมูลมาปรับใช้โดยมีจุดประสงค์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ และการส่งเสริมคุณลักษณะของ ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (Silander, 2015b)

คอมปา(Kompa, 2017) อธิบายลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ที่ใช้วิธีการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบตื่นตัวในการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง (Constructivist Active Learning Pedagogy) ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้อยู่บนฐานแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ในตนเองที่มุ่งเน้นที่การประเมินเชิงวิพากษ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียนมากกว่าเนื้อหาที่ได้รับการถ่ายทอดเพียงเท่านั้น ผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่านการ



สืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการเรียนรู้แบบตื่นตัว ซึ่งหมายถึงความรู้และความหมายของการได้มาซึ่งความรู้สร้างขึ้นอย่างแท้จริงในความคิดของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

2. การจัดการเรียนรู้ใช้บริบทเป็นสำคัญ เริ่มต้นจากการกำหนดคำถามหรือปัญหาของการเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยปรากฏการณ์ที่นำมาศึกษานั้นต้องมีการพิจารณาความเกี่ยวข้องกับบริบทแวดล้อม มุมมองและแง่มุมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างหลากหลายในเชิงสหวิทยาการ ซึ่งมีความแตกต่างจากปัญหาทางวิชาการในรูปแบบเดิม การแก้ไขปัญหหรือการสืบเสาะในปรากฏการณ์ต้องใช้ความสามารถที่แตกต่างกันตามระดับของความซับซ้อนซึ่งจะส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

3. การจัดการเรียนรู้ใช้แนวคิดในการสร้างความร่วมมือและการทำงานร่วมกันของผู้เรียนเป็นเงื่อนไขสำคัญในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืนในบริบททางสังคม เมื่อพิจารณาถึงความซับซ้อนตามธรรมชาติของปัญหาที่เกิดขึ้น ส่วนใหญ่เกิดจากความล่มสลายทางสังคมกับการขาดแรงจูงใจในการควบคุมตนเอง โดยการแก้ไขปัญหที่ได้ผลเป็นการดำเนินการด้วยสมาชิกที่ร่วมมือกันมากกว่าจะเป็นกลุ่มที่มีการแข่งขัน

4. การจัดการเรียนรู้ใช้โครงสร้างของกลุ่มการเรียนรู้ โดยการใช้คำถามหรือปัญหาที่เกิดขึ้นจากการสังเกตปรากฏการณ์ในการสืบเสาะแบบเปิด แสดงการคิดวิพากษ์และการคิดกลับไปกลับมาระหว่างสมาชิกในกลุ่ม รวมทั้งการส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น และสร้างความคิดเห็นร่วมกันบนพื้นฐานของการโต้แย้ง ทุกคนสามารถตั้งคำถามเพื่อยืนยันสิ่งที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ซึ่งทำให้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงมีความหมายต่อผู้เรียนมากขึ้นเมื่อเทียบกับการเรียนรู้รูปแบบเดิม ๆ และไม่ได้รับการสนับสนุนแรงจูงใจภายในของผู้เรียน

5. เป็นการศึกษาค้นคว้าความเป็นจริงที่เกิดขึ้นบนพื้นฐานปรัชญาการศึกษาการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง และขึ้นอยู่กับความเป็นตัวแทนที่หลากหลายเพื่อให้สามารถแก้ปัญหาที่ซับซ้อน มีแง่มุมที่แตกต่าง ผู้เรียนจะตระหนักถึงแนวคิดและการปฏิบัติที่แตกต่างหลากหลายโดยการแก้ไขปัญหในขั้นสุดท้ายซึ่งเป็นผลจากการสังเคราะห์ซ้ำโดยสมาชิกในกลุ่มที่ไม่ได้เกิดจากความคิดเห็นของคนใดคนหนึ่ง

จากการศึกษาแนวคิดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน สรุปได้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริง มีการบูรณาการวิชาต่าง ๆ แบบพหุวิทยาการ (Multidisciplinary) และมีศาสตร์ต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องโดยใช้กิจกรรมในการเรียนรู้ นอกจากนั้นแล้วการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีการผสมผสานการใช้ปัญหาเป็น

ฐาน (Problem Based Learning) การเรียนรู้ด้วยสืบเสาะ (Inquiry Based Learning) และการเรียนรู้ด้วยโครงงาน (Project Based Learning)

#### 4.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ไว้ดังนี้

1. เลือกปรากฏการณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ซึ่งต้องมีลักษณะเป็นปรากฏการณ์ที่ใกล้ตัวผู้เรียน หรือมีความสำคัญต่อชีวิตของผู้เรียน โดยอาจเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นไปแล้ว หรือกำลังจะเกิดขึ้นก็ได้ ซึ่งปรากฏการณ์นี้ต้องมีความสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตร

2. ใช้กระบวนการ PEE ในการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์ที่เลือก โดยแต่ละขั้นตอนของกระบวนการ มีรายละเอียดดังนี้

2.1 การวางแผนการจัดการเรียนรู้ (Planning) โดยมีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูผู้สอน ในแต่ละวิชาเริ่มต้นจากการคัดเลือกเนื้อหาจากมาตรฐานและตัวชี้วัดที่สามารถจัดการเรียนรู้ร่วมกันได้แล้ว ร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อธรรมชาติวิชานั้น

2.2 การดำเนินการจัดการเรียนรู้ (Execution) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยการค้นคว้าอย่างหลากหลาย ออกแบบการประเมินเชิงปฏิบัติในการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง อภิปรายโต้เถียงเชิงวิชาการเพื่อพัฒนาความรู้ของตนเอง โดยครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รวมทั้งให้แรงเสริมทางบวกแก่ผู้เรียนให้เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจและกล้าที่แสดงความเป็นตัวตนของตนเอง

2.3 การประเมิน (Evaluation) เป็นการประเมินระหว่างเรียนที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการของผู้เรียน โดยมีลักษณะการประเมินที่หลากหลาย เช่น การประเมินโดยครู เพื่อน ผู้ปกครอง และผู้เรียน ประเมินตนเอง จุดมุ่งหมายของการประเมินที่ไม่ใช่มุ่งเน้นเกรดหรือผลการเรียน แต่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาตัวเองยิ่งขึ้น โดยที่ทุกคนสามารถพัฒนางานของตนเองในกรอบที่กำหนด ซึ่งการประเมินอาจกำหนดคะแนนให้อยู่ในรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งแต่มีการประเมินร่วมกันของครูมากกว่าหนึ่งคน หรือกำหนดให้อยู่ในรายวิชาทั้งสองวิชาตามความเหมาะสม

ดาเอเลอร์และโฟลซัม (Daehler และ Folsom, 2016) ได้นำเสนอขั้นตอน การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ดังนี้

1. เลือกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ (Select an Interesting Phenomenon) ให้สอดคล้องกับผู้เรียน โดยมีความน่าสนใจ ทั้งครูและผู้เรียน

2. วิเคราะห์คุณค่าของบทเรียนที่มีอยู่ (Analyze the Utility of Your Existing Lessons) ในขั้นตอนนี้ครูควรพิจารณาสิ่งที่คุณจะได้จากกิจกรรมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ การจัดกิจกรรมหรือวิธีที่จะช่วยให้ผู้เรียนนำไปสู่ปรากฏการณ์ต่าง ๆ เช่น ดูวิดีโอ การนำเสนอเป็นสไลด์ การบรรยาย การมอบหมายงานให้ผู้เรียนไปศึกษาเพิ่มเติม ศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญจริง ๆ โดยผ่านการลงมือทำร่วมกันของผู้เรียน

3. วางลำดับกิจกรรม (Plan a Sequence of Activities) เริ่มต้นด้วยการสังเกตปรากฏการณ์ และสนทนา อภิปรายกับผู้เรียนเพื่อสำรวจแนวคิด โดยครูตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนร่วมวางแผนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปรากฏการณ์นั้น ๆ

4. วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน (Make a Plan for How You will Know Students have made Sense of the Phenomenon) โดยให้ผู้เรียนนำเสนอเป็นโครงการ เขียนคำอธิบาย ออกแบบสไลด์เพื่อนำเสนอ สรุปรูปของโปสเตอร์ นำเสนอปากเปล่า หรือแสดงออกในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพื่อสะท้อนความคิดรวบยอดและสามารถประยุกต์ใช้สิ่งที่ได้เรียนรู้ได้

จากการศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. เลือกปรากฏการณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
2. การวางแผนการจัดการเรียนรู้ (Planning)
3. การดำเนินการจัดการเรียนรู้ (Execution)
4. การประเมิน (Evaluation)

#### 4.4 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

นอร์ธตัน ฟันเซียร์ (2562) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ ดังนี้

1. เป็นการศึกษาเรื่องราวหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสภาพความเป็นจริงแบบองค์รวม (Holistic) โดยใช้ความรู้ข้ามศาสตร์และนำสาระวิชาต่าง ๆ มาบูรณาการเข้ากับประเด็นเรื่อง (theme) อย่างเป็นธรรมชาติ
2. เป็นการเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามหรือนำเสนอปัญหา ซึ่งวิธีการการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน นั้น สอดคล้องกับการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based

Learning) เพราะผู้เรียนได้ร่วมกันหาคำตอบสำหรับปรากฏการณ์ที่เขาสงสัย และปัญหาหรือคำถามที่ผู้เรียนได้คิดร่วมกันนั้น

3. เป็นการเรียนรู้แบบหยั่งลึก (Anchore) สู่ปรากฏการณ์ในชีวิตจริง โดยการประยุกต์ใช้ข้อมูลความรู้และทักษะข้ามสารวิชาให้เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงนอกห้องเรียน

4. ในกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ข้อมูลใหม่มักจะถูกนำไปประยุกต์เข้ากับปรากฏการณ์หรือใช้แก้ปัญหาที่ต่าง ๆ หมายความว่า ทฤษฎีและข้อมูลความรู้ต่าง ๆ จะเป็นคุณประโยชน์ต่อสถานการณ์การเรียนรู้ดังกล่าว การฝึกประยุกต์ใช้ข้อมูลในสถานการณ์มีความสำคัญมากที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ซึมซับข้อมูลความรู้ใหม่และเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้ง

5. การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงมากขึ้นเพราะผู้เรียนจะได้ใช้กระบวนการทางปัญญา (Cognitive Processes) หรือกระบวนการคิด (Thinking Processes) อย่างเต็มที่ในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง (Authenticity) ซึ่งสถานการณ์จริงนี้เป็นเงื่อนไขที่สำคัญ สำหรับการถ่ายโอนและนำข้อมูลความรู้ไปประยุกต์ใช้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุป การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จะพัฒนาผู้เรียนเกี่ยวกับกระบวนการทางปัญญา และกระบวนการ สามารถแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

## 5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพลศึกษา

### 5.1 การจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับพลศึกษา

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539) ได้กล่าวไว้ว่า พลศึกษาเป็นกระบวนการทางศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ ช่วยเพิ่มพูนและพัฒนาการของมนุษย์ให้ดีขึ้น และเป็นวิชาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และทักษะ โดยใช้กิจกรรมการออกกำลังกายหรือกีฬาต่าง ๆ เป็นสื่อการเรียน

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) ได้กล่าวถึงหลักการทางพลศึกษาไว้ว่า เป็นความคิดรวบยอดต่าง ๆ ทางพลศึกษา ซึ่งอาจจะได้ข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์ เช่น สรีรวิทยาการกีฬา จิตวิทยาการกีฬา หรือเป็นหลักการที่ได้จากความคิดรวบยอดที่เกิดจากแนวคิดหรือหลักการทางปรัชญา เช่น จากปรัชญาสภารัตนทางความรู้ความเข้าใจ หรือความหยั่งเห็น (Insight) ในเรื่องต่าง ๆ รวมกัน ดังนั้น ค่านิยม หลักการและปรัชญาทางพลศึกษาที่ได้ผ่านการกลั่นกรองทางทฤษฎีและเป็นที่ยอมรับในวิชาชีพพลศึกษา จนสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน ได้ นั้น มีบทบาทสำคัญในการที่จะช่วยให้ผู้เรียนหรือบุคคลมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. การพลศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีร่างกายที่แข็งแรง มีสมรรถภาพทางกายดี และมีสุขภาพดี
2. การพลศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย และทักษะในการเล่นกีฬาดีขึ้น
3. การพลศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนมีคุณธรรมประจำตัวและมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของสังคมดีขึ้น
4. การพลศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับการพลศึกษา การออกกำลังกาย และการกีฬาได้ดีขึ้นจากการปฏิบัติจริงด้วยตนเอง

สุวิมล ตั้งสัจพจน์ (2540) ได้กล่าวไว้ว่า พลศึกษาเป็นการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต ทั้งทางกาย ทางจิตใจ ทางสุขภาพ และสมรรถภาพ การเรียนรู้พลศึกษาเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การออกกำลังกาย การสร้างคนให้รู้จักวิธี ส่งเสริมสุขภาพเพื่อให้มีชีวิตที่ยืนยาวและกระตือรือร้นให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม พลศึกษาต้องพัฒนาทั้งหลักสูตร บทบาทและการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาเป็นบุคคลที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

จากการศึกษาแนวคิดทางพลศึกษา พอจะสรุปได้ว่า พลศึกษาเป็นการพัฒนาผู้เรียน ส่งเสริมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา และการเคลื่อนไหวร่างกาย นำไปสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ดี ทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ และสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

## 5.2 วิธีการสอนพลศึกษา

วาสนา คุณานภิสัทธ์ (2539) กล่าวถึงวิธีการสอนพลศึกษาไว้ดังนี้

1. วิธีการสอนแบบเก่า (The Traditional Model) เป็นวิธีการสอนที่นิยมใช้ ได้แก่ แบบอธิบาย แบบสาธิต แบบฝึก แบบให้ลงมือปฏิบัติ แบบใช้กิจกรรมนำ แบบแก้ไขทักษะย่อย และแบบให้นักเรียนเข้าร่วมในเกม กีฬาและการแข่งขัน
2. วิธีสอนแบบอาศัยการเคลื่อนไหวเบื้องต้น (The Performance Based Instructional) เป็นวิธีสอนแบบเน้นตัวนักเรียน ให้หาความรู้ด้วยตนเอง ได้แก่ แบบใช้ตำรา แบบตอบคำถาม-คำตอบ แบบอภิปราย แบบมอบหมายงานหรือโครงการออกแบบทดลอง
3. วิธีการสอนแบบการกำหนดขอบข่ายของกระบวนการเกิดความคิดรวบยอด (The Purpose-process Conceptual Framework Model) ครูมีความจำเป็นที่จะต้องได้รับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของความคิดรวบยอดของนักเรียน เพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจทำหลักสูตร จะช่วยให้ครูสามารถกำหนดขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจัดลำดับการเรียนรู้ได้เหมาะสมยิ่งขึ้น

4. วิธีการสอนแบบอื่น ๆ (Other Alternative Model) วิธีทั้ง 3 แบบที่กล่าวมาข้างต้น เป็นทฤษฎีการสอนทั่ว ๆ ไป แต่การวางแผนการสอนจริง มีการสอนแบบอื่น ๆ อีก ได้แก่ วิธีสอนให้สอดคล้องกับหลักสูตร วิธีสอนแบบความคิดรวบยอดในการเคลื่อนไหว วิธีสอนแบบเน้นกระบวนการของการเรียน

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) กล่าวว่า iva การเรียนการสอนในวิชาพลศึกษาเป็นการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้และมีพัฒนาการตามจุดประสงค์การเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง วิธีการสอนต่าง ๆ ควรมีการผสมผสานกันเพื่อนำมาใช้เสริมเพื่อให้การเรียนพลศึกษาบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

1. วิธีการสอนแบบบรรยาย
2. วิธีการสอนแบบอธิบายประกอบการสาธิต
3. วิธีการสอนแบบการให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง
4. วิธีการสอนแบบมอบหมายงานหรือโครงการให้นักเรียนไปทำหรือไปศึกษา
5. วิธีการสอนแบบให้การบ้าน
6. วิธีการสอนแบบทดลอง
7. วิธีการสอนแบบการใช้คำถาม-คำตอบ
8. วิธีการสอนโดยใช้ตำราเรียนประกอบ
9. วิธีการสอนแบบการแก้ปัญหา
10. วิธีการสอนเพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางกาย
11. วิธีการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการกีฬา
12. วิธีการสอนแบบคิดค้นการเคลื่อนไหว

ค้นคว้า

สรุปได้ว่า วิธีการเรียนการสอนในวิชาพลศึกษา ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้และมีพัฒนาการตามจุดประสงค์การเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง สอดคล้องกับหลักสูตร วิธีสอนแบบเน้นกระบวนการของการเรียนวิธีการสอนต่าง ๆ ควรมีการผสมผสานกันหลาย ๆ วิธี เพื่อให้การเรียนพลศึกษาบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ของผู้เรียน

### 5.3 การวัดเพื่อการประเมินผลทางพลศึกษา

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) ความสำคัญของการวัดผลผลทางพลศึกษา ไว้ ดังนี้

1. เป็นการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้
2. ผู้สอนสามารถทราบถึงความก้าวหน้าของผู้เรียน



3. ได้ทราบถึงสถานการณ์ของการเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข การเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น

4. เป็นแนวทางในการจัดกลุ่มให้กับผู้เรียน สามารถแยกตามระดับความสามารถ ของผู้เรียนได้

5. สามารถสร้างเกณฑ์ในการวัดผลการเรียนของผู้เรียนได้

6. ใช้เป็นเกณฑ์ในการให้คะแนนหลังจากการผู้เรียนได้เรียนจบหลักสูตร

การวัดเพื่อการประเมินผล ผู้สอนจะต้องวางวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ และจะต้อง วัดเพื่อการประเมินผล ตามวัตถุประสงค์ตามที่ผู้สอนกำหนดไว้ และได้ทราบว่า การจัดการเรียนรู้ ให้กับผลเรียนได้ผลตามวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใด สามารถนำผลจากการวัดผลการเรียน มา ปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้นต่อไป ตามหลักการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา เป็นการพัฒนาผู้เรียนโดย การปฏิบัติหรือลงมือทำ โดยที่การพัฒนาในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ทางด้านร่างกาย เป็นผู้มีร่างกายแข็งแรงมากขึ้น  
2. ทางด้านการมีทักษะ มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายหรือทักษะกีฬาที่ ดีขึ้น

3. ทางด้านความรู้ มีความเข้าใจและกฎกติกาการเล่นกีฬามากขึ้น  
4. ทางด้านคุณลักษณะประจำตัว เป็นความสำคัญของระเบียบวินัย มีน้ำใจ นักกีฬา

5. ทางด้านเจตคติ เห็นคุณค่าจากการเล่นกีฬา เล่นกีฬาและออกกำลังกายเป็น ประจำ

สรุปได้ว่าแนวคิดและทฤษฎีทางพลศึกษา สามารถนำมาจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา เป็นสิ่งที่ช่วยพัฒนาผู้เรียน เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปด้วยดีและบรรลุวัตถุประสงค์ในการ จัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพัฒนาผู้เรียนให้มีสุขภาพดี สมรรถภาพทางกายที่ดี มี ทักษะในการเคลื่อนไหวเบื้องต้น มีความรู้ความเข้าใจในการเล่นกีฬา การออกกำลังกาย มี คุณธรรม ระเบียบวินัย เห็นคุณค่าในการเล่นกีฬาและการออกกำลังกาย

## 6. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ในระดับมัธยมศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ (สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

#### จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ. จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

#### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ๕ ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิด อย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

สำหรับการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ได้แก่ กลุ่มสาระการเรียนรู้พลศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม และกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในระดับมัธยมศึกษา ดังนี้

### 6.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้พลศึกษา

สุขภาพ หรือ สุขภาวะ หมายถึง ภาวะของมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางกาย ทางจิต ทางสังคม และทางปัญญาหรือจิตวิญญาณ สุขภาพหรือสุขภาวะจึงเป็นเรื่องสำคัญ เพราะเกี่ยวข้องกับทุกมิติของชีวิต ซึ่งทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีเจตคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม รวมทั้งมีทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพจนเป็นกิจนิสัย อันจะส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพ

#### การเรียนรู้เรียนรู้พลศึกษา

พลศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม และกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา

#### สาระที่เป็นกรอบเนื้อหาหรือขอบข่ายองค์ความรู้ของพลศึกษาประกอบด้วย

การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ การเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬา ทั้งประเภทบุคคล และประเภททีมอย่างหลากหลายทั้งไทยและสากล การปฏิบัติตามกฎ กติกา ระเบียบ และข้อตกลงในการเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย และกีฬา และความมีน้ำใจนักกีฬา การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพ และการป้องกันโรค ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักและวิธีการเลือก บริโภคอาหาร ผลิตภัณฑ์และบริการสุขภาพ การสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ และการป้องกันโรคทั้งโรคติดต่อและโรคไม่ติดต่อ

#### สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ ๓ การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ ๓.๑ เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

มาตรฐาน พ ๓.๒ รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

## สาระที่ ๔ การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ ๔.๑ เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

### คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

เข้าใจและเห็นความสำคัญของปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการที่มีต่อสุขภาพและชีวิตในช่วงวัยต่าง ๆ เข้าร่วมกิจกรรมทางกาย กิจกรรมกีฬา กิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ โดยนำหลักการของทักษะกลไกมาใช้ได้อย่างปลอดภัย สนุกสนาน และปฏิบัติเป็นประจำสม่ำเสมอตามความถนัดและความสนใจ แสดงความตระหนักในความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสุขภาพ การป้องกันโรคการดำรงสุขภาพ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด การออกกำลังกายและการเล่นกีฬากับการมีวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดี สำนึกในคุณค่า ศักยภาพและความเป็นตัวของตัวเอง ปฏิบัติตามกฎหมาย กติกา หน้าที่ความรับผิดชอบ เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น ให้ความร่วมมือในการแข่งขันกีฬาและการทำงานเป็นทีมอย่างเป็นระบบ ด้วยความมุ่งมั่นและมีน้ำใจนักกีฬา จนประสบความสำเร็จตามเป้าหมายด้วยความชื่นชม และสนุกสนาน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

ออกกำลังกาย เล่นกีฬา เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพ เพื่อสุขภาพ โดยนำหลักการของทักษะกลไกมาใช้ได้อย่างถูกต้อง สม่ำเสมอด้วยความชื่นชมและสนุกสนาน แสดงความรับผิดชอบ ให้ความร่วมมือและปฏิบัติตามกฎ กติกา สิทธิ หลักความปลอดภัยในการเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย และเล่นกีฬาจนประสบความสำเร็จตามเป้าหมายของตนเองและทีม แสดงออกถึงการมีมารยาทในการดู การเล่น และการแข่งขัน ด้วยความมีน้ำใจนักกีฬาและนำไปปฏิบัติในทุกโอกาสจนเป็นบุคลิกภาพที่ดี

จากการสังเคราะห์ รายวิชาพลศึกษา ในระดับมัธยมศึกษา พบว่า มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ และกีฬา ตามความเหมาะสมของช่วงวัย นอกจากนั้นแล้วยังส่งเสริมการปฏิบัติตามกฎ กติกา รู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบ เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น ให้ความร่วมมือและการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่น

## 6.2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐาน ในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

### การเรียนรู้เรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ

ทัศนศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ดนตรี มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบดนตรีแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ทางดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าดนตรี ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ร้องเพลง และเล่นดนตรี ในรูปแบบต่าง ๆ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงดนตรี แสดงความรู้สึกที่มีต่อ ดนตรีในเชิงสุนทรียะ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับประเพณีวัฒนธรรม และเหตุการณ์ใน ประวัติศาสตร์

นาฏศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์ อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอด ความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ ใน ชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่า ของ นาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล



## สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

### สาระที่ ๑ ทักษะศิลป์

มาตรฐาน ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิด  
สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจักษ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องาน  
ศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวัน

มาตรฐาน ศ ๑.๒ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และ  
วัฒนธรรม เห็นคุณค่างาน ทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย  
และสากล

### สาระที่ ๒ ดนตรี

มาตรฐาน ศ ๒.๑ เข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์  
วิพากษ์วิจักษ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และ  
ประยุกต์ใช้ ในชีวิตรประจำวัน

มาตรฐาน ศ ๒.๒ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และ  
วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของดนตรี ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและ  
สากล

### สาระที่ ๓ นาฏศิลป์

มาตรฐาน ศ ๓.๑ เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์  
วิพากษ์วิจักษ์คุณค่า นาฏศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน  
ชีวิตรประจำวัน

มาตรฐาน ศ ๓.๒ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และ  
วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย  
และสากล

## คุณภาพผู้เรียน

### จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

รู้และเข้าใจเรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบและเทคนิคที่หลากหลายในการ  
สร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อสื่อความหมายและเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างมีคุณภาพ  
วิเคราะห์รูปแบบเนื้อหาและประเมินคุณค่างานทัศนศิลป์ของตนเองและผู้อื่น สามารถเลือกงาน  
ทัศนศิลป์โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสม สามารถออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ กราฟิก  
ในการนำเสนอข้อมูลและมีความรู้ ทักษะที่จำเป็นด้านอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์

รู้และเข้าใจการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการของงานทัศนศิลป์ของชาติและท้องถิ่น แต่ละยุคสมัย เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวัฒนธรรมและสามารถเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ ที่มาจากยุคสมัยและวัฒนธรรมต่าง ๆ

รู้และเข้าใจถึงความแตกต่างทางด้านเสียง องค์ประกอบ อารมณ์ ความรู้สึกของบทเพลงจากวัฒนธรรมต่าง ๆ มีทักษะในการร้อง บรรเลงเครื่องดนตรี ทั้งเดี่ยวและเป็นวงโดยเน้นเทคนิคการร้องบรรเลงอย่างมีคุณภาพ มีทักษะในการสร้างสรรค์บทเพลงอย่างง่าย อ่านเขียนโน้ตในบันไดเสียงที่มีเครื่องหมาย แปลงเสียงเบื้องต้นได้ รู้และเข้าใจถึงปัจจัยที่มีผลต่อรูปแบบของผลงานทางดนตรี องค์ประกอบของผลงานด้านดนตรีกับศิลปะแขนงอื่น แสดงความคิดเห็นและบรรยายอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อบทเพลง สามารถนำเสนอบทเพลงที่ชื่นชอบได้อย่างมีเหตุผล มีทักษะในการประเมินคุณภาพของบทเพลงและการแสดงดนตรี รู้ถึงอาชีพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับดนตรีและบทบาทของดนตรีในธุรกิจบันเทิง เข้าใจถึงอิทธิพลของดนตรีที่มีต่อบุคคลและสังคม

รู้และเข้าใจที่มา ความสัมพันธ์ อิทธิพลและบทบาทของดนตรีแต่ละวัฒนธรรมในยุคสมัยต่าง ๆ วิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้งานดนตรีได้รับการยอมรับ

รู้และเข้าใจการใช้นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครในการแปลความและสื่อสารผ่านการแสดง รวมทั้งพัฒนารูปแบบการแสดง สามารถใช้เกณฑ์ง่าย ๆ ในการพิจารณาคุณภาพการแสดง วิเคราะห์เปรียบเทียบงานนาฏศิลป์ โดยใช้ความรู้เรื่ององค์ประกอบทางนาฏศิลป์ ร่วมจัดการแสดง นำแนวคิดของการแสดงไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

รู้และเข้าใจประเภทละครไทยในแต่ละยุคสมัย ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของนาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์พื้นบ้าน ละครไทย และละครพื้นบ้าน เปรียบเทียบลักษณะเฉพาะของการแสดงนาฏศิลป์จากวัฒนธรรมต่าง ๆ รวมทั้งสามารถออกแบบและสร้างสรรค์อุปกรณ์ เครื่องแต่งกายในการแสดงนาฏศิลป์และละคร มีความเข้าใจ ความสำคัญ บทบาทของนาฏศิลป์ และละครในชีวิตประจำวัน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

รู้และเข้าใจเกี่ยวกับทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสื่อความหมาย สามารถใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์ อธิบายจุดประสงค์และเนื้อหาของงานทัศนศิลป์ มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุ อุปกรณ์และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงานทัศนศิลป์ วิเคราะห์เนื้อหาและแนวคิด เทคนิควิธีการ การแสดงออกของศิลปินทั้งไทยและสากล ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ในการออกแบบสร้างสรรค์งานที่เหมาะสมกับโอกาส สถานที่ รวมทั้งแสดงความคิดเห็น

เกี่ยวกับสภาพสังคมด้วยภาพล้อเลียนหรือการ์ตูน ตลอดจนประเพณีและวิถีวัฒนธรรมค่างานทัศนศิลป์ด้วยหลักทฤษฎีวิจารณ์ศิลปะ

วิเคราะห์เปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ในรูปแบบตะวันออกและรูปแบบตะวันตก เข้าใจอิทธิพลของมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาระหว่างประเทศที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ในสังคม

รู้และเข้าใจรูปแบบบทเพลงและวงดนตรีแต่ละประเภท และจำแนกรูปแบบของวงดนตรีทั้งไทยและสากล เข้าใจอิทธิพลของวัฒนธรรมต่อการสร้างสรรค์ดนตรี เปรียบเทียบอารมณ์และความรู้สึกที่ได้รับจากดนตรีที่มาจากวัฒนธรรมต่างกัน อ่าน เขียน โน้ตดนตรีไทยและสากล ในอัตราจังหวะต่าง ๆ มีทักษะในการร้องเพลงหรือเล่นดนตรีเดี่ยวและรวมวงโดยเน้นเทคนิคการแสดงออกและคุณภาพของการแสดง สร้างเกณฑ์สำหรับประเมินคุณภาพการประพันธ์ การเล่นดนตรีของตนเองและผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม สามารถนำดนตรีไปประยุกต์ใช้ในงานอื่น ๆ

วิเคราะห์ เปรียบเทียบรูปแบบ ลักษณะเด่นของดนตรีไทยและสากลในวัฒนธรรมต่าง ๆ เข้าใจบทบาทของดนตรีที่สะท้อนแนวความคิดและค่านิยมของคนในสังคม สถานะทางสังคม ของนักดนตรีในวัฒนธรรมต่าง ๆ สร้างแนวทางและมีส่วนร่วมในการส่งเสริมและอนุรักษ์ดนตรี

มีทักษะในการแสดงหลากหลายรูปแบบ มีความคิดริเริ่มในการแสดงนาฏศิลป์เป็นคู่ และเป็นหมู่ สร้างสรรค์ละครสั้นในรูปแบบที่ชื่นชอบ สามารถวิเคราะห์แก่นของการแสดงนาฏศิลป์และละครที่ต้องการสื่อความหมายในการแสดง อิทธิพลของเครื่องแต่งกาย แสง สี เสียง ฉาก อุปกรณ์ และสถานที่ที่มีผลต่อการแสดง วิจารณ์การแสดงนาฏศิลป์และละคร พัฒนาและใช้เกณฑ์การประเมินในการประเมินการแสดง และสามารถวิเคราะห์ท่าทางการเคลื่อนไหวของผู้คนในชีวิตประจำวัน และนำมาประยุกต์ใช้ในการแสดง

เข้าใจวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการแสดงละครไทย และบทบาทของบุคคลสำคัญ ในวงการนาฏศิลป์และการละครของประเทศไทยในยุคสมัยต่าง ๆ สามารถเปรียบเทียบการนำการแสดงไปใช้ในโอกาสต่าง ๆ และเสนอแนวคิดในการอนุรักษ์นาฏศิลป์ไทย

จากการสังเคราะห์มาตรฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ในระดับมัธยมศึกษา พบว่ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ และยังช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งใน

คุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วย  
สาระสำคัญ คือ ทักษะศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์

### 6.3 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศาสนา และวัฒนธรรม และกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม  
ศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้ง  
ในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการ  
ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุค  
สมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อด  
กลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็น  
พลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก

#### การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันใน  
สังคม ที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถ  
ปรับตัวเข้ากับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม  
และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่าง ๆ ไว้ ดังนี้

ศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม  
จริยธรรมหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติ  
ในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม  
พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครองใน  
สังคมปัจจุบันการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและ  
ความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความ  
เชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ  
การดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การ  
บริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ และ  
การนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์  
พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ

ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

ภูมิศาสตร์ ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

### สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

#### สาระที่ ๑ ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

มาตรฐาน ส ๑.๑ รู้ และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสนา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส ๑.๒ เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

#### สาระที่ ๒ หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส ๒.๑ เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส ๒.๒ เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่นศรัทธา และธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

#### สาระที่ ๓ เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส.๓.๑ เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

มาตรฐาน ส.๓.๒ เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

#### สาระที่ ๔ ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส ๔.๑ เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส ๔.๒ เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถ วิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

มาตรฐาน ส ๔.๓ เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรักความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

#### สาระที่ ๕ ภูมิศาสตร์

มาตรฐาน ส ๕.๑ เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผล ต่อกันและกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหาวิเคราะห์ สรุป และใช้ข้อมูลภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ส ๕.๒ เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรควัฒนธรรม มีจิตสำนึก และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

#### คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ได้เรียนรู้และศึกษาเกี่ยวกับความเป็นไปของโลก โดยการศึกษาประเทศไทย เปรียบเทียบกับประเทศในภูมิภาคต่าง ๆ ในโลก เพื่อพัฒนาแนวคิด เรื่องการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

ได้เรียนรู้และพัฒนาให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นนักคิดอย่างมีวิจารณญาณ ได้รับการพัฒนาแนวคิด และขยายประสบการณ์ เปรียบเทียบระหว่างประเทศไทยกับประเทศในภูมิภาคต่าง ๆ ในโลก ได้แก่ เอเชีย โอเชียเนีย แอฟริกา ยุโรป อเมริกาเหนือ อเมริกาใต้ ในด้าน ศาสนา คุณธรรมจริยธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม การเมืองการปกครองประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ และสังคมศาสตร์

ได้รับการพัฒนาแนวคิดและวิเคราะห์เหตุการณ์ในอนาคต สามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ ในการดำเนินชีวิตและวางแผนการดำเนินงานได้อย่างเหมาะสม

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

ได้เรียนรู้และศึกษาความเป็นไปของโลกอย่างกว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น



ได้รับการส่งเสริมสนับสนุนให้พัฒนาตนเองเป็นพลเมืองที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตามหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ รวมทั้งมีค่านิยมอันพึงประสงค์ สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข รวมทั้งมีศักยภาพเพื่อการศึกษาต่อในชั้นสูงตามความประสงค์ได้

ได้เรียนรู้เรื่องภูมิปัญญาไทย ความภูมิใจในความเป็นไทย ประวัติศาสตร์ของชาติไทยยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ได้รับการส่งเสริมให้มีนิสัยที่ดีในการบริโภค เลือกลงและตัดสินใจบริโภคได้อย่างเหมาะสมมีจิตสำนึก และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ ประเพณีวัฒนธรรมไทย และสิ่งแวดล้อม มีความรักท้องถิ่นและประเทศชาติ มุ่งทำประโยชน์ และสร้างสิ่งที่ดีงามให้กับสังคม

เป็นผู้มีความรู้ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งนำตนเองได้ และสามารถแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ในสังคมได้ตลอดชีวิต

จากการสังเคราะห์การวิเคราะห์มาตรฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสตร์ และวัฒนธรรม ในระดับมัธยมศึกษา พบว่า พัฒนาผู้เรียนในด้านการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม ได้แก่ ศาสนา ศิลปกรรมและจริยธรรม หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครองในสังคม เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์

#### 6.4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่น ๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

##### การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อ ในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

ภาษาเพื่อการสื่อสารการใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ดีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

### **สาระและมาตรฐานการเรียนรู้**

#### **สาระที่ ๑ ภาษาเพื่อการสื่อสาร**

มาตรฐาน ต ๑.๑ เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต ๑.๒ มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต ๑.๓ นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

#### **สาระที่ ๒ ภาษาและวัฒนธรรม**

มาตรฐาน ต ๒.๑ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต ๒.๒ เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

#### **สาระที่ ๓ ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น**

มาตรฐาน ต ๓.๑ ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

## สาระที่ ๔ ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต ๔.๑ ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชนและสังคม

มาตรฐาน ต ๔.๒ ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

### คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว โฆษณา นิทาน และบทร้อยกรองสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน ระบุ เขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟังหรืออ่าน เลือกร ระบุหัวข้อเรื่องใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว สถานการณ์ ข่าวเรื่องที่อยู่ในความสนใจของสังคมและสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม ใช้คำขอร้อง คำชี้แจง และคำอธิบาย ให้คำแนะนำอย่างเหมาะสม พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่านอย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึกและความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าว/เหตุการณ์ พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบอย่างเหมาะสม

พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว เหตุการณ์ เรื่อง ประเด็นต่าง ๆ ที่อยู่ในความสนใจของสังคม พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระ หัวข้อเรื่องที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง ข่าว เหตุการณ์ สถานการณ์ที่อยู่ในความสนใจ พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบ

เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาส ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบายเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม และประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม/จัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

เปรียบเทียบ และอธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่าง ๆ และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

เปรียบเทียบและ อธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างชีวิตความเป็นอยู่และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ค้นคว้า รวบรวม และสรุปข้อมูล ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้า รวบรวม และสรุปความรู้ข้อมูลต่าง ๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ ข้อมูลข่าวสารของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น เป็นภาษาต่างประเทศ

มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 2,100-2,250 คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น)

ใช้ประโยคผสมและประโยคซับซ้อน (Complex Sentences) สื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ ในการสนทนาทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่าง ๆ คำชี้แจง คำอธิบาย และคำบรรยายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บทร้อยกรอง และบทละครสั้นถูกต้องตามหลักการอ่าน อธิบายและเขียนประโยคและข้อความสัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟังหรืออ่าน จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ดีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว ประสบการณ์สถานการณ์ ข่าว เหตุการณ์ ประเด็นที่อยู่ในความสนใจและสื่อสารอย่างต่อเนื่อง และเหมาะสมเลือกและใช้คำขอร้อง คำชี้แจง คำอธิบาย และให้คำแนะนำ พูดและเขียนแสดงความต้องการเสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ประเด็น ข่าว เหตุการณ์ที่ฟังและอ่าน

อย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึกและแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ กิจกรรมประสบการณ์ และข่าว/เหตุการณ์อย่างมีเหตุผล

พูดและเขียนนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว เหตุการณ์ เรื่อง และประเด็นต่าง ๆ ตามความสนใจ พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง กิจกรรม ข่าว เหตุการณ์ และสถานการณ์ตามความสนใจ พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ ทั้งในท้องถิ่น สังคม และโลก พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับระดับของบุคคล เวลา โอกาส และสถานที่ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบาย/อภิปรายวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ และที่มาของขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม แนะนำ และจัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม

อธิบาย เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างโครงสร้างประโยค ข้อความ สำนวน คำพังเพย สุภาษิต และบทกลอนของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย วิเคราะห์ อภิปรายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย และนำไปใช้อย่างมีเหตุผล

ค้นคว้า สืบค้น บันทึก สรุป และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุปความรู้ ข้อมูล ต่าง ๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสาร ของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น/ประเทศชาติ เป็นภาษาต่างประเทศ

มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600-3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

ใช้ประโยคผสมและประโยคซับซ้อนสื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ ในการสนทนา ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

จากการสังเคราะห์การวิเคราะห์มาตรฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในระดับมัธยมศึกษา พบว่ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อ ในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ได้แก่ ภาษาเพื่อการสื่อสาร การ ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะมุ่งเน้นเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

## 7. กิจกรรมเข้าจังหวะ

### 7.1 ความหมายของกิจกรรมเข้าจังหวะ

รังษุณี บุญชะลอ (2545) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมเข้าจังหวะไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่มีความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของร่างกายตามจังหวะต่าง ๆ โดยให้มีอารมณ์หรือความรู้สึก ร่วมกับการเคลื่อนไหวนั้น ๆ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมเข้าจังหวะ (Rhythmic Activities) ไว้ว่าเป็น การแสดงออกของร่างกาย โดยการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้เข้ากับอัตราความ ช้า-เร็วของตัวโน้ต

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา (2561) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมเข้าจังหวะไว้ว่า การนำเอาจังหวะดนตรีเพลง หรือดนตรีประกอบการเคลื่อนไหว อาจจะเป็นการ เคลื่อนไหวตามบทเพลง ตามเนื้อเพลง นิทาน นิยาย เลียนแบบเสียงร้อง ท่าทางของสัตว์การเล่นแบบสร้างสรรค์ การเต้นรำเพื่อความ สนุกสนาน พัฒนากลไกการเคลื่อนไหวของร่างกายและเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายเป็นการจัดกิจกรรมสนองตอบกับความต้องการในการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ

จากความหมายของกิจกรรมเข้าจังหวะข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า กิจกรรมเข้าจังหวะ เป็นกิจกรรมที่ใช้ร่างกายในการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะดนตรี ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ทำให้เกิดความสนุกสนาน และช่วยพัฒนาการเคลื่อนไหวพื้นฐาน



## 7.2 ประเภทของกิจกรรมเข้าจังหวะ

ตวงพร ศิริสมบัติ (2539) ได้กล่าวแบ่งประเภทของกิจกรรมเข้าจังหวะ ไว้ดังนี้

1. การเต้นรำพื้นเมือง (Folk Dance) เป็นการเต้นรำตามความนิยมของท้องถิ่น เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้น ทำทางการเต้นรำจะแสดงถึงขนบธรรมเนียมประเพณี ความเป็นอยู่ ศาสนา สภาพภูมิอากาศ ความเชื่อ และระบบของสังคมนั้น ๆ ซึ่งการเต้นรำพื้นเมืองโดยทั่วไปจะแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ การเต้นรำตามแบบชนบท และการเต้นรำตามแบบของชาวเมือง

2. การเต้นรำแบบจัตุรัส (Square Dance) เป็นการเต้นรำในรูปแบบสี่เหลี่ยมจัตุรัส โดยการเต้นรำจะมีการจับคู่จัดเป็นรูปสี่เหลี่ยม เต้นรำตามคำบอกหรือคำร้องของเนื้อหา

3. การเต้นรำสมัยใหม่ (Modern Dance) เป็นการเต้นรำที่ใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายแสดงออกด้านความรู้สึก ความนึกคิด สภาพเหตุการณ์และอารมณ์ ซึ่งขึ้นอยู่กับบทละคร และการละเล่นนั้น ๆ

4. การลีลาศ (Social dance) เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายให้เข้ากับจังหวะมีรูปแบบการเต้นรำที่เป็นระเบียบชัดเจน เป็นศิลปะการเคลื่อนไหวแบบสากลเป็นที่นิยมและเป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วทั้งโลก ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือแบบบอลรูม และแบบลาติน

รังสฤษฏี บุญชะลอ (2545) ได้กล่าวแบ่งประเภทของกิจกรรมเข้าจังหวะ ไว้ 4 ประเภท ดังนี้

1. การเต้นรำพื้นเมือง (Folk Dance) เป็นการเต้นรำประจำท้องถิ่นของประเทศนั้น ๆ และเป็นการเต้นที่ไม่ยากมาก

2. การเต้นแบบจัตุรัส (Square Dance) เป็นการเต้นรำในรูปแบบของสี่เหลี่ยมจัตุรัสโดยมีคู่หัวและคู่ท้าย รูปแบบการเต้นมี 2 แบบ คือ

2.1 แบบร้องบอกด้วยคำพูด โดยผู้เต้นจะต้องเต้นตามคำบอกของคนสั่งว่าจะให้เต้นอย่างไร

2.2 แบบร้องด้วยบทเพลง ผู้เต้นจะทำตามเพลงที่ร้องบอกให้ทำ

3. การเต้นสมัยใหม่ (Modern Dance) เป็นการเต้นที่ทันสมัย โดยใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายแสดงออกซึ่งความรู้สึก ความรับรู้ ความนึกคิด อารมณ์

4. ลีลาศ (Social Dance) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า การเต้นรำ เป็นการเคลื่อนไหวหรือทำท่าทางหรือทุกส่วนของร่างกายให้เข้ากับจังหวะ ซึ่งลีลาศแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

#### 4.1 โม่เดิร์นหรือบอลรูม มี 5 จังหวะ คือ

4.1.1 วอลซ์ (Waltz)

4.1.2 แทงโก้ (Tango)

4.1.3 สโลว์ (Slow)

4.1.4 ควิกสเตป (Quick Step)

4.1.5 ควิกวอลซ์ (Quick Waltz)

4.2 ลาตินอเมริกา เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายมีความอ่อนไหว คล่องแคล่อง  
ท่วงทำนองเพลงเร้าใจ สนุกสนาน มี 5 จังหวะ คือ

4.2.1 รัมบ้า (Rumba)

4.2.2 ช่า ช่า ช่า (Cha Cha Cha)

4.2.3 แซมบ้า (Samba)

4.2.4 ไจฟ์ (Jive)

4.2.5 พาโซโดเบิล (Pasodoble)

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา (2561) ได้กล่าวแบ่งประเภทของกิจกรรมเข้าจังหวะ  
ไว้ดังนี้

1. การเคลื่อนไหวประกอบเพลง (Motion Song) เป็นการท่าทางหรือ  
เคลื่อนไหวตามจังหวะทำนองเพลงหรือดนตรี โดยลักษณะการเคลื่อนไหวนั้นเข้ากับจังหวะทำนอง  
ดนตรีและเนื้อหาของเพลง จุดมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาความสามารถในการเคลื่อนไหวทางกลไกและ  
ความสนุกสนาน

2. การเล่นเกมประกอบเพลง (Singing Games) เป็นการนำเอา เกมมาเล่น โดยมี  
จังหวะเพลงหรือทำนองดนตรีประกอบเป็นเกมง่าย ๆ ไม่ยุ่งยากจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนาน  
ผ่อนคลายอารมณ์

3. การออกกำลังกายประกอบดนตรี (Music Exercise) เป็นการฝึกท่าบริหาร  
กายตามจังหวะทำนองดนตรีโดยจัดทำท่าบริหารกาย เป็นชุดเป็นท่าติดต่อกันตามจังหวะทำนองเพลง

4. การเต้นแบบสร้างสรรค์ (Creative Dance) เป็นกิจกรรม การเต้นที่ประยุกต์  
จากแบบอย่างการเต้นรำทั้งของไทยและนานาชาติมาใช้ ให้เหมาะกับระดับความสามารถของ  
ผู้เรียน เพื่อส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเพื่อการศึกษาเรียนรู้

จากประเภทของกิจกรรมเข้าจังหวะข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า ประเภทของกิจกรรมเข้าจังหวะ แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ การเต้นรำพื้นเมือง (Folk Dance) การเต้นรำแบบจัตุรัส (Square Dance) การเต้นรำสมัยใหม่ (Modern Dance) และลีลาศ (Social dance)

### 7.3 ประโยชน์ของกิจกรรมเข้าจังหวะ

ดวงพร ศิริสมบัติ (2539) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของกิจกรรมเข้าจังหวะไว้ ดังนี้

1. ทางด้านร่างกาย ช่วยให้ร่างกายแข็งแรง มีความคล่องตัวในการเคลื่อนไหว ระบบประสาทและกล้ามเนื้อทำงานประสานสัมพันธ์กันอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ทางด้านสังคม ช่วยให้เรียนรู้บุคคลที่อยู่รอบตัว สามารถปรับตัวให้เข้ากับบุคคลอื่น ๆ ได้และช่วยให้ได้เรียนรู้ถึงมารยาทในการเข้าสังคมในงานสังสรรค์ต่าง ๆ ได้อย่างดี

3. ทางด้านอารมณ์ ช่วยให้เกิดความสุขสนาน ผ่อนคลายความเครียดได้ ทั้งทางด้านจิตใจและร่างกาย รวมทั้งช่วยให้มีบุคลิกภาพที่ดีได้

รังษฤษฎี บุญชะลอ (2545) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมเข้าจังหวะไว้ ดังนี้

#### 1. ประโยชน์ทางด้านร่างกาย

1.1 ช่วยให้มีทรวดทรงและบุคลิกสง่างาม

1.2 ช่วยในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขไม่เจ็บป่วย

1.3 ช่วยพัฒนาทักษะของระบบกล้ามเนื้อ และระบบประสาท

#### 2. ประโยชน์ทางสังคม

2.1 ทำให้มีเพื่อนและสมาชิกเพิ่มขึ้น

2.2 ทำให้มีความเข้าใจความซาบซึ้งในวัฒนธรรมของประเทศต่าง ๆ มากขึ้น

2.3 พัฒนางานอดิเรกที่เกี่ยวกับการเต้นพื้นเมือง

2.4 ได้เรียนรู้มารยาททางสังคม

2.5 ทำให้พบปะคน เรียนรู้บุคคลต่าง ๆ สามารถปรับปรุงตัวเองให้เข้ากับสังคมได้ง่ายขึ้น

#### 3. ประโยชน์ทางด้านจิตใจ

3.1 พัฒนาจังหวะและการเคลื่อนไหวในการประสานงานที่ดี ซึ่งช่วยให้เป็นที่ยอมรับของสังคม สร้างความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น

3.2 ช่วยในการผ่อนคลายความตึงเครียด

3.3 ช่วยพัฒนาบุคลิกภาพ

3.4 ช่วยให้มีอารมณ์อ่อนโยน

4. ประโยชน์ทางด้านวัฒนธรรม เป็นสื่อกลางในการสร้างความยอมรับ และการดำรงไว้ซึ่งขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม ส่งเสริมให้เกิดความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรม สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมเข้าจังหวะ (Rhythmic Activities) ไว้ว่าเป็น การแสดงออกของร่างกาย โดยการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้เข้ากับอัตราความ ช้า-เร็วของตัวโน้ต

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา (2561) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมเข้าจังหวะไว้ว่า การนำเอาจังหวะดนตรีเพลง หรือดนตรีประกอบการเคลื่อนไหว อาจจะเป็นการ เคลื่อนไหวตามบทเพลง ตามเนื้อเพลง นิทาน นิยาย เลียนแบบเสียงร้อง ท่าทางของสัตว์การเล่นแบบสร้างสรรค์ การเต้นรำเพื่อความ สนุกสนาน พัฒนากลไกการเคลื่อนไหวของร่างกายและเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายเป็นการจัดกิจกรรมสนองตอบกับความต้องการในการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ

จากการศึกษากิจกรรมเข้าจังหวะ พบว่า เป็นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของร่างกายตามจังหวะต่าง ๆ แสดงออกทางอารมณ์หรือความรู้สึกร่วมกับการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี โดยส่งเสริมทางด้านร่างกาย จีใจ อารมณ์ และสังคม

## 8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 8.1 งานวิจัยในประเทศ

ศศิณัฐ วรรณบุญรักษ์ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงด้วยการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน รูปแบบการเรียนรู้จากประเทศฟินแลนด์ ดังนี้ ประเทศฟินแลนด์เริ่มให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นอิสระ มองข้ามความเข้มข้นของ เนื้อหาวิชา การเรียนรู้เพียงแค่นั้นในห้องเรียนไม่ใช่สิ่งสำคัญอีกต่อไป การเรียนรู้จากปรากฏการณ์จริง ได้ถูกบรรจุในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศฟินแลนด์ อย่างเป็นทางการเป็นการ เรียนรู้ด้วยองค์รวมเพื่อส่งเสริมเป้าหมายทางการศึกษา ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยสหวิทยาการ ต้องอาศัยความรู้จากสาขาวิชาที่หลากหลาย ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่อยู่บนพื้นฐานของแนวคิดสหวิทยาการ (Multidisciplinary) เป็นการบูรณาการระหว่างรายวิชา เป็นการเรียนรู้ที่สามารถชี้ให้เห็นว่า ปรากฏการณ์เดียวกันสามารถตีความได้จากพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกัน กระตุ้นให้ผู้เรียน แสดงความรู้และประสบการณ์อย่างเต็มที่ ตั้งคำถามและค้นหาคำตอบอย่างกระตือรือร้น บูรณาการความรู้จากปรากฏการณ์ที่ได้เรียนรู้และสรุปผล ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน สำคัญอย่างแท้จริง เพื่อเป็นแนวทางให้กับผู้สนใจนำไปปรับประยุกต์ใช้ต่อไป

อนุเบศ ทศนิยม และ สุมาลี ชุกำแพง (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยปฏิบัติการในห้องเรียน มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนา ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ปรากฏการณ์เป็นฐานให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 กลุ่มที่ศึกษา คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 15 คน จากนักเรียนทั้งหมด 29 คน ที่เรียนวิชาวิทยาศาสตร์ชีวภาพ ณ โรงเรียนผดุง นารี จังหวัดมหาสารคาม ในปีการศึกษา 2562 โดยการพัฒนาความมุ่งหมายในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก ไม่อิงเนื้อหา แยกเป็น 3 องค์ประกอบ องค์ประกอบละ 10 ข้อ รวมเป็น 30 ข้อ ใช้เวลาทำ 1 ชั่วโมง และแบบสัมภาษณ์นักเรียนที่ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านความสามารถในการคิด วิเคราะห์ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านครูผู้สอน เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพื้นฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ที่ร้อยละ 75 โดยในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 มีนักเรียนกลุ่มเป้าหมายผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดจำนวน 7 คน และพบว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 8 คนไม่ผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดเนื่องจากระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนไม่เหมาะสม ส่วนในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 มีนักเรียนกลุ่มเป้าหมายผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดจำนวน 12 ยังเหลือนักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่ยังไม่ผ่านเกณฑ์อีกจำนวน 3 คนเนื่องจากขาดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน และใน วงรอบปฏิบัติการที่ 3 พบว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมายทุกคนผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดเนื่องจาก ระยะเวลาและความคุ้นชินในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้สามารถพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ได้

ชลาริพ สมาหิโต (2562) ได้ศึกษาการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย ผลวิจัยพบว่า การจัดการประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการองค์ความรู้และทักษะในศาสตร์ต่าง ๆ ผ่านปรากฏการณ์ตามสภาพจริง เป็นแนวการจัดการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (constructivism) ที่เปิดโอกาสให้เด็กปฐมวัยได้สร้างความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่มีความหมายต่อตนเอง จากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม โดยการแสวงหาความรู้ควบคู่กับการลงมือปฏิบัติ ทำให้เด็กมีความเข้าใจต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเพราะได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ อย่างลุ่มลึก โดยมีครูเป็นผู้จัดโอกาส บรรยากาศ สิ่งแวดล้อม สื่อและแหล่ง

เรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นแนวการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมที่จะจัดให้กับเด็กปฐมวัย เพราะธรรมชาติของเด็กปฐมวัยจะสนใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ชอบซักถามเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมหรือสถานการณ์ที่เด็กได้พบเจอ ชอบทำกิจกรรมที่ทำทายการคิดและการแก้ปัญหาและต้องการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ กับผู้อื่น การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานจึงเป็นแนวการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ ทักษะการทำงานและทักษะชีวิตโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการคิดและการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ช่วยเตรียมเด็กปฐมวัยให้สามารถนำประสบการณ์ไปใช้ในชีวิตจริงและสามารถเผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทายในอนาคตได้อย่างดี

พงศธร มหาวิจิตร (2562) ได้ศึกษาการประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการเรียนแบบเชิงรุก ในรายวิชาการประถมศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 งานวิจัยนี้นำแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ซึ่งเป็นแนวการจัดการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มคอนสตรัค-ติวิสต์แบบพหุวิทยาการที่อาศัยกระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการเรียนแบบเชิงรุก ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาการประถมศึกษา เพื่อ เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคต้น ปีการศึกษา 2561 จำนวน 27 คน ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจำนวน 7 แผน มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และเมื่อนำไปทดลองใช้แล้วปรากฏว่า นิสิตมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในระดับดีมาก และนิสิตมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

ภูวดล วิริยะ (2561) ได้ศึกษากิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามแนวคิดปรากฏการณ์เป็นฐาน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. นำเสนอเนื้อหาสำหรับการเรียนรู้เหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลาย
2. นำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. ศึกษาประสิทธิภาพของ กิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย



4. ปรับปรุงกิจกรรมการกิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

การดำเนินการวิจัยตามรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) การศึกษาและกำหนดกรอบเนื้อหา สำหรับใช้ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันตามแนวคิดปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon –based Learning)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันตามแนวคิดปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนแดคิริ์ (DACIR)

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) การศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียน การสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบัน จากผลการทดลองใช้การประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้และการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) การปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันสำหรับนักเรียน มัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยสรุป ได้ดังนี้

1. เนื้อหาสำหรับการจัดการเรียนรู้เหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันตามแนวคิดปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon – based Learning) สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่งเป็น 4 ประเด็นเรื่อง (Theme) ได้แก่

- 1.1. การเมืองโลกร่วมสมัย: ความร่วมมือและความ ชัดแย้ง
- 1.2. สถานการณ์เศรษฐกิจโลกในยุคปัจจุบัน: ความร่วมมือและการแข่งขัน
- 1.3. ประชากรและระบบนิเวศในโลกยุคปัจจุบัน
- 1.4. พลวัตและ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างท้องถิ่นกับสังคมโลก โดยภาพรวมมีความ

เหมาะสมมากที่สุด

2. กิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในรูปแบบแผนการจัดการ เรียนรู้รายหน่วยโดยใช้กระบวนการเรียนการสอนแดคิริ์ (DACIR) มีจำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ละ 5 ชั่วโมง รวมเป็น 20 ชั่วโมง ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเมืองโลกร่วมสมัย: ความร่วมมือและความขัดแย้ง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สถานการณ์เศรษฐกิจโลกในยุคปัจจุบัน: ความร่วมมือและการแข่งขัน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ประชากรและระบบนิเวศในโลกยุคปัจจุบัน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 พลวัตและปฏิสัมพันธ์ระหว่างท้องถิ่นกับสังคมโลก

3. กิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ตอบสนองธรรมชาติรายวิชาและจุดประสงค์ของการศึกษาเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันที่มีความเหมาะสมและความเป็นไปได้ระดับมากที่สุด นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินว่ากิจกรรมการเรียนการสอน ฯ ส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ ของการศึกษา

4. กิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้ปรับปรุงเพื่อให้เกิด ประสิทธิภาพ 4 ประเด็นดังนี้

4.1. จุดประสงค์การเรียนรู้โดยปรับจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรมด้านทักษะพิสัยให้สอดคล้องกับขั้นตอนของ กระบวนการเรียนการสอนแต่เคิร์ (DACIR)

4.2. เวลาที่ใช้โดยปรับเพิ่มเวลาในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้จากหน่วยการเรียนรู้ละ 4 ชั่วโมง เป็น หน่วยการเรียนรู้ละ 5 ชั่วโมง

4.3. สื่อและแหล่งเรียนรู้ปรับลดจำนวนเอกสารที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเวลาและวัยของผู้เรียน และระบุ URL ของWebsite เอกสาร

4.4. การใช้ภาษา ปรับแก้ภาษาเป็นภาษาทางการเพื่อให้ครูผู้สอนเกิดความเข้าใจต่อการนำกิจกรรมการ เรียนการสอนได้ชัดเจนไปใช้

อรรถพรณ บุตรกตัญญู (2561) ได้ศึกษาการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อสร้างมุมมองแบบองค์รวมและการเข้าถึงโลกแห่งความจริงของผู้เรียน สำหรับนิสิตปริญญาโท ชั้นปีที่ 1-2 สาขาปฐมวัยศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ในรายวิชาการเรียนรู้ในเด็กปฐมวัย และรายวิชาการจัดประสบการณ์เรียนรู้วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ทั้งนิสิตภาคปกติและนิสิตในโครงการภาคพิเศษ ภาคต้น ปีการศึกษา 2560 โดยเลือกปรากฏการณ์ การเล่นตามรอยพระยุคลบาทของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ผ่านประสบการณ์ช่วงวัยเด็กของในหลวงรัชกาลที่ 9 ที่ส่งผลต่อพระอัจฉริยภาพที่หลากหลายของพระองค์ ผลสรุปคือการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน พัฒนาผู้เรียนสู่ความเป็นผู้ที่มีทักษะ มีความสามารถ

เป็นผู้ลงมือปฏิบัติและสร้างสรรค์ มีความรักในการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถส่งเสริมความเป็นผู้รู้ให้แก่ผู้เรียน การนำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริง เป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ นำไปสู่การสำรวจด้วยมุมมองที่หลากหลายในเชิงสหวิทยาการของปรากฏการณ์ที่ศึกษาโดยใช้เทคนิค วิธีการ และเครื่องมือ ต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้และพัฒนาทักษะผู้เรียนจากการศึกษาข้ามพรมแดนระหว่างวิชาภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงกัน ให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง

รวินันท์ สัจจาศิลป์ และ ชลาธิป สมาหิต (2562) ได้ศึกษาผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านการสร้างสื่อจำลอง ที่มีต่อความสามารถด้านมิติสัมพันธ์สำหรับเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านการสร้างสื่อจำลองที่มีต่อความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัย ประชากรในการวิจัยได้แก่เด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุ 4-5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ของโรงเรียนชุมชนวัดมาตีการาม จังหวัดชัยนาท เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านการสร้างสื่อจำลอง จำนวน 32 แผน ซึ่งมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรง อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และแบบประเมินความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัยซึ่งมีลักษณะเป็นแบบปฏิบัติการมีค่าคุณภาพด้านความเที่ยงตรง เท่ากับ 1.00 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การสร้างสื่อจำลองตามแนวการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถด้านมิติสัมพันธ์เท่ากับ 7.34 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 4 หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถด้านมิติสัมพันธ์เท่ากับ 13.47 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.62 โดยเด็กปฐมวัยสามารถบอกตำแหน่งบน ล่าง นอก ใน หน้า หลัง ได้ดีกว่า ตำแหน่งซ้ายหรือขวา

## 8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ซานี่ (Sani, 2020) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์สำหรับสถาบันอุดมศึกษาในไนจีเรีย โดยสร้างหลักสูตรเพื่อตอบสนองการเรียนรู้อิงศตวรรษที่ 21 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่ดี ในด้านสติปัญญาและเศรษฐกิจและสังคม เมื่อพิจารณาถึงลักษณะของการว่างงานในไนจีเรียและการขาดแคลนทักษะที่ทันสมัยในนักเรียนหลาย ๆ สถาบันการเรียนรู้ระดับสูง การศึกษานี้พยายามทบทวนปัญหาของการศึกษาของไนจีเรียในแง่ของการบรรลุวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ในนโยบายการศึกษาแห่งชาติ โดยนำเสนอการออกแบบหลักสูตร

ใหม่ในสถาบันการเรียนรู้ระดับสูงที่เรียกว่า การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นโปรแกรมที่มีหลายมิติและมีความเชี่ยวชาญซึ่งผ่านการออกแบบบุคคล ที่มีความสนใจเฉพาะตัว จะได้รับการเรียนรู้ทักษะสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับงาน โดยการศึกษาสามารถสรุปได้ ดังนี้

1. ความจำเป็นในการพัฒนาการศึกษาแห่งชาติในไนจีเรีย โดยการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานโดยเน้นทักษะและการฝึกอบรมการพึ่งพาตนเอง

2. กรอบหลักสูตรของสถาบันการเรียนรู้ระดับสูงควรได้รับการปฏิรูปเพื่อให้เป็นช่องทางที่สมาชิกในชุมชนที่มีความกระตือรือร้นที่จะได้รับความเชี่ยวชาญในทักษะจะได้รับการสนับสนุน สิ่งนี้สามารถทำได้โดยการแนะนำโปรแกรมนอกเวลาเกี่ยวกับการฝึกทักษะต่าง ๆ ในบริบทนี้ อาจารย์จากพื้นที่ที่เกี่ยวข้องจะถูกใช้เป็นทรัพยากรบุคคลเพื่อให้การฝึกอบรมที่จำเป็น อีกครั้งการฝึกอบรมจะมีขึ้นเพื่อให้บุคคลที่สนใจเข้ารับการฝึกอบรมทักษะอย่างเข้มข้นภายในระยะเวลาอย่างน้อย 3 เดือนและออกไปรับรองการให้กับผู้เข้าร่วมการอบรม

3. แนวทางหลักสูตรกำหนดเป้าหมายให้ผู้สำเร็จการศึกษาโดยการฝึกงานจะต้องได้ความรู้สมัยใหม่และทักษะที่เกี่ยวข้องกับงานเพื่อตอบสนองการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

อดักตุล (Adaktylou, 2020) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานในระดับประถมศึกษา เกี่ยวกับการสำรวจระยะไกล กรณีศึกษาจากผลกระทบจากปรากฏการณ์เกาะร้อน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนประถมศึกษา จำนวน 81 คนในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยออกแบบกิจกรรมโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานพร้อมกับการให้นักเรียนแสดงภาพวาดและอธิบายปรากฏการณ์เกาะร้อน โดยการสำรวจระยะไกลด้วยดาวเทียม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้แบบสอบถามที่สนับสนุนการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน และการสังเกตนักเรียนเป็นรายบุคคล และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจและกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และร้อยละ 71 ในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป นักเรียนต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากนี้แล้วการที่มีทรัพยากรที่เพียงพอและเหมาะสมพร้อมใช้งาน ตลอดจนการอำนวยความสะดวกและเอื้อต่อการเรียนรู้ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

สิมิโอนิดิสและชวาร์ส (Symeonidis และ Schwarz, 2020) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน หลักสูตรปฏิรูปการศึกษาในประเทศฟินแลนด์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานในประเทศฟินแลนด์ ซึ่งหลักสูตรนี้เป็นการผสมผสานในหลักสูตรการศึกษาพื้นฐาน โดยมีการบูรณาการแบบสหวิทยาการ และมีความเชื่อมโยงกับทฤษฎีการเรียนรู้ constructivism จากการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้

ครูผู้สอนต้องจัดความสำคัญให้เหมาะสมการเรียนรู้และวางตัวให้เหมาะสมโดยใช้วิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยนักเรียนต้องเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ครูและนักเรียนต้องพยายามร่วมมือกันในการจัดการเรียนรู้ นอกจากนั้นแล้วการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแบบสหวิทยาการสามารถช่วยให้นักเรียนได้เข้าใจในมุมมองที่หลากหลายและปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้และมีความเชื่อมโยงกัน

ชไนเดอร์ (Schneider, 2020) ได้ศึกษาวิธีการสอนวิทยาศาสตร์โดยใช้การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน วัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อจัดการกับความไม่เท่าเทียมกันโดยการสร้างและพัฒนาวิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับนักศึกษาระดับประถมที่สอนในเมือง 2 แห่ง ที่มีความหลากหลายทางเศรษฐกิจและสังคม โดยครูจำนวน 17 คน สอนวิทยาศาสตร์แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ การสัมภาษณ์ สัมภาษณ์และสังเกตครูเพื่อดูการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ผลการวิจัย พบว่า บริบทของการศึกษาระดับประรมมีอิทธิพลต่อประสบการณ์ของนักเรียน และการสอนวิทยาศาสตร์โดยการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น และสามารถเปิดโลกทัศน์ของนักเรียนเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

มาร์ช เปเรซ และโมราเลส (Marsh, Pérez, และ Morales, 2019) ได้ศึกษาการเสริมสร้างความตระหนักด้านภาษาและความสามารถในการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานแบบบูรณาการด้านภาษา โดยงานวิจัยนี้เป็นการผสมผสานแนวทางที่เป็นนวัตกรรมในการเรียนรู้วิชาภาษาแบบบูรณาการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยวัตถุประสงค์คือเพื่อให้นักเรียนพัฒนาความคิดที่ต้องการของตนเองเพื่อพัฒนากลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิต การแก้ปัญหา และเพื่อให้บรรลุผลการเรียนรู้ที่ตั้งใจซึ่งรวมถึงการรับรู้ภาษาการเปลี่ยนทัศนคติต่อการเรียนรู้ภาษา กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนมัธยมตอนปลายในประเทศเม็กซิโกที่มีระดับความสามารถทางภาษาอยู่ในระดับต่ำ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมองปรากฏการณ์ในการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานว่าเกี่ยวข้องกับชีวิตที่มีความจริงที่แตกต่างกัน นอกจากนั้นแล้วการพัฒนาทักษะในการสร้างสรรค์การเรียนรู้การคิดการสื่อสารทางสังคมการแก้ปัญหาและการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางวิชาการ และการพัฒนาทักษะในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสภาพแวดล้อมเพิ่มมากขึ้น

เวคิล รามาน ฮาซาน มามูด และจาลาล (Wakil, Rahman, Hasan, Mahmood, และ Jalal, 2019) ได้ศึกษาการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โรงเรียนประถมศึกษา ในโรงเรียน 3 แห่งในประเทศอิรัก ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยนักเรียนถูกแบ่งออกเป็นสองกลุ่ม



คือ นักเรียนตามปกติ และนักเรียนที่เรียนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยบูรณาการกับวิชาอื่น ๆ ได้แก่ ภาษา คณิตศาสตร์ และวิชาสังคม ผลการศึกษาพบว่า วิธีการเรียนรู้แบบปกติเป็นสิ่งที่น่าเบื่อสำหรับนักเรียนและมีประสิทธิภาพน้อย ส่วนการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน สามารถพัฒนาทักษะโดยรวมของนักเรียนในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และยังช่วยให้นักเรียน ทำคะแนนดีสอบได้ดีขึ้น นอกจากนั้นแล้วนักเรียนมีความประทับใจเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

นาอิค (Naik, 2019) ได้ศึกษาการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานในประเทศฟินแลนด์ มีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจมุมมองของครูในประเทศฟินแลนด์และผู้บริหารในโรงเรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน และการนำไปใช้เป็นแนวทางการสอน ในอนาคตของประเทศฟินแลนด์ ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลคือการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างโดยละเอียดเพื่อสะท้อนและความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานในห้องเรียน ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาในประเทศฟินแลนด์ ผลของการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากตัวผู้เรียน โดยครูเป็นผู้สนับสนุนหรือเอื้อให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งว่าแม้ว่าประเทศฟินแลนด์จะมีความก้าวหน้าในการจัดการศึกษาได้ดีในโลกที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างมาก แต่สิ่งที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้คือการสนับสนุนและแรงจูงใจให้กับผู้เรียน เพื่อให้เกิดการจัดจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรัชเช่ (Grusche, 2019) ได้ศึกษาการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานและการสอนตามแบบจำลอง วัตถุประสงค์ เพื่อการเรียนรู้แนวคิดของฟิสิกส์และกิจกรรมในชีวิตประจำวันไป โดยใช้แบบจำลองและการปฏิบัติทางวิทยาศาสตร์พื้นฐาน มี 2 วิธีที่แตกต่าง: การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานและการสอนตามแบบจำลองของฟิสิกส์ ผลการวิจัย คือ วิธีการสอนทั้ง 2 วิธี สามารถสอนรวมกันได้ จากการสอนที่ละขั้นตอนจากการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐานไปสู่แบบจำลอง ครูผู้สอนสามารถนำนักเรียนจากการสำรวจไปสู่การทดลองที่มีทฤษฎีมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากการให้เหตุผลเชิงอุปนัยไปจนถึงการให้เหตุผลเชิงนิรนัย การเรียนการสอนฟิสิกส์โดยการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ครูจะต้องมีทัศนคติและการจัดการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น และสามารถเรียนรู้แบบบูรณาการในทุก ๆ ด้าน

เพนุเอล และคณะ (Penuel และคนอื่น ๆ, 2019) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อพัฒนาตรวจสอบผลงานของนักเรียนและทดสอบการเรียนชีววิทยาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้การเรียนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียน 733 คน จากห้องเรียนชีววิทยาของ



ครูมัธยมตอนปลายจากครูที่สอน 11 คน ในโรงเรียนมัธยม 5 แห่ง จากเขตการศึกษาในเมืองขนาดใหญ่ที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติของสหรัฐอเมริกา ผลการวิจัยพบว่านักเรียนทำการทดสอบก่อนเริ่มหน่วยการเรียนรู้และหลังจากจบหน่วยการเรียนรู้ พบว่าการนักเรียนมีพัฒนาการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ผลงานที่นักเรียนทำมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับครูผู้สอนและความยากง่ายของชิ้นงาน

เหงียน (Nguyen, 2018) ได้ศึกษาการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของหลักสูตรภาษาฟินแลนด์และภาษาเวียดนามและวิเคราะห์จากมุมมองของการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยวิเคราะห์เนื้อหาและเทคนิคการเรียนการสอนเชิงทฤษฎีเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่าความหลากหลายระหว่างหลักสูตรภาษาฟินแลนด์และภาษาเวียดนาม ผลการศึกษาให้ความหมายบางประการสำหรับนักการศึกษาจากมุมมองของการเรียนรู้ตามปรากฏการณ์ การเพิ่มประสิทธิภาพของความสามารถในการรับรู้ที่สำคัญของนักเรียนและความสามารถในการเคลื่อนไหวทางสังคมควบคู่ไปกับการแสดงทางวิชาการ การศึกษานี้ยังชี้ให้เห็นถึงการพิจารณาความเป็นอิสระของครูในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ด้านการสอนและข้อมูลเชิงลึกแก่ครูสำหรับการออกแบบบทเรียนและทิศทางไปสู่การพัฒนาสติปัญญาความสามารถและแรงจูงใจของนักเรียนตลอดชีวิตและ แนวคิดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานที่หลากหลายสามารถเกิดขึ้นได้ในหลักสูตรแกนกลางระดับชาติ

ยูเรียตี และพาร์โน (Yuliaty และ Parno, 2018) ได้สำรวจทักษะการแก้ปัญหาทางฟิสิกส์ในการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนเกี่ยวกับวัสดุทางแสงและค้นหาวิธีการแก้ปัญหาผ่านการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน การวิจัยใช้วิธีการผสมกับนักเรียนมัธยม 30 คนในชวาตะวันออกของประเทศอินโดนีเซีย โดยข้อมูลได้มาจากการใช้คำถามปลายเปิด การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ รวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบและสัมภาษณ์เกี่ยวกับการเรียนรู้ตามปรากฏการณ์ ผลการวิจัยพบว่าทักษะการแก้ปัญหาแบ่งออกเป็นคำอธิบายที่มีประโยชน์ ร้อยละ 18 แนวทางฟิสิกส์ ร้อยละ 17 การประยุกต์ใช้ฟิสิกส์ 11 เฉพาะขั้นตอนคณิตศาสตร์ ร้อยละ 33 และความก้าวหน้าเชิงตรรกะ ร้อยละ 21 นักเรียนส่วนใหญ่ใช้วิธีการทางคณิตศาสตร์มากกว่าวิธีฟิสิกส์ในการแก้ปัญหา การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานสามารถช่วยให้นักเรียนเข้าใจฟิสิกส์ผ่านปัญหาที่นำเสนอด้วยปรากฏการณ์และการแก้ปัญหาตามปรากฏการณ์

วาลาน ดาฮีนี คิลมาลาตี และรานเจล (Valanne, Dhaheri, Kylmalahti, และ Rangell, 2017) ได้ศึกษาการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยนำหลักสูตรไปใช้โรงเรียนอาบูดาบี ประเทศสหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการอ่านปรับปรุงทักษะการอ่านของนักเรียนและจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในหลักสูตรมีการบูรณาการในหลายวิชา ได้แก่ ศิลปะงานทัศนกรรม คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ จัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี ได้แก่ การละคร การเรียนรู้ด้วยตนเองการอภิปรายเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์ การอ่าน การวาดภาพ การประดิษฐ์ การร้องเพลง เต้นรำ การเขียน การสำรวจจินตนาการและการแก้ปัญหา กลุ่มอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ชั้นเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 โรงเรียนในเมืองอาบูดาบี ประเทศสหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ จำนวน 147 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการทักษะการอ่านที่ดีขึ้น สร้างแรงจูงใจในการอ่านให้กับนักเรียน และมีความกระตือรือร้นในการทำงานร่วมกัน

จินอันจา และทาร์แกน (Ginanjari และ Tarigan, 2017) ได้ศึกษาการเรียนรู้ด้วยโครงการในพลศึกษาที่สามารถพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ วิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของวิธีการทางวิทยาศาสตร์ในวิชาพลศึกษาที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของอินโดนีเซียในเขตภูเขา วิธีการทดลองใช้การออกแบบก่อนการทดสอบและหลังการทดสอบ กลุ่มตัวอย่าง 40 คน ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้คือแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัย คือวิธีการทางวิทยาศาสตร์ในการพลศึกษาเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ได้ดีกว่าวิธีการทั่วไปของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ภูเขา

อิสลาคียะห์ สุโตโป และยูเลียนต์ิ (Islakhiyah, Sutopo, และ Yulianti, 2017) ได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการอธิบายทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับแสงผ่านการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจการปรับปรุงคะแนนที่วัดการอธิบายทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนเกี่ยวกับแสงผ่านการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานการศึกษาใช้วิธีการทดลอง กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียน 28 คน จากนักเรียนในโรงเรียนมัธยม 3 แห่งเมืองมาลังประเทศอินโดนีเซีย จากนั้นสัมภาษณ์ สังเกตและรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัยพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนคำอธิบายทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และนักเรียนได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาการอธิบายทางวิทยาศาสตร์อย่างเท่าเทียมกัน

คาร์ลสัน (Karlsson, 2016) ได้ศึกษาการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานในประเทศฟินแลนด์ ซึ่งเป็นหลักสูตรแกนกลางแห่งชาติฉบับใหม่ที่ใช้ในโรงเรียนของประเทศฟินแลนด์ ในปี พ.ศ. 2559 โดยการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานถูกนำไปใช้ผ่านหลายสาขาวิชา เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเชื่อมโยงการเรียนรู้กับบริบท ในโลกแห่งความจริง และส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนกับครู สร้างแรงจูงใจและการทำงานร่วมกันในการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน การศึกษานี้ได้ทำการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลาง และสัมภาษณ์ครูจำนวน 6 คนที่สอนการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานในโรงเรียน ผลการศึกษาพบว่า จากมุมมองของครูผู้สอนจากการสัมภาษณ์ พบว่าการออกแบบการเรียนรู้ร่วมกันของครูจากหลายสาขาวิชา และการทำงานร่วมกันเป็นสิ่งสำคัญของการออกแบบการจัดการเรียนรู้

จากการศึกษางานวิจัยข้างพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการบูรณาการหลากหลายวิชา และศาสตร์ต่าง ๆ ที่มีการเชื่อมโยงกันผ่านประสบการณ์ของผู้เรียน โดยมีครู ผู้เรียน และผู้ที่เกี่ยวข้องช่วยกันจัดการเรียนรู้ ในการบวนการเรียนรู้ จากงานวิจัยจะพบว่า ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างที่หลากหลาย ได้แก่ ปฐมวัย ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และในระดับอุดมศึกษา นอกจากนั้นแล้วยังใช้วิธีการการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เรียนรู้แบบสืบเสาะเป็นฐานการใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้ ด้วยโครงงาน ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ส่วนใหญ่จะเป็นแผนจัดการเรียนรู้ แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียน การสัมภาษณ์

### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา(Research and Development) โดยใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method Approach) รูปแบบตัวหลักและตัวรองตามลำดับ (Dominant-Less Dominant Sequential Status Design) (Creswell, 2014) โดยมีวิธีการวิจัยเชิงปริมาณเป็นตัวหลัก (Dominant Status) และการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นตัวรอง (Less Dominant Status) โดยกำหนดระยะการวิจัยเป็น 3 ระยะ เรียงตามลำดับดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเข้าจังหวะ แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ วิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน และแนวทางการบูรณาการ

ขั้นตอนที่ 2 กรณีศึกษา (case study) ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ สังคมศึกษา ศิลปะดนตรี และภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธยมศึกษา

ขั้นตอนที่ 3 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลรายละเอียด เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

ขั้นตอนที่ 4 สังเคราะห์ข้อมูล

ระยะที่ 2 การสร้างและพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา มีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 5 ร่างรูปแบบจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

ขั้นตอนที่ 6 จัดประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ครั้งที่ 1 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาด้วยวิธีปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ

ขั้นตอนที่ 7 ตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

ขั้นตอนที่ 8 จัดประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ครั้งที่ 2 เพื่อปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

ขั้นตอนที่ 9 ตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

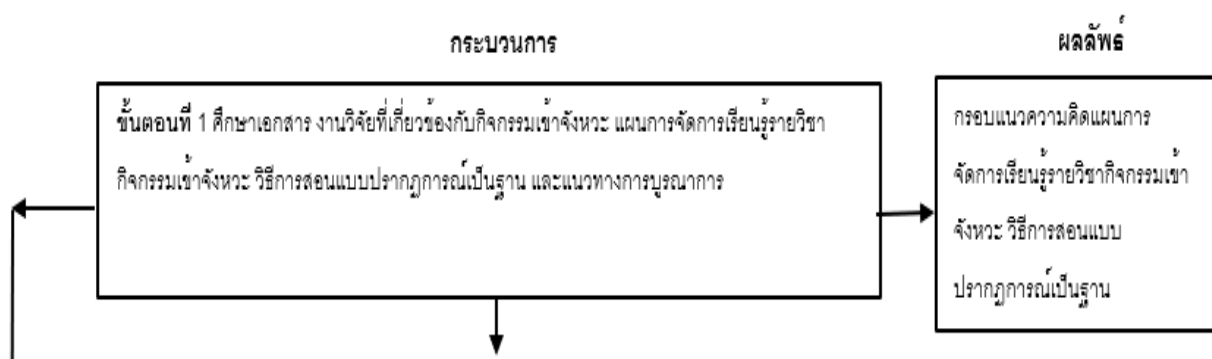
ระยะที่ 3 การทดลองใช้และประเมินผลการพัฒนารูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 10 การทดลองใช้และประเมินผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

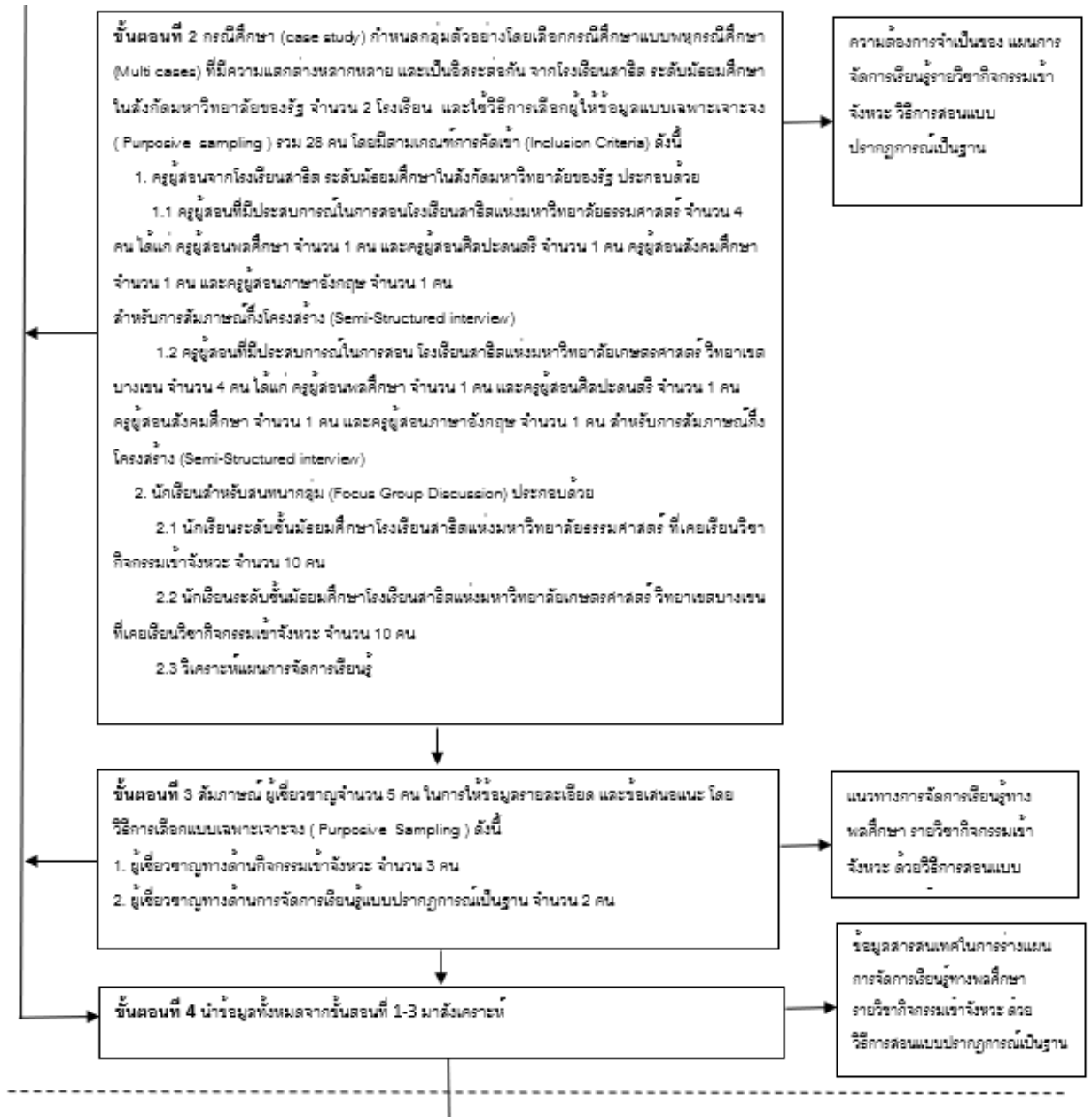
ขั้นตอนที่ 11 นำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

ซึ่งในการวิจัยนี้ได้ผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยที่ทำในในมนุษย์ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (SWUEC-G-092/2564E) โดยในแต่ละระยะของการวิจัยแบ่งเป็นหลายขั้นตอนซึ่งสามารถแสดงเป็นแผนผังขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัย (Research Flow Chart) ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน



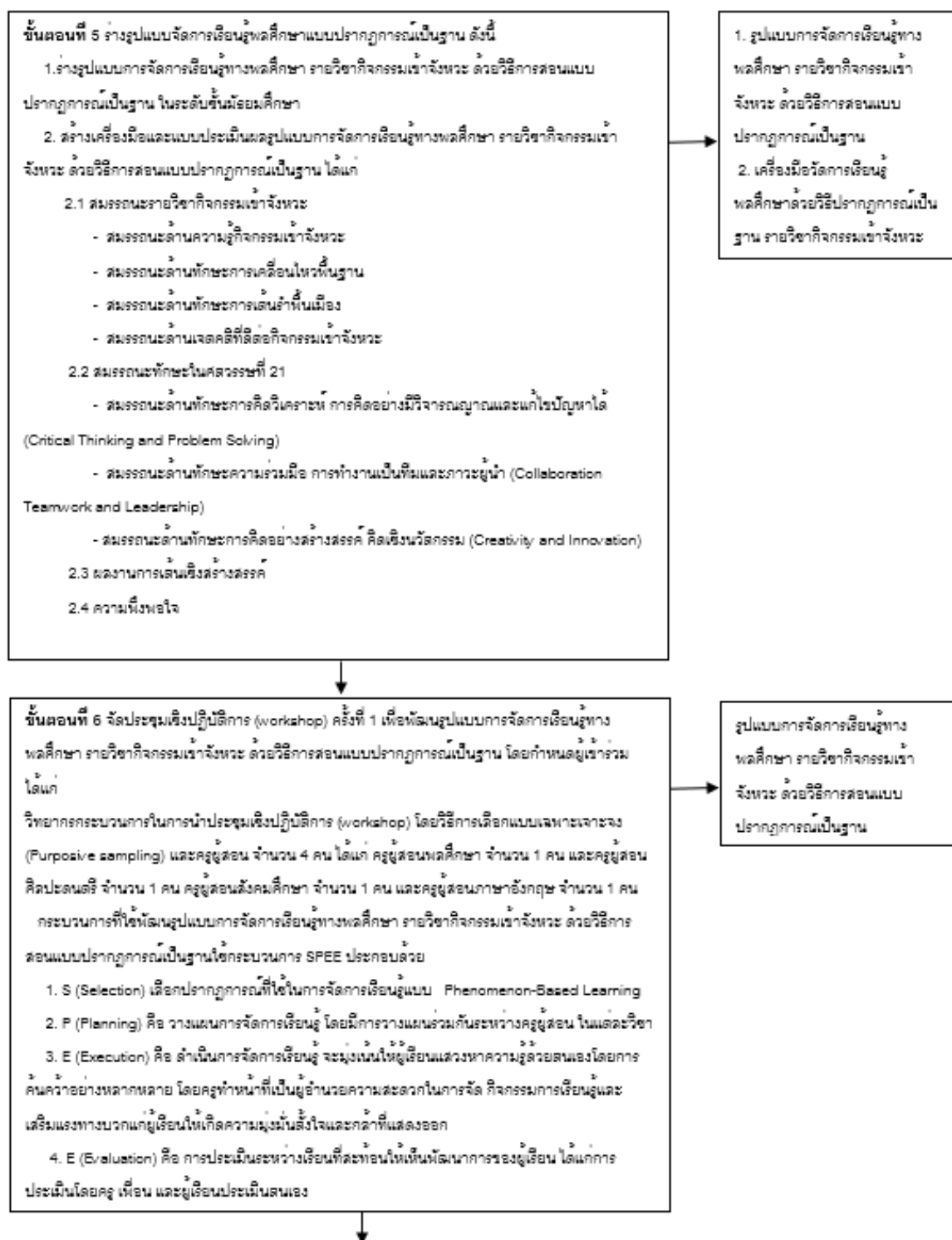
ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ระยะที่ 1



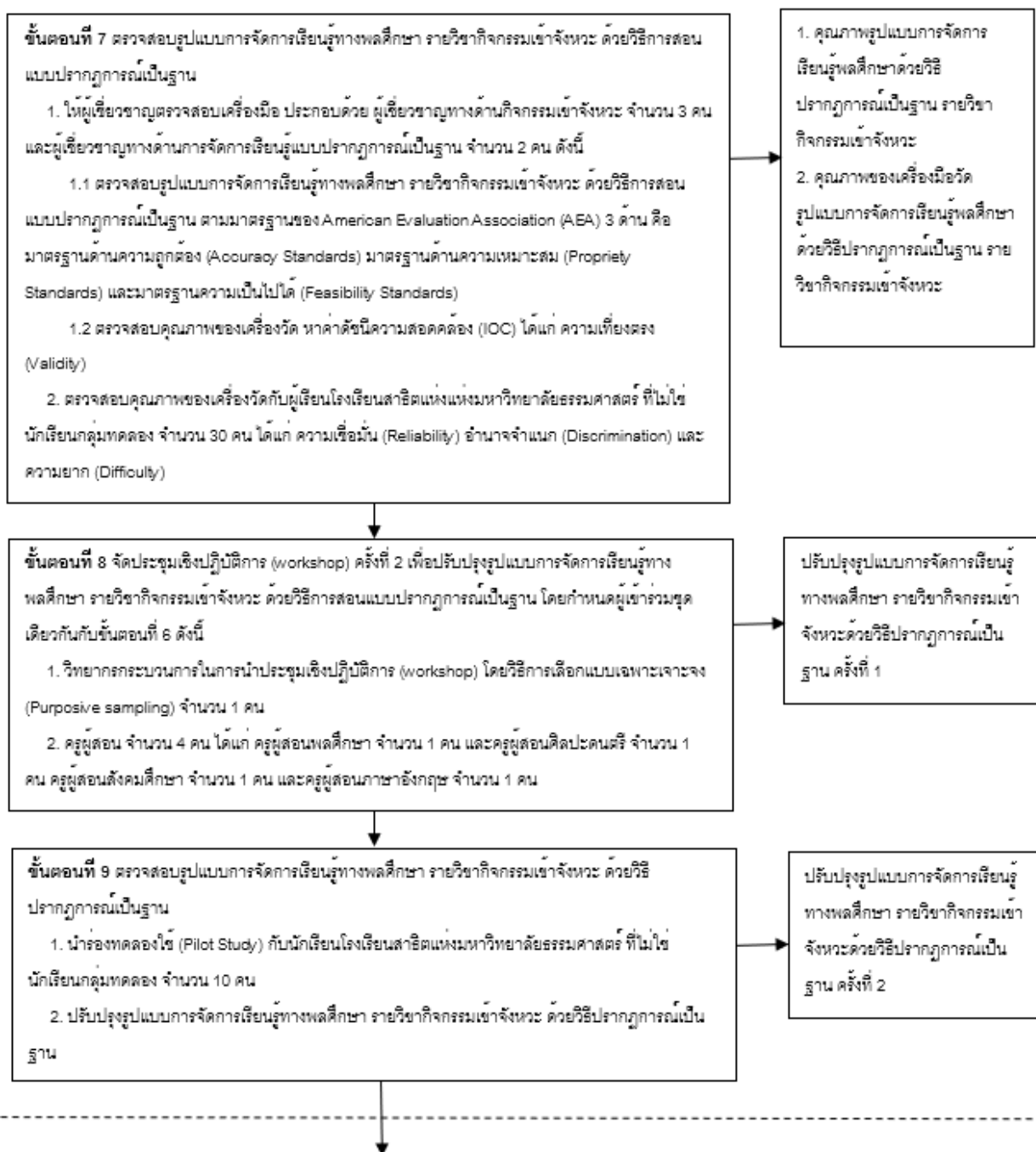
ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ระยะที่ 1 (ต่อ)



## ระยะที่ 2 การสร้างและพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

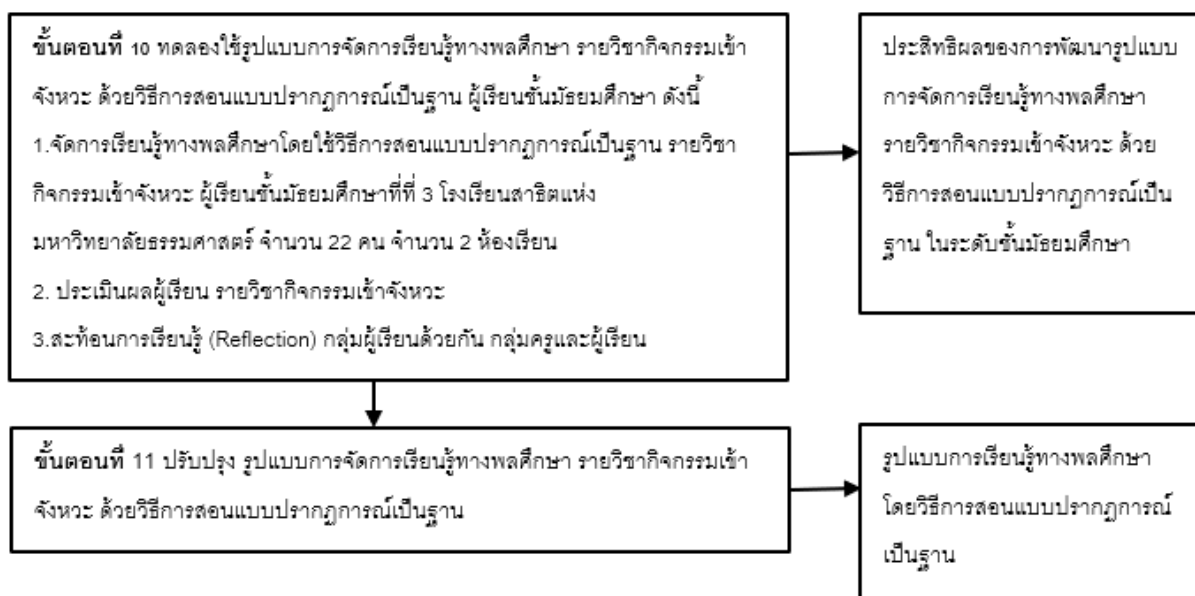


ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ระยะที่ 2



ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ระยะเวลาที่ 2 (ต่อ)

ระยะที่ 3 การทดลองใช้และประเมินผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้วิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา



ภาพประกอบ 4 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ระยะที่ 3

**ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน**

### **วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานในระดับชั้นมัธยมศึกษา

2. เพื่อศึกษาแนวทางในการสร้างและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานในระดับชั้นมัธยมศึกษา

### **วิธีดำเนินการ**

**ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเข้าจังหวะ แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ วิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน และแนวทางการบูรณาการ**

ในขั้นตอนนี้เป็นการศึกษาเนื้อหาสาระจากการสังเคราะห์ เอกสารและตำรา (Document synthesis) ได้แก่ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน รูปแบบการเคลื่อนไหวกิจกรรมเข้าจังหวะ ในระดับมัธยมศึกษา การจัดการเรียนการสอนพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ สังคมศึกษา ศิลปะดนตรี และภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธยมศึกษา การประเมินทางพลศึกษา การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยทำการศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยการศึกษาค้นคว้าและสังเคราะห์ เนื้อหาเอกสาร (Content analysis) เพื่อนำไปเป็นกรอบข้อมูลพื้นฐานและสรุปข้อมูลออกมาเป็น ประเด็นคำถาม ในการทำแบบสัมภาษณ์ในขั้นตอนต่อไป

### **แหล่งข้อมูล**

เอกสารและตำรา ได้แก่ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน รูปแบบการเคลื่อนไหวกิจกรรมเข้าจังหวะในระดับมัธยมศึกษา การจัดการเรียนการสอนพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ สังคมศึกษา ศิลปะ และภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธยมศึกษา การประเมินรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

แบบบันทึกผลวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำไปเป็นข้อมูลพื้นฐานและสรุปข้อมูลออกมาเป็นประเด็นคำถามในการทำแบบสัมภาษณ์ในขั้นตอนต่อไป

## การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากเอกสารวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องอย่างเป็นระบบ (Systematic Reviews) ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

**ขั้นตอนที่ 2 กรณีศึกษา (case study) ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ สังคมศึกษา ศิลปะดนตรี และภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธยมศึกษา**

ในขั้นตอนนี้ได้ทำการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ สังคมศึกษา ศิลปะ และภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดแหล่งข้อมูลโดยเลือกพหุกรณีศึกษาแบบ (Multi cases) ที่มีความแตกต่างหลากหลาย และเป็นอิสระต่อกัน จากโรงเรียนสาธิต ระดับมัธยมศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยของรัฐ จำนวน 2 โรงเรียน และใช้วิธีการเลือกจำนวนผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 28 คน (Inclusion Criteria) ได้แก่

1.1 กลุ่มครูผู้สอนจากโรงเรียนสาธิต ระดับมัธยมศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยของรัฐ ในการให้ข้อมูล ประกอบด้วย

1.1.1 ครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการสอน โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 4 คน ได้แก่ ครูผู้สอนพลศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนศิลปะดนตรี จำนวน 1 คน ครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน สำหรับการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured interview)

1.1.2 ครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการสอน โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา วิทยาเขตบางเขน จำนวน 4 คน ได้แก่ ครูผู้สอน พลศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนศิลปะดนตรี จำนวน 1 คน ครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน สำหรับการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured interview)

1.2 นักเรียนสำหรับการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ประกอบด้วย

1.2.1 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่เคยเรียนวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ จำนวน 10 คน สำหรับการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

1.2.2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา วิทยาเขตบางเขน ที่เคยเรียนวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ จำนวน 10 คน สำหรับการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

2. วิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาพลศึกษา สังคมศึกษา ศิลปะดนตรี และภาษาอังกฤษ

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

3.1 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured interview) สำหรับครูผู้สอน

3.2 แบบบันทึกสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) สำหรับนักเรียน

4. ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทแก้ไขปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

5. เก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยนำหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตสัมภาษณ์ครูผู้สอน ศึกษาแผนจัดการเรียนรู้ และการสนทนากลุ่มของนักเรียนที่เคยเรียนรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะมาแล้ว

6. ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) การวิเคราะห์เนื้อหาแบบอุปนัย (Analytic Induction) และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการเปรียบเทียบข้อมูล (Constant Comparative Analysis)

### การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน และการสนทนากลุ่มจากนักเรียน ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

### ขั้นตอนที่ 3 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลรายละเอียด เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างรูปแบบ

ในขั้นตอนนี้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลรายละเอียด และข้อเสนอแนะ โดยมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. กำหนดแหล่งข้อมูล คือ ผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลรายละเอียด และข้อเสนอแนะโดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) กำหนดผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ประกอบด้วย

1.1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมเข้าจังหวะ จำนวน 3 คน โดยคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้



1.1.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีความเชี่ยวชาญด้านกิจกรรมเข้าจังหวะ หรือ

1.1.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือสูงกว่า

1.2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จำนวน 2 คน

1.2.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาทางการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน หรือ

1.2.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาทางการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ หรือสูงกว่า และมีความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

2.1 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured interview)

3. ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทแก้ไขปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

4. ทดลองใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured interview) หลังตรวจสอบความเป็นปรนัย (Objectivity) ของเครื่องมือ โดยทดลองสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 คน เพื่อตรวจสอบความเป็นปรนัยของข้อคำถาม หากพบว่าผลการสัมภาษณ์ได้ผลตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ แสดงว่าข้อคำถามมีความเป็นปรนัย สามารถนำไปใช้ได้

5. เก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยนำหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัยขออนุญาตสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

6. ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content analysis) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured interview)

2. ตารางวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อวิเคราะห์การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

## การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากผู้เชี่ยวชาญ ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

### ขั้นตอนที่ 4 สังเคราะห์ข้อมูล

ในขั้นตอนนี้ สังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารงานวิจัย จากกรณีศึกษา และจากผู้เชี่ยวชาญ สังเคราะห์ (Synthesis) ข้อมูลสารสนเทศ สภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางจัดการเรียนรู้ที่ได้จากขั้นตอนที่ 1-3 และสรุปเป็นภาพรวมของสภาพ ปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางจัดการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การสร้างการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

**ระยะที่ 2 การสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา**

#### วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

#### วิธีดำเนินการ

### ขั้นตอนที่ 5 ร่างรูปแบบจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

ในขั้นตอนนี้เป็นการร่างรูปแบบจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยนำข้อมูลจากขั้นตอนที่ 4 มาร่างรูปแบบจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ดังนี้

1. ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

2. สร้างแบบวัดประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ประกอบด้วย

#### 2.1 สมรรถนะรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ

- สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ
- สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
- สมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง
- สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ

## 2.2 สมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21

- สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving)
- สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership)
- สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation)

## 2.3 ผลงานการเด่นเชิงสร้างสรรค์

## 2.4 ความพึงพอใจ

**ขั้นตอนที่ 6 จัดประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ครั้งที่ 1 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาด้วยวิธีปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ**

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ครั้งที่ 1 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยวิธีปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ดังนี้

1. กำหนดวิทยากรกระบวนการในการนำประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) โดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) กำหนดผู้เชี่ยวชาญจำนวน 1 คน โดยคัดเลือกจากวิทยากรกระบวนการจากการศึกษาประวัติ คุณวุฒิการศึกษา เอกสาร ตำรา ผลงานทางวิชาการ ผลงานวิจัย ตามเกณฑ์การคัดเลือก (inclusion criteria) ดังนี้

1.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาเกี่ยวกับการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีความเชี่ยวชาญด้านการสอนแบบบูรณาการ หรือ

1.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง และมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือสูงกว่า และมีความเชี่ยวชาญการสอนแบบบูรณาการ และ

1.3 มีประสบการณ์ในการเป็นวิทยากรกระบวนการ ไม่น้อยกว่า 3 ปี

2. กำหนดผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ครั้งที่ 1 ประกอบด้วย ครูผู้สอน จำนวน 4 คน คือ ครูผู้สอน พลศึกษา จำนวน 1 คน ครูผู้สอนศิลปะ จำนวน 1 คน ครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน โดยมีเกณฑ์คัดเลือก ดังนี้

2.1 เป็นครูของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่ง  
รับผิดชอบสอนพลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา ภาษาอังกฤษ

2.2 มีเวลาในการเข้าร่วมการวิจัยตลอดระยะเวลาของการทำวิจัย

2.3 มีความสมัครใจในการเข้าร่วมโครงการวิจัย

3. จัดประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทาง  
พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้น  
มัธยมศึกษา ได้แก่

3.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ  
ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

3.2 เครื่องมือและแบบประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา  
รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ประกอบด้วย

3.2.1 สร้างแบบวัดประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพล  
ศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ประกอบด้วย

3.2.1.1 สมรรถนะรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ

- สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ
- สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
- สมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง
- สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ

3.2.1.2 สมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21

- สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมี  
วิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving)

- สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและ

ภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership)

- สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิง

นวัตกรรม (Creativity and Innovation)

3.2.1.3 ผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์

3.2.1.4 ความพึงพอใจ

ในการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยใช้กระบวนการ SPEE ได้แก่

1. S (Selection) เลือกปรากฏการณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Phenomenon-Based Learning
2. P (Planning) วางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูผู้สอน ในแต่ละวิชา
3. E (Execution) ดำเนินการจัดการเรียนรู้ จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยการค้นคว้าอย่างหลากหลาย โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้และเสริมแรงทางบวกแก่ผู้เรียนให้เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจและกล้าที่แสดงออก
4. E (Evaluation) การประเมินระหว่างเรียนที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการของผู้เรียน ได้แก่การประเมินโดยครู เพื่อน และผู้เรียนประเมินตนเอง

### **ขั้นตอนที่ 7 ตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน**

ในขั้นตอนนี้เป็นการตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

1. ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมเข้าจังหวะ จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จำนวน 2 คน ดังนี้

- 1.1 ตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยวิธีปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ตามมาตรฐานของ American Evaluation Association (AEA) จำนวน 3 ด้าน คือ มาตรฐานด้านความถูกต้อง (Accuracy Standards) มาตรฐานด้านความเหมาะสม (Propriety Standards) และมาตรฐานความเป็นไปได้ (Feasibility Standards)

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากผลการลงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ โดยการวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง ได้แก่ มัธยฐาน (Median) ควรมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 3.50 และการวัดการกระจายของข้อมูล คือ ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range) ควรมีค่าไม่เกิน 1.50

- 1.2 ตรวจสอบคุณภาพแบบวัดประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อตรวจสอบ

ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) วิเคราะห์ค่าจากดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาค่าจากดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 -1.00 คัดเลือกไว้ใช้ได้ และค่าจากดัชนีความสอดคล้อง ที่มีค่าต่ำกว่า 0.50 ควรพิจารณาปรับปรุงหรือตัดทิ้ง ประกอบด้วย

#### 1.2.1 สมรรถนะรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ

- สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ
- สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
- สมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง
- สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ

#### 1.2.2 สมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21

วิจารณ์ญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving)

- สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะ

ผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership)

- สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม

(Creativity and Innovation)

#### 1.2.3 ผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์

#### 1.2.4 ความพึงพอใจ

1.3 ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวัดกับนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่ไม่ใช่เรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ได้แก่ ความเชื่อมั่น (Reliability) อยู่ที่ระดับมากกว่าหรือเท่ากับ .70 และค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) อยู่ที่ระดับ มากกว่าหรือเท่ากับ .20

#### แหล่งข้อมูล

1. ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมเข้าจังหวะ จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จำนวน 2 คน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ได้แก่

- แบบวัดความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ
- แบบวัดทักษะกิจกรรมเข้าจังหวะ
- แบบวัดเจตคติกิจกรรมเข้าจังหวะ



- แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียน
- 2. แบบวัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จำนวน 3 ด้าน ได้แก่
  - ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving)
  - ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation)
  - ทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership)
- 3. แบบวัดผลงานการดำเนินงานสร้างสรรค์
- 4. แบบวัดความพึงพอใจ

### การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. การวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากผลการลงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ ตามมาตรฐานของ American Evaluation Association (AEA) จำนวน 3 ด้าน คือ มาตรฐานด้านความถูกต้อง (Accuracy Standards) มาตรฐานด้านความเหมาะสม (Propriety Standards) และมาตรฐานความเป็นไปได้ (Feasibility Standards) ในการนำมาใช้ โดยการวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง ได้แก่ มัธยฐาน (Median) ควรมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 3.50 และการวัดการกระจายของข้อมูล คือ ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range) ควรมีค่าไม่เกิน 1.50
2. การวิเคราะห์แบบวัดประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ดังนี้
  - 2.1 แบบวัดสมรรถนะรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ได้แก่
    - แบบวัดสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ โดยวิเคราะห์ข้อมูลจาก ค่าความเที่ยงตรง ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น
    - แบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน โดยวิเคราะห์ข้อมูลจาก ค่าความเที่ยงตรง ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น
    - แบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการเดินรำพื้นเมือง โดยวิเคราะห์ข้อมูลจาก ค่าความเที่ยงตรง ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น
    - แบบวัดสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ โดยวิเคราะห์ข้อมูลจาก ค่าความเที่ยงตรง ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น

## 2. แบบวัดสมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่

- แบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving) โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากค่าความเที่ยงตรง ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น

- แบบวัดสมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership) โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากค่าความเที่ยงตรง ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น

- แบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation) โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากค่าความเที่ยงตรง ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น

3. แบบวัดผลงานการเดินเชิงสร้างสรรค์ โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากค่าความเที่ยงตรง ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น

## 4. แบบวัดความพึงพอใจ โดยวิเคราะห์ข้อมูลจาก ความเที่ยงตรง

โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ มีเกณฑ์การวัด ดังนี้

ค่าความเที่ยงตรง มีค่ามากกว่าเท่ากับ .50

ค่าอำนาจจำแนกมีค่าเท่ากับมากกว่าหรือเท่ากับ .20

ค่าความเชื่อมั่นมีค่าเท่ากับมากกว่าหรือเท่ากับ .70

**ขั้นตอนที่ 8 จัดประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ครั้งที่ 2 เพื่อปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน**

ในขั้นตอนนี้เป็นการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ครั้งที่ 2 เพื่อปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยกำหนดผู้เข้าร่วมชุดเดียวกับขั้นตอนที่ 6 ดังนี้

1. วิทยากรกระบวนการในการนำประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) โดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) กำหนดผู้เชี่ยวชาญจำนวน 1 คน

2. ครูผู้สอน จำนวน 4 คน ได้แก่ ครูผู้สอนพลศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนศิลปะดนตรี จำนวน 1 คน ครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน

## ขั้นตอนที่ 9 ตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรม เข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

ในขั้นตอนนี้เป็นการตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา  
กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ดังนี้

1. นำร่องทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยวิธีปรากฏการณ์เป็น  
ฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ทดลองใช้ (Pilot Study) กับนักเรียน  
โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่ไม่ใช่ให้นักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 10 คน เพื่อดู  
ความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยวิธี  
ปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ

2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วย  
วิธีปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะไปใช้ โดยใช้กระบวนการถอดบทเรียน ด้วยวิธี  
เทคนิค After Action Review (AAR)

3. ปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ  
ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

4. นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วย  
วิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ที่ปรับปรุงแก้ไขให้อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทตรวจสอบ  
ความเรียบร้อย และความเหมาะสม

### แหล่งข้อมูล

นักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่ไม่ใช่ให้นักเรียนกลุ่มทดลอง  
จำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยวิธีปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชา  
กิจกรรมเข้าจังหวะ โดยเลือกทดลองใช้ 1 โมดูล

### การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วย  
วิธีปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะไปใช้ โดยใช้กระบวนการถอดบทเรียน ด้วยวิธี  
เทคนิค After Action Review (AAR)

### ระยะที่ 3 การทดลองใช้และประเมินผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย วิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

#### วัตถุประสงค์

เพื่อทดลองใช้และประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สื่อและทรัพยากรการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

#### วิธีดำเนินงาน

#### ขั้นตอนที่ 10 การทดลองใช้และประเมินผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยผู้วิจัยใช้แบบแผนการวิจัยกึ่งทดลองแบบ 3 กลุ่ม เป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม และเป็นกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม ทำการวัดก่อนและหลังการทดลอง (Multi Group Pretest Posttest Design) ดังนี้

1. จัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยเลือกกลุ่มทดลองแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 22 คน จำนวน 2 ห้องเรียน

2. จัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปกติ โดยเลือกกลุ่มควบคุมแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 22 คน จำนวน 1 ห้องเรียน

โดยทำการทดลองจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นเวลา 12 คาบเรียน การเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลองและหลังทำการทดลอง ดังนี้

E1	:	O1	XT1	O2
E2	:	O1	XT2	O2
C	:	O1	~X	O2

E1 คือ กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 จัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีครูผู้ชุดที่ 1 ทำการสอน จำนวน 1 ห้อง (22 คน)

E2 คือ กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 จัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีครูชุดที่ 2 ทำการสอน จำนวน 1 ห้อง (22 คน)

C คือ กลุ่มควบคุม จัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปกติกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ห้อง (22 คน)

O1 คือ เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลองด้วยแบบประเมิน (Pre-test) ได้แก่

1. สมรรถนะรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ประกอบด้วย

- สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ
- สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
- สมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง
- สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ

2. สมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21 จำนวน 3 ด้าน ได้แก่

- สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving)

- สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership)

- สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation)

O2 คือ เก็บรวบรวมข้อมูลหลังการทดลองด้วยแบบประเมิน (Post-test) ได้แก่

1. แบบวัดสมรรถนะรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ประกอบด้วย

- แบบวัดสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ
- แบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
- แบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง
- แบบวัดสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ

2. แบบวัดสมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย

- แบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving)

- แบบวัดสมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership)

- แบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation)

3. แบบวัดผลงานการเด่นเชิงสร้างสรรค์

4. แบบวัดความพึงพอใจ

XT1 คือ จัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยมีครูผู้สอนทางด้าน พลศึกษา สังคมศึกษา ศิลปะดนตรี และภาษาอังกฤษ ชุดที่ 1

XT2 คือ จัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยมีครูผู้สอนทางด้าน พลศึกษา สังคมศึกษา ศิลปะดนตรี และภาษาอังกฤษ ชุดที่ 2

~X คือ จัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปกติ โดยมีครูผู้สอนทางด้านพลศึกษา

3. ประเมินผลผู้เรียน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ และสะท้อนการเรียนรู้ (Reflection) กลุ่มผู้เรียนด้วยกัน กลุ่มครูและผู้เรียน

4. ประเมินประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

#### การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่จัดการเรียนรู้ทาง พลศึกษา โดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 กลุ่ม และกลุ่มที่จัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปกติกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยสถิติ  $\bar{x}$  และ S.D.

2. วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบก่อนและหลังเรียนของแต่ละกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่จัดการเรียนรู้ทาง พลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 กลุ่ม และกลุ่มที่จัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปกติกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยสถิติ Paired Sample t-test ประกอบด้วย

2.1 แบบวัดสมรรถนะ รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ได้แก่

- แบบวัดสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ
- แบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน



- แบบวัดวัดสมรรถนะด้านทักษะการเดินรำพื้นเมือง
- แบบวัดวัดสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวัด

## 2.2 แบบวัดวัดสมรรถนะทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จำนวน 3 ด้าน ได้แก่

- แบบวัดวัดสมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมี  
วิจารณ์ญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving)
- แบบวัดทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ  
(Collaboration Teamwork and Leadership)
- แบบวัดวัดสมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม  
(Creativity and Innovation)

3. วิเคราะห์ผลงานการเดินอย่างสร้างสรรค์และความพึงพอใจของผู้เรียนจากจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวัด ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 กลุ่ม โดยผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 75 ได้แก่ การเดินอย่างสร้างสรรค์ ผ่านเกณฑ์ที่ 15 คะแนน และความพึงพอใจ ผ่านเกณฑ์ที่ 3.5 คะแนน ด้วยสถิติ One Samples t-test

4. วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความแตกต่างก่อนเรียน 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่จัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวัด ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 กลุ่ม และกลุ่มที่จัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวัด ด้วยวิธีการสอนแบบปกติกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยสถิติ One-Way ANOVA

5. วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความแตกต่างหลังเรียน 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่จัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวัด ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 กลุ่ม และกลุ่มที่จัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดย รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวัด ด้วยวิธีการสอนแบบปกติกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยสถิติ One-Way ANOVA ในกรณีที่มีจุดเริ่มต้นไม่เท่ากันใช้สถิติ One-Way ANCOVA

**ขั้นตอนที่ 11 นำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวัด ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน**

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวัด ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานแก้ไขให้มีความเหมาะสมมากขึ้น ให้อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทตรวจสอบ และดำเนินการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นต่อไป

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานนี้ ผู้วิจัยนำเสนอตามระยะของการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย

**ตอนที่ 1** ผลการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

**ตอนที่ 2** ผลการสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

**ตอนที่ 3** ผลการทดลองใช้และประเมินผลการพัฒนารูปแบบทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

โดยผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์ในการวิจัย ดังนี้

ผส1-ผส4 แทน ผู้ให้การสัมภาษณ์ในกลุ่มครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการสอนโรงเรียนสาธิต คนที่ 1 ถึง 4 ตามลำดับ

นร1-นร10 แทน ผู้ร่วมสนทนากลุ่ม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิต ที่เคยเรียนวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ คนที่ 1 ถึง 10 ตามลำดับ

ชช1-ชช5 แทน ผู้ให้การสัมภาษณ์ในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1 ถึง 5 ตามลำดับ

Md แทน ค่ามัธยฐาน

IQR แทน ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์

$\bar{x}$  แทน ค่าเฉลี่ย

S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

Sig. แทน ค่าความน่าจะเป็นในการปฏิเสธสมมติฐานหลัก

\* แทน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

SS แทน ค่าผลรวมของความเบี่ยงเบนกำลังสอง (Sum of Squares)

df แทน องศาอิสระ

MS แทน ค่าผลรวมของความเบี่ยงเบน กำลังสองเฉลี่ย (Mean Square)

t แทน ค่าสถิติในการทดสอบค่าที (t-test)

F แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน F-distribution

N/A แทน ไม่มีข้อมูลระบุ

## ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

ในขั้นตอนนี้เป็นการนำเสนอผลการศึกษาคำวิจัยในระยะที่ 1 ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานในระดับชั้นมัธยมศึกษา และเพื่อศึกษาแนวทางในการสร้างและพัฒนากิจกรรมจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานในระดับชั้นมัธยมศึกษา ในประเด็น วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้ มีผลการศึกษา ซึ่งสามารถจำแนกตามแหล่งข้อมูลที่ศึกษาได้ดังนี้

### ตอนที่ 1.1 ผลการศึกษาจากพหุกรณีศึกษา

ในตอนนี ผู้วิจัยนำเสนอผลการศึกษาจากกรณีศึกษา จำนวน 2 กรณี โดยนำเสนอแยกเป็นรายกรณี ได้ผลดังนี้

#### กรณีศึกษาที่ 1 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ในกรณีศึกษานี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากจากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่เคยเรียนวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ใช้วิธีการเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 10 คน เก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และจากครูผู้สอนที่มีประสบการณ์สอน ในโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 4 คน ได้แก่ ครูผู้สอนพลศึกษา จำนวน 1 คน ครูผู้สอนศิลปะ ดนตรี 1 คน ครูผู้สอนสังคมศึกษา 1 คน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ 1 คน เก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา ตามประเด็นต่าง ๆ ที่กำหนด แยกตามทัศนคติของผู้ให้ข้อมูล ได้ผลดังนี้

#### 1.1.1 ผลการศึกษาในทัศนะของผู้เรียน

1) สภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามด้านต่าง ๆ คือ

1.1) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า ในรายวิชาได้มีการกำหนดให้มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ แต่ยังไม่ได้กำหนดหรือสามารถระบุถึงการนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างชัดเจน และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ยังไม่บรรลุด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ดังสะท้อนจากข้อมูลที่ว่า

“ในด้านการกำหนดวัตถุประสงค์สามารถพัฒนาผู้เรียนได้ แต่ยังไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตได้จริง ซึ่งเรียนจบในคาบเรียนแล้วนำไปต่อยอดในอนาคตได้”

นร1 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“มีการกำหนดวัตถุประสงค์ให้มีการเคลื่อนไหวพื้นฐานของร่างกาย ส่งผลให้มีการเคลื่อนไหวร่างกายที่ดีขึ้น แต่ในด้านอื่นยังไม่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน”

นร2 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“ยังไม่มี การกำหนดวัตถุประสงค์ด้านทักษะความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ซึ่งคิดว่าทักษะที่มีความสำคัญในการเรียนรายวิชานี้”

นร5 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“วัตถุประสงค์การเรียนรู้ยังไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ สามารถพัฒนาทักษะผู้เรียนใน หลาย ๆ ด้าน นอกเหนือจากร่างกาย”

นร9 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“เห็นด้วยกับเพื่อนที่บอกว่ายังไม่สามารถพัฒนานำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้”

นร10 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

1.2) เนื้อหา พบว่า ไม่มีปัญหาด้านเนื้อหา โดยผู้เรียนคิดว่าเนื้อหามีความเหมาะสม ไม่ยากและง่ายจนเกินไป แต่มีปัญหาด้านด้านทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหวของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การเรียนรู้ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ดังสะท้อนจากข้อมูลที่ว่า

“การเดินแบบสร้างสรรค์เป็นการเดินที่ให้อิสระในการคิดทำเดินและเลือกบทเพลงเอง เป็นสิ่งที่ยากเหมือนกัน คิดทำเดินไม่ได้ อาจจะต้องพัฒนาทักษะในด้านความคิดสร้างสรรค์”

นร1 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“เนื้อหาที่ใช้สอนไม่ยากจนเกินไป ผู้เรียนสามารถฝึกฝนได้เอง”

นร5 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“พื้นฐานการเคลื่อนไหวของแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ซึ่งเป็นปัญหาสำหรับคนที่ไม่มีพื้นฐานการเคลื่อนไหวและจังหวะดนตรี

“เพลงส่วนใหญ่เป็นเพลงต่างประเทศ ไม่รู้ความหมายของเพลงที่เต้น”

นร8 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“มีปัญหาเรื่องจังหวะในการเต้นในรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ เพลงแต่ละเพลงมีจังหวะซ้ำ-เร็วที่แตกต่างกัน”

นร10 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

1.3) **กิจกรรมการเรียนรู้** พบว่า จากการศึกษาที่ผู้เรียนมีทักษะที่แตกต่างกัน ส่งผลให้เกิดปัญหาในการเต้นเป็นคู่และกลุ่ม โดยพบว่าการจับคู่กับเพศตรงข้ามทำให้นักเรียนบางคนเกิดความไม่สบายใจ และพบว่าระยะเวลาในการฝึกซ้อมเต้นน้อยเกินไป ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“กิจกรรมการออกแบบท่าเต้น ควรกำหนดเต้นให้ชัดเจน และควรเป็นท่าที่เรียนมา เช่น ท่าเต้นในเพลงต่าง ๆ การเคลื่อนไหวพื้นฐานที่ประกอบจังหวะ และท่าเต้นแบบสร้างสรรค์โดยให้ผู้เรียนได้คิดเอง”

นร1 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“สมาชิกในกลุ่มมีพื้นฐานและทักษะที่แตกต่างกัน จึงทำให้เกิดปัญหาในการเต้น คนที่ทักษะบางครั้งก็เลือกทำที่ยาก ทำให้สมาชิกในกลุ่มบางคนที่มีทักษะต่ำอาจเต้นไม่ได้”

นร7 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“ระยะเวลาในกิจกรรมออกแบบท่าเต้น ควรให้เวลามากกว่านี้ เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ต้องคิดท่าเต้นทั้งเพลง เวลายน้อยจึงทำให้การออกแบบการเต้นยังทำไม่ได้”

นร8 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“เวลาในการฝึกในคาบเรียนไม่เพียงพอ บางเพลงที่เต้นอาจจะต้องหาเวลาว่างในการฝึกซ้อมเอง”

นร9 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“การจับคู่กับเพศตรงข้ามในการเต้นเพลงพื้นเมืองและลีลาศ อาจมีความไม่สบายใจ ส่งผลให้ผู้เรียน ไม่อยากที่จะเรียน”

นร10 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

**1.4) สื่อการเรียนรู้** พบว่า ในหนึ่งภาคเรียนมีการเต้นหลายเพลง และยังไม่มียี่สิบสี่ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนการเต้น เพิ่มเติมจากกระบวนการเรียนการสอน ส่งผลให้ผู้เรียนลืมวิธีการเต้น ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“ควรมีคลิปวิดีโอและที่สามารถให้ผู้เรียนนำไปทบทวนการเต้นได้ เนื่องจากในหนึ่งภาคเรียนมีการเรียนเต้นที่หลายเพลงอาจจะทำให้ผู้เรียนลืมวิธีการเต้น”

นร1,2,3,4,5,6,7,8,10 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

**1.5) การประเมินผลการเรียนรู้** พบว่า การเรียนรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ส่วนใหญ่จะเน้นประเมินทักษะการเต้น โดยครูเป็นผู้มีบทบาทหน้าที่ในการประเมินผลการเรียนรู้ แต่ฝ่ายเดียว ผู้เรียนไม่มีโอกาสในการประเมินตนเองและเพื่อนภายในกลุ่ม ทำให้ขาดการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“การประเมินเป็นแบบประเมินทักษะเป็นส่วนใหญ่ อยากให้ประเมินผลการเรียนรู้ในด้านอื่น ๆ ซึ่งอาจจะเป็นทักษะที่สำคัญ ได้แก่ การตั้งใจเรียนเรียน การมีส่วนร่วมและความร่วมมือในการเรียน”

นร1 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564



“อยากให้มีการประเมินที่ดูพัฒนาการของผู้เรียนด้วย จากการเรียนคาบแรกจนถึงคาบสุดท้าย ว่าผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ มากน้อยเพียงใด มีการกำหนดเป้าหมายของผู้เรียนเองด้วย”

นร4 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“อยากให้ผู้เรียนมีการประเมินตนเองและเพื่อนด้วย”

นร6 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“ครูเป็นผู้ประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนเพียงอย่างเดียว อยากให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินการเรียนรู้ด้วย”

นร8 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

2) แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามประเด็นต่าง ๆ คือ

2.1) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า ควรกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้สะท้อนถึงการมีเจตคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย กล้าแสดงออกและสามารถเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะดนตรี เข้าใจในวัฒนธรรมของเพลงพื้นเมือง ประวัติศาสตร์ในชาติอื่น ๆ และเข้าใจคำศัพท์ ความหมายของเพลง ปรากฏผลตามตาราง 1

ตาราง 1 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ของผู้เรียน

การบูรณาการ	รายวิชา			
	พลศึกษา	ศิลปะดนตรี	สังคมศึกษา	ภาษาอังกฤษ
วัตถุประสงค์การเรียนรู้	1. มีเจตคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย	- มีความมั่นใจและกล้าแสดงออกในการเคลื่อนไหว	1. เข้าใจในวัฒนธรรมของเพลงพื้นเมือง	- เข้าใจคำศัพท์และความหมายของเพลง
	2. สามารถเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะดนตรีได้	ประกอบดนตรีและการแสดง	2. เข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในชาติอื่น ๆ	

นร1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

2.2) **เนื้อหา** พบว่า ควรกำหนดเนื้อการเรียนรู้ ประกอบด้วย การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะดนตรีได้ การจับจังหวะ ศิลปะการแสดง บริบทวัฒนธรรม สังคม ในชาติ ต่าง ๆ การสื่อสารภาษา คำศัพท์เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกายความและหมายของเพลงพื้นเมือง ดังผลสรุปตามตาราง 2

ตาราง 2 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านเนื้อหา ของผู้เรียน

การบูรณาการ	รายวิชา			
	พลศึกษา	ศิลปะดนตรี	สังคมศึกษา	ภาษาอังกฤษ
เนื้อหา	1. การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะดนตรีได้ 2. การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะดนตรีได้	1. การให้จังหวะ 2. ศิลปะการแสดง	- บริบทวัฒนธรรม สังคม ในชาติ ต่าง ๆ	1. การสื่อสารภาษา 2. คำศัพท์เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกาย 3. ความหมายของเพลงพื้นเมือง

นร1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

2.3) **กิจกรรมการเรียนรู้** พบว่า แนวทางการบูรณาการการจัดเรียนรู้ รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะนั้น สามารถที่จะบูรณาการ ใน 4 รายวิชา โดยเน้นให้แต่ละวิชามีความเชื่อมโยงกันโดยอิงอยู่กับวิถีชีวิตในแต่พื้นที่ วัฒนธรรม ประเพณี ที่มีความหลากหลาย รวมถึงภาษาที่ใช้ การเต้นรำ การเคลื่อนไหวร่างกายที่สะท้อนอัตลักษณ์และตัวตนของผู้เรียนในแต่ละท้องถิ่น โดยควรมีกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการอบอุ่นร่างกาย กิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐาน กิจกรรมการปรบมือหรือใช้อุปกรณ์ประกอบจังหวะ กิจกรรมการฝึกศิลปะการแสดง กิจกรรมเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของเพลงพื้นเมือง กิจกรรมเกี่ยวกับบริบทของการอยู่ร่วมกันในสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล กิจกรรมคำศัพท์การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบการเคลื่อนไหวและการหาความหมายของเพลง ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“สามารถบูรณาการกับสังคมได้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของคนพื้นเมือง”

นร2 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“การแสดงที่มีการบูรณาการกับศิลปะดนตรี จังหวะในการเต้นประกอบดนตรี”

นร3 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“สามารถเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตเรียนรู้วัฒนธรรมในต่างประเทศได้ ขอตกลงข้อปฏิบัติในการอยู่ร่วมกันของคน”

นร4 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

“สามารถบูรณาการเกี่ยวกับการเข้าสังคม การอยู่ร่วมกัน เนื้อเพลงที่เป็นภาษาอังกฤษ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน”

นร5,6,8,9 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

ซึ่งสามารถนำมาสรุปผลได้ดังตาราง 3

ตาราง 3 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ของผู้เรียน

การบูรณาการ	รายวิชา			
	พลศึกษา	ศิลปะดนตรี	สังคมศึกษา	ภาษาอังกฤษ
กิจกรรมการเรียนรู้	1. การอบอุ่นร่างกาย	1. การปรบมือหรือใช้อุปกรณ์	1. ประวัติศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์	1. คำศัพท์การเคลื่อนไหว
	2. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน	2.การฝึกศิลปะการแสดง	2. บริบทของการอยู่ร่วมกันในสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล	ร่างกายประกอบ การเคลื่อนไหว การหาความหมายของเพลง

นร1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

2.4) สื่อการเรียนรู้ พบว่า แนวทางการบูรณาการการจัดเรียนรู้รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ควรมีการกำหนดสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย อาทิเช่น คลิปวิดีโอ ทำเพลงต่างๆ เพลงที่ใช้เต้น และ สไลด์นำเสนอ ดังผลตามตาราง 4

ตาราง 4 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านสื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

การบูรณาการ	รายวิชา			
	พลศึกษา	ศิลปะดนตรี	สังคมศึกษา	ภาษาอังกฤษ
สื่อการเรียนรู้	1. คลิปวิดีโอ ทำเพลงต่าง ๆ 2. Power Point สำหรับนำเสนอ 3. เพลงที่ใช้ต้น	1. คลิปวิดีโอ 2. Power Point สำหรับนำเสนอ	1. คลิปวิดีโอ 2. Power Point สำหรับนำเสนอ	1. คลิปวิดีโอ 2. Power Point สำหรับนำเสนอ

นร1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

2.5) การประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า ควรกำหนดการประเมินผลการเรียนรู้ จากเจตคติต่อการเรียน ความกล้าแสดงออก ทักษะการเคลื่อนไหวและเต้นประกอบเพลง การแสดงละครและการเต้น การนำเสนอความรู้ทางประวัติศาสตร์ตีความเกี่ยวกับคำศัพท์ ความหมายเนื้อเพลงของผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังผลสรุปตามตาราง 5

ตาราง 5 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

การบูรณาการ	รายวิชา			
	พลศึกษา	ศิลปะดนตรี	สังคมศึกษา	ภาษาอังกฤษ
การประเมินผล การเรียนรู้	1. เจตคติของ การออกกำลังกาย	1. ความกล้า แสดงออก 2. การแสดง ละครและการ เต้น	- นำเสนอความรู้ ทาง ประวัติศาสตร์	- ตีความเกี่ยวกับ คำศัพท์ ความหมายของ เนื้อเพลง
	2. ทักษะการ เคลื่อนไหวและ เต้นประกอบ เพลง			

นร1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 วันที่ 19 พฤษภาคม 2564

### 1.1.2 ผลการศึกษาในทัศนะของครูผู้สอน

1) สภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามด้านต่าง ๆ คือ

1.1) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า ในแต่ละรายวิชาได้มีการกำหนดให้มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้อยู่แล้ว แต่ยังพบปัญหาในรายวิชาพลศึกษา คือ ผู้เรียนยังไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวันได้ ในขณะที่รายวิชาศิลปะดนตรี ครูแต่ละคนมีความชำนาญในแต่ละศาสตร์ ทำให้ครูไม่สามารถสอนศาสตร์อื่น ๆ ได้ หรือสอนได้แต่ยังไม่ดี รวมถึงรายวิชาสังคมที่พบว่า ครูผู้สอนบางคนอาจจะไม่ได้ถนัดทุกศาสตร์ในทางสังคม ซึ่งในการสอนอาจไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และรายวิชาภาษาอังกฤษที่พบว่า ผู้เรียนแต่ละคนมีพื้นฐานและทักษะด้านภาษาที่แตกต่างกัน นอกจากนั้นแล้วพบว่าทั้ง 4 รายวิชาข้างต้น ยังมีการกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อเน้นการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน แต่พบว่า ผู้เรียนบางคนก็ยังไม่ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และในส่วนของครูผู้สอนก็ยังมีภาระงานที่เนือหนามากเกินไป จนส่งผลให้เกิดการละเลยต่อกระบวนการพัฒนาสมรรถนะอื่น ๆ ส่งผลให้ไม่สามารถพัฒนาทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมได้ดีเท่าที่ควร ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“มีการกำหนดวัตถุประสงค์ ด้านความรู้ มีความรู้ความเข้าใจในกิจกรรมเข้าจังหวะแต่ละประเภทได้อย่างถูกต้องสามารถนำไปใช้ประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวันได้ นำเอาการเคลื่อนไหวพื้นฐานไปใช้ในการเล่นกีฬา อื่น ๆ ด้านทักษะ นักเรียนสามารถ มีทักษะในการเคลื่อนไหวพื้นฐาน และสามารถเต้นประกอบกิจกรรมเข้าจังหวะได้อย่างถูกต้อง และด้านเจตคติ มีเจตคติที่ดีต่อวิชาเรียน กิจกรรมเข้าจังหวะ มีปฏิสัมพันธ์ที่กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน นอกจากนั้นแล้ว ปัญหาจากการกำหนดวัตถุประสงค์ คือ ผู้เรียนยังไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวันได้”

ผส1 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“มีการกำหนดหนดวัตถุประสงค์ คือ รู้คุณค่าผลงานทางศิลปะ ได้ความได้ผ่านการปฏิบัติ เข้าใจสุนทรียศาสตร์ ยอมรับความแตกต่างหลากหลาย สังเคราะห์เชื่อมโยงความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสังคม วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ นอกจากนั้นแล้วยังพบปัญหาในการกำหนดวัตถุประสงค์ คือ ครูแต่ละคนมีความชำนาญในแต่ละศาสตร์ ทำให้ครูไม่สามารถสอนศาสตร์อื่น ๆ ได้ หรือสอนได้แต่ยังไม่ดี”

ผส2 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“มีการกำหนดวัตถุประสงค์ คือ มีความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ เข้าใจวิถีชีวิตของแต่ละยุคสมัย สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมที่มีความแตกต่าง นำไปประยุกต์ใช้กับสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลง ปัญหาที่พบ คือ ครูสังคมต้องสอนให้ได้ทุกศาสตร์ แต่บางคนอาจจะไม่ได้ถนัดทุกศาสตร์ในทางสังคม ซึ่งในการสอนอาจไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้”

ผส3 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“มีการกำหนดวัตถุประสงค์ คือ กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ได้แก่ ทางด้านทักษะความรู้ และเจตคติ เกี่ยวกับเชิงภาษา (ภาษาอังกฤษ) ปัญหาที่พบ คือ เด็กแต่ละคนมีพื้นฐานและทักษะด้านภาษาที่แตกต่างกัน ทำให้นักเรียนบางคนไม่บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดเอาไว้ อาจมีการปรับวัตถุประสงค์ตามความเหมาะสม”

ผส4 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“ยังไม่มีมีการกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ชัดเจน แต่จะในการจัดการเรียนการสอน เช่น การทำงานกลุ่ม การเดินเป็นกลุ่ม ครูสามารถพัฒนาผู้เรียนในส่วนของการทำงานเป็นทีม การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้ ปัญหา คือ การที่ไม่กำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนทำให้ผู้สอน ไม่สามารถวัดหรือประเมินได้ตรงกับที่ต้องการ ซึ่งการประเมินในส่วนนี้จะเป็นการประเมินที่วัดจากสายตาผู้สอน ซึ่งไม่มีเกินในการวัดและประเมินที่ชัดเจน”

ผส1 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“มีการกำหนดกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 อยู่บ้าง ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม ร่วมมือกันทำงาน ปัญหาที่พบเกี่ยวกับการกำหนดวัตถุประสงค์ ในด้านการทำงานเป็นทีมหรือเป็นกลุ่ม ผู้เรียนบางคนยังไม่ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้”

ผส2 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564



“มีการกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 การทำงานเป็นทีม อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ และการคิดวิเคราะห์ในการนำเสนองาน แก้ปัญหา ปัญหาที่พบเกี่ยวกับการกำหนดวัตถุประสงค์ ผู้เรียนบางคนไม่ยอมเข้ากลุ่มทำงานร่วมกับเพื่อน ไม่สามารถเข้ากับเพื่อนได้”

ผส3 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“มีการกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม ความร่วมมือ และรู้เท่าทันสื่อ ปัญหาที่พบ คือ การทำโปรเจกต์ ผู้เรียนเน้นที่เนื้อหามากเกินไป จนไม่สามารถพัฒนาทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม”

ผส4 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

**1.2) เนื้อหา** พบว่า ครูผู้สอนไม่มีการวางแผนบูรณาการร่วมกับรายวิชาอื่น ๆ และครูผู้สอนไม่สามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายได้ และเมื่อประกอบกับการที่ผู้เรียนมีพื้นฐานองค์ความรู้รวมถึงทักษะทางภาษาที่แตกต่างกัน อาจทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติต่อรายวิชาต่าง ๆ ไม่ดีเท่าที่ควร ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“การเคลื่อนไหวพื้นฐาน สร้างสรรค์ บูรณาการกับ ศิลปะ ดนตรี อังกฤษเกี่ยวกับคำศัพท์ การเต้นเพลงพื้นเมือง บูรณาการกับสังคมศึกษา การเต้นลีลาศ บูรณาการกับสังคมศึกษา ศิลปะ ดนตรี การเต้นประกอบดนตรีแบบสร้างสรรค์ บูรณาการกับ ศิลปะ ดนตรี ออกแบบการเต้น บูรณาการกับ ศิลปะ ดนตรี อังกฤษ การสอนแบบบูรณาการครูผู้สอนจะต้องมีความรู้หลาย ๆ ศาสตร์ สาขาวิชา จึงควรมีการวางแผนกับรายวิชา อื่น ๆ ด้วย”

ผส1 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“เนื้อหาที่สอน ได้แก่ การละคร ดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกาย การให้จังหวะดนตรี ซึ่งสามารถ บูรณาการเข้ากับ 4 รายวิชา ได้แก่ พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ปัญหาที่พบ คือ ครูผู้สอนไม่สามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายได้”

ผส2 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“เนื้อหาที่สอน ได้แก่ หน้าที่พลเมือง ภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม โดยภูมิศาสตร์แบ่งได้เป็น ภูมิศาสตร์กายภาพ เป็นการศึกษาพื้นที่ที่ต่าง ๆ ทั้ง 7 ทวีป และภูมิศาสตร์มนุษย์ เป็นการศึกษา วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวกับมนุษย์”

ผส3 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“เนื้อหาที่สอน ได้แก่ องค์ประกอบของเรียงความ การวางโครงเรื่อง การนำเสนอใน รูปแบบต่าง ๆ ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ปัญหาที่พบ คือ ผู้เรียนมีพื้นฐานทางภาษาที่แตกต่างกัน อาจทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติต่อภาษาอังกฤษ”

ผส4 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

**1.3) กิจกรรมการเรียนรู้** พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน มีการบูรณาการกับ 4 รายวิชาอยู่บ้าง แต่ครูผู้สอนไม่ได้มีการวางแผน พุดคุยเนื้อหา หรือกิจกรรม กับครูผู้สอนรายวิชาอื่น ๆ ที่จะบูรณาการร่วมกัน ซึ่งในกรณีนี้ยังพบปัญหาในรายวิชาศิลปะดนตรี ที่ครูผู้สอนศิลปะดนตรี มีพื้นฐานทางความรู้ทางศิลปะในแต่ละด้านที่ไม่หลากหลายเท่าที่ควรในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นการบูรณาการของหลายศาสตร์ ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“มีการบูรณาการกับศิลปะดนตรี แต่เป็นการบูรณาการแบบสอนคนเดียว หรือสอนโดยครู พลศึกษา ในส่วนของ การออกแบบท่าเต้น เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิง นวัตกรรม และทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ”

ผส1 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“มีการบูรณาการในรายวิชาศิลปะอยู่บ้าง เช่น การเรียนละคร การแสดง โดยมีการสอน บทบาทหน้าที่ทางสังคม ภาษาอังกฤษจะเป็นคำศัพท์เฉพาะทางศิลปะดนตรี การจัดกิจกรรมในการ การเรียนการสอน เป็นการคิดของครูผู้สอนกลุ่มศิลปะเพียงอย่างเดียว บางเนื้อหาหรือกิจกรรม สามารถบูรณาการการรายวิชาอื่น ๆ ได้”

ผส2 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“การสอนมีความเชื่อมโยงกับศิลปะในแต่ละยุคสมัย ปัญหาที่พบ คือ ครูผู้สอนยังไม่มี พื้นฐานทางความรู้ทางศิลปะที่เพียงพอ”

ผส3 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“ไม่มีการบูรณาการกับ 4 รายวิชา เนื่องจากไม่ได้คุยเนื้อหา หรือกิจกรรมกับครูผู้สอน รายวิชาอื่น ๆ”

ผส4 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

**1.4) สื่อการเรียนรู้** พบว่า ในแต่ละรายวิชาสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย แต่สื่อเหล่านั้นยังไม่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน และพบว่ายังมีปัญหาในการใช้สื่อออนไลน์ กล่าวคือ ผู้เรียนบางคนไม่มีโทรศัพท์มือถือ ทำให้ไม่สามารถร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“คลิปการเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ จากการถ่ายทำจากครูผู้สอน สไลด์นำเสนอในการสอนกิจกรรมเข้าจังหวะ”

ผส1 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ คือ บทละคร คลิปวิดีโอการแสดง การเคลื่อนไหวต่าง ๆ และไม่พบปัญหาในการใช้สื่อเนื่องจากสื่อการสอนสามารถหาสืบค้นได้ง่าย”

ผส2 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“สื่อที่ใช้เป็นส่วนใหญ่ คือ คลิปวิดีโอ สไลด์สำหรับนำเสนอ อุปกรณ์เกี่ยวกับทางภูมิศาสตร์”

ผส3 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“สื่อการสอนที่ใช้ คือ สื่อสิ่งพิมพ์ที่เป็นภาษาอังกฤษ สื่อออนไลน์ สไลด์ในการนำเสนอ คลิปวิดีโอ ปัญหาที่พบ คือ การสื่อออนไลน์ผู้เรียนบางคนไม่มีโทรศัพท์มือถือ ทำให้ไม่สามารถร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ”

ผส4 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

**1.5) การประเมินผลการเรียนรู้** พบว่า ครูผู้สอนมีวิธีการประเมินที่หลากหลาย แต่ยังไม่มีความชัดเจน ในขณะที่การทำโครงการ ซึ่งเป็นหัวใจหลักของการประเมินความสามารถของผู้เรียน จะสะท้อนถึงสมรรถนะที่เป็นจริงของผู้เรียนมากที่สุด ก็ยังไม่มี

ประสิทธิภาพในการนำมาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการประเมินผลการเรียนรู้โดยมีส่วนร่วม เกิดจาก ผู้เรียนยังขาดความรับผิดชอบ ส่งงานไม่ตรงเวลาที่กำหนด ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“การประเมินผลการเรียนรู้ โดยการประเมินทักษะและเจตคติ เป็นส่วนใหญ่ ส่วนด้าน ความรู้ประเมินจากการถามตอบจากผู้เรียนในคาบเรียน การประเมินเจตคติ ส่วนใหญ่จะประเมิน ตามสิ่งที่ครูเห็น ไม่มีเกณฑ์ที่ชัดเจน”

ผล1 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“มีการประเมิน โดยการประเมินจากครูผู้สอน ดูจากผลงานของผู้เรียน สมุดบันทึกกิจกรรม และการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินตนเอง”

ผล2 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“การประเมินการเรียนรู้จากชิ้นงานของผู้เรียน การทำงานงานเดี่ยวและกลุ่ม แบบทดสอบ ทั้งปรนัยและอัตนัย และการประเมินเจตคติจากการมีส่วนร่วม การทำกิจกรรมของผู้เรียน โดยครู เป็นผู้สังเกต”

ผล3 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

“มีการประเมินจากการสอบ การนำเสนอหน้าชั้นเรียน ส่วนการทำโปรเจคหรือโครงการ นักเรียนยังรับผิดชอบไม่มีเพียงพอ จะส่งงานไม่ตรงเวลาที่กำหนด”

ผล4 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

**2) แนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้า จังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามด้านต่าง ๆ ดังนี้**

2.1) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า ควรกำหนดวัตถุประสงค์ ดังนี้

2.1.1) ด้านความรู้: ผู้เรียนสามารถอธิบายทักษะและคำศัพท์ เกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ เพลงพื้นเมือง วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตของคน หน้าที่พักเมือง และนำความรู้ไปประยุกต์กับการเรียนในวิชาต่าง ๆ ได้

2.1.2) ด้านทักษะ: ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหว พื้นฐาน การเต้นประกอบจังหวะ การเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ สามารถให้จังหวะ สร้าง เสียงประกอบดนตรีจากร่างกาย และอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ และสามารถนำไปประยุกต์กับการเต้น

แบบสร้างสรรค์ รับผิดชอบต่อหน้าที่พลเมืองและของตัวเองในบริบทที่มีความแตกต่างกันในสังคม มีทักษะการพูด การสื่อสาร และการเขียน ได้

2.1.3) **ด้านเจตคติ:** ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงการมีเจตคติที่ดีต่อวิชาเรียนกิจกรรมเข้าจังหวะ เพลง ดนตรี มีปฏิสัมพันธ์ที่กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน เคารพความเป็นมนุษย์ที่แตกต่างกัน และสามารถเลือกวิธีการสื่อสาร การพูด การเขียน การให้เหตุผลได้อย่างเหมาะสม

2.1.4) **ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา:** ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล มีทักษะแก้ปัญหาให้กับตัวเองและกลุ่มได้ คิดวิเคราะห์ท่าทางในการเคลื่อนไหว คำศัพท์ ดนตรี ต่าง ๆ วิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของตัวเองที่ได้รับมอบหมายของบุคคลในสังคม และสามารถนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

2.1.5) **ด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม:** ผู้เรียนสามารถออกแบบการเต้น หรือละครประกอบเพลงได้อย่างสร้างสรรค์ สามารถนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

2.1.6) **ด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ:** ผู้เรียนสามารถทำงานกับเพื่อน รับฟังและแสดงความคิดเห็น กับเพื่อนในกลุ่มได้ ซึ่งสะท้อนมาจากผลการให้สัมภาษณ์ ของอาจารย์ผู้สอนในแต่ละรายวิชา ดังนี้

ตาราง 6 แนวทางการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ จำแนกตามรายวิชาต่าง ๆ ที่จะนำมาบูรณาการ

รายวิชา	การกำหนดวัตถุประสงค์	
พลศึกษา	ด้านความรู้	1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ 2. สามารถแยกประเภทกิจกรรมเข้าจังหวะ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์กับการเรียนในวิชาต่าง ๆ ได้
	ด้านทักษะ	- สามารถปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเต้นประกอบจังหวะ การเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ และสามารถนำไปประยุกต์กับการเต้นแบบสร้างสรรค์ได้

ตาราง 6 (ต่อ)

รายวิชา	การกำหนดวัตถุประสงค์
ด้านเจตคติ	- มีเจตคติที่ดีต่อวิชาเรียนกิจกรรมเข้าจังหวะ มีปฏิสัมพันธ์ที่กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน
ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา	- สามารถ แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล มีทักษะแก้ปัญหาให้กับตัวเองและกลุ่มได้
ด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม	- สามารถออกแบบการเต้น หรือละครประกอบเพลง อย่างเหมาะสม
ด้านทักษะความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ	- สามารถทำงานกับเพื่อนในกลุ่มได้ รับฟังความคิดเห็น และแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่มได้
ด้านความรู้	1. มีความรู้ความเข้าใจเรื่องการให้จังหวะ 2. มีเข้าใจการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างสร้างสรรค์ 3. มีความเข้าใจวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา วิถีชีวิตของคน
ด้านทักษะศิลปะดนตรี	1. สามารถให้จังหวะ สร้างเสียงประกอบดนตรีจากร่างกาย และอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ 2. สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างสร้างสรรค์
ด้านเจตคติ	1. มีทัศนคติที่ดีต่อการเคลื่อนไหวของตนเองและผู้อื่น 2. เปิดใจยอมรับกับดนตรี เพลง ต่าง ๆ มากขึ้น



## ตาราง 6 (ต่อ)

รายวิชา	การกำหนดวัตถุประสงค์
ด้านทักษะการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา	1. สามารถคิดวิเคราะห์ ทำทางในการเคลื่อนไหว ดนตรี ต่าง ๆ ได้ 2. สามารถวิเคราะห์คำศัพท์และเคลื่อนไหวร่างกายได้
ด้านทักษะการคิดอย่าง สร้างสรรค์ คิดเชิง นวัตกรรม	- ออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายในบริบทต่าง ๆ กับ การประกอบดนตรีได้อย่างสร้างสรรค์
ด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และ ภาวะผู้นำ	- สามารถรวมออกแบบการแสดงกับผู้อื่นได้
ด้านความรู้	- มีความเข้าใจเกี่ยวกับเพลงพื้นเมือง หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมแต่ละพื้นที่
ด้านทักษะ	- รู้บทบาทหน้าที่พลเมืองและของตัวเองในบริบทที่มี ความแตกต่างกันในสังคม
ด้านเจตคติ	- เคารพและเข้าใจความเป็นมนุษย์ที่แตกต่างกัน
ด้านทักษะการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา	- วิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของตัวเองที่ได้รับมอบหมาย ของบุคคลในสังคม
ด้านทักษะการคิดอย่าง สร้างสรรค์ คิดเชิง นวัตกรรม	- รู้จักปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข
ด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และ ภาวะผู้นำ	- สามารถร่วมกันทำงานกับผู้อื่นและปฏิบัติตามหน้าที่ ที่ตนเองได้รับผิดชอบ

ผส3 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

ตาราง 6 (ต่อ)

รายวิชา	การกำหนดวัตถุประสงค์	
ภาษาอังกฤษ	ด้านความรู้	1. เข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกาย 2. เข้าใจความหมายของบทเพลงเมือง
	ด้านทักษะ	- มีทักษะการพูด การสื่อสาร และการเขียน ได้
	ด้านเจตคติ	- มีทัศนคติที่ดีต่อการต่อภาษาอังกฤษ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
	ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา	- สามารถเลือกวิธีการสื่อสาร การพูด การเขียน การให้เหตุผลได้อย่างเหมาะสม
	ด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม	- สามารถนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม
	ด้านทักษะความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ	- สามารถเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มได้

ผส4 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

2.2) เนื้อหา พบว่า เนื้อหาที่สามารถนำมาจัดการเรียนรู้บูรณาการร่วมกัน ได้แก่ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ การออกแบบการเต้น การให้จังหวะ ทำนอง ดนตรี วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตของคน หน้าทีพลเมือง คำศัพท์เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกาย ความหมายของบทเพลงเมือง ทักษะการพูด การสื่อสาร และการเขียน ดังผลตามตาราง 7

ตาราง 7 สรุปเนื้อหาและการพัฒนาสมรรถนผู้เรียนที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จำแนกตามรายวิชาที่นำมาร่วม บูรณาการ

รายวิชา	เนื้อหาที่ควรมี	การพัฒนา						
		ความรู้	ทักษะ	เจตคติ	ทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา	ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม	ทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ	
พลศึกษา	1. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน	/	/	/	/			
	2. การเต้นเพลงพื้นเมือง	/	/	/	/		/	
	3. การเต้นลีลาศ	/	/	/	/		/	
	4. ออกแบบการเต้น	/	/	/	/	/	/	
ศิลปะดนตรี	1. การให้จังหวะ ทำนอง ดนตรี	/	/	/	/	/	/	
	2. เคลื่อนไหวร่างกายอย่างสร้างสรรค์	/	/	/	/	/	/	
	3. วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตของคน	/	/	/	/	/	/	
สังคมศึกษา	1. เพลงพื้นเมือง วัฒนธรรม ประเพณี	/	/	/	/	/	/	
	2. หน้าที่พลเมือง	/	/	/	/	/	/	
ภาษาอังกฤษ	1. คำศัพท์เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกาย	/	/	/	/	/	/	
	2. ความหมายของบทเพลงเมือง	/	/	/	/	/	/	
	3. ทักษะการพูด การสื่อสาร และการเขียน	/	/	/	/	/	/	

ผล 1,2,3,4 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

2.3) กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่หลากหลาย อาทิเช่น กิจกรรมการรู้จักคำศัพท์ การฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานและประกอบกับดนตรี กิจกรรมวัฒนธรรมพื้นเมือง เกี่ยวกับการเข้าสังคม การเต้นเพลงพื้นเมือง กิจกรรมการประวัติวัฒนธรรม การเต้นลีลาศ การวิเคราะห์เพลง การเต้นลีลาศ กิจกรรมกลุ่ม

กิจกรรมออกแบบการเต้น กิจกรรมส่งของให้เพื่อนและคิดจังหวะดนตรี กิจกรรมการเคลื่อนไหว โดยใช้อวัยวะในร่างกายทำการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับคำศัพท์ กิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง กิจกรรมสวมบทบาทหน้าที่ (หมวก 6 ใบ) กิจกรรมดูคลิปวิดีโอ เพื่อวิเคราะห์และวิจารณ์ กิจกรรมกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมายและนำเสนอ กิจกรรมบัตรคำศัพท์ เรียงประโยคเพลงและทำเต้น และกิจกรรมเขียนบทความในการแสดง ดังผลสรุปตามตาราง 8

ตาราง 8 กิจกรรมที่ควรนำมาใช้การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จำแนกตามวิชาต่าง ๆ

รายวิชา	เนื้อหา	กิจกรรมที่บูรณาการ
พลศึกษา	1. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน	- กิจกรรมการรู้จักคำศัพท์ (อังกฤษ) - การฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานและประกอบกับดนตรี (พลศึกษา ศิลปะดนตรี)
	2. การเต้นเพลงพื้นเมือง	- กิจกรรมวัฒนธรรมพื้นเมืองแต่ละประเทศ เกี่ยวกับการเข้าสู่สังคม (สังคม) - การเต้นเพลงพื้นเมือง (พลศึกษา)
	3. การเต้นลีลาศ	- กิจกรรมการประวัติวัฒนธรรมการเต้นลีลาศ การวิเคราะห์เพลง (สังคม ศิลปะดนตรี) - การเต้นลีลาศ (พลศึกษา)
	4. ออกแบบการเต้น	- กิจกรรมกลุ่ม ออกแบบการเต้น (พลศึกษา อังกฤษ ศิลปะดนตรี สังคม)

ตาราง 8 (ต่อ)

รายวิชา	เนื้อหา	กิจกรรมที่บูรณาการ
ศิลปะดนตรี	1. ทฤษฎีดนตรีและจังหวะ	- กิจกรรมส่งของให้เพื่อนและคิดจังหวะดนตรี
	2. การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างสร้างสรรค์	- กิจกรรมการเคลื่อนไหว โดยใช้อวัยวะในร่างกายทำการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับคำศัพท์
	3. คำศัพท์เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวและการแสดง	- กิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ โดยต่อแถวกัน คนแรกเริ่มคิดการเคลื่อนไหวก่อน และคนต่อไปทำตามการเคลื่อนไหวของคนแรก จากนั้นคิดทำการเคลื่อนไหวของตัวเอง ทำวนไปเรื่อย ๆ
	4. การแสดง ละคร	- กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง
สังคมศึกษา	1. หน้าที่พลเมือง	- กิจกรรมสวมบทบาทหน้าที่ (หมวก 6 ใบ) - กิจกรรมดูคลิปวิดีโอ เพื่อวิเคราะห์และวิจารณ์
	2. ภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม	- กิจกรรมกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมายและนำเสนอ
ภาษาอังกฤษ	1. คำศัพท์และไวยากรณ์	- กิจกรรมบัตรคำศัพท์ เรียงประโยคเพลงและทำเต้น
	2. การเขียนบทความ	- กิจกรรมเขียนบทความในการแสดงเพื่อเชิญชวนให้มาคนดูการแสดง

ผส1,2,3,4 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564

2.4) **สื่อการเรียนรู้** พบว่า สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้ ได้แก่ คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง เพลง บัตรคำเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ แผนที่ ลูกโลก ใบความรู้ ของรางวัล บัตรคำศัพท์ กระดาษโน้ต โปรแกรม kahoot โปรแกรม vondergo ดังผลสรุปตาม ตาราง 9

ตาราง 9 สื่อการเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ

รายวิชา	กิจกรรม	สื่อที่ใช้
พลศึกษา	1. กิจกรรมการรู้จักคำศัพท์ (อังกฤษ) การฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานและ ประกอบกับดนตรี (พลศึกษา ศิลปะ ดนตรี)	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง เพลง
	2. กิจกรรมการวัฒนธรรมพื้นเมืองแต่ละ ประเทศ เกี่ยวกับการเข้าสังคม (สังคม) การเต้นเพลงพื้นเมือง (พลศึกษา)	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง
	3. กิจกรรมการประวัติวัฒนธรรมการเต้น ลีลาศ การวิเคราะห์เพลง (สังคม ศิลปะ ดนตรี) การเต้นลีลาศ (พลศึกษา)	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง
	4. กิจกรรมกลุ่ม ออกแบบการเต้น (พล ศึกษา อังกฤษ ศิลปะดนตรี สังคม)	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง



ตาราง 9 (ต่อ)

รายวิชา	กิจกรรม	สื่อที่ใช้
ศิลปะดนตรี	1. กิจกรรมส่งของให้เพื่อนและคิดจังหวะดนตรี	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง
	2. กิจกรรมการเคลื่อนไหว โดยใช้อวัยวะในร่างกายทำการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับคำศัพท์	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง
	3. กิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ โดยต่อแถวกัน คนแรกเริ่มคิดการเคลื่อนไหวก่อน และคนต่อไปทำการเคลื่อนไหวของคนแรก จากนั้นคิดทำการเคลื่อนไหวของตัวเอง ทำวนไปเรื่อย ๆ	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง
	4. กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง	คลิปวิดีโอ เครื่องเสียง
สังคมศึกษา	1. กิจกรรมสวมบทบาทหน้าที่ (หมวด 6 ไป) กิจกรรมดูคลิปวิดีโอ เพื่อวิเคราะห์และวิจารณ์	บัตรคำเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ สไลด์นำเสนอ คลิปวิดีโอ
	2. กิจกรรมกลุ่มเรียนรู้วัฒนธรรมและนำเสนอ	แผนที่ ลูกโลก ใบความรู้ คลิปวิดีโอ
ภาษาอังกฤษ	1. กิจกรรมการโน้มน้าวกิจกรรมเขียนบทความในการแสดง เพื่อเชิญชวนให้มาคนดูการแสดง	ของรางวัล คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ
	2. กิจกรรมบัตรคำเรียงประโยคกิจกรรมบัตรคำศัพท์ เรียงประโยคเพลงและทำต้น	บัตรคำ
	3. กิจกรรมระดมความคิด	กระดาษโน้ต
	4. กิจกรรมตอบคำถาม	โปรแกรม kahoot โปรแกรม vondergo

2.5) การประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า การประเมินผลการเรียนรู้ ควรมีการประเมินผลที่มีความหลากหลาย ได้แก่ การใช้แบบทดสอบ กิจกรรมกลุ่ม การสังเกต การถามตอบ การสรุปจากสมุดบันทึก ใบงาน การปฏิบัติทักษะ การสร้างสรรค์ผ่านการปฏิบัติ พฤติกรรมในชั้นเรียน การเขียนบทความ การนำเสนอ และผลจากการวัดโดยการทำโครงการ ดังผลสรุปตามตาราง 10

ตาราง 10 วิธีประเมินที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา เพื่อตอบวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบ ปราบกฏการณ์เป็นฐาน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ

รายวิชา	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	วิธีประเมิน	
พลศึกษา	ด้านความรู้	- มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ สามารถแยกประเภทกิจกรรมเข้าจังหวะ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์กับการเรียนในวิชาต่าง ๆ ได้	- การทดสอบความรู้โดยใช้แบบทดสอบ
	ด้านทักษะ	- สามารถปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเต้นประกอบจังหวะ การเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ และสามารถนำไปประยุกต์กับการเต้นแบบสร้างสรรค์ได้	- การประเมินทักษะการเต้น
	ด้านเจตคติ	- มีเจตคติที่ดีต่อวิชาเรียน กิจกรรมเข้าจังหวะ มีปฏิสัมพันธ์ที่กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน	- การประเมินเจตคติของผู้เรียน

ตาราง 10 (ต่อ)

รายวิชา	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	วิธีประเมิน	
ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา	- สามารถ แสดงความคิดเห็น อย่างมีเหตุผล มีทักษะ แก้ปัญหาให้กับตัวเองและกลุ่ม ได้	- พิจารณาจากผล การวัดกิจกรรมกลุ่ม	
ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม	- สามารถออกแบบการเต้น หรือ ละครประกอบเพลง อย่างเหมาะสม	- พิจารณาจากผล การวัดกิจกรรมกลุ่ม	
ทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ	- สามารถทำงานกับเพื่อนใน กลุ่มได้ รับฟังความคิดเห็น และ แสดงความคิดเห็นกับเพื่อนใน กลุ่มได้	- พิจารณาจากผล การวัดกิจกรรมกลุ่ม	
ด้านความรู้	1. มีความรู้ความเข้าใจเรื่องการ ให้จังหวะ 2. มีเข้าใจการเคลื่อนไหว ร่างกายอย่างสร้างสรรค์ 3. มีความเข้าใจวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตของคน	1. การสังเกต 2. การถามตอบ 3. สรุปจากสมุด บันทึก 4. การประเมิน ทักษะจากการ ปฏิบัติ	
ศิลปะดนตรี	ด้านทักษะ	1. สามารถให้จังหวะ สร้างเสียง ประกอบดนตรีจากร่างกาย และ อุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ 2. สามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ได้อย่างสร้างสรรค์	- การประเมินทักษะ จากการปฏิบัติ

ตาราง 10 (ต่อ)

รายวิชา	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	วิธีประเมิน
	ด้านเจตคติ 1. มีทัศนคติที่ดีต่อการเคลื่อนไหวของตนเองและผู้อื่น 2. เปิดใจยอมรับกับดนตรี เพลงต่าง ๆ มากขึ้น	- สังเกตจากการปฏิบัติ
	ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา 1. สามารถคิดวิเคราะห์ ท่าทางในการเคลื่อนไหว ดนตรี ต่าง ๆ ได้ 2. สามารถวิเคราะห์คำศัพท์และเคลื่อนไหวร่างกายได้	- การพิจารณาการสร้างสรรคงานผ่านการปฏิบัติ
	ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม 1. ออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายในบริบทต่าง ๆ กับการประกอบดนตรีได้อย่างสร้างสรรค์	1. การประเมินทักษะจากการการปฏิบัติ 2. สังเกตจากผลงานการทำงานกลุ่ม
	ทักษะความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ - สามารถรวมออกแบบการ แสดงกับผู้อื่นได้	1. การประเมินทักษะจากการการปฏิบัติ 2. สังเกตจากผลการทำงานกลุ่ม
สังคมศึกษา	ด้านความรู้ - มีความเข้าใจเกี่ยวกับเพลงพื้นเมือง หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมแต่ละพื้นที่	1. สังเกต 2. การถามตอบ 3. ผลการประเมินคุณภาพโดยใช้ใบงาน 4. การทดสอบ

ตาราง 10 (ต่อ)

รายวิชา	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	วิธีประเมิน
	ด้านทักษะ - รับผิดชอบต่อหน้าที่พลเมืองและ ของตนเองในบริบทที่มีความ แตกต่างกันในสังคม	- การสังเกต พฤติกรรมในชั้น เรียน
	ด้านเจตคติ - เคารพและเข้าใจความเป็น มนุษย์ที่แตกต่างกัน	- การสังเกต พฤติกรรมในชั้น เรียน
	ด้านทักษะการคิด วิเคราะห์ และ แก้ปัญหา - วิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของ ตัวเองที่ได้รับมอบหมายของ บุคคลในสังคม	1. การถามตอบ 2. การทดสอบโดย ใช้แบบทดสอบ อัตนัย
	ทักษะการคิดอย่าง สร้างสรรค์ คิดเชิง นวัตกรรม - รู้จักปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้ อย่างมีความสุข	- ประเมินจาก คุณภาพชิ้นงาน
	ทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ - สามารถร่วมกันทำงานกับผู้อื่น และปฏิบัติตามหน้าที่ที่ตนเองได้ รับผิดชอบ	- การสังเกต พฤติกรรมในชั้น เรียน
ภาษาอังกฤษ	ด้านความรู้ 1. เข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับการ เคลื่อนไหวร่างกาย 2. เข้าใจความหมายของบท เพลงเมือง	1. ประเมินจาก คุณภาพของการ เขียนบทความ 2. การทดสอบย่อย 3. ประเมินจาก คุณภาพของชิ้นงาน
	ด้านทักษะ - มีทักษะการพูด การสื่อสาร และการเขียน ได้	- การนำเสนอ

ตาราง 10 (ต่อ)

รายวิชา	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	วิธีประเมิน
	ด้านเจตคติ - มีทัศนคติที่ต่อการต่อ ภาษาอังกฤษ สามารถนำไปใช้ ในชีวิตประจำวันได้	1. การสอบถามโดย ใช้แบบสอบถาม 2. พิจารณาจากผล การสะท้อนการ เรียนรู้ 3. การสังเกต 3. พิจารณา คุณภาพของชิ้นงาน
	ด้านทักษะการคิด วิเคราะห์ และ แก้ปัญหา - สามารถเลือกวิธีการสื่อสาร การพูด การเขียน การให้เหตุ ผลได้อย่างเหมาะสม	1. พิจารณาคุณภาพ ชิ้นงาน 2. พิจารณา คุณภาพการ นำเสนอ
	ทักษะการคิดอย่าง สร้างสรรค์ คิดเชิง นวัตกรรม - สามารถนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	1. พิจารณา คุณภาพชิ้นงาน 2. พิจารณา คุณภาพการ นำเสนอ
ภาษาอังกฤษ	ทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ - สามารถเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ได้	1. การสังเกต 2. พิจารณา คุณภาพการ นำเสนองาน

ผล 1,2,3,4 วันที่ 15 พฤษภาคม 2564



จากผลการศึกษาระดับศึกษาที่ 1 ในประเด็นด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้ จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั้ง 2 กลุ่มสามารถนำมาเปรียบเทียบสรุปได้ดังนี้



นักเรียน	ครูผู้สอน	ผลการศึกษาจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	สรุปผล
<p>1. สภาพปัญหา และความต่องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</p>	<p>1.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้พบว่า ในรายวิชาได้มีข้อกำหนดให้มีความรู้หรือสามารถเรียนรู้ได้แต่ยังไม่ได้กำหนดหรือสามารถระบุถึงการนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างชัดเจน และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ยังไม่บรรลุด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน</p>	<p>1.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้พบว่า ในแต่ละรายวิชาได้มีข้อกำหนดให้มีความรู้หรือสามารถเรียนรู้ได้แต่ยังไม่ได้กำหนดหรือสามารถระบุถึงการนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างชัดเจน และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ยังไม่บรรลุด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน</p> <p>1.2 วัตถุประสงค์การเรียนรู้พบว่า ในรายวิชาได้มีข้อกำหนดให้มีความรู้หรือสามารถเรียนรู้ได้แต่ยังไม่ได้กำหนดหรือสามารถระบุถึงการนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างชัดเจน และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ยังไม่บรรลุด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน</p>	<p>1.1 ด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้และวัตถุประสงค์ทักษะในศตวรรษที่ 21 พบว่า ในแต่ละรายวิชาได้มีข้อกำหนดให้มีความรู้หรือสามารถเรียนรู้ได้แต่ยังไม่ได้กำหนดหรือสามารถระบุถึงการนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างชัดเจน และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ยังไม่บรรลุด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน</p> <p>1.2 ในรายวิชาได้มีข้อกำหนดให้มีความรู้หรือสามารถเรียนรู้ได้แต่ยังไม่ได้กำหนดหรือสามารถระบุถึงการนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างชัดเจน และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ยังไม่บรรลุด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน</p>

ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
สรุปผล	
<p>1. สภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบ</p> <p>ปรากฏการณ์เป็นฐาน</p>	<p>วัตถุประสงค์เพื่อนำมาพัฒนาทักษะใน</p> <p>ศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน แต่พบว่า ผู้เรียน</p> <p>บางคนยังไม่ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และ</p> <p>ในส่วนของครูผู้สอนก็ยังมีการเน้นที่เนื้อหา</p> <p>มากเกินไป จนส่งผลให้เกิดการละเลยต่อ</p> <p>กระบวนการพัฒนาสมรรถนะอื่น ๆ ส่งผล</p> <p>ให้ไม่สามารถพัฒนาทักษะทางด้าน</p> <p>ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมได้ดี</p> <p>เท่าที่ควร</p>
<p>1.2 เนื้อหา พบว่า ไม่มีปัญหาด้าน</p> <p>เนื้อหา โดยผู้เรียนคิดว่าเนื้อหาที่มีความ</p> <p>เหมาะสม ไม่ยากและง่ายเกินไป แต่มี</p> <p>ปัญหาในด้านทักษะพื้นฐานภาคเคลื่อนไหว</p> <p>ของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การ</p> <p>เรียนรู้ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์</p>	<p>1.2 ด้านเนื้อหา พบว่า เนื้อหาที่มีความเหมาะสม ไม่ยาก</p> <p>และง่ายเกินไป แต่มีปัญหาในด้านทักษะพื้นฐานการ</p> <p>เคลื่อนไหวและพื้นฐานทางภาษาของผู้เรียนที่แตกต่างกัน</p> <p>ส่งผลให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์และ</p> <p>เกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนั้นแล้ว</p> <p>ครูผู้สอนไม่มีการวางแผนบูรณาการร่วมกับกับรายวิชาอื่น ๆ</p>

ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	สรุปผล
<p>1. สภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบ ปรากฏการณ์เป็นฐาน</p>	<p>และครูผู้สอนไม่สามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่ หลากหลายได้</p>
<p>1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีทักษะที่ ทักษะที่มีความแตกต่างกัน ส่งผลในการ จัดการเรียนรู้ในการเริ่มต้นเป็นคู่และกลุ่ม และการจับคู่กับเพศตรงข้ามทำให้เกิด ความไม่สบายใจ นอกจากนั้นแล้ว ระยะเวลาในการฝึกซ้อมสั้นเกินไป</p>	<p>1.3 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีทักษะที่มี ความแตกต่างกัน ส่งผลในการจัดการเรียนรู้ในการเริ่มต้นเป็นคู่ และกลุ่ม การจับคู่กับเพศตรงข้ามทำให้เกิดความไม่สบาย ใจ ระยะเวลาในการฝึกซ้อมสั้นเกินไป ครูผู้สอนไม่ได้มี การวางแผน พูดคุยเนื้อหา กิจกรรมกับครูผู้สอนรายวิชาอื่น ๆ ที่จะบูรณาการร่วมกัน ในรายวิชาศิลปะดนตรี ครูผู้สอน ยังไม่มีส่วนทางความรู้ทางศิลปะในแต่ละด้านที่เพียงพอ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</p>
<p>1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า การจัด กิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน มีการบูร ณาการกับ 4 รายวิชาอยู่บ้าง แต่ครูผู้สอน ไม่ได้มีการวางแผน พูดคุยเนื้อหา หรือ กิจกรรมกับครูผู้สอนรายวิชาอื่น ๆ ที่จะ บูรณาการร่วมกัน ซึ่งในกรณีนี้ยังพบ ปัญหาในรายวิชาศิลปะดนตรี ที่ครู ครูผู้สอนศิลปะดนตรี มีพื้นฐานทางความรู้ ทางศิลปะในแต่ละด้านที่ไม่หลากหลาย เท่าที่ควรในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ เป็นการบูรณาการของหลายศาสตร์</p>	<p>1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า การจัด กิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน มีการบูร ณาการกับ 4 รายวิชาอยู่บ้าง แต่ครูผู้สอน ไม่ได้มีการวางแผน พูดคุยเนื้อหา หรือ กิจกรรมกับครูผู้สอนรายวิชาอื่น ๆ ที่จะ บูรณาการร่วมกัน ซึ่งในกรณีนี้ยังพบ ปัญหาในรายวิชาศิลปะดนตรี ที่ครู ครูผู้สอนศิลปะดนตรี มีพื้นฐานทางความรู้ ทางศิลปะในแต่ละด้านที่ไม่หลากหลาย เท่าที่ควรในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ เป็นการบูรณาการของหลายศาสตร์</p>

ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
<b>สรุปผล</b>	
<b>1. สภาพปัญหา และความต้องกรจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบ</b>	
<b>ปรากฏการณ์เป็นฐาน</b>	
1.4 สื่อกาเรียนรู พบว่า ยังไม่มีสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนการเต้น เพิ่มเติมจากกระบวนการเรียนการสอน ส่งผลผู้เรียนล้มวิธีกรเต้น เนื่องจากในหนึ่งภาคเรียนมีการเต้นหลายเพลง	1.4 สื่อกาเรียนรู พบว่า ในแต่ละรายวิชาที่มีสื่อการเรียนรูที่หลากหลาย แต่การใช้สื่อออนไลน์ผู้เรียนบางคนไม่มีโทรศัพท์มือถือ ทำให้ไม่สามารถร่วมกิจกรรมการเรียนรูได้เต็มศักยภาพ ผู้เรียนไม่สามารถเข้าถึงสื่อเพื่อทำการทบทวนทักษะการเต้น
1.5 การประเมินผลกาเรียนรู พบว่า การเรียนรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ส่วนใหญ่จะเน้นประเมินทักษะการเต้น และในส่วนของผู้มีบทบาทนำในการประเมินผลกาเรียนรู ครูจะเป็นผู้ประเมินฝ่ายเดียว ผู้เรียนไม่มีโอกาสในการประเมินตนเองและเพื่อนภายในกลุ่ม	1.5 ด้านการประเมินผลกาเรียนรู พบว่า ครูผู้สอนมีการประเมินที่หลากหลาย แต่ยังไม่เป็นเกณฑ์ชัดเจน ในการทำโครงการ ผู้เรียนยังขาดความรับผิดชอบ ส่งงานไม่ตรงเวลาที่กำหนด และส่วนใหญจะประเมินทักษะการเต้น และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน โดยจะครูจะเป็นผู้ประเมินฝ่ายเดียว

ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
สรุปผล	
<p><b>2. แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชาการรวมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b></p>	
<p>ส่งผลให้เกิดการขาดการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในประเด็นนี้</p>	<p>ประเมินผลการเรียนรู้โดยมีส่วนร่วม เกิดจากผู้เรียนยังขาดความรับผิดชอบ ส่งงานไม่ตรงเวลาที่กำหนด</p>
<p>2.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า แนวทางการบูรณาการการจัดเรียนรู้รายวิชาการรวมเข้าจังหวะ ควรกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ให้สะท้อนถึงการเรียนรู้ที่ติดต่อกันออกกำลังกาย กล่าว แสดงออกและสามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบจังหวะดนตรี เข้าใจในวัฒนธรรมของเพลงพื้นเมือง ประวัติศาสตร์ในชาติอื่น ๆ และเข้าใจคำศัพท์ ความหมายของเพลง</p>	<p>2.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ควร กำหนดวัตถุประสงค์ ดังนี้</p> <p>2.1.1 ด้านความรู้: ผู้เรียนสามารถอธิบายทักษะและคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเข้าจังหวะ เพลงพื้นเมือง วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์วิถีชีวิตของคนในพื้นที่พลเมือง และนำความรู้ไปประยุกต์กับการเรียนในวิชาต่าง ๆ ได้</p> <p>2.1.2 ด้านทักษะ: ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะ การรวมเข้าจังหวะ เพลงพื้นเมือง วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์วิถีชีวิตของคนพื้นที่พลเมือง และนำความรู้ไปประยุกต์กับการเรียนในวิชาต่าง ๆ ได้</p> <p>2.1.2 ด้านทักษะ: ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเต้นประกอบจังหวะ การสื่อสารในชาติอื่น ๆ และเข้าใจคำศัพท์ ความหมายของเพลง</p>
	<p>2.1.1 ด้านความรู้ ผู้เรียนสามารถอธิบายความเข้าใจ ทักษะและคำศัพท์เกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ เพลงพื้นเมือง วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์วิถีชีวิตของคน พื้นที่พลเมือง และนำความรู้ไปประยุกต์กับการเรียนในวิชาต่าง ๆ ได้</p> <p>2.1.2 ด้านทักษะ ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเต้นประกอบจังหวะ การเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ สามารถให้จังหวะ สร้าง</p>



ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
นักวิจัย	สรุปผล
<p><b>2. แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชาการกิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b></p> <p>เสียงประกอบดนตรีจากร่างกาย และ อุปกรณ์ต่าง ๆ ได้</p> <p>และสามารถนำไปประยุกต์กับการเต้น</p> <p>แบบสร้างสรรค์ รัฐบาลที่พลเมือง</p> <p>และของตัวเองในบริบทที่มีความแตกต่าง</p> <p>กันในสังคม มีทักษะการพูด การสื่อสาร</p> <p>และการเขียน ได้</p> <p>2.1.3 ด้านเจตคติ: ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงการมีเจตคติที่ดีต่อวิชาเรียนกิจกรรมที่ตนสนใจได้</p> <p>2.1.4 ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล มีทักษะแก้ปัญหา</p> <p>ให้กับตัวเองและกลุ่มได้</p> <p>2.1.5 ด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม ผู้เรียนสามารถออกแบบการเต้น หรือละครประกอบเพลงได้อย่างสร้างสรรค์ สามารถนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>2.1.3 ด้านเจตคติ ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาเรียนกิจกรรมเข้าจังหวะ เพลง ดนตรี มีปฏิสัมพันธ์ที่อบอุ่นร่วมกัน และครูผู้สอน เคารพความเป็นมนุษย์ที่แตกต่างกัน และสามารถเลือกวิธีการสื่อสาร การพูด การเขียน การให้เหตุผลได้อย่างเหมาะสม</p> <p>2.1.4 ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล มีทักษะแก้ปัญหาให้กับตัวเองและกลุ่มได้</p> <p>2.1.5 ด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม ผู้เรียนสามารถออกแบบการเต้น หรือละครประกอบเพลงได้อย่างสร้างสรรค์ สามารถนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม</p>

ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	ครูผู้สอน	สรุปผล
<p><b>2. แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b></p> <p>2.1.4 ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์</p> <p>2.1.6 ด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และ</p> <p>และแก้ปัญหา: ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล มีทักษะแก้ปัญหา ให้ความคิดเห็น กับเพื่อนในกลุ่มได้</p> <p>ทำให้กับตัวเองและกลุ่มได้ คิดวิเคราะห์ ทำทางในการ</p> <p>เคลื่อนไหว คำศัพท์ ดนตรี ต่าง ๆ</p> <p>วิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของตัวเองที่ได้รับ</p> <p>มอบหมายของบุคคลในสังคม และ</p> <p>สามารถนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม</p> <p>2.1.5 ด้านทักษะการคิดอย่าง</p> <p>สร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม: ผู้เรียน</p> <p>สามารถออกแบบการเต้น หรือละคร</p> <p>ประกอบเพลงได้อย่างสร้างสรรค์ สามารถ</p> <p>นำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม</p>		

ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
สรุปผล	
2. แนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน	
2.1.6 ด้านทักษะความร่วมมือ	
การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ: ผู้เรียนสามารถทำงานกับเพื่อน รับฟังและแสดงความคิดเห็น กับเพื่อนในกลุ่มได้	
2.2 เนื้อหา พบว่า แนวทางการบูรณาการการจัดการเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ควรกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้อย่างเหมาะสมด้วย การเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบจังหวะดนตรีได้ การจับจังหวะ ศิลปะการแสดง บริบทวัฒนธรรม สังคม ในชาติต่าง ๆ การสื่อสารภาษา คำศัพท์เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกายและหมายของเพลงพื้นเมือง	2.2 เนื้อหา พบว่า เนื้อหาที่สามารถนำมาจัดการเรียนรู้บูรณาการร่วมกัน ได้แก่ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ การออกแบบการเต้น การให้จังหวะ ทำนองดนตรี ศิลปะการแสดง วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ บริบทในสังคม วิถีชีวิตของคน หน้าที่พลเมือง คำศัพท์เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกาย ความหมายของบทเพลงเมือง ทักษะการเขียน และการเขียน

ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
<b>สรุปผล</b>	
<p><b>2. แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b></p> <p>2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า</p> <p>แนวทางการบูรณาการการจัดเรียนรู้ รายวิชา โดยมีกิจกรรมได้แก่ กิจกรรมการรู้จักคำศัพท์ การฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานและประกอบกับดนตรี กิจกรรมพัฒนาความพร้อมเบื้องต้นเพลง ฟันมือ กิจกรรมการประวัติวัฒนธรรม การเต้นลีลาศ การวิเคราะห์เพลง การเต้นลีลาศ กิจกรรมการฝึกศิลปะการแสดง กิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมออกแบบการเต้น กิจกรรมสงฆ์เพื่อและคิดจังหวะดนตรี กิจกรรมการเคลื่อนไหว โดยใช้วัยวะในร่างกายทำการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับคำศัพท์ กิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างสอดคล้องกับคำศัพท์ กิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง กิจกรรมการเคลื่อนไหวโดยใช้วัยวะในร่างกายทำการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับคำศัพท์ วิเคราะห์และวิจารณ์กิจกรรมกลุ่มที่ได้รับมอบหมาย วิเคราะห์และวิจารณ์กิจกรรมกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมาย และนำเสนอ กิจกรรมปรับคำศัพท์ เรียงประโยคเพลงและทำ</p>	<p>2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า การจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ครอบคลุมกิจกรรมต่าง ๆ ที่ หลากหลาย อาทิเช่น กิจกรรมการรู้จัก คำศัพท์ การฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานและประกอบกับดนตรี กิจกรรมประวัติวัฒนธรรม ฟันมือ กิจกรรมการประวัติวัฒนธรรม การเต้นลีลาศ การวิเคราะห์เพลง การเต้นลีลาศ กิจกรรมการฝึกศิลปะการแสดง กิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมออกแบบการเต้น กิจกรรมสงฆ์เพื่อและคิดจังหวะดนตรี การวิเคราะห์พัฒนาการ การเต้นลีลาศ การวิเคราะห์กิจกรรมการเคลื่อนไหว โดยใช้วัยวะในร่างกายทำการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับคำศัพท์ กิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างสอดคล้องกับคำศัพท์ กิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง กิจกรรมการเคลื่อนไหวโดยใช้วัยวะในร่างกายทำการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับคำศัพท์ วิเคราะห์และวิจารณ์กิจกรรมกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมาย และนำเสนอ กิจกรรมปรับคำศัพท์ เรียงประโยคเพลงและทำ</p>
<p>2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า</p> <p>แนวทางการบูรณาการการจัดเรียนรู้ รายวิชา โดยเน้นให้แต่ละบูรณาการ ใน 4 รายวิชา โดยเน้นให้แต่ละวิชา มีความเชื่อมโยงกันโดยอิงอยู่กับ วิถีชีวิตในเขตพื้นที่ วัฒนธรรม ประเพณี ที่ มีความหลากหลาย รวมถึงภาษาที่ใช้ การเต้นรำ การเคลื่อนไหวร่างกายที่สะท้อนอัตลักษณ์และตัวตนของผู้เรียนในแต่ละท้องถิ่น โดยควรมีกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการอบอุ่นร่างกาย กิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐาน กิจกรรมการปรับมือ หรือใช้อุปกรณ์ประกอบจังหวะ กิจกรรม การฝึกศิลปะการแสดง กิจกรรมเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ของเพลงพื้นเมือง กิจกรรม เกี่ยวกับบริบทของการอยู่ร่วมกันในสังคม</p>	<p>2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า การจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ครอบคลุมกิจกรรมต่าง ๆ ที่ หลากหลาย อาทิเช่น กิจกรรมการรู้จัก คำศัพท์ การฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานและประกอบกับดนตรี กิจกรรมประวัติวัฒนธรรม ฟันมือ กิจกรรมการประวัติวัฒนธรรม การเต้นลีลาศ การวิเคราะห์เพลง การเต้นลีลาศ กิจกรรมการฝึกศิลปะการแสดง กิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมออกแบบการเต้น กิจกรรมสงฆ์เพื่อและคิดจังหวะดนตรี กิจกรรมการวิเคราะห์พัฒนาการ การเต้นลีลาศ การวิเคราะห์กิจกรรมการเคลื่อนไหว โดยใช้วัยวะในร่างกายทำการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับคำศัพท์ กิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างสอดคล้องกับคำศัพท์ กิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง กิจกรรมการเคลื่อนไหวโดยใช้วัยวะในร่างกายทำการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับคำศัพท์ วิเคราะห์และวิจารณ์กิจกรรมกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมาย และนำเสนอ กิจกรรมปรับคำศัพท์ เรียงประโยคเพลงและทำ</p>

ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
<b>2. แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b>	
การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล กิจกรรม คำศัพท์การเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบการเคลื่อนไหวและการหา ความหมายของเพลง	กิจกรรมดูคลิป์วิดีโอ เพื่อวิเคราะห์และ วิเคราะห์ กิจกรรมกลุ่มตามที่ได้รับ มอบหมายและนำเสนอ กิจกรรมบัตร คำศัพท์ เรียงประโยคเพลงและทำเต้น และกิจกรรมเขียนบทความในการแสดง
2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า พบว่า แนวทางการบูรณาการการจัดเรียนรู้ รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ควรมีการ กำหนดสื่อการเรียนรู้ ที่หลากหลาย อาทิ เช่น คลิป์วิดีโอ ทำเพลงต่าง ๆ เพลงที่ใช้ เต้น และ สไลด์นำเสนอ	2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า สื่อที่ใช้ใน การเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้ ได้แก่ คลิป์วิดีโอ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง เพลง บัตรคำ เกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ แผนที่ ลูกโลก ใบ ความรู้ ของรางวัล บัตรคำศัพท์ กระดาษโน้ต โปรแกรม kahoot โปรแกรม โน้ต โปรแกรม kahoot โปรแกรม vondergo
2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า พบว่า สื่อที่ใช้ใน การเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้ ได้แก่ คลิป์วิดีโอ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง เพลง บัตรคำ เกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ แผนที่ ลูกโลก ใบ ความรู้ ของรางวัล บัตรคำศัพท์ กระดาษ โน้ต โปรแกรม kahoot โปรแกรม vondergo	2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า สื่อที่ใช้ใน การเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้ ได้แก่ คลิป์วิดีโอ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง เพลง บัตรคำเกี่ยวกับ บทบาทหน้าที่ แผนที่ ลูกโลก ใบ ความรู้ ของรางวัล บัตร คำศัพท์ กระดาษโน้ต โปรแกรม kahoot โปรแกรม vondergo

ผลการศึกษากว่าแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
นักเรียน	สรุปผล
<p><b>2. แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b></p> <p>2.5 การประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า</p> <p>แนวทางการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ การประเมินผลการเรียนรู้ ครูมีการ 2.5 การประเมินผลการเรียนรู้ ครูมีการประเมินผลที่มี</p> <p>รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ครู ประเมินผลที่มีความหลากหลาย ได้แก่ การใช้ข้อสอบ ได้แก่ ใช้ข้อสอบ กิจกรรมกลุ่ม การสังเกต</p> <p>กำหนดการประเมินผลการเรียนรู้จาก การใช้แบบทดสอบ กิจกรรมกลุ่ม การ ทักษะ การสร้างสรรค์ผ่านการปฏิบัติ พฤติกรรมในชั้นเรียน</p> <p>เจตคติต่อการเรียน ความกล้าแสดงออก สังเกต การถามตอบ การสรุปจากสมุด การเขียนบทความ และการนำเสนอผลงาน การตีความ</p> <p>ทักษะการเคลื่อนไหวและต้นประกอบ บันทึก ใบงาน การปฏิบัติทักษะ การ ความกล้าแสดงออก ทักษะการเคลื่อนไหวและต้นประกอบ</p> <p>เพลง การแสดงละครและการเต้น การ สร้างสรรค์ผ่านการปฏิบัติ พฤติกรรมในชั้น เพลง การแสดงละครและการเต้น</p> <p>นำเสนอความรู้ทางประวัติศาสตร์ตีความ เรียน การเขียนบทความ การนำเสนอ และ</p> <p>เกี่ยวกับคำศัพท์ความหมายเนื้อเพลงของ ผลจากการวัดโดยการทำโครงการ</p> <p>ผู้เรียนเป็นสำคัญ</p>	<p>2.5 การประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า</p> <p>2.5 การประเมินผลการเรียนรู้ ครูมีการประเมินผลที่มี</p> <p>ความหลากหลาย ได้แก่ ใช้ข้อสอบ กิจกรรมกลุ่ม การสังเกต</p> <p>ทักษะ การสร้างสรรค์ผ่านการปฏิบัติ พฤติกรรมในชั้นเรียน</p> <p>และการนำเสนอผลงาน การตีความ</p> <p>ความกล้าแสดงออก ทักษะการเคลื่อนไหวและต้นประกอบ</p> <p>เพลง การแสดงละครและการเต้น</p> <p>การเรียน การเขียนบทความ การนำเสนอ และ</p> <p>ผลจากการวัดโดยการทำโครงการ</p>

## กรณีศึกษาที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ศูนย์วิจัยและ พัฒนาการศึกษา วิทยาเขตบางเขน

ในกรณีศึกษานี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ที่เคยเรียนวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ใช้วิธีการเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 10 คน โดยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และจากครูผู้สอนที่มีประสบการณ์สอน ในโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา วิทยาเขตบางเขน จำนวน 4 คน ได้แก่ ครูผู้สอนพลศึกษา จำนวน 1 คน ครูผู้สอนศิลปดนตรี 1 คน ครูผู้สอนสังคมศึกษา 1 คน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ 1 คน เก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา ได้ตามประเด็นต่าง ๆ ที่กำหนด แยกตามทัศนะผู้ให้ข้อมูล ได้ดังนี้

### 1.1.1 ผลการศึกษาในทัศนะของผู้เรียน

1) **สภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามด้านต่าง ๆ คือ**

1.1) **วัตถุประสงค์การเรียนรู้** พบว่า ในรายวิชาได้มีการกำหนดให้มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ แต่ยังไม่ได้กำหนดหรือสามารถระบุถึงการนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างชัดเจน และนักเรียนส่วนใหญ่มักจะลืมวัตถุประสงค์การเรียนรู้ว่าได้ระบุอะไรไว้บ้าง ดังสะท้อนจากข้อมูลที่ว่า

“มีกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ครูได้บอกคาบแรกก่อนเรียนว่าทั้งหมดเรียนอะไรบ้าง”

นร1 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“มีการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้เกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ แต่บางวัตถุประสงค์นักเรียนไม่สามารถทำได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้”

“ให้มีการเคลื่อนไหวพื้นฐานของร่างกาย ส่งผลให้มีการเคลื่อนไหวร่างกายที่ดีขึ้น แต่ในด้านอื่นยังไม่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน”

นร2 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“มีการกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ในวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ครูจะบอกตั้งแต่คาบแรก แต่นักเรียนส่วนใหญ่จะลืม บางครั้งเรียนจนจบเทอมแล้วนักเรียนยังจำวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ไม่ได้”

นร3 วันที่ 9 มิถุนายน 2564



“ไม่มีปัญหาเกี่ยวกับการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ตามที่ครูกำหนด”

นร8 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“ไม่มีปัญหาเกี่ยวกับการกำหนดวัตถุประสงค์ แต่อาจจะสับสนบ้างเนื่องจากเรียนหลายวิชา และวัตถุประสงค์แต่ละวิชาแตกต่างกัน”

นร9 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“เห็นด้วยกับเพื่อน ที่บอกว่าแต่ละวิชามีการกำหนดวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ซึ่งเยอะมาก จนจำไม่ได้”

นร10 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

1.2) เนื้อหา พบว่า ผู้เรียนไม่รู้ความหมายของเพลงที่เต้น เนื่องจากครูไม่ได้อธิบายความเป็นมาและเนื้อหาของเพลงที่เต้น และมักจะมีปัญหาในการจับจังหวะในการเต้นเพลงเร็ว จะเต้นไม่ค่อยทันเพลงและคร่อมจังหวะ ในด้านทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหวของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การเรียนรู้ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ดังสะท้อนจากข้อมูลที่ว่า

“เนื้อหาที่เรียนเต้น มีเพลงต่างชาติ ครูไม่ได้อธิบายเนื้อหาของเพลง ครูจะให้เต้นเลย แต่บอกทักษะวิธีการเต้น”

นร1 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“อยากให้มีทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบกับการเต้นมากขึ้น เพราะเป็นพื้นฐานสำคัญในการต่อยอดไปเต้นเพลงอื่น ๆ”

นร3 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“การเต้นแต่ละเพลงมีความยากง่ายไม่เท่ากัน และเพื่อน ๆ แต่ละคนก็มีความสามารถไม่เท่ากัน จำทำให้เป็นปัญหาในการเรียน”

“เพลงที่ใช้เต้นเป็นเพลงต่างประเทศและเพลงไทย ไม่รู้ความหมายของเพลงที่เต้น”

นร4 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“มีปัญหาเรื่องการจับจังหวะในการเต้นเพลงเร็ว จะเต้นไม่ค่อยทันและคร่อมจังหวะ”

นร5 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“ฝึกทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบกับการเต้นมากขึ้น ไม่รู้ความหมายของเพลง”

นร8 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

1.3) **กิจกรรมการเรียนรู้** พบว่า ในหนึ่งภาคเรียน มีการสอนทำต้นค้อนข้างมาก ทำให้ผู้เรียนลืมหัดทำต้น และเวลาในการฝึกในแต่ละคาบเรียนไม่เพียงพอ อีกทั้งการจับคู่กับเพศตรงข้ามทำให้ผู้เรียนบางคนเกิดความไม่สบายใจ นอกจากนี้แล้วระยะเวลาในการฝึกซ้อมต้นในคาบเรียนน้อยเกินไป ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“การต้นบางเพลงต้องใช้เวลาในการฝึก เนื่องจากบางท่าค่อนข้างยาก อาจจะใช้เวลาฝึกในคาบเรียนไม่เพียงพอ”

นร1 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“การจับคู่ในการต้นจังหวะลีลาศ บางคนอาจจะไม่สนิทกัน จึงทำให้ไม่อยากต้นคู่กัน”

นร4 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“การจับคู่กับเพศตรงข้ามในการต้นเพลงพื้นเมืองและลีลาศ ทำให้ผู้เรียน ไม่อยากที่จะเรียน”

นร5 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“เวลาในการฝึกในคาบเรียนไม่พอ บางเพลงที่ต้นอาจจะต้องหาเวลาว่างในการฝึกซ้อมเอง”

นร7 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“ควรรหาเพลง หรือจังหวะให้สนุกสนานมากขึ้น หรือเป็นเพลงที่ทันสมัยมากขึ้น”

นร9 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“ในการเรียนทั้งหมด จะมีการต้นหลายเพลง อาจทำให้ลืมหัด ควรมีการให้นักเรียนทบทวนการต้น”

นร10 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

1.4) **สื่อการเรียนรู้** พบว่า ไม่มีสื่อการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสามารถนำไปทบทวนการต้นได้ นอกจากนี้แล้วสื่อควรอธิบายเป็นประโยคสั้น ๆ พร้อมกับวิธีการต้น ให้เข้าใจง่าย ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“ในหนึ่งภาคเรียนมีการต้นหลายเพลงและหลายจังหวะ ควรมีคลิปวิดีโอและที่สามารถให้นักเรียนนำไปทบทวนการต้นได้”

นร1,2,3,4,6,7,8,10 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“อยากให้มีการอธิบายเป็นประโยคสั้น ๆ พร้อมกับวิธีการต้น ให้เข้าใจง่าย”

นร5 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

1.5) การประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีความกังวลในการประเมินผลการเรียนรู้ เนื่องจากในส่วนของ การเขียนตอบ ผู้เรียนไม่สามารถเขียนอธิบายได้อย่างละเอียดและเข้าใจได้ และผลการสอบภาคปฏิบัติพบว่า การจับคู่เต้นที่มีความสามารถต่างกัน อาจส่งผลต่อคะแนนของผู้เรียน ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“การเขียนสอบ ไม่สามารถเขียนอธิบายให้ละเอียดได้ชัดเจน แต่ตอนประเมินทักษะการเต้นสามารถเต้นได้”

นร2 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“ไม่อยากให้มีการสอบ อยากให้ประเมินจากการเต้น เพราะเป็นวิชาที่ออกกำลังกาย มีการเคลื่อนไหวเยอะมาก”

นร3,6 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“การเต้นลีลาศ เป็นการเต้นเป็นคู่ ถ้าจับคู่กับเพื่อนที่เต้น จะทำให้มีคะแนนประเมินได้ดี แต่ถ้าจับคู่กับเพื่อนที่เต้นไม่ได้ จะทำให้คะแนนไม่ดีไปด้วย”

นร7,8 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“ถ้าสอบเต้นไปแล้วเกิดคะแนนไม่ดี สามารถมาสอบแก้ตัวใหม่ได้”

นร9 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

2) แนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามด้านต่าง ๆ ดังนี้

2.1) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า ควรกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ดังนี้ มีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ กล่าวแสดงออกและสามารถเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะดนตรี เข้าใจในวัฒนธรรมของเพลงพื้นเมือง ประวัติศาสตร์ในชาติอื่น ๆ และเข้าใจคำศัพท์ ความหมายของเพลง ดังผลสรุปตามตาราง

ตาราง 12 สรุปผลการสนทนากลุ่มด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ของผู้เรียน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ

การบูรณาการ	รายวิชา			
	พลศึกษา	ศิลปะดนตรี	สังคมศึกษา	ภาษาอังกฤษ
วัตถุประสงค์การเรียนรู้	1. มีเจตคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย 2. สามารถเคลื่อนไหวร่างกายประกบจังหวะดนตรีได้	- มีความมั่นใจและกล้าแสดงออกในการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและการแสดง	1. เข้าใจในวัฒนธรรมของเพลงพื้นเมือง 2. เข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในชาติอื่น ๆ	- เข้าใจคำศัพท์และความหมายของเพลง

นร1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

2.2) เนื้อหา พบว่า ควรกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเต้น แอโรบิค การเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ ละครเพลงและการแสดง ประวัติการเต้น การแปลความจากบทเพลง ดังผลสรุปตามตาราง 13

ตาราง 13 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านเนื้อหาของผู้เรียน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ

การบูรณาการ	รายวิชา			
	พลศึกษา	ศิลปะดนตรี	สังคมศึกษา	ภาษาอังกฤษ
เนื้อหา	1. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน 2. การเต้นแอโรบิค 3. การเต้นเพลงพื้นเมือง 4. การเต้นลีลาศ	1. ละครเพลง 2. การแสดง	- ประวัติการเต้น	- การแปลความจากบทเพลง

นร1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

2.3) **กิจกรรมการเรียนรู้** พบว่า สามารถบูรณาการได้ 4 รายวิชา โดยมี สมรรถนะที่นำไปใช้ในเชิงบูรณาการ อาทิเช่น กิจกรรมการอบอุ่นร่างกาย กิจกรรมการเคลื่อนไหว พื้นฐานกิจกรรมการปรบมือหรือใช้อุปกรณ์ประกอบจังหวะ กิจกรรมฝึกศิลปะการแสดง กิจกรรมเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับเพลงพื้นเมือง บริบทของการอยู่ร่วมกันในสังคม และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล กิจกรรมเรียนรู้คำศัพท์การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบการเคลื่อนไหว และกิจกรรมการหาความหมายของเพลง ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเต้นแอโรบิค การเต้นเพลงพื้นเมือง และการเต้นลีลาศ ของ รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ สามารถบูรณาการเข้ากับศิลปะดนตรีได้ เพราะศิลปะดนตรีจะเรียน การแสดงและละครเวที”

นร1 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะอาจจะบูรณาประวัติการเต้นรำของชาติอื่น ๆ”

นร2 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“สามารถบูรณาการได้ และน่าจะเป็นสิ่งดีในการเรียนให้กับนักเรียน”

นร3 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“การแสดงที่ละครเวทีสามารถเรียนร่วมกับกิจกรรมเข้าจังหวะได้”

นร4 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“สามารถบูรณาการเกี่ยวการใช้คำศัพท์ การแปลภาษาอังกฤษจากบทเพลง”

นร7,9 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“สามารถบูรณาการกิจกรรมเข้าจังหวะได้ทุกรายวิชา อาจมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกัน เช่น การแสดง การเต้นรำ การใช้ภาษา วัฒนธรรม สังคมในต่างประเทศ”

นร10 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

ซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังตาราง 14

ตาราง 14 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ

การบูรณาการ	รายวิชา			
	พลศึกษา	ศิลปะดนตรี	สังคมศึกษา	ภาษาอังกฤษ
กิจกรรมการเรียนรู้	1. การอบอุ่นร่างกาย 2. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน	1. การปรบมือหรือใช้อุปกรณ์ประกอบจังหวะ 2. การฝึกศิลปะการแสดง	1. ประวัติศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับเพลงพื้นเมือง 2. บริบทของการอยู่ร่วมกันในสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล	1. คำศัพท์การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบการเล่นไหว 2. การหาความหมายของเพลง

นร1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

2.4) สื่อการเรียนรู้ พบว่า ควรกำหนดสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย อาทิ เช่น คลิปวิดีโอทำเพลงต่าง ๆ การแสดง การร้อง สไลด์นำเสนอ บทเพลง และบทละคร ดังผลสรุปตามตาราง 15

ตาราง 15 ข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านสื่อการเรียนรู้ ของผู้เรียน

การบูรณาการ	รายวิชา			
	พลศึกษา	ศิลปะดนตรี	สังคมศึกษา	ภาษาอังกฤษ
สื่อการเรียนรู้	1.คลิปวิดีโอ ทำเพลงต่าง ๆ 2. Power Point สำหรับนำเสนอ 3. บทเพลง	1. คลิปวิดีโอ การแสดง การร้อง 2. Power Point สำหรับนำเสนอ 3. บทละคร	1. คลิปวิดีโอ 2. Power Point สำหรับนำเสนอ	1. คลิปวิดีโอ 2. Power Point สำหรับนำเสนอ 3. บทเพลง

นร1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

2.5) การประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า ควรกำหนดการประเมินผลการเรียนรู้ จาก ทักษะการเต้นประกอบเพลง การแสดงละคร การนำเสนอความรู้ ข้อสอบทางประวัติ การเต้นรำ การแปลความหมายของเนื้อเพลง ดังผลสรุปตามตาราง 16

ตาราง 16 สรุปผลข้อมูลการสนทนากลุ่มด้านการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ

การบูรณาการ	รายวิชา			
	พลศึกษา	ศิลปะดนตรี	สังคมศึกษา	ภาษาอังกฤษ
การประเมินผล การเรียนรู้	- ทักษะการเต้น ประกอบเพลง	- การแสดงละคร และการเต้น	- นำเสนอ ความรู้/ข้อสอบ ทางประวัติการ เต้นรำ	- แปลความหมาย ของเนื้อเพลง

นร1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

### 1.1.2 ผลกรณีศึกษาในทัศนะของครูผู้สอน

1) สภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามด้านต่าง ๆ ดังนี้

1.1) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า ในแต่ละรายวิชาได้มีการกำหนดให้มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ไว้แล้ว แต่ไม่มีการกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ชัดเจน มีเพียงการกำหนดสมรรถนะสำคัญของนักเรียนตามหลักรกว้าง ๆ ในหลักสูตรแกนกลางเท่านั้น ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“มีการกำหนดวัตถุประสงค์ในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ โดยยึดหลัก พระราชบัญญัติการศึกษา ตัวชี้วัด เป็นกรอบในการกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้”

ผส1 วันที่ 9 มิถุนายน 2564



“มีการกำหนดวัตถุประสงค์ในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ ตามหลักสูตรแกนกลางที่กำหนดไว้ และมีการกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้เพิ่มเติมตามความเหมาะสมของการเรียนรู้”

ผส2 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“มีการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางที่กำหนดไว้ และยังมีกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเพิ่มเติม”

ผส3 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“มีการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางที่กำหนดไว้”

ผส4 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“ไม่มีการกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 แต่มีการกำหนดสมรรถนะสำคัญของนักเรียน 5 อย่าง ได้แก่ 1)ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับส่งสาร วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพที่มีต่อตนเองและสังคม 2)ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ 3)ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจ เหตุการณ์ต่าง ๆ คำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม 4)ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถที่นำไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์กับผู้อื่น และ 5)ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยี และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์”

ผส1 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“ไม่มีการกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 แต่มีการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ อยู่แล้ว เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การกล้าแสดงออก การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม”

ผส2 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“ไม่มีการกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 แต่มีการกำหนดสมรรถนะของนักเรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์”

ผส3 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“กำหนดอยู่ใน สมรรถนะของนักเรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ของโรงเรียนที่ต้องพัฒนาผู้เรียนตลอดหลักสูตรการเรียน”

ผส4 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

1.2) เนื้อหา พบว่า ในการสอนยังไม่มีบูรณาการเนื้อหารายวิชาอื่น ๆ และไม่มีกรอบแบบการเรียนรู้แบบบูรณาการอย่างจริงจัง ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การออกแบบท่าเต้น การเต้นลีลาศ การเต้นแอโรบิค สามารถบูรณาการเข้ากับศิลปะและดนตรี การละเล่นพื้นเมืองสามารถบูรณาการกับรายวิชาสังคมศึกษา ในการสอนยังไม่มีบูรณาการกับรายวิชาอื่น ๆ และไม่มีกรอบแบบการเรียนรู้แบบบูรณาการอย่างจริงจัง”

ผส1 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“การเรียนการสอนในคาบเรียนยังไม่มีบูรณาการกัน ส่วนเนื้อหาที่สามารถนำมาบูรณาการร่วมกันได้ คือ วรรณคดี ละครเพลง สามารถบูรณาการกับสังคมศึกษา พลศึกษา และสังคม การร้องเพลงสามารถบูรณาการกับศิลปะดนตรีได้ หรือถ้าเป็นเนื้อเพลงภาษาสากลสามารถบูรณาการภาษาอังกฤษได้”

ผส2 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“เนื้อหาที่สามารถบูรณาการเข้ากับ 4 รายวิชาได้ คือ เพลงพื้นเมือง ประวัติศาสตร์และ ภูมิศาสตร์ และสภาพภูมิอากาศของการเดินรำเพลงพื้นเมือง”

ผส3 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“เนื้อหาที่สามารถบูรณาการเข้ากับ 4 รายวิชาได้ คือ วิทยากรทางภาษาอังกฤษผ่าน บทความและบทเพลงพื้นเมือง ท่าทางการเคลื่อนไหวในการเดินเพลงพื้นเมือง”

ผส4 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

**1.3) กิจกรรมการเรียนรู้** พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ไม่มีการบูรณาการของทั้ง 4 รายวิชาแต่อย่างใด ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“ไม่มีการจัดกิจกรรมที่มีการบูรณาการในรายวิชาที่สอน แต่จะมีคาบพัฒนาผู้เรียน ตาม สมรรถนะที่โรงเรียนได้กำหนดเอาไว้ 5 ด้าน ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี”

ผส1 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“ไม่มีการจัดกิจกรรมที่มีการบูรณาการ ในรายวิชาที่สอน แต่จะมีคาบพัฒนาผู้เรียนเพื่อให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันทั้งโรงเรียน”

ผส2 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“ไม่มีการจัดกิจกรรมที่มีการบูรณาการ ในรายวิชาที่สอน แต่จะมีคาบพัฒนาผู้เรียนเพื่อให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันทั้งโรงเรียน”

ผส3 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“ไม่มีการจัดกิจกรรมที่มีการบูรณาการ ในรายวิชาที่สอน แต่จะมีคาบพัฒนาผู้เรียนเพื่อให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันทั้งโรงเรียน”

ผส4 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

1.4) **สื่อการเรียนรู้** พบว่า ในแต่ละรายวิชามีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งสื่อแต่ละรายวิชาก็เป็นสื่อเฉพาะของตัวเอง และพบว่าปัญหาสำคัญอย่างหนึ่งคือปัญหาของสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ค่อยเสถียร และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่บางครั้งไม่สามารถต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ตได้ สามารถร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“ในการจัดการเรียนรู้ สื่อที่ใช้ส่วนใหญ่จะเป็นคลิปการเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ เครื่องเสียงที่ใช้สำหรับเปิดเพลง และใบงานเกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะเพื่อให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม”

ผส1 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“สื่อการสอนที่ใช้จะเป็นตัวอย่างงานศิลปะ คลิปวิดีโอ สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น วารสาร นิตยสาร ที่เกี่ยวกับศิลปะ นอกจากนั้นยังใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวกับการติดต่อในการเรียน ส่วนใหญ่นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีได้ดี”

ผส2 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“ใช้คลิปวิดีโอ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ใบความรู้ ปัญหาในการใช้สื่อจะเป็นสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ค่อยเสถียร”

ผส3 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“ใช้คลิปวิดีโอ เสียง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ รูปภาพที่ใช้เป็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ ข่าว ปัญหาในการใช้สื่อจะเป็นสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ค่อยเสถียร และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์บางครั้งไม่สามารถต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ตได้”

ผส4 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

1.5) **การประเมินผลการเรียนรู้** พบว่า ครูผู้สอนมีการประเมินที่หลากหลาย แต่พบว่าผู้เรียนส่งงานไม่ตรงเวลา การสอบย่อยนักเรียนบางคนทำไม่ได้ ดังผลการสะท้อนข้อมูลที่ว่า

“การประเมินผลการเรียนรู้จะแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ กลางภาค 50 คะแนน และปลายภาค 50 คะแนน โดยทั้ง 2 ส่วนนั้น จะแบ่งเป็นการประเมินทักษะการเต้นและออกแบบท่าเต้น 20 คะแนน ทดสอบสมรรถภาพทางกาย 10 คะแนน พฤติกรรมในชั้นเรียน 5 คะแนน และการสอบ 15 คะแนน ทั้ง 2 ส่วน”

ผส1 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“มีการประเมินกลางภาค 50 คะแนน และปลายภาค 50 คะแนน โดยประเมินจาก ชี้นำงาน หรือผลงาน 30 คะแนน การสอบ 10 คะแนน พฤติกรรมในชั้นเรียน 10 คะแนน และจิตพิสัย 10 คะแนน”

ผส2 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“การประเมินจากการสอบ ชี้นำงาน แบบฝึกหัด ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ปัญหาที่พบ คือ นักเรียนส่งงานไม่ตรงเวลา”

ผส3 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

“การประเมินจากการสอบ ชี้นำงาน แบบฝึกหัด ทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ปัญหาที่พบ คือ นักเรียนส่งงานไม่ตรงเวลา การสอบย่อยนักเรียนบางคนทำไม่ได้”

ผส4 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

2) แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามด้านต่าง ๆ ดังนี้

2.1) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า ควรกำหนดวัตถุประสงค์ ดังนี้

2.1.1) ด้านความรู้: ผู้เรียนอธิบายความหมายและลักษณะเกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ นาฏศิลป์ดนตรีละครพื้นเมือง ประวัติศาสตร์ของการเต้นรำ บริบทของเพลงพื้นเมืองตามลักษณะภูมิศาสตร์ และการสะท้อนสังคม เข้าใจคำศัพท์ของแต่ละบทเพลง

2.1.2) ด้านทักษะ: ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหวและการเต้นในกิจกรรมเข้าจังหวะ ออกแบบเครื่องแต่งกาย มีส่วนร่วมในการแสดงละครพื้นเมือง รู้บทบาทหน้าที่ตัวเองในบริบทของตนเอง และมีทักษะการในการฟังและเข้าใจความหมายของเพลง

2.1.3) **ด้านเจตคติ:** ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมซึ่งสะท้อนถึงการมีสุนทรียภาพในกิจกรรมเข้าจังหวะ มีทัศนคติที่ดีต่อนาฏศิลป์และดนตรี สังคม ภาษาอังกฤษ ผ่านบทเพลง

2.1.4) **ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา:** ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ทำนองต่าง ๆ เข้าในความหมายผ่านบทเพลงแก้ปัญหา ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น สะท้อนสังคมผ่านการเต้นรำพื้นเมืองได้

2.1.5) **ด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม:** ผู้เรียนสามารถออกแบบการเต้นได้และเต้น แอโรบิค นำเสนอการแสดงละครพื้นเมืองได้อย่างสร้างสรรค์ สะท้อนสังคมผ่านการเต้นรำพื้นเมืองได้อย่างสร้างสรรค์ และเข้าใจในความหมายผ่านบทเพลงได้อย่างสร้างสรรค์

2.1.6) **ด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ:** ผู้เรียนสามารถออกแบบและเต้นกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

ดังผลสรุปตามตาราง 17

ตาราง 17 สรุปแนวทางการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ

รายวิชา	การกำหนดวัตถุประสงค์	
พลศึกษา	ด้านความรู้	- มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ
	ด้านทักษะ	- สามารถปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหวและการเต้นในกิจกรรมเข้าจังหวะได้
	ด้านเจตคติ	- มีสุนทรียภาพในกิจกรรมเข้าจังหวะ
	ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา	- สามารถวิเคราะห์ทำนองต่าง ๆ ได้
	ด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม	- สามารถออกแบบการเต้นได้และเต้นแอโรบิคได้
	ด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ	- สามารถเต้นกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

ตาราง 17 (ต่อ)

รายวิชา	การกำหนดวัตถุประสงค์
	ด้านความรู้
	1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับนาฏศิลป์และดนตรี
	2. มีเข้าใจเกี่ยวกับการเต้นประกอบเพลง
	3. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับละครพื้นเมือง
	ด้านทักษะ
	1. สามารถออกแบบเครื่องแต่งกายได้
	2. สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างสร้างสรรค์
	3. มีส่วนร่วมในการแสดงละครพื้นเมือง
	ด้านเจตคติ
	- มีทัศนคติที่ดีต่อนาฏศิลป์และดนตรี
ศิลปะดนตรี	ด้านทักษะการคิด
	วิเคราะห์ และแก้ปัญหา
	- สามารถคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
	ด้านทักษะการคิดอย่าง
	สร้างสรรค์ คิดเชิง
	สร้างสรรค์
	นวัตกรรม
	ด้านทักษะความร่วมมือ
	การทำงานเป็นทีม และ
	ภาวะผู้นำ
	- สามารถรวมออกแบบการแสดงกับผู้อื่นได้

ผส2 วันที่ 9 มิถุนายน 2564



ตาราง 17 (ต่อ)

รายวิชา	การกำหนดวัตถุประสงค์	
สังคมศึกษา	ด้านความรู้	1. มีความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของการ เต็นรำ  2. เข้าใจบริบทของเพลงพื้นเมืองตามลักษณะ ภูมิศาสตร์ และการสะท้อนสังคม
	ด้านทักษะ	- รู้บทบาทหน้าที่ตัวเองในบริบทที่ตนเอง
	ด้านเจตคติ	- มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ทางสังคมศึกษา
	ด้านทักษะการคิด วิเคราะห์ และ แก้ปัญหา	- วิเคราะห์เกี่ยวกับการสะท้อนสังคมผ่านการ เต็นรำพื้นเมืองได้
	ด้านทักษะการคิด อย่างสร้างสรรค์ คิด เชิงนวัตกรรม	- มีทักษะเกี่ยวกับการสะท้อนสังคมผ่านการ เต็นรำพื้นเมืองได้อย่างสร้างสรรค์
	ด้านทักษะความ ร่วมมือ	- สามารถร่วมกันทำงานกับผู้อื่นได้
	การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ	

ผส3 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

ตาราง 17 (ต่อ)

รายวิชา	การกำหนดวัตถุประสงค์	
ภาษาอังกฤษ	ด้านความรู้	1. เข้าใจคำศัพท์ของแต่ละบทเพลง 2. เข้าใจความหมายของเพลงเมือง
	ด้านทักษะ	- มีทักษะการในการฟังและเข้าใจความหมายของเพลง
	ด้านเจตคติ	- มีทัศนคติที่ดีต่อการต่อภาษาอังกฤษผ่านบทเพลง
	ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา	- สามารถวิเคราะห์และเข้าใจในความหมายผ่านบทเพลง
	ด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม	- เข้าใจในความหมายผ่านบทเพลงได้อย่างสร้างสรรค์
	ด้านทักษะความร่วมมือ	- สามารถร่วมกันทำงานกับผู้อื่นได้
	การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ	

ผส4 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

2.2) เนื้อหา พบว่า เนื้อหาที่สามารถนำมาจัดการเรียนรู้บูรณาการร่วมกัน ได้แก่ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ การเต้นแอโรบิค กาลเล่นพื้นบ้าน ละครเพลงการร้องเพลง การออกแบบท่าเต้น ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สภาพอากาศ และไวยากรณ์ทางภาษาอังกฤษผ่านบทความและบทเพลงพื้นเมือง ดังผลสรุปตามตาราง 18

ตาราง 18 สรุปเนื้อหาที่ควรมีในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ เพื่อพัฒนาผู้เรียนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ

รายวิชา	เนื้อหาที่ควรมี	การพัฒนา					
		ความรู้	ทักษะ	เจตคติ	ทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา	ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม	ทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ
พลศึกษา	1. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน	/	/	/	/	/	/
	2. การเต้นเพลงพื้นเมือง	/	/	/	/	/	/
	3. การเต้นลีลาศ	/	/	/	/	/	/
	4. ออกแบบการเต้น	/	/	/	/	/	/
	5. การเต้นแอโรบิค	/	/	/	/	/	/
	6. กาลเล่นพื้นบ้าน	/	/	/	/	/	/
ศิลปะดนตรี	1. ละครเพลง	/	/	/	/	/	/
	2. การร้องเพลง การออกแบบท่าเต้น	/	/	/	/	/	/
	3. การเต้นพื้นเมือง	/	/	/	/	/	/
สังคมศึกษา	1. เพลงพื้นเมือง	/	/	/	/	/	/
	2. ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สภาพอากาศ	/	/	/	/	/	/
ภาษาอังกฤษ	1. ไวยากรณ์ทางภาษาอังกฤษผ่านบทความ และบทเพลงพื้นเมือง	/	/	/	/	/	/
	2. ทำทางการเคลื่อนไหวในการเต้นเพลงพื้นเมือง	/	/	/	/	/	/

2.3) **กิจกรรมการเรียนรู้** พบว่า ควรมีกิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ การฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานและประกอบกับดนตรี กิจกรรมประวัติศาสตร์และ ภูมิศาสตร์เพลงพื้นเมือง การเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ กิจกรรมเรียนรู้ประวัติการเต้นลีลาศ กิจกรรมกลุ่ม ออกแบบการเต้น กิจกรรมการเล่นพื้นเมือง กิจกรรมวิเคราะห์เนื้อเพลงและเต้นเพลง พื้นเมือง กิจกรรมวิเคราะห์เนื้อเพลงและเต้นเพลงพื้นเมือง กิจกรรมกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมายและ นำเสนอ กิจกรรมแปลประโยคเพลงและทำเต้น และกิจกรรมการเคลื่อนไหวจากคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ดังผลสรุปตามตาราง 19

ตาราง 19 สรุปกิจกรรมที่ควรมีในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วย วิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ

รายวิชา	เนื้อหา	กิจกรรมที่บูรณาการ
พลศึกษา	1. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน	- คำศัพท์ภาษาอังกฤษ - การฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานและประกอบกับดนตรี
	2. การเต้นเพลงพื้นเมือง	- ประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์เพลงพื้นเมือง - การเต้นเพลงพื้นเมือง
	3. การเต้นลีลาศ	- ประวัติการเต้นลีลาศ - การเต้นลีลาศ
	4. ออกแบบการเต้น	- กิจกรรมกลุ่ม ออกแบบการเต้น
	5. การเต้นแอโรบิค	- กิจกรรมออกแบบทำเต้นและเพลง
	6. กาละเล่นพื้นบ้าน	- การละเล่นพื้นเมือง

ตาราง 19 (ต่อ)

รายวิชา	เนื้อหา	กิจกรรมที่บูรณาการ
ศิลปปะดนตรี	1. ละครเพลง	- กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง
	2. การร้องเพลง การออกแบบท่าเต้น	กิจกรรมกลุ่ม
	3. การเต้นพื้นเมือง	- กิจกรรมวิเคราะห์เนื้อเพลงและเต้นเพลงพื้นเมือง
สังคมศึกษา	1. เพลงพื้นเมือง	- กิจกรรมวิเคราะห์เนื้อเพลงและเต้นเพลงพื้นเมือง
	2. ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สภาพอากาศ	- กิจกรรมกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมายและนำเสนอ
ภาษาอังกฤษ	1. ไวยากรณ์ทางภาษาอังกฤษผ่านบทความและบทเพลงพื้นเมือง	- กิจกรรมแปลประโยคเพลงและทำเต้น
	2. ท่าทางการเคลื่อนไหวในการเต้นเพลงพื้นเมือง	- กิจกรรมการเคลื่อนไหวจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผส1,2,3,4 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

2.4) สื่อการเรียนรู้ พบว่า สื่อที่ควรนำใช้ในการเรียนรู้ ได้แก่ คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง เพลง ดังผลสรุปตามตาราง 20

ตาราง 20 สรุปผลสื่อการเรียนรู้ที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรม  
เข้าจังหวะในแต่ละกิจกรรม ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ

รายวิชา	กิจกรรม	สื่อที่ใช้
พลศึกษา	- คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ
	- การฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานและประกอบกับดนตรี	เครื่องเสียง เพลง
	- ประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์เพลงพื้นเมือง	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ
	- การเต้นเพลงพื้นเมือง	เครื่องเสียง
	- ประวัติการเต้นลีลาศ	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ
	- การเต้นลีลาศ	เครื่องเสียง
	- กิจกรรมกลุ่ม ออกแบบการเต้น	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ
	- กิจกรรมออกแบบท่าเต้นและเพลง	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ
	- การละเล่นพื้นเมือง	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ
	- เครื่องเสียง	เครื่องเสียง
ศิลปะดนตรี	- กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ
	- เครื่องเสียง	เครื่องเสียง
	- กิจกรรมกลุ่ม	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ
- เครื่องเสียง	เครื่องเสียง	
- กิจกรรมวิเคราะห์เนื้อเพลงและเต้นเพลงพื้นเมือง	คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ	
- เครื่องเสียง	เครื่องเสียง	

ตาราง 20 (ต่อ)

รายวิชา	กิจกรรม	สื่อที่ใช้
สังคมศึกษา	- กิจกรรมวิเคราะห์เนื้อเพลงและต้นเพลง พื้นเมือง	สไลด์นำเสนอ คลิปวีดีโอ ใบ งาน
	- กิจกรรมกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมายและ นำเสนอ	ใบความรู้ สไลด์นำเสนอ คลิปวีดีโอ
ภาษาอังกฤษ	- วิทยากรณ์ทางภาษาอังกฤษผ่าน บทความและบทเพลงพื้นเมือง	คลิปวีดีโอ สไลด์นำเสนอ
	- ทำทางการเคลื่อนไหวในการต้นเพลง พื้นเมือง	คลิปวีดีโอ สไลด์นำเสนอ

ผส1,2,3,4 วันที่ 9 มิถุนายน 2564

**2.5) การประเมินผลการเรียนรู้** พบว่า การประเมินผลการเรียนรู้ ควรมี  
การประเมินผลที่มีความหลากหลาย ได้แก่ แบบทดสอบ ทักษะจากการต้น แบบประเมินของ  
ผู้เรียน กิจกรรมกลุ่ม การสังเกต การสอบ การปฏิบัติ การออกแบบชิ้นงาน พฤติกรรมในชั้นเรียน  
การถามตอบ ใบงาน/ชิ้นงาน/โครงการ/โครงงาน การพูดคุย อธิบาย และตอบคำถาม ดังผลสรุป  
ตามตาราง 21



ตาราง 21 สรุปวิธีประเมินที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาเพื่อตอบวัตถุประสงค์การเรียนรู้ รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตาม รายวิชาต่าง ๆ

รายวิชา	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	วิธีประเมิน	
พลศึกษา	ด้านความรู้	- มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ	- การทดสอบ
	ด้านทักษะ	- สามารถปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหวและการเต้นในกิจกรรมเข้าจังหวะ	- ประเมินจากทักษะจากการเต้น
	ด้านเจตคติ	- มีสุนทรียภาพในกิจกรรมเข้าจังหวะ	- ประเมินของผู้เรียนเจตคติ
	ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา	- สามารถวิเคราะห์ท่าเต้นต่าง ๆ ได้	- ประเมินจากกิจกรรมกลุ่ม
	ด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม	- สามารถออกแบบการเต้นได้ และเต้นแอโรบิคได้	- ประเมินจากกิจกรรมกลุ่ม
	ด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ	1. สามารถเต้นกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม	- ประเมินจากกิจกรรมกลุ่ม

ตาราง 21 (ต่อ)

รายวิชา	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	วิธีประเมิน
	ด้านความรู้ 1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ นาฏศิลป์และดนตรี 2. มีเข้าใจเกี่ยวกับการเต้น ประกอบเพลง 3. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ละครพื้นเมือง	1. การสังเกต 2. การทดสอบ
ศิลปะดนตรี	ด้านทักษะ 1. สามารถออกแบบเครื่องแต่ง กายได้ 2. สามารถเคลื่อนไหวร่างกาย ได้อย่างสร้างสรรค์ 3. มีส่วนร่วมในการแสดงละคร พื้นเมือง	1. ประเมินจาก ทักษะการปฏิบัติ 2. ประเมินจาก คุณภาพของการ ออกแบบชิ้นงาน
	ด้านเจตคติ - มีทัศนคติที่ดีต่อนาฏศิลป์และ ดนตรี	- สังเกตจากการ ปฏิบัติ และ พฤติกรรมในชั้น เรียน
	ด้านทักษะการคิด วิเคราะห์ และ แก้ปัญหา - สามารถคิดวิเคราะห์ ทักษะ การคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น	- ประเมินจากผล การวัดกิจกรรมกลุ่ม
	ด้านทักษะการคิด อย่างสร้างสรรค์ คิด เชิงนวัตกรรม - สามารถนำเสนอการแสดง ละครพื้นเมืองได้อย่าง สร้างสรรค์	1. ประเมินจาก ทักษะการปฏิบัติ 2. ประเมินผลจาก การวัดกิจกรรมกลุ่ม

ตาราง 21 (ต่อ)

รายวิชา	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	วิธีประเมิน	
	ด้านทักษะความ ร่วมมือ การทำงาน เป็นทีม และภาวะ ผู้นำ	- สามารถรวมออกแบบการ แสดงกับผู้อื่นได้	1. ประเมินจาก ทักษะการปฏิบัติ 2. ประเมินคุณภาพ จากการจัดกิจกรรม กลุ่ม
	ด้านความรู้	1. มีความเข้าใจเกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์ของการเต้นรำ 2. เข้าใจบริบทของเพลงพื้นเมือง ตามลักษณะภูมิศาสตร์ และการ สะท้อนสังคม	1. การถามตอบ 2. ไปงานชิ้นงาน 3. ข้อสอบ
	ด้านทักษะ	- ระบุบทบาทหน้าที่ตัวเองในบริบท ที่ของตนเอง	- การสังเกต พฤติกรรมในชั้น เรียน
สังคมศึกษา	ด้านเจตคติ	- มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ทาง สังคมศึกษา	- จากการสังเกต พฤติกรรมในชั้น เรียน /จิตพิสัย
	ด้านทักษะการคิด วิเคราะห์ และ แก้ปัญหา	- วิเคราะห์เกี่ยวกับการสะท้อน สังคมผ่านการเต้นรำพื้นเมืองได้	- การถามตอบ
	ด้านทักษะการคิด อย่างสร้างสรรค์ คิด เชิงนวัตกรรม	- มีทักษะเกี่ยวกับการสะท้อนสังคม ผ่านการเต้นรำพื้นเมืองได้อย่าง สร้างสรรค์	- การพูดคุย อธิบาย และตอบ คำถาม

ตาราง 21 (ต่อ)

รายวิชา	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	วิธีประเมิน
	ด้านทักษะความ ร่วมมือ การทำงานเป็น ทีม และภาวะผู้นำ	- สามารถร่วมกันทำงานกับผู้อื่นได้ - จากการสังเกต พฤติกรรมในชั้น เรียน
	ด้านความรู้	1. การถามตอบ 2. ประเมินจาก คุณภาพของใบงาน/ ชิ้นงาน 3. การสอบ
	ด้านทักษะ	1. เข้าใจคำศัพท์ของแต่ละบท เพลง 2. เข้าใจความหมายของเพลง เมือง
	ด้านทักษะ	- มีทักษะการในการฟังและเข้าใจ ความหมายของเพลง
	ด้านเจตคติ	- มีทัศนคติที่ดีต่อการต่อ ภาษาอังกฤษผ่านบทเพลง
ภาษาอังกฤษ	ด้านทักษะการคิด วิเคราะห์ และ แก้ปัญหา	- สามารถวิเคราะห์และเข้าใจใน ความหมายผ่านบทเพลง
	ด้านทักษะการคิด อย่างสร้างสรรค์ คิด เชิงนวัตกรรม	- เข้าใจในความหมายผ่านบทเพลง ได้อย่างสร้างสรรค์ - การพูดคุย อธิบาย และตอบคำถาม
	ด้านทักษะความ ร่วมมือ การทำงานเป็น ทีม และภาวะผู้นำ	- สามารถร่วมกันทำงานกับผู้อื่นได้ - สังเกตจาก พฤติกรรมในชั้น เรียน

จากผลการศึกษาระณีศึกษา ในประเด็นด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา  
กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ดังตาราง  
เปรียบเทียบ ดังตาราง 22



ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
<p><b>1. สภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b></p>	
<p>1.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า ในรายวิชาได้มีการกำหนดให้มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ แต่ยังไม่ได้กำหนดการเรียนรู้ แต่ยังไม่ได้กำหนดหรือสามารถระบุถึงการนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างชัดเจน ระบุถึงการนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างชัดเจน และนักเรียนส่วนใหญ่จะลืมวัตถุประสงค์การเรียนรู้ นอกจากนั้นแล้วไม่มีการกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการวัตถุประสงค์ของสังคมในศตวรรษที่ 21 ที่ชัดเจน มีเพียงการกำหนด สมรรถนะสำคัญของนักเรียนตามหลักสูตรแกนกลาง</p> <p>บ้าง</p>	<p>1.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า ในแต่ละรายวิชาได้มีการกำหนดให้มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ไว้แล้ว แต่ไม่มีการกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ชัดเจน มีเพียงการกำหนด สมรรถนะสำคัญของนักเรียนตามหลักสูตรแกนกลาง</p> <p>เท่านั้น</p>
<p>1.2 เนื้อหา ผู้เรียนไม่มีความหมายของเพลงที่ตนไม่ได้อธิบายความหมายและเนื้อหาของเพลงที่ไม่ได้อธิบายความหมายและเนื้อหาของเพลงที่ตน และมีการจับจังหวะในด้านทักษะพื้นฐาน การเคลื่อนไหวของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การเรียนรู้ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ และยังไม่มีมีการบูรณาการกับรายวิชาอื่น ๆ</p>	<p>1.2 เนื้อหา พบว่า ผู้เรียนไม่มีความหมายของเพลงที่ตน เนื่องจากครูไม่ได้อธิบายความหมายและเนื้อหาของเพลงที่ตน การจับจังหวะในการเต้นเพลงเร็ว ในด้านทักษะพื้นฐาน การเคลื่อนไหวของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การเรียนรู้ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ และยังไม่มีมีการบูรณาการกับรายวิชาอื่น ๆ</p>

ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
นักเรียน	สรุปผล
<p>1. สภาพปัญหา และความต้องจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบ ปรากฏการณ์เป็นฐาน</p> <p>แตกต่างกัน ส่งผลให้การเรียนรู้ไม่เป็นไป ตามวัตถุประสงค์</p> <p>1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า หนึ่ง ภาคเรียน มีการสอนทำต้นค่อนข้างมาก ทำให้ผู้เรียนล้มทำเต้าน และเวลาในการฝึก ในแต่ละคาบเรียนไม่เพียงพอ อีกทั้งการ จับคู่กับเพศตรงข้ามทำให้ผู้เรียนบางคน เกิดความไม่สบายใจ นอกจากนั้นแล้ว ระยะเวลาในการฝึกซ้อมเต้านในคาบเรียน น้อยเกินไป</p> <p>1.4 สื่อการเรียนรู้ ไม่มีสื่อการเรียนรู้ทำให้ ผู้เรียนสามารถนำไปทบทวนการเต้นได้ นอกจากนั้นแล้วสื่อควรอธิบายเป็น ประโยคสั้น ๆ พร้อมกับวิธีการเต้น ให้ เข้าใจง่าย</p>	<p>1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้กับผู้เรียนไม่มีการบูรณาการกับ 4 รายวิชา ผู้เรียนล้มทำ เต้าน เวลาในการฝึกในคาบเรียนไม่พอ การจับคู่กับเพศตรง ข้ามทำให้เกิดความไม่สบายใจ และระยะเวลาในการ ฝึกซ้อมเต้านในคาบเรียนน้อยเกินไป</p> <p>1.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า ในแต่ละรายวิชาไม่มีสื่อการเรียนรู้ที่ หลากหลาย แต่ผู้เรียนไม่สามารถนำไปทบทวนการเต้นได้ และสื่อญาติอินเตอร์เน็ตไม่ค่อยเสถียร และอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์บางครั้งไม่สามารถต่อเข้ากับอินเตอร์เน็ตได้ คือปัญหาของสื่อญาติอินเตอร์เน็ตไม่</p>



ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
สรุปผล	
1. สภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชาการรวมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบ	
ปรากฏการณ์เป็นฐาน	
<p>คอยเสถียร และอุปกรณอิเล็กทรอนิกส์ที่บางครั้งไม่สามารถเข้ากับอินเตอร์เน็ต ทำให้ไม่สามารถร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ</p>	<p>1.5 การประเมินผลการเรียนรู้พบว่า ครูผู้สอนมีการประเมินที่หลากหลาย แต่พบว่า ผู้เรียนส่งงานไม่ตรงเวลา การสอบย่อยนักเรียนบางคนทำไม่ได้ ซึ่งผู้เรียนมีความกังวลในการประเมินผลการเรียนรู้ เนื่องจากการเขียนตอบ ไม่สามารถเขียนอธิบายได้อย่างละเอียดและเข้าใจได้ และการจับคู่ต้นอากจะส่งผลต่อคะแนนของผู้เรียน</p>
<p>1.5 การประเมินผลการเรียนรู้พบว่า ผู้เรียนมีความกังวลในการประเมินผลการเรียนรู้ เนื่องจากในส่วนของเขียนตอบ ผู้เรียนไม่สามารถเขียนอธิบายได้อย่างละเอียดและเข้าใจได้ และการจับคู่ต้นอากจะส่งผลต่อ</p>	<p>1.5 การประเมินผลการเรียนรู้พบว่า ครูผู้สอนมีการประเมินที่หลากหลาย แต่พบว่า ผู้เรียนส่งงานไม่ตรงเวลา การสอบย่อยนักเรียนบางคนทำไม่ได้</p>
<p>ภาคปฏิบัติพบว่าการจับคู่ต้นอากมีความสามารถต่างกันอาจส่งผลต่อคะแนนของผู้เรียน</p>	<p>1.5 การประเมินผลการเรียนรู้พบว่า ผู้เรียนมีความกังวลในการประเมินผลการเรียนรู้ เนื่องจากในส่วนของเขียนตอบ ผู้เรียนไม่สามารถเขียนอธิบายได้อย่างละเอียดและเข้าใจได้ และการจับคู่ต้นอากจะส่งผลต่อ</p>



ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
สรุปผล	
<p><b>2. แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b></p>	<p>2.1.4 ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา</p>
<p>บริบทที่ของตนเอง และมีทักษะการในการ</p> <p>ฟังและเข้าใจความหมายของเพลง</p> <p>2.1.3 ด้านเจตคติ: ผู้เรียน</p> <p>สามารถแสดงพฤติกรรมซึ่งสะท้อนถึงกา</p> <p>มีสุนทรียภาพในกิจกรรมเข้าจังหวะมี</p> <p>ทัศนคติที่ดีต่อนาฏศิลป์และดนตรี สังคม</p> <p>ภาษอังกฤษผ่านบทเพลง</p> <p>2.1.4 ด้านทักษะการคิด</p> <p>วิเคราะห์ และแก้ปัญหา: ผู้เรียนสามารถ</p> <p>วิเคราะห์ทำต้นต่าง ๆ เข้าในความหมาย</p> <p>ผ่านบทเพลงแก้ปัญหา ในการทำงาน</p> <p>ร่วมกับผู้อื่น สะท้อนสังคมผ่านการเต้นรำ</p> <p>พื้นเมืองได้</p> <p>2.1.5 ด้านทักษะการคิดอย่าง</p> <p>สร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม: ผู้เรียน</p>	<p>2.1.4 ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญห</p> <p>ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ทำต้นต่าง ๆ เข้าในความหมาย</p> <p>ผ่านบทเพลงแก้ปัญหา ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น สะท้อน</p> <p>สังคมผ่านการเต้นรำพื้นเมืองได้</p> <p>2.1.5 ด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิง</p> <p>นวัตกรรม ผู้เรียนสามารถออกแบบการเต้นได้และเต้น เออโร</p> <p>บิค นำเสนอการแสดงละครพื้นเมืองได้อย่างสร้างสรรค</p> <p>สะท้อนสังคมผ่านการเต้นรำพื้นเมืองได้ อย่างสร้างสรรค</p> <p>และเข้าใจในความหมายผ่านบทเพลงได้อย่างสร้างสรรค</p> <p>2.1.6 ด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม</p> <p>และภาวะผู้นำผู้เรียนสามารถออกแบบและเต้นกับผู้อื่นได้</p> <p>อย่างเหมาะสม</p>

ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
สรุปผล	
<p>2. แนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</p>	<p>สามารถออกแบบการเต้นได้และเต้น แอโรบิก นำเสนอการแสดงละครพื้นเมืองได้อย่างสร้างสรรค์ สะท้อนสังคมผ่านกาเริ่มต้นร้องเพลงได้อย่างสร้างสรรค์ และเข้าใจในความหมายผ่านบทเพลงได้อย่างสร้างสรรค์</p> <p>2.1.6 ด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ: ผู้เรียนสามารถออกแบบและเต้นกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม</p>
<p>2.2) เนื้อหา พบว่า</p>	<p>2.2 เนื้อหา พบว่า เนื้อหาที่สามารถนำมาจัดการเรียนรู้ นำมาจัดการเรียนรู้บูรณาการร่วมกัน ได้แก่ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเต้นเพลงได้แก่ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ การเต้นแอโรบิก การเต้นลีลาศ การเต้นลีลาศ การร้องเพลง การออกแบบท่าเต้น ละครกาลเล่นพื้นบ้าน ละครเพลงการร้องเพลง เพลงและการแสดง ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สภาพอากาศ</p>

ผลการศึกษามาจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
นักเรียน	สรุปผล
<p><b>2. แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b></p> <p>แนวทางการบูรณาการการการจัดการเรียนรู้ การออกแบบท่าเต้น ประวัติศาสตร์ และไวยากรณ์ทางภาษาอังกฤษผ่านบทความและบทเพลง</p> <p>รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ควรกำหนด ภูมิศาสตร์ สภาพอากาศ และไวยากรณ์ ฟันเมือง</p> <p>เนื่อการเรียนรู้ ดังนี้ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน ทางภาษาอังกฤษผ่านบทความและบท เพลงฟันเมือง</p> <p>การเต้นแอโรบิค การเต้นเพลงฟันเมือง</p> <p>การเต้นลีลาศ</p> <p>ละครเพลงและการแสดง ประวัติการเต้น</p> <p>การแปลความจากบทเพลง</p>	<p>2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า แนวทางการบูรณาการ การบูรณาการการจัดการเรียนรู้รายวิชา จัดเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ สามารถบูรณาการใน กิจกรรมเข้าจังหวะ สามารถบูรณาการได้</p> <p>4 รายวิชา ได้แก่ กิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กิจกรรมการ เคลื่อนไหวพื้นฐานและประกอบกับดนตรี</p> <p>ในเชิงบูรณาการ อาทิเช่น กิจกรรมการ อบอุ่นร่างกาย กิจกรรมการเคลื่อนไหว</p> <p>พื้นฐานกิจกรรมการปรบมือหรือใช้อุปกรณ์ ประกอบจังหวะ กิจกรรมฝึก ศิลปะการแสดง กิจกรรมเรียนรู้</p>
<p>2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า แนวทาง การจัดการเรียนรู้ พบว่า การจัดการเรียนรู้รายวิชา ได้แก่</p> <p>กิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การฝึกการ เคลื่อนไหวพื้นฐานและประกอบกับดนตรี</p> <p>กิจกรรมประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์เพลง ฟันเมือง การเต้นเพลงฟันเมือง การเต้น ลีลาศ กิจกรรมเรียนรู้ประวัติการเต้นลีลาศ</p> <p>กิจกรรมกลุ่ม ออกแบบการเต้น กิจกรรม กาดเล่นฟันเมือง กิจกรรมวิเคราะห์เนื้อ</p>	<p>2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า แนวทางการบูรณาการ การบูรณาการรายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ สามารถบูรณาการใน กิจกรรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กิจกรรมการ เคลื่อนไหวพื้นฐานและประกอบกับดนตรี</p> <p>กับดนตรี กิจกรรมประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์เพลง ฟันเมือง การเต้นเพลงฟันเมือง การเต้นลีลาศ กิจกรรมการ ปรบมือหรือใช้อุปกรณ์ประกอบจังหวะ กิจกรรมฝึก ศิลปะการแสดง กิจกรรมเรียนรู้ประวัติการเต้นลีลาศ</p> <p>กิจกรรมกลุ่ม ออกแบบการเต้น กิจกรรมกาดเล่นฟันเมือง</p>

ผลการศึกษามาจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	สรุปผล
<b>2. แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b>	<b>สรุปผล</b>
<p>ประวัติศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับเพลงพื้นเมือง บริบทของการอยู่ร่วมกันในสังคม และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล กิจกรรมเรียนรู้คำศัพท์การเคลื่อนไหว ร่างกายประกอบการเล่นไหว และกิจกรรมการหาความหมายของเพลง</p>	<p>กิจกรรมวิเคราะห์เนื้อเพลงและต้นเพลงพื้นเมือง กิจกรรมวิเคราะห์เนื้อเพลงและต้นเพลงพื้นเมือง ที่ได้รับมอบหมายและนำเสนอ กิจกรรมแปลประโยคเพลง และทำต้น และกิจกรรมการเคลื่อนไหวจากภาษาอังกฤษ</p>
<p>2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า แนวทางการบูรณาการจัดการเรียนรู้ ในทางบูรณาการด้านสื่อการเรียนรู้ ในรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะนั้น ควร กำหนดสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย อาทิ เช่น คลิปวิดีโอทำเพลงต่าง ๆ การแสดง การร้อง และบทการร้อง สไลด์นำเสนอ บทเพลง และเพลง</p>	<p>2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า แนวทางการบูรณาการจัดการเรียนรู้ เรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ควรกำหนดสื่อการเรียนรู้ ดังนี้ คลิปวิดีโอทำเพลงต่าง ๆ การแสดง การร้อง สไลด์ นำเสนอ บทเพลง บทละคร เครื่องเสียง และเพลง</p>
<p>2.5 การประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า การประเมินผลการเรียนรู้ การประเมินผลการเรียนรู้ ควรมีการประเมินผลที่มีความหลากหลาย ได้แก่ ประเมินผลที่มีความหลากหลาย ได้แก่</p>	<p>2.5 การประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า การประเมินผลการเรียนรู้ ควรมีการประเมินผลที่มีความหลากหลาย ได้แก่ ข้อสอบ ทักษะจากการเล่น การแสดงละคร การนำเสนอ</p>

ผลการศึกษจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ	
นักเรียน	ครูผู้สอน
<b>2. แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b>	
รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ควร	ความรู้การแปลความหมายของเนื้อเพลง แบบประเมินของ
กำหนดการประเมินผลการเรียนรู้ จาก	ผู้เรียน กิจกรรมกลุ่ม การสังเกต การสอบ การปฏิบัติ การ
ทักษะการต้นประกอบเพลง การแสดง	ออกแบบชิ้นงาน พฤติกรรมในชั้นเรียน การถามตอบ ใบ
ละคร การนำเสนอความรู้ ข้อสอบทาง	งานชิ้นงาน การพูดคุย อธิบาย และตอบคำถาม
ประวัติการต้นรำ การแปลความหมาย	
ของเนื้อเพลงประวัติการต้นรำ การแปล	
ความหมายของเนื้อเพลง	





## ตอนที่ 2 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมเข้าจังหวะ จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จำนวน 2 ท่าน ในการให้ข้อมูลรายละเอียด และข้อเสนอแนะ เกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ และการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา ได้ตามประเด็นต่าง ๆ ที่กำหนด ดังนี้

**แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญ**

1) **วัตถุประสงค์การเรียนรู้** พบว่า การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในรายวิชา ควรอิงสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน หรือกำหนดจากเนื้อหาที่มีการบูรณาการ โดยครอบคลุมในทุก ๆ ด้านของรายวิชา พลศึกษา ศิลปะ ดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ในด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ และควรพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในด้าน ทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม ทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ ดังสะท้อนจากข้อมูลที่ว่า

“การกำหนดวัตถุประสงค์ของผู้เรียน ต้องครอบคลุมในทุก ๆ ด้านของรายวิชา พลศึกษา ศิลปะ ดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ในด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ ในรายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะควรกำหนดจากกิจกรรมเข้าจังหวะ ได้แก่ การเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบดนตรี การเต้นรำพื้นเมือง ส่วนจังหวะการเดินลีลาควรแยกเป็นอีกรายวิชาหนึ่ง และควรพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในด้าน ทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม ทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ”

ชช 1 วันที่ 3 กรกฎาคม 2564

“สิ่งที่ควรกำหนดวัตถุประสงค์ของเรียน ควรกำหนดจากกิจกรรมเข้าจังหวะ ได้แก่ การเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบดนตรี การเต้นรำพื้นเมือง ส่วนจังหวะการเดินลีลาควรแยกเป็นอีกรายวิชาหนึ่ง เนื่องจากเป็นการเต้นจังหวะที่ซับซ้อนและจะต้องมีพื้นฐานมาจากกิจกรรมเข้าจังหวะ และสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้”

ชช 2 วันที่ 7 กรกฎาคม 2564

“การบูรณาการการเรียนรู้ทั้ง 4 รายวิชา พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ควรมีการกำหนดวัตถุประสงค์ให้ครอบคลุมทั้ง 4 รายวิชา โดยกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ เป็นหลัก และมีการบูรณาการร่วมกับรายวิชาอื่น ๆ ได้แก่ ทางด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ และทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ และความร่วมมือ การทำงานงานเป็นทีม”

ชช 3 วันที่ 28 กรกฎาคม 2564

“การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การกำหนดวัตถุประสงค์สามารถกำหนดได้ โดยอิงสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนของกระทรวงศึกษาธิการและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และจะต้องพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21”

ชช4 วันที่ 4 กรกฎาคม 2564

“การกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน สามารถกำหนดวัตถุประสงค์จากปรากฏการณ์ที่จะสอนผู้เรียน หรือกำหนดจากเนื้อหาที่มีการบูรณาจาก พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ในด้านความรู้ ทักษะเจตคติ และทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีความสำคัญในการที่นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน”

ชช5 วันที่ 21 กรกฎาคม 2564

2) **เนื้อหา พบว่า** ควรมีเนื้อหาที่ครอบคลุมถึง การเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นแบบสร้างสรรค์และการเต้นแบบสมัยใหม่ การเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบดนตรี การเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบดนตรี การเคลื่อนไหวพื้นฐาน และการเล่นพื้นเมือง การแสดง/ละครเวที/ละครเพลง การจับจังหวะ/ทำนองของเพลง การออกแบบท่าเต้น การออกแบบการแต่งกาย ชนิดของเสียงเครื่องดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลงหรือจังหวะ การเข้าถึงอารมณ์ของบทเพลง และประวัติความเป็นมาของเพลง วัฒนธรรม ประเพณีแต่ละท้องถิ่น /ภูมิศาสตร์ หน้าที่พลเมือง การรู้กาลเทศะและความเหมาะสม การแต่งกายแต่ละภูมิภาค การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสะท้อนถึงความเป็นมาของสังคม คำศัพท์เฉพาะเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การแปลความหมายของเพลง และทักษะการพูดและการฟัง ดังผลสรุปตาราง 23

ตาราง 23 สรุปเนื้อหาที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรม เข้าจังหวะ ด้วยวิธีการแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน แยกตาม รายวิชาต่าง ๆ ในที่คณะของผู้เชี่ยวชาญ

รายวิชา	เนื้อหาที่ควรมี	ผู้เชี่ยวชาญ					สรุปผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
พลศึกษา	การเคลื่อนไหวพื้นฐาน	/	/	/	/	/	- รายวิชาพลศึกษาเนื้อหาที่ควรไม่ได้แก่ การเต้น เพลงพื้นเมือง การเต้นแบบสร้างสรรค์และการเต้น แบบสมัยใหม่ การเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบดนตรี การเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบดนตรี การเคลื่อนไหวพื้นฐาน และกาลเล่นพื้นเมือง
	การเต้นเพลงพื้นเมือง	/	/	/	/	/	
	การเต้นลีลาศในจังหวะพื้นฐาน	/	/	/	/	/	
	การเต้นแบบสร้างสรรค์และการเต้นสมัยใหม่	/	/	/	/	/	
	การเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบดนตรี	/	/	/	/	/	
	การเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบดนตรี	/	/	/	/	/	
ศิลปะดนตรี	การเคลื่อนไหวร่างกาย	/	/	/	/	/	- รายวิชาศิลปะดนตรีเนื้อหาที่ควรมีได้แก่ การแสดง/ละครเวที/ละครเพลง การจับจังหวะ/ การจับจังหวะ/ทำนองของเพลง
	การแสดง/ละครเวที/ละครเพลง	/	/	/	/	/	
	การจับจังหวะ/ทำนองของเพลง	/	/	/	/	/	

ตาราง 23 (ต่อ)

รายวิชา	เนื้อหาที่ควรมี	ผู้เชี่ยวชาญ					สรุปผล
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	
		1	2	3	4	5	
ศิลปะดนตรี	ชนิดของเสียงเครื่องดนตรี	/					ทำนองของเพลง การออกแบบทำเต็น การออกแบบ
	การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลงหรือจังหวะ	/					การแต่งกาย ชนิดของเสียงเครื่องดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลงหรือจังหวะ การเข้าถึงอารมณ์ของบทเพลง และประวัติความเป็นมาของเพลง
	การออกแบบการแต่งกาย			/			
	การออกแบบทำเต็น			/			
	การเข้าถึงอารมณ์ของบทเพลง					/	
สังคมศึกษา	ประวัติความเป็นมาของเพลง					/	
	วัฒนธรรม ประเพณีแต่ละ	/	/	/	/	/	- รายวิชาสังคมศึกษาเนื้อหาที่ควรมีได้แก่ วัฒนธรรม ประเพณีแต่ละท้องถิ่น / ภูมิศาสตร์
	ท้องถิ่น / ภูมิศาสตร์						หน้าที่พลเมือง การรู้กาลเทศะและความเหมาะสม
	หน้าที่พลเมือง การรู้กาลเทศะและความเหมาะสม	/		/	/	/	การแต่งกายแต่ละภูมิภาค การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสะท้อนถึงความ เป็นมาของสังคม
	การแต่งกายแต่ละภูมิภาค					/	
การทำงานร่วมกับผู้อื่น					/		
การสะท้อนถึงความ เป็นมาของสังคม					/		

รายวิชา	เนื้อหาที่ควรมี	ผู้เชี่ยวชาญ					สรุปผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
ภาษาอังกฤษ	คำศัพท์เฉพาะเกี่ยวกับกา รเคลื่อนไหวพื้นฐาน	/	/	/	/	/	- รายวิชาภาษาอังกฤษเนื้อหาที่ควรมีได้แก่ คำศัพท์ เฉพาะเกี่ยวกับกา รเคลื่อนไหวพื้นฐาน
	การแปลความหมายของเพลง ทักษะการพูดและการฟัง	/	/	/	/	/	ความหมายของเพลง และทักษะการพูดและการฟัง



3) **กิจกรรมการเรียนรู้** พบว่า ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ ควรมีกิจกรรมหาคำศัพท์ การเคลื่อนไหวพื้นฐานเป็นภาษาอังกฤษ กิจกรรมฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบเพลง กิจกรรมฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบอยู่กับที่และแบบเคลื่อนที่ประกอบเพลง กิจกรรมเรียนรู้ประวัติความเป็นมาเพลงพื้นเมืองนานาชาติด้วยการแปลความหมาย กิจกรรมการวิเคราะห์การแต่งกายแต่ละภาคในประเทศไทย กิจกรรมออกแบบท่าเต้นประกอบเพลงและการแสดงละคร กิจกรรมฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบเพลงและจังหวะ กิจกรรมออกแบบการแสดงพร้อมกับการเคลื่อนไหวประกอบเพลงอย่างสร้างสรรค์กิจกรรมจับจังหวะของเพลงและประกอบการเต้นให้ลงจังหวะ กิจกรรมเรียนรู้ประวัติความเป็นมาเพลงพื้นเมืองนานาชาติ และกิจกรรมออกแบบท่าเต้นประกอบเพลงและการแสดง ดังสรุปผลตาราง 24



ตาราง 24 สรุปกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาที่ควรมี รายวิชาที่กิจกรรมเข้าจังหวะ ตามเนื้อหา ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์พื้นฐาน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ

รายวิชา	เนื้อหาที่ควรมี	กิจกรรมที่บูรณาการ	ผู้เชี่ยวชาญ				
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5
พลศึกษา	1. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน	กิจกรรมหาคำศัพท์การเคลื่อนไหวพื้นฐานเป็นภาษาอังกฤษ กิจกรรมฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบอยู่กับที่และแบบเคลื่อนไหวที่ประกอบเพลง	/	/	/	/	/
	2. การเต้นเพลงพื้นเมือง	- กิจกรรมเรียนรู้ประวัติความเป็นมาเพลงพื้นเมืองนานาชาติ ด้วยการแปลความหมาย จับจังหวะทำเต้น	/	/	/	/	/
	3. การเต้นลีลาศในจังหวะพื้นฐาน	N/A	/	/	/	/	/
	4. การเต้นแบบสร้างสรรค์และการเต้นแบบสมัยใหม่	- กิจกรรมออกแบบทำเต้นประกอบเพลงและ การแสดงละคร - โครงการออกแบบการเต้นและการแสดง	/	/	/	/	/



รายวิชา	เนื้อหาที่ควรมี	กิจกรรมที่บูรณาการ	ผู้เชี่ยวชาญ				
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5
5. การเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบดนตรี	- กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบเพลงตามจังหวะ (ช้า-เร็ว)		/	/	/	/	
6. การละเล่นพื้นเมือง	- กิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐานในกาลเล่นพื้นเมือง - กิจกรรมการแต่งกายบูรณาการกับศิลปะดนตรีและสังคมศึกษา		/	/	/	/	

รายวิชา	เนื้อหาที่ควรมี	กิจกรรมที่บูรณาการ	ผู้เสียชีวิตชาย				
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5
ศิลปะ ดนตรี	1. การเคลื่อนไหวร่างกาย	- กิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบเพลงและจังหวะ - กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบเพลงตามจังหวะ (ช้า-เร็ว)	/				
	2. การแสดง/ละครเวที/ละครเพลง	- กิจกรรมออกแบบการแสดงพร้อมกับการเคลื่อนไหวประกอบเพลงอย่างสร้างสรรค์ - กิจกรรมกลุ่ม ทักษะความหมายของเพลงพื้นเมือง บอกถึงวัฒนธรรมประเพณี และวิถีดำเนิน	/	/			

รายวิชา	เนื้อหาที่ควรมี	กิจกรรมที่บูรณาการ	ผู้เสียชีวิตชาย				
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5
		- โครงการนอกแบบการเต้นและการแสดง					
	3.การจับจังหวะ/ ทำนองของเพลง	- กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบเพลงตาม จังหวะ (ช้า-เร็ว)	/	/	/	/	/
	4. ชนิดของเสียง เครื่องดนตรี	N/A	/				
	5. การเคลื่อนไหว ร่างกายประกอบ เพลงหรือจังหวะ	- กิจกรรมการสืบค้นหาความหมายการ เคลื่อนไหว		/			
ศิลปะ ดนตรี	6. การออกแบบการ แต่งกาย	- กิจกรรมการวิเคราะห์การแต่งกายแต่ละภาค ในประเทศไทย			/		
	7. การออกแบบท่า เต้น	- กิจกรรมออกแบบการเต้นพร้อมกับการ เคลื่อนไหวประกอบเพลงอย่างสร้างสรรค์			/		/
	8. การเข้าถึงอารมณ์ ของบทเพลง	- กิจกรรมมีกึ่งเพลง การแสดง การ เคลื่อนไหวร่างกายสื่อถึงอารมณ์					/

รายวิชา	เนื้อหาที่ควรมี	กิจกรรมที่บูรณาการ	ผู้เกี่ยวข้อง				
			1 คุณ	2 คุณ	3 คุณ	4 คุณ	5 คุณ
	9. ประวัติความเป็นมาของเพลง	-วิเคราะห์วัฒนธรรมจากบทเพลงและการสืบค้นประวัติของเพลง					/
สังคมศึกษา	1. วัฒนธรรมประเพณีแต่ละท้องถิ่น / ภูมิศาสตร์	- กิจกรรมเรียนรู้ประวัติความเป็นมาเพลงพื้นเมืองนานาชาติ ด้วยการแปลความหมาย จ้างหระท่าเต้น - กิจกรรมกลุ่ม ท้าความหมายของเพลงพื้นเมือง บอกถึงวัฒนธรรมประเพณี และฝึกเต้น	/	/	/	/	/
ศึกษา	2. หน้าที่พลเมือง การรู้กาลเทศะและความเหมาะสม	- กิจกรรมวิเคราะห์การแต่งกายแต่ละภาคในประเทศไทย - กิจกรรมวิเคราะห์วัฒนธรรมจากบทเพลง - กิจกรรมออกแบบท่าเต้นประกอบเพลงและการแสดงละคร ให้เหมาะสมกับประเพณีวัฒนธรรม	/	/	/	/	/

รายวิชา	เนื้อหาที่ควรมี	ผู้เชี่ยวชาญ				
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5
	3. การแต่งกายแต่ละภูมิภาค ภูมิประเทศ			/		
	4. การทำงานร่วมกับผู้อื่น					/
	5. การสะท้อนถึงความเป็นมาของสังคม					/
ภาษา	1. คำศัพท์เฉพาะเกี่ยวกับ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน	/	/	/	/	/
อังกฤษ	2. การแปลความหมายของเพลงพื้นเมือง คำศัพท์ และนำเสนอ	/	/	/	/	/

ตาราง 24 (ต่อ)

รายวิชา	เนื้อหาที่ควรมี	กิจกรรมที่บูรณาการ	ผู้เชี่ยวชาญ
			คนที่ 1 คนที่ 2 คนที่ 3 คนที่ 4 คนที่ 5
3. ทักษะการพูดและ การฟัง		- กิจกรรมการนำเสนอ และแสดงความคิดเห็น การบูรณาการกิจกรรมเข้าหะ	/

ชช1,2,3,3,4,5 วันที่ 30 กรกฎาคม 2564



4) **สื่อการเรียนรู้ พบว่า** สื่อที่เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ควรมีได้แก่ ภาพที่เกี่ยวกับเพลง สื่อออนไลน์ วีดีโอคลิป สไลด์นำเสนอ อินเทอร์เน็ต เครื่องเสียง ห้องหรือพื้นที่กว้าง เอกสารประกอบการสอนใบงาน ดังสรุปผลตามตาราง 25





ตาราง 25 สรุปสื่อการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาที่ควรมี รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์พื้นฐาน แยกตามรายวิชาต่าง ๆ

สื่อการเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ				
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5
1. ภาพที่เกี่ยวข้องเพลง	/				
2. สื่อออนไลน์	/				/
3. วีดิโอคลิป	/		/		/
4. สไลด์นำเสนอ	/	/	/	/	/
5. สื่อโซเชียลมีเดียและสื่อออนไลน์	/	/		/	/
6. เครื่องเสียง	/				
7. ห้องหรือพื้นที่กว้าง	/				
8. ครูผู้สอน					/
9. เครื่องเสียง	/				
10. ใบงาน		/			
11. เอกสารประกอบการสอน			/		
12. เพลงที่ใช้ในการสอน			/		

ชช1,2,3,4,5 วันที่ 30 กรกฎาคม 2564

**2.5 การประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า** ควรประเมินผลผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ให้ครบทุกด้านที่กำหนดไว้ ทางด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ หรือทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ประเมินการสังเกตในชั้นเรียน การทำงานเป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรือแบบทดสอบทั้งอัตนัยและปรนัย ประเมินทักษะจากการเคลื่อนไหวพื้นฐาน จังหวะการเต้น ประเมิน เจตคติจากการตั้งใจเรียน ร่วมกิจกรรม การประเมินแบบมีส่วนร่วม ครู นักเรียน ประเมินร่วมกัน และประเมินแบบบูรณาการร่วมกับรายวิชา พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ดังสะท้อนจากข้อมูลที่ว่า

“ประเมินผลผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ให้ครบทุกด้านที่กำหนดไว้ ทางด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ หรือทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม และทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ ประเมินผลผู้เรียนจาก การสังเกตในชั้นเรียน การทำงานเป็นกลุ่ม เป็นคู่ หรืองานเดี่ยว ตามที่ได้รับมอบหมาย การปฏิบัติ และข้อสอบ”

ชช1 วันที่ 3 กรกฎาคม 2564

“ประเมินร่วมกับรายวิชาที่มีการบูรณาการร่วมกัน ตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ โดยการประเมินแบบเดี่ยว คู่ และกลุ่ม ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่ได้ออกแบบให้กับผู้เรียน เกณฑ์การประเมินต้องชัดเจน ผู้เรียนควรรู้ก่อนประเมิน การประเมินจะต้องมีความยืดหยุ่นและสามารถปรับตามบริบทของผู้เรียนได้”

ชช2 วันที่ 7 กรกฎาคม 2564

“ประเมินความรู้จากข้อสอบทั้งอัตนัยและปรนัย ประเมินทักษะจากการเคลื่อนไหวพื้นฐาน จังหวะการเต้น ประเมินเจตคติจาก การตั้งใจเรียน ร่วมกิจกรรม ความกระตือรือร้น จากการสังเกต และความพึงพอใจของผู้เรียน และประเมินทักษะในศตวรรษที่ 21 จากการสร้างผลงานการเต้น การนำเสนอ และการทำงานเป็นกลุ่ม”

ชช3 วันที่ 28 กรกฎาคม 2564

“ประเมินตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และอิงสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ครู และผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมในการประเมิน”

ชช4 วันที่ 4 กรกฎาคม 2564

“ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน การทำกิจกรรมทั้งเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม วิธีการประเมินต้องเป็นการประเมินแบบมีส่วนร่วม ครู นักเรียน ประเมินร่วมกัน และประเมินแบบบูรณาการร่วมกับรายวิชาการ

พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ จะต้องสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์”

ชช5 วันที่ 21 กรกฎาคม 2564

### **ตอนที่ 1.3 ผลการศึกษาเปรียบเทียบข้อมูลจากพหุกรณีศึกษา และความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ**

จากผลการศึกษาข้อมูลกรณีศึกษาจากโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา วิทยาเขตบางเขน รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมเข้าจังหวะ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน สามารถนำมาเปรียบเทียบและสรุปผลได้ดังตาราง 26

ตาราง 26 สรุปผลพหุภรณ์ศึกษาและผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

กรณีศึกษา 1	กรณีศึกษาที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
<p><b>1. สภาพปัญหา และความสำคัญของการดำเนินการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b></p>			
<p>1.1 ด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และวัตถุประสงค์ทักษะในศตวรรษที่ 21 พบว่า ในแต่ละรายวิชาได้มีการกำหนดให้มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ แต่ยังพบปัญหาในรายวิชาพลศึกษา ผู้เรียนยังไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ในรายวิชาศิลปะดนตรี ครูแต่ละคนมีความสามารถชำนาญในแต่ละศาสตร์ทำให้ครูไม่สามารถสอนศาสตร์อื่น ๆ ได้ หรือสอนได้แต่ยังไม่ดี ในรายวิชาสังคม ครูผู้สอนบางคนอาจจะไม่ได้ถนัดทุกศาสตร์ในทางสังคม ซึ่งในการสอนอาจไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และในรายวิชาภาษาอังกฤษ</p>	<p>1.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า ในแต่ละรายวิชาได้มีการกำหนดให้มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ แต่ยังไม่ได้กำหนดหรือสามารถระบุถึงการนำไปใช้ในชีวิตรจริงได้อย่างชัดเจน และนักเรียนส่วนใหญ่จะลืมวัตถุประสงค์นั้นแล้วไม่มีการกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21</p>	<p>N/A</p>	<p>1.1 ด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า ในแต่ละรายวิชาได้มีการกำหนดให้มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และยังพบปัญหาในรายวิชาพลศึกษา ผู้เรียนยังไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวันได้ในรายวิชาศิลปะดนตรี ครูแต่ละคนมีความชำนาญในแต่ละศาสตร์ทำให้ครูไม่สามารถสอนศาสตร์อื่น ๆ ได้ หรือสอนได้แต่ยังไม่ดี ในรายวิชาสังคม ครูผู้สอนบางคนอาจจะไม่ได้ถนัดทุกศาสตร์ในทางสังคม ซึ่งในการสอนอาจไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และในรายวิชาภาษาอังกฤษ</p>

กรณีศึกษา 1	กรณีศึกษาที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
<p>1. สภาพปัญหา และความต้องการทำงานจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชาที่กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</p>	<p>1. สภาพปัญหา และความต้องการทำงานจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชาที่กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</p>		
<p>ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และในรายวิชาภาษาอังกฤษ ผู้เรียนแต่ละคนมีพื้นฐานและทักษะด้านภาษาที่แตกต่างกัน ผู้เรียนยังไม่บรรลุด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน นอกจากนี้แล้วยังผู้เรียนบางคนยังทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ครูผู้สอนเน้นที่เนื้อหามากเกินไป จนไม่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมได้ ผู้เรียนบางคนยังไม่ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ครูผู้สอนเน้นที่เนื้อหามากเกินไป จนไม่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมได้</p>	<p>ผู้เรียนแต่ละคนมีพื้นฐานและทักษะด้านภาษาที่แตกต่างกันและวัตถุประสงค์ทักษะในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนยังไม่บรรลุด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน นอกจากนี้แล้วยัง ผู้เรียนบางคนยังไม่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ครูผู้สอนเน้นที่เนื้อหามากเกินไป จนไม่สามารถพัฒนาทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมได้ ผู้เรียนบางคนยังไม่ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ครูผู้สอนเน้นที่เนื้อหามากเกินไป จนไม่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมได้</p>		

กรณีศึกษา 1	กรณีศึกษาที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
<p><b>1. สภาพปัญหา และความต้องกาการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b></p>			
<p>1.2 ด้านเนื้อหา พบว่า เนื้อหาไม่ยากและง่าย ไม่ยากแต่จะง่ายเกินไป แต่มีปัญหาในด้านทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหวและพื้นฐานทางภาษาของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์และเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อภาษาอังกฤษ นอกจากนั้นแล้ว ครูผู้สอนไม่มีกระบวนการแผนบูรณาการร่วมกับรายวิชาอื่น ๆ และครูผู้สอนไม่สามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายได้</p>	<p>1.2 เนื้อหา พบว่า ผู้เรียนไม่มีความหมายของเพลงที่ต้นเนื้อหามาและไม่ได้อธิบายความเป็นมาและเนื้อหาของเพลงที่ต้น การจับจังหวะในการเดินเพลงเร็วในด้านทักษะพื้นฐาน การเคลื่อนไหวของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การเรียนรู้ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ และยังไม่มีกระบวนการกับรายวิชาอื่น ๆ</p>	<p>N/A</p>	<p>1.2 เนื้อหา พบว่า ครูไม่ได้อธิบายความเป็นมา ครูผู้สอนไม่มีการวางแผนบูรณาการร่วมกับรายวิชาอื่น ๆ และครูผู้สอนไม่สามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายได้ ในส่วนของนักเรียนพบว่าด้านทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหว การจับจังหวะในการเต้นและพื้นฐานทางภาษาของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ผู้เรียนไม่ไปตามวัตถุประสงค์</p>

กรณีศึกษา 1	กรณีศึกษาที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
<p><b>1. สภาพปัญหา และความต้อองการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b></p>			
<p>1.3 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีทักษะที่มีความแตกต่างกัน ส่งผลในการจัดการเรียนรู้ในการเริ่มต้นเป็นคู่และกลุ่ม การจับคู่กับเพศตรงข้ามทำให้เกิดความไม่สบายใจ ระยะเวลาในการฝึกซ้อมสั้นเกินไป ครูผู้สอนไม่ได้รับการวางแผน พุดคุยเนื้อหา กิจกรรมกับครูผู้สอนรายวิชาที่จะบูรณาการร่วมกัน ในรายวิชาศิลปะดนตรี ครูผู้สอน ยังไม่มีพื้นฐานทางความคิดศิลปะในระดับแต่ ละด้านที่เพียงพอในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</p>	<p>1.3 กิจกรรมการเรียนรู้พบว่า การจัดการเรียนรู้อีกกับผู้เรียนไม่มีการบูรณาการกับ 4 รายวิชา ผู้เรียนดื่มทำต้น เวลาในการฝึกในคาบเรียนไม่พอ การจับคู่กับเพศตรงข้ามทำให้เกิดความไม่สบายใจ และระยะเวลาในการฝึกซ้อมสั้นเกินไปเรียนน้อยเกินไป</p>	<p>N/A</p>	<p>1.3 กิจกรรมการเรียนรู้พบว่า การจัดการเรียนรู้อีกกับผู้เรียนไม่มีการบูรณาการกับ 4 รายวิชา ในรายวิชาศิลปะดนตรี ครูผู้สอน ยังไม่มีพื้นฐานทางความคิดศิลปะในแต่ละด้านที่เพียงพอในการจัดการเรียนรู้อีกผู้เรียนมีทักษะที่มีความแตกต่างกัน ส่งผลในการจัดการเรียนรู้ในการเริ่มต้นเป็นคู่และกลุ่ม การจับคู่กับเพศตรงข้ามทำให้เกิดความไม่สบายใจ เวลาในการฝึกในคาบเรียนไม่เพียงพอ</p>

กรณีศึกษา 1	กรณีศึกษาที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
<p>1. สภาพปัญหา และความจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</p>			
<p>1.4 ด้านสื่อการเรียนรู้พบว่าในแต่ละรายวิชาสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย แต่การใช้สื่อออนไลน์ ผู้เรียนบางคนไม่มีโทรศัพท์มือถือ ทำให้ไม่สามารถร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ได้เต็มที่คุณภาพ ผู้เรียนไม่สามารถเข้าถึงสื่อเพื่อทำการทบทวนทักษะการเต้น</p>	<p>1.4 สื่อการเรียนรู้พบว่า ในแต่ละรายวิชา สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย แต่ผู้เรียนไม่สามารถนำไปทบทวนการเต้นได้ และสัญญาณอินเตอร์เน็ตไม่ค่อยเสถียร และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์บางครั้งไม่สามารถเข้าถึงอินเตอร์เน็ตได้</p>	<p>N/A</p>	<p>1.4 สื่อการเรียนรู้พบว่า พบว่าในแต่ละรายวิชา สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย แต่ผู้เรียนไม่สามารถนำไปทบทวนการเต้นได้ การใช้สื่อออนไลน์ ผู้เรียนบางคนไม่มีโทรศัพท์มือถือ และสัญญาณอินเตอร์เน็ตไม่ค่อยเสถียร และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์บางครั้งไม่สามารถเข้าถึงอินเตอร์เน็ตได้ ทำให้ไม่สามารถร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ได้เต็มที่คุณภาพ</p>



กรณีศึกษา 1	กรณีศึกษาที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
<p>1. สภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชาการกิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</p>			
<p>1.5 ด้านการประเมินผล การเรียนรู้ พบว่า ครูผู้สอนมีการประเมินที่ประเมินที่หลากหลาย แต่ยังไม่มีความชัดเจน ในการทำโครงการ ผู้เรียนยังขาดความรับผิดชอบ ส่งงานไม่ตรงเวลา ไม่ตรงเวลาที่กำหนด และส่วนใหญ่จะประเมินที่ทักษะการเต้น และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน โดยจะครูจะเป็นผู้ประเมิน</p>	<p>1.5 การประเมินผล การเรียนรู้ พบว่า ครูผู้สอนมีการประเมินที่หลากหลาย แต่พบว่า ผู้เรียนส่งงานไม่ตรงเวลา การสอบย่อย นักเรียนบางคนทำไม่ได้ ซึ่งผู้เรียนมีความกังวลในการประเมินผล การเรียนรู้ เนื่องจากเรียนสอบไม่ สามารถเขียนอธิบายได้อย่างละเอียดและเข้าใจ และการจับคู่</p>	<p>N/A</p>	<p>1.5 การประเมินผล การเรียนรู้ มีการประเมินที่หลากหลาย แต่พบว่า ยังไม่มีเกณฑ์ที่ชัดเจน นอกจากนั้นแล้วผู้เรียนยังขาดความรับผิดชอบ ส่งงานไม่ตรงเวลาที่กำหนด และส่วนใหญ่จะประเมินที่ทักษะการเต้น และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน โดยจะครูจะเป็นผู้ประเมิน ฝ่ายเดียว ผู้เรียนมีความกังวลในการประเมิน เนื่องจากจากการเขียนสอบ ไม่สามารถเขียนอธิบายได้ และการจับคู่เรียนอาจจะส่งผลต่อคะแนนของผู้เรียน</p>

กรณีศึกษา 1	กรณีศึกษาที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
<p><b>2. แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b></p>			
<p>2.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้                      พบว่า การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้                      เรียนรู้ควรกำหนดวัตถุประสงค์                      ดังนี้</p>	<p>2.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้                      พบว่า การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้                      เรียนรู้ควรกำหนดวัตถุประสงค์                      ดังนี้</p>	<p>2.1 การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้                      เรียนรู้ในรายวิชา ควรอิงสมรรถนะ                      สำคัญของผู้เรียน หรือกำหนดจาก                      เนื้อหาที่มีการบูรณาการ โดย                      ครอบคลุมในทุก ๆ ด้านของ                      วิทยาฯ พลศึกษา ศิลปะ ดนตรี</p>	<p>2.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้                      พบว่า วัตถุประสงค์การเรียนรู้ควร                      อิงสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน หรือ                      กำหนดจากเนื้อหาที่มีการบูรณา                      ครอบคลุมในทุก ๆ ด้าน                      ด้านความรู้ ผู้เรียนสามารถ                      อธิบายความเข้าใจทักษะและ                      คำศัพท์เกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ                      ใน</p>
<p>ด้านความรู้ ผู้เรียนสามารถ                      เข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ                      นาฏศิลป์ ดนตรี ละครรำในเมือง                      ประวัติศาสตร์ของการเต้นรำ บริบท                      ของเพลงพื้นเมืองตามลักษณะ                      ภูมิภาค และนำความรู้ไป                      ประยุกต์กับการเรียนในวิชาต่าง ๆ                      ได้</p>	<p>ด้านความรู้ ผู้เรียนอธิบายมีและ                      เข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ                      นาฏศิลป์ ดนตรี ละครรำในเมือง                      ประวัติศาสตร์ของการเต้นรำ บริบท                      ของเพลงพื้นเมืองตามลักษณะ                      ภูมิภาค และการสะท้อนสังคม                      เข้าใจคำศัพท์ของแต่ละเพลง                      ด้านทักษะ ผู้เรียนสามารถ                      ปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหวและ                      การเต้นในกิจกรรมเข้าจังหวะ                      ออกแบบของแต่งกาย มีส่วนร่วม</p>	<p>สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ใน                      ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ                      และควรพัฒนาทักษะในศตวรรษที่                      21 ในด้าน ทักษะการคิดวิเคราะห์                      และแก้ปัญหา ทักษะการคิดอย่าง                      สร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม ทักษะ                      ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม                      และภาวะผู้นำ</p>	<p>อธิบายความเข้าใจทักษะและ                      คำศัพท์เกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ                      เพลงพื้นเมือง ดนตรี วัฒนธรรม                      ประวัติศาสตร์วิถีชีวิตของคน                      พื้นเมือง ละครพื้นเมือง                      นาฏศิลป์ ดนตรี วัฒนธรม                      ประวัติศาสตร์วิถีชีวิตของคน                      พื้นเมืองตามลักษณะภูมิศาสตร์                      และการสะท้อนสังคม และนำ                      ความรู้ไปประยุกต์กับการเรียนใน                      วิชาต่าง ๆ ได้</p>

กรณีศึกษา 1	กรณีศึกษาที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
<p>2. แนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา ภายวิพากิจกรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</p> <p>ลีลาศ สามารถให้จังหวะ สร้างเสียง ในการแสดงละครพื้นเมือง รู้ ประกอบดนตรีจากร่างกาย และ บทบาทหน้าที่ตัวเองในบริบทที่ของ อุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ และสามารถ ตนเอง และมีทักษะการในการฟัง นำไปประยุกต์กับการเต้นแบบ และเข้าใจความหมายของเพลง สร้างสรรค์รับบทบาทหน้าที่พลเมือง ด้านเจตคติ ผู้เรียนมีสุนทรียภาพ และของตัวเองในบริบทที่มีความ ในกิจกรรมเข้าจังหวะ มีทัศนคติที่ดี แยกแยะกัน ในสังคม มีทักษะการ ต่อนาฏศิลป์และดนตรี สังคม พูด การสื่อสาร และการเขียน ได้ ภาษาอังกฤษผ่านบทเพลง ด้านเจตคติ ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และ ต่อวิชาเรียนกิจกรรมเข้าจังหวะ แก้ปัญหาผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ทำเอง ดนตรี มีปฏิสัมพันธ์ที่กับ ทำแตกต่าง ๆ เข้าในความหมาย เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน ผ่านบทเพลงแก้ปัญหา ในการ ความพรหมเป็นมนุษย์ที่แตกต่าง ทำงานร่วมกับผู้อื่น สะท้อนสังคม กัน และสามารถเลือกวิธีการสื่อสาร ผ่านการเต้นรำพื้นเมืองได้</p>	<p>ด้านทักษะ ผู้เรียนสามารถ ปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหว พื้นฐานประกอบจังหวะ การเต้น เพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ สามารถให้จังหวะ สร้างเสียง ประกอบดนตรี ออกแบบเครื่องแต่ง กาย และมีทักษะการในการฟังและ เข้าใจความหมายของเพลง ด้านเจตคติ ผู้เรียนมีสุนทรียภาพ ในกิจกรรมเข้าจังหวะ นาฏศิลป์ ดนตรี สังคม และภาษาอังกฤษผ่าน บทเพลง มีปฏิสัมพันธ์ที่กับเพื่อน ร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน</p>		

กรณีศึกษา 1	กรณีศึกษาที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
<p><b>2. แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชาการกรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b></p> <p>การพูด การเขียน การให้เหตุผลได้                      อย่างเหมาะสม                      ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และ                      แก้ปัญหา ผู้เรียนสามารถแสดง                      ความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล มี                      ทักษะแก้ปัญหาให้กับตัวเองและ                      กลุ่มได้ คิดวิเคราะห์ ทำทางในการ                      เคลื่อนไหว คำศัพท์ดนตรีต่าง ๆ                      วิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของตัวเองที่                      1 ได้รับมอบหมายของบุคคลในสังคม                      และสามารถนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ                      ได้อย่างเหมาะสม                      ด้านทักษะการคิดอย่าง                      สร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม ผู้เรียน</p>	<p>ด้านทักษะการคิดอย่าง                      สร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม ผู้เรียน                      สามารถออกแบบการเต้นได้และ                      เต้นแอโรบิค นำเสนอการแสดง                      ละครพื้นเมืองได้อย่างสร้างสรรค์                      สะท้อนสังคมผ่านการเล่นรำ                      พื้นเมืองได้ อย่างสร้างสรรค์ และ                      เข้าใจความหมายผ่านบทเพลงได้                      อย่างสร้างสรรค์                      ด้านทักษะความร่วมมือ การ                      ทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ                      ผู้เรียนสามารถออกแบบและเต้น                      กับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และ                      แก้ปัญหา ผู้เรียนสามารถแสดง                      ความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล มี                      ทักษะแก้ปัญหาให้กับตัวเองและ                      กลุ่มได้ คิดวิเคราะห์ ทำทางในการ                      เคลื่อนไหว คำศัพท์ดนตรีต่าง ๆ                      วิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของตัวเองที่                      1 ได้รับมอบหมายของบุคคลในสังคม                      และสามารถนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ                      ได้อย่างเหมาะสม                      ด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์                      คิดเชิงนวัตกรรม ผู้เรียนสามารถ                      ออกแบบการเต้น แอโรบิค หรือ</p>	

กรณีศึกษา 1	กรณีศึกษาที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
<p>2. แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</p> <p>สามารถออกแบบการเต้น หรือ ละครประกอบเพลงได้อย่าง สร้างสรรค์สามารถนำเสนอข้อมูล ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ด้านทักษะความร่วมมือ การ ทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ ผู้เรียนสามารถทำงานกับเพื่อน รับ ฟังและแสดงความคิดเห็น กับเพื่อน ในกลุ่มได้</p>	<p>2.2 เนื้อหา พบว่า เนื้อหาที่ สามารถนำมาจัดการเรียนรู้บูรณา การร่วมกัน ได้แก่ การเคลื่อนไหว พื้นฐาน การเต้นเพลงพื้นเมือง การ เต้นลีลาศ กาลเล่นพื้นบ้าน ละคร</p> <p>2.2 เนื้อหา พบว่า การกำหนด เนื้อหา ควรมีเนื้อหาที่ครอบคลุมถึง การเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นแบบ สร้างสรรค์และการเล่นพื้นฐาน สมัยใหม่ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน</p>	<p>ละครประกอบเพลงได้อย่าง สร้างสรรค์ เข้าใจความหมายผ่าน บทเพลง สะท้อนสังคมผ่านการ เต้นรำ สามารถนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ด้านทักษะความร่วมมือ การ ทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ ผู้เรียนสามารถทำงานกับเพื่อน รับ ฟังและแสดงความคิดเห็น กับเพื่อน ในกลุ่มได้ สามารถออกแบบและ เต้นกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>2.2 เนื้อหา พบว่า เนื้อหาที่ สามารถนำมาจัดการเรียนรู้บูรณา การร่วมกัน ได้แก่ การเคลื่อนไหว พื้นฐาน การเต้นเพลงพื้นเมือง กาล เล่นพื้นเมือง การเต้นลีลาศใน</p>



กรณีศึกษา 1	กรณีศึกษาที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
<p>2. แนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรกฏการณ์เป็นฐาน</p>	<p>2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ ควร พบว่า 2.3 แนวทางการบูรณาการการบูรณาการร่วมกันทั้ง 4 รายวิชา แนวทางการบูรณาการการจัด เฉพาะเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว จัดเรียนรู้รายวิชาที่กิจกรรมเข้า โดยมีกิจกรรมได้แก่ กิจกรรมการ เรียนรู้รายวิชาที่กิจกรรมเข้าจังหวะ พื้นฐาน การแปลความหมายของ จังหวะควรบูรณาการร่วมกันทั้ง 4 รู้จักคำศัพท์ การฝึกการเคลื่อนไหว สามารถบูรณาการใน 4 รายวิชา เพลง และทักษะการพูดและการฟัง รายวิชาโดยเนื้อหาที่กิจกรรมควรมี พื้นฐานและประกอบกับดนตรี ได้แก่ กิจกรรม คำ พ ท 3. กิจกรรมที่บูรณาการ พบว่า การฝึกทักษะที่หลากหลาย ผ่าน กิจกรรม วัฒนธรรมพื้นเมือง ภาษาอังกฤษ กิจกรรมการอบอุ่น ผู้เชี่ยวชาญ เสนอแนะ ควรมี กระบวนการ พูดคุย การอภิปราย เกี่ยวกับเข้าสู่สังคม การเต้นเพลง ร่างกายการฝึกการเคลื่อนไหว กิจกรรมหาคำศัพท์การเคลื่อนไหว การใช้คำถาม การบรรยาย การ พื้นเมือง กิจกรรมการประวัติ พื้นฐานและประกอบกับดนตรี พื้นฐานและประกอบกับดนตรี พื้นฐานเป็นภาษาอังกฤษ กิจกรรม ทำงานกลุ่มและเดี่ยว การศึกษา วัฒนธรรม การเต้นลีลาศ การ กิจกรรม ประวัติศาสตร์และ ฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบ ค้นคว้า และการนำเสนอ สามารถ วิเคราะห์เพลง การเต้นลีลาศ ภูมิศาสตร์เพลงพื้นเมือง การเต้น เพลง กิจกรรมฝึกการเคลื่อนไหว เชื่อมโยงไปใช้ในชีวิตจริงของผู้เรียน กิจกรรมการฝึกคิดปะการแสดง เพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ พื้นฐานแบบอยู่กับที่และแบบ ได้ กิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมออกแบบการ กิจกรรมการปรบมือหรือใช้อุปกรณ์ เคลื่อนที่ประกอบเพลง กิจกรรม เรียนรู้ประวัติความเป็นมาเพลง เริ่มต้น กิจกรรมของให้เพื่อนและคิด ประกอบจังหวะ กิจกรรมฝึก พื้นเมืองนานาชาติด้วยการแปล จังหวะดนตรี กิจกรรมการ ศิลปะการแสดง กิจกรรมเรียนรู้ ความหมาย กิจกรรมการวิเคราะห์ เคื่อนไหว โดยใช้จังหวะใน ประวัติการเต้นลีลาศ กิจกรรมกลุ่ม การแต่งกายแต่ละภาคในประเทศ ร่างกายทำการเคลื่อนไหวให้ ออกแบบการเต้น กิจกรรมกาลเดิน การแสดงภาคในประเทศ สอดคล้องกับ</p>	<p>2.3 แนวทางการบูรณาการการบูรณาการร่วมกันทั้ง 4 รายวิชา จัดเรียนรู้รายวิชาที่กิจกรรมเข้า โดยมีกิจกรรมได้แก่ กิจกรรมการ เรียนรู้รายวิชาที่กิจกรรมเข้าจังหวะ พื้นฐาน การแปลความหมายของ จังหวะควรบูรณาการร่วมกันทั้ง 4 รายวิชาโดยเนื้อหาที่กิจกรรมควรมี การฝึกทักษะที่หลากหลาย ผ่าน กระบวนการ พูดคุย การอภิปราย การใช้คำถาม การบรรยาย การ ทำงานกลุ่มและเดี่ยว การศึกษา ค้นคว้า และการนำเสนอ สามารถ เชื่อมโยงไปใช้ในชีวิตจริงของผู้เรียน ได้</p>	

กรณีศึกษา 1	กรณีศึกษาที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
<p>2. แนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</p> <p>คำศัพท์ กิจกรรมการเคลื่อนไหว พื้นเมือง กิจกรรมวิเคราะห์เนื้อหา ไทย กิจกรรมออกแบบท่าเต้น อย่างสร้างสรรค์ กิจกรรมการ เพลง และเต้นเพลงพื้นเมือง ประกอบเพลงและการแสดงละคร เคลื่อนไหวประกอบเพลง กิจกรรมวิเคราะห์เนื้อหาเพลงและเต้น กิจกรรมฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สวมบทบาทหน้าที่ (หมวก 6 ใบ) เพลงพื้นเมือง กิจกรรมกลุ่มตามที่ได้ กิจกรรมกลุ่มตามที่ได้ กิจกรรมคัลเลอร์เพื่อวิเคราะห์ ได้รับมอบหมายและนำเสนอ ออกแบบการแสดงพร้อมกับการ และวิจารณ์ กิจกรรมกลุ่มตามที่ได้ กิจกรรมประยุกต์เพลงและทำ เคลื่อนไหวประกอบเพลงอย่าง ได้รับมอบหมายและนำเสนอ เต้น และกิจกรรมการเคลื่อนไหว สร้างสรรค์กิจกรรมจับจังหวะของ กิจกรรมปรับคำศัพท์ เรียงประโยค จากคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพลงและท่าเต้น และกิจกรรมเขียน บทควาามในการแสดง</p>	<p>2.4 สื่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</p> <p>2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า 2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า 2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า 2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า</p> <p>แนวทางการบูรณาการการจัด เหมาะสมกับกิจกรรมการรู้ที่ควรมี</p> <p>เรียนรู้รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ได้แก่ ภาพที่เกี่ยวข้องกับเพลง สื่อ</p> <p>ควรกำหนดสื่อ</p>	<p>2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า 2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า 2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า 2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า</p> <p>เหมาะกับผู้เรียนสามารถ เข้าถึงได้ง่าย ได้แก่ สื่อที่ใช้ในการ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง เพลง</p>	<p>2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า 2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า 2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า 2.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า</p> <p>เหมาะกับผู้เรียนสามารถ เข้าถึงได้ง่าย ได้แก่ คัลเลอร์ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง เพลง</p>



กรณีศึกษา 1	กรณีศึกษาที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
<p>แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชาการรวมเข้าจังหวะ ดัชนีชี้วัดการสอบแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</p> <p>นำเสนอ เครื่องเสียง เพลง บัตรคำ การเรียนรู้ ดัชนีชี้วัดวิดีโอทำเพลง ต่าง ๆ การแสดง การร้อง สไลด์ นำเสนอ บทเพลง บทละคร เครื่องเสียง และเพลง</p> <p>คำศัพท์ กระดาษโน้ต โปรแกรม kahoot โปรแกรม vodergero</p>	<p>2.5 การประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า การประเมินผลการเรียนรู้ ควรมีการประเมินผลที่มีความหลากหลาย ได้แก่ ข้อสอบ ทักษะ จากกาเริ่มต้น การแสดงละคร การนำเสนอ ความรู้ การแปล ความหมายของเนื้อเพลง แบบประเมินของผู้เรียน กิจกรรมกลุ่ม การสังเกต การสอบ การปฏิบัติ การออกแบบชิ้นงาน กิจกรรมในชั้น</p>	<p>ออนไลน์ วิดีโอคลิป สไลด์นำเสนอ อินเทอร์เน็ต เครื่องเสียง ห้องหรือพื้นที่กว้าง เอกสารประกอบ การสอบในโปรแกรม และอุปกรณ์ต่างที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้</p>	<p>2.5 การประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า การประเมินผลการเรียนรู้ ควรมีการประเมินผลผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ให้ครบทุกด้านที่กำหนดไว้ ควรมีการประเมินผลที่มีความหลากหลาย ผ่านผลงาน การสอบ พฤติกรรมของผู้เรียน ทางด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ หรือทักษะในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้แล้วการประเมินแบบมีส่วนร่วม ครู นักเรียน</p>

กรณีศึกษา 1	กรณีศึกษาที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ	สรุป
<p><b>2. แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน</b></p> <p>ทักษะการเคลื่อนไหวและเต้น เรียน การถามตอบ ใบงาน/ชิ้นงาน พื้นฐาน จังหวะการเต้น ประเมิน ประเมินร่วมกัน และประเมินแบบ ประกอบเพลง การแสดงละครและ การพูดคุย อธิบาย และตอบคำถาม เจตคติจากการตั้งใจเรียน ร่วม บูรณาการร่วมกับ ภาษาอังกฤษ การเต้น กิจกรรม การประเมินแบบมีส่วนร่วม พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา</p>	<p>ร่วม ครู นักเรียน ประเมินร่วมกัน และประเมินแบบบูรณาการร่วมกับ ภาษาอังกฤษ พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ</p>	<p>ร่วม ครู นักเรียน ประเมินร่วมกัน และประเมินแบบบูรณาการร่วมกับ ภาษาอังกฤษ พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ</p>	<p>สังคมนศึกษา และภาษาอังกฤษ</p>



### ตอนที่ 3 ผลการสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

ในตอนนี้เป็น การนำเสนอผลการศึกษาคำวิจัยในระยะที่ 2 ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และแบบวัดการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยอาศัยจากข้อมูลในระยะที่ 1 ในประเด็น วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้ สามารถสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำเสนอผลของการสร้างรูปแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยแบ่งเป็น 3 ตอนย่อย ดังนี้

#### ตอนที่ 2.1 ผลการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการจาก 4 รายวิชา โดยการบวนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธี SPEE 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย

1) S (Selection) เลือกปรากฏการณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Phenomenon-Based Learning

2) P (Planning) คือ วางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูผู้สอน ในแต่ละวิชา

3) E (Execution) คือ ดำเนินการจัดการเรียนรู้ จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยการค้นคว้าอย่างหลากหลาย โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้และเสริมแรงทางบวกแก่ผู้เรียนให้เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจและกล้าที่แสดงออก

4) E (Evaluation) คือ การประเมินระหว่างเรียนที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการของผู้เรียน ได้แก่การประเมินโดยครู เพื่อน และผู้เรียนประเมินตนเอง

มีการจัดกระบวนการจัดเรียนรู้ โดยใช้วิธีการ C3PE ดังนี้

1) C (Construction Know How) การสร้างองค์ความรู้

2) P1 (Problem Analysis) การวิเคราะห์ปัญหา โดยใช้วิธี ดังนี้

2.1) Problem-Based Learning

2.2) Inquiry-Based Learning โดยใช้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

2.2.1) Engagement การสร้างความเข้าใจ

2.2.2) Exploration การวางแผนการเรียนรู้

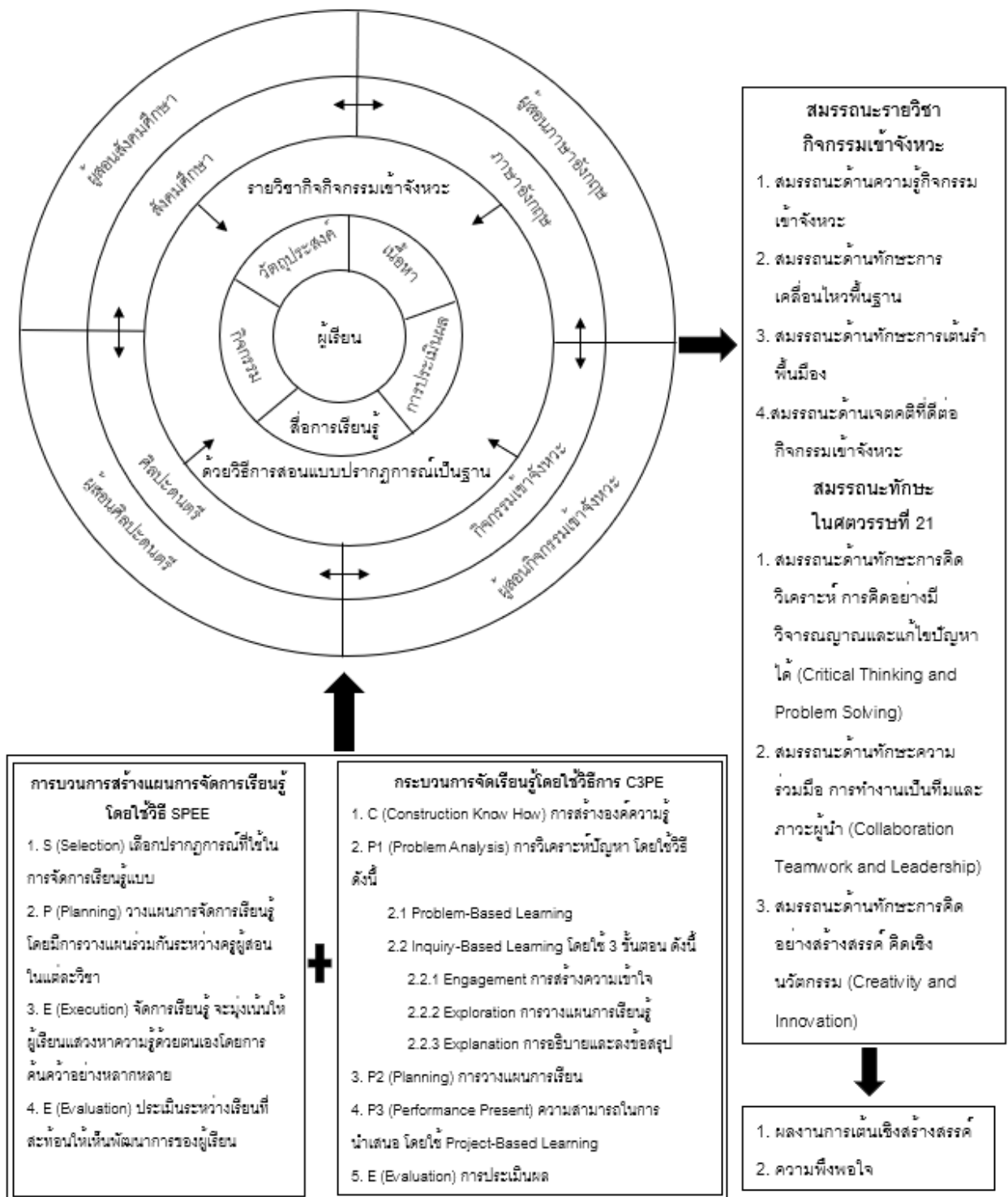
2.2.3) Explanation การอธิบายและลงข้อสรุป

3) P2 (Planning) การวางแผนการเรียนรู้

4) P3 (Performance Present) ความสามารถในการนำเสนอ โดยใช้ Project-Based Learning

5) E (Evaluation) การประเมินผล

โดยที่ผู้สอนแต่ละรายวิชา ได้แก่รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ร่วมออกแบบและจัดการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน นอกจากนั้นแล้วผู้สอนยังเข้าร่วมการสอนและแบ่งเนื้อหาหน้าที่ในการจัดการเรียนรู้ในทุก ๆ ครั้ง ซึ่งองค์ประกอบการบูรณาการร่วมกันได้แก่ 1) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2) เนื้อหา 3) กิจกรรมการเรียนรู้ 4) การประเมินผลการเรียนรู้ และ 5) สื่อการเรียนรู้ โดยรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะจะเป็นแกนหลักในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ มีการพัฒนาทางด้านความรู้ที่เชื่อมโยงกันทั้ง 4 รายวิชา มุ่งพัฒนาสมรรถนะรายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ได้แก่ สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง และสมรรถนะด้านที่ดีเจตคติของผู้เรียน รวมถึงพัฒนาสมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ 1) สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving) 2) สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership) และ3) สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation) รวมถึงผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์ และความพึงพอใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งสามารถแสดงความเชื่อมโยงและกรอบแนวคิดของการจัดการเรียนรู้ได้ดังภาพประกอบ 5



ภาพประกอบ 5 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

รายละเอียดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีรายละเอียด ดังนี้

1. วัตถุประสงค์การเรียนรู้: เมื่อผู้เรียนผ่านการเรียนรู้ในรายวิชา ผู้เรียนสามารถ
  - 1.1 อธิบายประวัติของกิจกรรมเข้าจังหวะ ประเภทการเคลื่อนไหวพื้นฐาน คำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษได้
  - 1.2 ปฏิบัติทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้นได้อย่างถูกต้อง
  - 1.3 คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหา และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ผู้เรียนสามารถอธิบายคำศัพท์ที่เป็นคำกริยา คำนาม ประโยคสถานการณ์ที่มีโครงสร้างแบบ Imperative Sentences ภาษาอังกฤษได้
  - 1.4 ปฏิบัติทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้นตามคำสั่งภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง
  - 1.5 อธิบายเกี่ยวกับกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายของมนุษย์ และความสัมพันธ์บริบททางสังคมได้
  - 1.6 ปฏิบัติทักษะการเต้นเพลงพื้นเมือง The Bunny Hop อย่างถูกต้อง
  - 1.7 อธิบายเกี่ยวกับวัฒนธรรม และการเต้นเพลงพื้นเมืองได้
  - 1.8 ปฏิบัติทักษะการเต้นเพลงพื้นเมือง Alunelu และเพลงพื้นเมืองได้ทุกวัน เพลง Song of desert ได้ถูกต้อง
  - 1.9 ปฏิบัติทักษะการเต้นเพลงพื้นเมือง Jingle Bell ได้ถูกต้อง
  - 1.10 อธิบายเกี่ยวกับวัฒนธรรม และการเต้นเพลงพื้นเมืองได้
  - 1.11 อธิบายเกี่ยวกับการเต้นแบบสร้างสรรค์ และสามารถออกแบบการเต้นได้อย่างสร้างสรรค์
  - 1.12 ออกแบบและสามารถแสดงการเต้นได้อย่างสร้างสรรค์
2. เนื้อหาของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) หลักการกิจกรรมเข้าจังหวะและการเคลื่อนไหวร่างกาย 2) การเคลื่อนไหวร่างกายตามคำสั่งภาษาอังกฤษ 3) ความเป็นมาและการเต้นเพลงพื้นเมืองเพลง (The Bunny Hop, Alunelu, Song of desert, Jingle Bell ) 4) การเต้นแบบสร้างสรรค์ 5)การออกแบบการเต้นอย่างสร้างสรรค์ และ6) การแสดงการเต้นอย่างสร้างสรรค์

3. กิจกรรมการเรียนรู้ กำหนดให้ครูผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และเชื่อมโยงความรู้ทั้งรายวิชา 4 รายวิชา ได้แก่ กิจกรรมเข้าจังหวะ ศิลปะ สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ กำหนดให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสืบเสาะ ค้นหาหาความรู้และการทำโครงการเป็นกิจกรรมกลุ่ม โดยครูและนักเรียนร่วมกันสรุป และสะท้อนความคิดร่วมกัน ซึ่งมีรายละเอียดของโครงสร้างวิชาที่จัดในลักษณะของโมดูลการเรียนรู้ 3 โมดูลดังตาราง 27

ตาราง 27 โมดูลกิจกรรมการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

โมดูล	หน่วยการเรียนรู้/แผนจัดการเรียนรู้	จำนวนคาบเรียน (1 คาบเรียน/ 1.5 ชั่วโมง)	ครูผู้ร่วมสอน			
			พลศึกษา	สังคมศึกษา	ศิลปะดนตรี	ภาษาอังกฤษ
โมดูลที่ 1 เรียนรู้และเข้าใจการเคลื่อนไหวจากตัวฉัน	1. หลักการกิจกรรมเข้าจังหวะและการเคลื่อนไหวร่างกาย	2	/	/	/	/
	2. การเคลื่อนไหวร่างกายตามคำสั่งภาษาอังกฤษ	1	/		/	/
	3. ความเป็นมาและการเต้นเพลงพื้นเมืองเพลง The Bunny Hop	1	/	/		
โมดูลที่ 2 สนุกสนานกับกิจกรรมเข้าจังหวะผ่านเพลงพื้นเมือง	4. การเต้นเพลงพื้นเมืองเพลง Alunelu และเพลงพื้นเมือง Song of desert	1	/	/		
	5. การเต้นรำเพลงพื้นเมืองเพลง Jingle Bell	1	/	/		/

ตาราง 27 (ต่อ)

โมดูล	หน่วยการเรียนรู้/แผน จัดการเรียนรู้	จำนวนคาบเรียน (1 คาบเรียน/ 1.5 ชั่วโมง)	ครูผู้ร่วมสอน			
			พลศึกษา	สังคมศึกษา	ศิลปะดนตรี	ภาษาอังกฤษ
โมดูลที่ 3 สร้างสรรค์ ผลงาน จากการเดิน	6. การเดินแบบสร้างสรรค์	1	/	/	/	/
	7. การออกแบบการเดิน อย่างสร้างสรรค์	2	/	/	/	/
	8. การแสดงการเดินอย่าง สร้างสรรค์	1	/	/	/	/
<b>รวม</b>	<b>8</b>	<b>10</b>				

4. สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้: เน้นสื่อที่มีความหลากหลายและเหมาะสมกับการเรียนรู้  
ของผู้เรียน ประกอบด้วย

4.1 สื่อบุคคล ได้แก่ ครูผู้สอนจาก 4 รายวิชา ได้แก่ ครูผู้สอนพลศึกษา  
จำนวน 1 คน ครูผู้สอนศิลปะดนตรี จำนวน 1 คน ครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอน  
ภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน รวม 4 คน

4.2 สื่อดิจิทัล ได้แก่ บัตรคำประโยคภาษาอังกฤษ รูปภาพการเคลื่อนไหว  
เพลงพื้นเมือง บัตรคำสั่งภาษาอังกฤษ เนื้อเพลง และวิดีโอคลิป และสไลด์นำเสนอ

4.3 สื่อโซเชียลมีเดียและสื่อออนไลน์ เพื่อศึกษาหาข้อมูลโดยใช้  
โทรศัพท์มือถือที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้

5. การประเมินผลการเรียนรู้ มีการประเมินบูรณาการร่วมกันระหว่างการเรียนรู้  
ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ สังคมศึกษา ศิลปะ และภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนา  
กระบวนการคิด ความรู้และทักษะใหม่ผ่านประสบการณ์ตรง เน้นให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์  
ระหว่างกัน โดยผู้สอนประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนประเมินผู้เรียนด้วยตนเอง และผู้เรียน  
ประเมินตนเอง การประเมินผลการเรียนรู้จะประเมิน 1) สมรรถนะรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ  
ได้แก่ สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน  
สมรรถนะด้านทักษะการเดินรำพื้นเมือง และสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ 2)



สมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมี  
 วิจารณ์ญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving) สมรรถนะด้านทักษะ  
 ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership)  
 สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation) 3)  
 ผลงานการเดินเชิงสร้างสรรค์ และ 4) ความพึงพอใจ

จากผลการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ  
 ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยมีรายละเอียดดังภาคผนวก ค

## ตอนที่ 2.2 ผลการตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้า  
 จังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน โดยผู้วิจัยกำหนด  
 เกณฑ์การผ่าน คือ มัธยฐาน (Md) มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 3.50 และพิสัยระหว่างควอไทล์ (IQR)  
 ไม่เกิน 1.50 ปรากฏผลดังตาราง 28

ตาราง 28 ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้า  
 จังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยผู้เชี่ยวชาญ (n=5)

รายการประเมิน	ความถูกต้อง			ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	Md	IQR	ผล	Md	IQR	ผล	Md	IQR	ผล
<b>รูปแบบการจัดการเรียนรู้</b>									
1. โครงสร้างของรูปแบบ	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
2. โมดูลที่สอน 3 โมดูล	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
3. หน่วยการเรียนรู้ 8 หน่วย	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
4. แผนการจัดการเรียนรู้ 8 แผน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
5. คาบเรียน 10 คาบเรียน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
6. ระยะเวลาที่ใช้สอน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
7. ภาพรวมของรูปแบบ	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน

ตาราง 28 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความถูกต้อง			ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	Md	IQR	ผล	Md	IQR	ผล	Md	IQR	ผล
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1</b>									
1. ชื่อหน่วยการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
2. จำนวนคาบเรียน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
4. เนื้อหา	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
5. กิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
6. รายวิชาที่บูรณาการ	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
7. สื่อการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
8. การประเมินผล	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2</b>									
1. ชื่อหน่วยการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
2. จำนวนคาบเรียน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
4. เนื้อหา	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
5. กิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
6. รายวิชาที่บูรณาการ	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
7. สื่อการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
8. การประเมินผล	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน

ตาราง 28 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความถูกต้อง			ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	Md	IQR	ผล	Md	IQR	ผล	Md	IQR	ผล
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3</b>									
1. ชื่อหน่วยการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
2. จำนวนคาบเรียน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
4. เนื้อหา	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
5. กิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
6. รายวิชาที่บูรณาการ	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
7. สื่อการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
8. การประเมินผล	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 4</b>									
1. ชื่อหน่วยการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
2. จำนวนคาบเรียน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
4. เนื้อหา	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
5. กิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
6. รายวิชาที่บูรณาการ	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
7. สื่อการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
8. การประเมินผล	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน

ตาราง 28 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความถูกต้อง			ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	Md	IQR	ผล	Md	IQR	ผล	Md	IQR	ผล
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 5</b>									
1. ชื่อหน่วยการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
2. จำนวนคาบเรียน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
4. เนื้อหา	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
5. กิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
6. รายวิชาที่บูรณาการ	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
7. สื่อการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
8. การประเมินผล	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 6</b>									
1. ชื่อหน่วยการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
2. จำนวนคาบเรียน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
4. เนื้อหา	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
5. กิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
6. รายวิชาที่บูรณาการ	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
7. สื่อการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
8. การประเมินผล	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน

ตาราง 28 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความถูกต้อง			ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	Md	IQR	ผล	Md	IQR	ผล	Md	IQR	ผล
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 7</b>									
1. ชื่อหน่วยการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
2. จำนวนคาบเรียน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
4. เนื้อหา	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
5. กิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
6. รายวิชาที่บูรณาการ	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
7. สื่อการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
8. การประเมินผล	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 8</b>									
1. ชื่อหน่วยการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
2. จำนวนคาบเรียน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
4. เนื้อหา	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
5. กิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
6. รายวิชาที่บูรณาการ	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
7. สื่อการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน
8. การประเมินผล	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน	5.00	0.00	ผ่าน

จากตาราง พบว่า ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่า รูปแบบฯ มีค่ามัธยฐาน อยู่ที่ 5.00 (IQR=0.00) ในทุกรายการ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ส่วนผลการประเมินคุณภาพของ หน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1 - 8 พบว่า หน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1 - 8 มีค่ามัธยฐาน อยู่ที่ 5.00 (IQR=0.00) ในทุกรายการ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด เช่นเดียวกัน

**ตอนที่ 2.3 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน**

ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ผ่าน คือ ค่าความเที่ยงตรง โดยพิจารณาจากค่า  $IOC \geq .50$  ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยพิจารณาจากค่า  $r \geq .70$  ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) โดยพิจารณาจากค่า  $r \geq .20$  ปรากฏผลดังตาราง 29

ตาราง 29 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ ในรายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าอำนาจจำแนก
<b>1. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ</b>	1.00	0.21-0.30
1.1 อธิบายประวัติความเป็นมาของกิจกรรมเข้าจังหวะได้ถูกต้อง	1.00	0.30
1.2 จำแนกประเภทของกิจกรรมเข้าจังหวะได้ถูกต้อง	1.00	0.21
1.3 อธิบายหลักการเคลื่อนไหวเบื้องต้นได้ถูกต้อง	1.00	0.28
<b>2. เข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์การเคลื่อนไหวร่างกาย</b>	1.00	0.27-0.63
2.1 อธิบายความหมายของการเคลื่อนไหวเบื้องต้นได้ถูกต้อง	1.00	0.63
2.2 อธิบายการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ได้ถูกต้อง	1.00	0.27
2.3 อธิบายความหมายการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ได้ถูกต้อง	1.00	0.41

ตาราง 29 (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าอำนาจจำแนก
<b>3. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์</b>	1.00	0.40-0.78
3.1 อธิบายความหมายของการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ได้	1.00	0.53
3.2 อธิบายหลักการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ของศิลปะการแสดงได้	1.00	0.40
3.3 จำแนกประเภทของศิลปะการแสดงได้	1.00	0.78
<b>4. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างคำนามและคำกริยา</b>	0.80	0.52-0.87
4.1 อธิบายความหมายของคำนามที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้	0.80	0.85
4.2 อธิบายความหมายของคำกริยาที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้	0.80	0.52
4.3 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคำนามและคำกริยาที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้	0.80	0.87
<b>5. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประโยคคำสั่งที่มีโครงสร้างแบบ Imperative Sentences</b>	0.60-0.80	0.72-0.95
5.1 อธิบายความหมายประโยคคำสั่ง โครงสร้างแบบ Imperative Sentences ได้	0.60	0.72
5.2 อธิบายโครงสร้างประโยคคำสั่ง โครงสร้างแบบ Imperative Sentences ได้	0.80	0.95
5.3 นำเสนอประโยคคำสั่ง โครงสร้างแบบ Imperative Sentences และสามารถแต่งประโยคได้	0.80	0.95

ตาราง 29 (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าอำนาจจำแนก
<b>6. ความรู้ความเข้าใจการเคลื่อนไหวร่างกาย ในบริบททางสังคม</b>	0.80-1.00	0.60-0.95
6.1 อธิบายความเป็นมา ความหมายของการเคลื่อนไหวร่างกายของมนุษย์ ในบริบททางสังคมได้	1.00	0.67
6.2 ระบุการเคลื่อนไหวร่างกาย ที่มีความสำคัญต่อกิจกรรมทางสังคมได้	0.80	0.60
6.3 นำเสนอความสัมพันธ์ของกิจกรรมมนุษย์ในบริบททางสังคมได้	0.80	0.95
<b>7. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเต้นเพลงพื้นเมือง The Bunny Hop</b>	1.00	0.95
7.1 อธิบายประวัติความเป็นมาของเพลงพื้นเมืองได้	1.00	0.95
7.2 อธิบายวัฒนธรรมการเต้นเพลงพื้นเมืองได้	1.00	0.95
7.3 นำเสนอวิธีการเต้นเพลงพื้นเมืองได้	1.00	0.95
<b>8. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเต้นเพลงพื้นเมือง Alunelu</b>	1.00	0.95
8.1 อธิบายประวัติความเป็นมาของเพลงพื้นเมืองได้	1.00	0.95
8.2 อธิบายวัฒนธรรมการเต้นเพลงพื้นเมืองได้	1.00	0.95
8.3 นำเสนอวิธีการเต้นเพลงพื้นเมืองได้	1.00	0.95
<b>9. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเต้นเพลงพื้นเมือง Song of desert</b>	1.00	0.85-0.95
9.1 อธิบายประวัติความเป็นมาของเพลงพื้นเมืองได้	1.00	0.95
9.2 อธิบายวัฒนธรรมการเต้นเพลงพื้นเมืองได้	1.00	0.95
9.3 นำเสนอวิธีการเต้นเพลงพื้นเมืองได้	1.00	0.85



ตาราง 29 (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าอำนาจจำแนก
10. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเต้นเพลง พื้นเมือง Jingle Bell	1.00	0.36-0.82
10.1 อธิบายประวัติความเป็นมาของเพลง พื้นเมืองได้	1.00	0.82
10.2 อธิบายวัฒนธรรมการเต้นเพลงพื้นเมืองได้	1.00	0.36
10.3 นำเสนอวิธีการเต้นเพลงพื้นเมืองได้	1.00	0.63
<b>ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.96</b>		

จากตาราง 29 พบว่าแบบวัดสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ ในรายวิชา  
กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่า  
ความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.96 และมีค่าอำนาจ  
จำแนก อยู่ระหว่าง 0.21-0.95 ซึ่งพบว่าผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกรายการ

ตาราง 30 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ ในรายวิชา  
กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าอำนาจจำแนก
1. เริ่มต้น	1.00	
1.1 การยืนพร้อมเคลื่อนที่ในจังหวะเริ่มต้น	1.00	
1.2 เคลื่อนที่พร้อมไปกับจังหวะดนตรี ในจังหวะ เริ่มต้น	1.00	0.44
1.3 ความสัมพันธ์ของแขนและขาในจังหวะ เริ่มต้น	1.00	

ตาราง 30 (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าอำนาจจำแนก
<b>2. ความถูกต้องของทักษะ</b>	1.00	
2.1 การเคลื่อนที่มีความถูกต้อง 1 ทักษะ	1.00	
2.2 การเคลื่อนที่มีความถูกต้อง 2 ทักษะ	1.00	0.69
2.3 การเคลื่อนที่มีความถูกต้อง 3 ทักษะ	1.00	
2.4 การเคลื่อนที่มีความถูกต้อง 4 ทักษะ	1.00	
<b>3. ความสวยงามในการเต้น</b>	1.00	
3.1 จัดสมดุลของร่างกายในการเคลื่อนที่	1.00	
3.2 แขนและขามีความสัมพันธ์ในการเคลื่อนที่	1.00	0.54
3.3 เคลื่อนที่พร้อมกับจังหวะดนตรี	1.00	
<b>4. จังหวะดนตรี</b>	0.80-1.00	
4.1 การเคลื่อนที่เข้ากับจังหวะดนตรี 1 ทักษะ	1.00	
4.2 การเคลื่อนที่เข้ากับจังหวะดนตรี 2 ทักษะ	1.00	0.69
4.3 การเคลื่อนที่เข้ากับจังหวะดนตรี 3 ทักษะ	0.80	
4.4 การเคลื่อนที่เข้ากับจังหวะดนตรี 4 ทักษะ	1.00	
<b>5. ความต่อเนื่อง</b>	1.00	
5.1 เคลื่อนที่ต่อเนื่องจากทักษะ 1 ไปทักษะที่ 2	1.00	0.47
5.2 เคลื่อนที่ต่อเนื่องจากทักษะ 2 ไปทักษะที่ 3	1.00	
5.3 เคลื่อนที่ต่อเนื่องจากทักษะ 3 ไปทักษะที่ 4	1.00	
<b>ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78</b>		

จากตาราง 30 พบว่าแบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ในรายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.78 และมีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.44-0.69 ซึ่งพบว่าผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกรายการ

ตาราง 31 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานใน  
รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าอำนาจจำแนก
<b>1. การจับคู่</b>	1.00	
1.1 ตำแหน่งมือ	1.00	0.59
1.2 ระยะห่างของลำตัว	1.00	
1.3 การยืน	1.00	
<b>2. เริ่มต้น</b>	1.00	
2.1 การเคลื่อนที่ของเท้า	1.00	0.64
2.2 เคลื่อนที่เข้ากับจังหวะดนตรี	1.00	
2.3 เคลื่อนที่พร้อมคู่เต้น/เป็นกลุ่ม ในจังหวะ เริ่มต้น	1.00	
<b>3. ความสวยงามในการเต้น</b>	1.00	
3.1 จัดสมดุลของร่างกายในการเต้น	1.00	0.55
3.2 ความพร้อมเพียงในการเต้นกับคู่/กลุ่ม	1.00	
3.3 แขนและขาที่มีความสัมพันธ์ในการเต้น	1.00	
<b>4. จังหวะดนตรี</b>	1.00	
4.1 การเต้นเข้ากับจังหวะดนตรี 1 ทำเต้น	1.00	0.68
4.2 การเต้นเข้ากับจังหวะดนตรี 2 ทำเต้น	1.00	
4.3 การเต้นเข้ากับจังหวะดนตรี 3 ทำเต้น	1.00	
4.4 การเต้นเข้ากับจังหวะดนตรี 4 ทำเต้น	1.00	
4.5 การเต้นเข้ากับจังหวะดนตรี 5 ทำเต้น	1.00	
<b>5. ความต่อเนื่อง</b>	1.00	
5.1 เต้นต่อเนื่องจากท่าที่ 1 ไปท่าที่ 2	1.00	0.54
5.2 เต้นต่อเนื่องจากท่าที่ 2 ไปท่าที่ 3	1.00	

ตาราง 31 (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าอำนาจจำแนก
5.3 เริ่มต้นเนื่องจากทำที่ 3 ไปทำที่ 4	1.00	
5.4 เริ่มต้นเนื่องจากทำที่ 4 ไปทำที่ 5	1.00	
<b>ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.79</b>		

จากตาราง 31 พบว่าแบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในรายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) เท่ากับ 1.00 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.79 และมีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.54-0.68 ซึ่งพบว่าผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกรายการ

ตาราง 32 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ ต่อ รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอน แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าอำนาจจำแนก
1. กิจกรรมเข้าจังหวะเป็นรายวิชาที่มีสาระความรู้	1.00	0.36
2. กิจกรรมเข้าจังหวะส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และ การแก้ปัญหา	1.00	0.50
3. กิจกรรมเข้าจังหวะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	1.00	0.61
4. กิจกรรมเข้าจังหวะส่งเสริมการทำงานงานเป็นทีม และฝึกการเป็นผู้นำ-ผู้ตามที่ดี	1.00	0.53
5. กิจกรรมเข้าจังหวะเป็นรายวิชาที่น่าเบื่อ	0.80	0.41
6. การเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะทำให้เป็นคน กล้าแสดงออก	1.00	0.26
7. การเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะช่วยส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรม ให้กับผู้เรียน	1.00	0.26

ตาราง 32 (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าอำนาจจำแนก
8. การเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะช่วยฝึกให้ผู้เรียนรู้จักหน้าที่และความรับผิดชอบ	1.00	0.41
9. หลังจากเรียนรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความมั่นใจตัวเองมากขึ้น	0.80	0.25
10. การเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีสมาธิและเรียนรู้รายวิชาอื่น ๆ ได้ดีขึ้น	1.00	0.40
11. กิจกรรมเข้าจังหวะเป็นการฝึกทักษะการเคลื่อนไหว สามารถนำไปประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้น้อยมาก	1.00	0.21
12. การเรียนรู้กิจกรรมเข้าจังหวะทำให้เกิดความเครียด	0.60	0.32
13. การเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะส่งเสริมให้ปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ง่าย	0.80	0.42
14. การเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะเป็นรายวิชาที่สามารถนำไปบูรณาการกับรายวิชาอื่น ๆ ได้เป็นอย่างดี	0.80	0.38
15. การเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะเป็นรายวิชาที่สร้างเสริมบุคลิกภาพ และพัฒนาศักยภาพของมนุษย์	1.00	0.28
<b>ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.75</b>		

จากตาราง 32 พบว่าแบบวัดสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ ต่อรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.75 และมีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.21-0.61 ซึ่งพบว่าผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกรายการ

ตาราง 33 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดสมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21 ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าอำนาจจำแนก
<b>1. สมรรถนะด้านทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา</b>	0.80	0.20-0.47
1.1 วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์จากที่มีอยู่ได้หลักฐานได้	0.80	0.47
1.2 อธิบายความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจสาเหตุได้	0.80	0.38
1.3 สามารถแก้ปัญหาได้แล้วลงข้อสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล	0.80	0.20
<b>2. สมรรถนะด้านทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ</b>	0.80	0.33-0.81
2.1 มีความเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำงานร่วมกัน	0.80	0.81
2.2 มีความรับผิดชอบและมีส่วนร่วมในการทำงาน	0.80	0.46
2.3 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างตั้งใจ	0.80	0.33

ตาราง 33 (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าอำนาจจำแนก
<b>3. ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และ นวัตกรรม</b>	0.60-0.80	0.33-0.71
2.1 มีความคิดริเริ่ม พัฒนาชิ้นงานหรือ วิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยความคิดที่แปลก ใหม่	0.80	0.71
2.2 มีความคิดละเอียดอ่อน สามารถแจก แจง รายละเอียดของวิธีการแก้ปัญหา หรือ ขยายความคิดได้	0.60	0.74
2.3 มีความคิดยืดหยุ่น หาวิธีการแก้ปัญหา โดยดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมา ทดแทนสิ่งที่ขาดได้อย่างหลากหลาย	0.60	0.33
<b>ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.79</b>		

จากตาราง 33 พบว่าแบบวัดสมรรถนะด้านทักษะในศตวรรษที่ 21 ของการจัดการ  
เรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพ  
ตามที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-0.80 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ  
0.79 และมีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.20-0.81 ซึ่งผ่านเกณฑ์คุณภาพในทุกรายการ

ตาราง 34 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์ ในรายวิชากิจกรรมเข้า  
จังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าความเชื่อมั่น	ค่าอำนาจ จำแนก
<b>ผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์</b>	1.00		0.20-0.61
1. สมาชิกมีทักษะในการการแสดง เต้น	1.00		0.52
2. การมีส่วนร่วมของสมาชิกใน กลุ่ม	1.00		0.31
3. นำความรู้ที่เรียนมาประยุกต์ใช้ ในการแสดงเต้น	1.00		0.40
4. มีการแบ่งบทบาทได้อย่าง เหมาะสม	1.00		0.61
5. นำเสนอการแสดงตรงตาม ประเด็นหัวข้อที่กำหนด	1.00	0.72	0.46
6. มีความคิดสร้างสรรค์ในการ แสดง	1.00		0.20
7. ความสวยงามในการแสดง	1.00		0.26
8. ความต่อเนื่องในการแสดง	1.00		0.41
9. ความเหมาะสมของระยะเวลาที่ แสดง	1.00		0.26
10. ความพร้อมเพียงในการแสดง เต้นเป็นกลุ่ม	1.00		0.52



จากตาราง 34 พบว่าแบบวัดงานการเดินเชิงสร้างสรรค์ ในรายวิชากิจกรรมเข้า  
จังหวัด ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่าความ  
เที่ยงตรง (IOC) เท่ากับ 1.00 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.72 และมีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง  
0.20-0.61 ซึ่งพบว่าผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกรายการ

ตาราง 35 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้  
ทางพลศึกษารายวิชากิจกรรมเข้าจังหวัด ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)
<b>ด้านผู้สอน</b>	1.00
1. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามเพื่อความเข้าใจ ในการเรียนการสอน	1.00
2. ครูผู้สอนรับฟังความคิดเห็นของนักเรียนในเรื่องการเรียน การสอน	1.00
3. ความถูกต้องชัดเจนในการอธิบายและสาธิตของครูผู้สอน	0.80
4. ความสามารถในการถ่ายทอดทักษะการเดินให้เข้าใจง่าย ขึ้นครูผู้สอน	0.80
5. ครูผู้สอนให้คำแนะนำที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ได้	0.80
<b>ด้านเนื้อหาของรายวิชา</b>	1.00
6. มีการจัดลำดับของเนื้อหาที่เหมาะสม จากง่ายไปหายาก	1.00
7. เนื้อหาในการเรียนมีความสอดคล้องกับความต้องการของ ผู้เรียน	0.80
8. เนื้อหาในการเรียนมีความเหมาะสมกับระยะเวลาที่สอน	1.00
9. เนื้อหาที่มีความท้าทาย กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	1.00
10. เนื้อหาที่สอนมีความเชื่อมโยงต่อกันในรายวิชาต่าง ๆ ที่ บูรณาการเข้าด้วยกัน	0.60

ตาราง 35 (ต่อ)

<b>ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน</b>	1.00
11. บรรยากาศในการเรียนสนุกสนาน ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน	1.00
12. การจัดกิจกรรมในการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน	0.80
13. การจัดกิจกรรมในการเรียนรู้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน	1.00
14. การจัดกิจกรรมในการเรียนรู้ช่วยพัฒนาและกระตุ้นการเรียนรู้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่	1.00
15. การจัดกิจกรรมในการเรียนรู้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน	1.00
<b>ด้านการประเมินผลการเรียน</b>	1.00
16. เกณฑ์ในการประเมินมีสัดส่วนที่เหมาะสม	1.00
17. เกณฑ์ในการประเมินมีความชัดเจน	1.00
18. เครื่องมือในการประเมินการเรียนรู้มีความเหมาะสม	1.00
19. ผู้เรียนทราบผลการประเมินของตนเอง	1.00
<b>ด้านสื่อการสอน อุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก</b>	1.00
20. สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนมีความทันสมัย และเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	1.00
21. สิ่งอำนวยความสะดวกเอื้อต่อการเรียนการสอน	1.00
22. ขนาดพื้นที่ที่มีความเหมาะสมกับจำนวนของนักเรียนที่ใช้ทำกิจกรรม	1.00
23. เครื่องเสียงมีคุณภาพและได้มาตรฐาน	1.00
24. มีสื่อการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม	1.00

จากตาราง 35 พบว่าแบบวัดความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00

#### 2.4 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จากการทดลองนำร่อง (Pilot Study)

ผู้วิจัยทดลองนำร่องใช้รูปแบบฯ กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง จำนวน 10 คน

จากนั้นดำเนินการถอดบทเรียนของการนำร่องทดลองใช้รูปแบบฯ ด้วยเทคนิค After Action Review (AAR) ปรากฏผลดังตาราง 36

ตาราง 36 ผลการตรวจสอบความเป็นไปได้ของการใช้รูปแบบฯ

ประเด็น	สิ่งที่ทำได้ดี/ข้อดี	อุปสรรค/ข้อจำกัด	การดำเนินการแก้ไข
1. รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้	- รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้มีความบูรณาการ และนักเรียนเรียนรู้ได้อย่างสนุก มีความเชื่อมโยงของเนื้อหา	- มีความยากและซับซ้อนพอสมควร	- ครูผู้สอนทั้ง 4 รายวิชาทำความเข้าใจกับแผนการจัดการเรียนรู้ ร่วมกันเข้าสอนให้มากที่สุด และแบ่งหน้าที่ในการสอนที่ชัดเจน
2. เครื่องมือวัดการจัดการเรียนรู้	- เครื่องที่ใช้วัดในการจัดการเรียนรู้มีความเข้าใจง่ายและมีการวัดผู้เรียนที่หลากหลาย	- เครื่องมือวัดการจัดการเรียนรู้ค่อนข้างมาก อาจทำให้สับสนในการวัด	- ครูทุกคนทำความเข้าใจแบบวัดและช่วยกันประเมินผลการเรียนรู้

ตาราง 36 (ต่อ)

ประเด็น	สิ่งที่ทำได้ดี/ข้อดี	อุปสรรค/ข้อจำกัด	การดำเนินการแก้ไข
3. กระบวนการจัดการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีการเตรียมพร้อมที่ดีในการด้านสื่อ อุปกรณ์ สถานที่ การจัดการเรียนรู้</li> <li>- สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ได้ดี ครูแต่ละคนมีเทคนิคในการสอน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนมีความสามารถแตกต่างกัน ส่งผลต่อการจัดการในการจัดการเรียนรู้</li> <li>- ครูผู้สอนต้องเตรียมการสอนค่อนข้างมากกว่าสอนปกติ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ครูจัดเตรียมการสอนพูดคุยร่วมกันมากขึ้น เพื่อให้เข้าใจบทเรียนที่จะสอน</li> <li>- ครูทุกคนมีการพูดคุยสรุปผล/หาแนวทางแก้ไขหลังการสอนทุกครั้ง และนำข้อมูลในการสอนมาปรับปรุงการสอนครั้งต่อไป</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- การจัดครูเข้าสอนในแต่ละบทเรียน ต้องมีความเข้าใจเนื้อและกระบวนการสอน บางครั้งอาจสอนเนื้อหาที่ตนเองเชี่ยวชาญมากเกินไป</li> </ul>	

ตาราง 36 (ต่อ)

ประเด็น	สิ่งที่ทำได้ดี/ข้อดี	อุปสรรค/ข้อจำกัด	การดำเนินการแก้ไข
4. การวัดผลการเรียนรู้	- มีเครื่องมือวัดผล การเรียนรู้ค่อนข้างละเอียด	- ครูผู้สอนแต่ละท่านมีเกณฑ์การวัดและความสำเร็จของแต่ละรายวิชาแตกต่างกันส่งผลต่อการประเมินผู้เรียน - การวัดผลการเรียนรู้ในบทแต่ละบทเรียนมีการวัดผู้เรียนค่อนข้างมากจึงอาจทำให้เกิดความสับสน	- ครูผู้สอนดำเนินการวัดและประเมินผู้เรียนในบทเรียนที่ตนเองรับผิดชอบหรือผู้เชี่ยวชาญ และครูผู้สอนสังเกตและเก็บข้อมูลผู้เรียน โดยละเอียด และนำข้อมูลมาพูดคุยหลังทำการสอนแล้ว เพื่อนำมาประกอบในการประเมินผู้เรียนในส่วนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

จากตาราง 36 พบว่า รูปแบบฯ การบูรณาการของทั้ง 4 รายวิชาใช้ได้เป็นอย่างดี นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุก มีการเชื่อมโยงของเนื้อหา เครื่องที่ใช้วัดในการจัดการเรียนรู้มีความเข้าใจง่ายและมีการวัดผู้เรียนที่หลากหลาย มีความพร้อมที่ดีในการด้านสื่อ อุปกรณ์ สถานที่ การจัดการเรียนรู้ สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ได้ดี ครูผู้สอนแต่ละคนมีเทคนิคในการสอน และมีเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ค่อนข้างละเอียด แต่อย่างไรก็ตามยังมีข้อจำกัดในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบฯ มีความยาก ซับซ้อนพอสมควร มีเครื่องมือวัดการจัดการเรียนรู้ค่อนข้างมาก ทำให้สับสนในการวัดสมรรถนะของนักเรียนมีความที่แตกต่างกัน ส่งผลให้เกิดปัญหาในการจัดการในการจัดการเรียนรู้เล็กน้อย นอกจากนั้นแล้วครูผู้สอนต้องเตรียมการสอนค่อนข้างมากกว่าสอนปกติ การจัดครูเข้าสอนในแต่ละบทเรียน ครูผู้สอนต้องมีความเข้าใจเนื้อหาและกระบวนการสอน บางครั้งอาจสอนเนื้อหาที่ตนเองเชี่ยวชาญมากเกินไป ครูผู้สอนแต่ละท่านอาจมีเกณฑ์การวัดและความสำเร็จของแต่ละรายวิชาแตกต่างกันอาจส่งผลต่อการประเมินผู้เรียน ทั้งนี้แนวทางแก้ไขในการจัดการรู้ คือครูผู้สอนต้องทำความเข้าใจกับแผนการจัดการเรียนรู้ และเข้า

สอนร่วมกันให้มากที่สุด และแบ่งหน้าที่ในการสอนที่ชัดเจน ทำความเข้าใจแบบวัดและต้องช่วยกัน ประเมินผลการเรียนรู้ จัดเตรียมการสอน พูดคุยร่วมกันมากขึ้น เพื่อให้เข้าใจบทเรียนที่จะสอนมี การพูดคุยหลังการสอนทุกครั้ง และนำข้อมูลในการสอนมาปรับปรุงการสอนครั้งต่อไป ควรวัดและ ประเมินผู้เรียนในบทเรียนที่ตนเองรับผิดชอบหรือรับผิดชอบในบทเรียนที่ตนเองเชี่ยวชาญ และครูผู้ ร่วมสอนอาจต้องช่วยสังเกตหรือเก็บข้อมูลผู้เรียน และนำข้อมูลมาพูดคุยหลังทำการสอนแล้ว เพื่อ นำมาประกอบในการประเมินผู้เรียนในส่วนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

#### ตอนที่ 4 ผลการทดลองใช้และประเมินผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

ในขั้นตอนนี้ใช้แบบแผนการวิจัยกึ่งทดลองแบบ 3 กลุ่ม ใช้กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ดังตาราง 37

ตาราง 37 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง

ข้อมูล	จำนวนนักเรียน			จำนวนครูผู้สอน
	ชาย	หญิง	รวม	
กลุ่มทดลองที่ 1	12	10	22	4
กลุ่มทดลองที่ 2	13	9	22	4
กลุ่มควบคุม	11	11	22	1

ซึ่งมีการทดลองสมรรถนะของผู้เรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของทั้ง 3 กลุ่ม ดัง ตาราง 38

ตาราง 38 ประสิทธิภาพผลการเรียนรู้ของสมรรถนะผู้เรียนทั้ง 3 กลุ่ม (n = 66)

ตัวแปร	ทดสอบ	กลุ่มทดลอง 1		กลุ่มทดลอง 2		กลุ่มควบคุม	
		(n = 22)		(n = 22)		(n = 22)	
		$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1. สมรรถนะด้านความรู้ กิจกรรมเข้าจังหวะ	ก่อน	30.00	.00	30.32	.72	32.50	1.77
	หลัง	57.73	2.75	57.95	1.91	32.41	1.82
2. สมรรถนะด้านทักษะการ เคลื่อนไหวพื้นฐาน	ก่อน	19.41	2.15	18.50	1.82	19.05	1.70
	หลัง	29.82	.50	28.59	2.13	21.91	1.87
3. สมรรถนะด้านทักษะการ เดินรำ ฟันเมือง	ก่อน	71.86	.64	73.09	1.38	79.23	1.77
	หลัง	135.05	5.66	137.64	10.40	95.55	5.68
4. สมรรถนะด้านเจตคติที่ดี ของผู้เรียน	ก่อน	24.23	6.63	33.59	5.15	41.41	.32
	หลัง	62.64	1.26	62.55	1.41	52.73	.27
5. สมรรถนะด้านทักษะด้าน การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา	ก่อน	9.68	.57	9.86	1.25	9.64	.85
	หลัง	14.73	1.49	13.09	1.60	9.64	.85
6. สมรรถนะด้านทักษะด้าน ความร่วมมือ การทำงานเป็น ทีม และภาวะผู้นำ	ก่อน	9.32	.57	10.09	1.19	9.68	.95
	หลัง	15.23	1.38	15.14	1.19	9.73	.98
7. สมรรถนะด้านทักษะด้าน การสร้างสรรค์ และ นวัตกรรม	ก่อน	9.18	.39	9.18	.50	9.14	.71
	หลัง	15.18	1.33	14.27	1.58	9.14	.71
8. ผลงานการเดินเชิง สร้างสรรค์	หลัง	19.52	.92	19.62	.45	10.00	.00
9. ความพึงพอใจ	หลัง	116.91	2.67	115.68	2.25	95.68	.14

ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์เปรียบเทียบทางสถิติก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้  
ในกลุ่มทดลองแต่ละกลุ่ม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 39 ผลวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวของแบบวัดประสิทธิผล ก่อนการใช้รูปแบบ  
ของกลุ่มทดลอง ทั้ง 3 กลุ่ม (n = 66)

ตัวแปร	SS	df	MS	F	Sig
1. สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ					
ระหว่างกลุ่มทดลอง	81.48	2	40.74	33.65	<.01*
ภายในกลุ่มทดลอง	76.27	63	1.21		
2. สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน					
ระหว่างกลุ่มทดลอง	9.21	2	4.61	1.27	.29
ภายในกลุ่มทดลอง	227.77	63	3.62		
3. สมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง					
ระหว่างกลุ่มทดลอง	684.82	2	342.41	188.77	<.01*
ภายในกลุ่มทดลอง	114.27	63	1.81		
4. สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ					
ระหว่างกลุ่มทดลอง	3256.12	2	1628.06	52.32	<.01*
ภายในกลุ่มทดลอง	1960.50	63	31.12		
5. สมรรถนะด้านทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา					
ระหว่างกลุ่มทดลอง	.64	2	.32	.37	.69
ภายในกลุ่มทดลอง	54.45	63	.86		
6. สมรรถนะด้านทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ					
ระหว่างกลุ่มทดลอง	6.58	2	3.29	3.74	<.01*
ภายในกลุ่มทดลอง	55.36	63	.88		
7. สมรรถนะด้านทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม					
ระหว่างกลุ่มทดลอง	.03	2	.02	.05	.95
ภายในกลุ่มทดลอง	19.14	63	.30		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตาราง 39 พบว่าก่อนการทดลอง กลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีสมรรถนะด้านความรู้ กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเดินรำพื้นเมือง สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรม เข้าจังหวะ และสมรรถนะด้านทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ แตกต่าง กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา และสมรรถนะ ด้านทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม พบว่าไม่ต่างกัน ดังนั้นในการวิเคราะห์เปรียบเทียบ ประสิทธิภาพหลังการใช้รูปแบบฯ ของทั้ง 3 กลุ่มทดลอง ผู้วิจัยจึงใช้สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวน ร่วมแบบทางเดียว (One – Way ANCOVA)

ตาราง 40 ผลการเปรียบเทียบสมรรถนะของผู้เรียนก่อน-หลังทดลองของ กลุ่มทดลองที่ 1 (n = 22)

ตัวแปร	คะแนน		$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
	เต็ม	ทดสอบ				
1. สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้า จังหวะ	60	ก่อน	30.00	.00	47.36	<.01*
		หลัง	57.73	2.75		
2. สมรรถนะด้านทักษะการ เคลื่อนไหวพื้นฐาน	30	ก่อน	19.41	2.15	20.77	<.01*
		หลัง	29.82	.50		
3. สมรรถนะด้านทักษะการเดินรำ พื้นเมือง	144	ก่อน	71.86	.64	50.92	<.01*
		หลัง	135.05	5.66		
4. สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อ กิจกรรมเข้าจังหวะ	75	ก่อน	24.23	6.63	24.42	<.01*
		หลัง	62.64	1.26		
5. สมรรถนะด้านทักษะด้านการคิด อย่างมีวิจารณญาณ และทักษะใน การแก้ปัญหา	18	ก่อน	9.68	.57	15.83	<.01*
		หลัง	14.73	1.49		
6. สมรรถนะด้านทักษะด้านความ ร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และ ภาวะผู้นำ	18	ก่อน	9.32	.57	20.65	<.01*
		หลัง	15.23	1.38		
7. สมรรถนะด้านทักษะด้านการ สร้างสรรค์ และนวัตกรรม	18	ก่อน	9.18	.39	20.92	<.01*
		หลัง	15.18	1.33		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 40 ผลการทดลองใช้รูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่าหลังการทดลองกลุ่มทดลองที่ 1 สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็น ทีมและภาวะผู้นำ และสมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม สูงกว่าก่อน ทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 41 ผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์และความพึงพอใจของผู้เรียน หลังเรียนของกลุ่มทดลองที่ 1 (n = 22)

ตัวแปร	คะแนน	เกณฑ์การผ่าน	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
1. ผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์	20	15	19.52	.92	.92	<.01*
2. ความพึงพอใจ	5	3.5	4.87	.11	57.79	<.01*

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 41 พบว่า ผลการทดลองใช้รูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่าหลังการทดลองกลุ่มทดลองที่ 1 มีผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์ และความพึงพอใจ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 42 ผลการเปรียบเทียบสมรรถนะของผู้เรียนก่อน-หลังทดลองของ กลุ่มทดลองที่ (n = 22)

ตัวแปร	คะแนนเต็ม	ทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
1. สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ	60	ก่อน	30.32	.72	60.29	<.01*
		หลัง	57.95	1.91		
2. สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน	30	ก่อน	18.50	1.82	23.98	<.01*
		หลัง	28.59	2.13		

ตาราง 42 (ต่อ)

ตัวแปร	คะแนน เต็ม	ทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
3. สมรรถนะด้านทักษะการ เต็มร่ำพื้นเมือง	144	ก่อน	73.09	1.38	30.45	<.01*
		หลัง	137.64	10.40		
4. สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อ กิจกรรมเข้าจังหวะ	75	ก่อน	33.59	5.15	25.82	<.01*
		หลัง				
5. สมรรถนะด้านทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมี วิจารณญาณและแก้ไขปัญหา ได้	18	ก่อน	9.86	1.25	12.69	<.01*
		หลัง	13.09	1.60		
6. สมรรถนะด้านทักษะความ ร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและ ภาวะผู้นำ	18	ก่อน	10.09	1.19	10.79	<.01*
		หลัง	15.14	1.19		
7. สมรรถนะด้านทักษะการ คิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิง นวัตกรรม	18	ก่อน	9.18	.50	15.50	<.01*
		หลัง	14.27	1.58		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 42 ผลการทดลองใช้รูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชา  
กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่าหลังการทดลองกลุ่มทดลองที่  
2 สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะ  
ด้านทักษะสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์  
การคิดอย่างมีสมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ และสมรรถนะ  
ด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม สูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ  
ที่ระดับ .05

ตาราง 43 ผลการดำเนินงานสร้างสรรค์และความพึงพอใจของผู้เรียน หลังเรียนของกลุ่มทดลองที่ 2 (n = 22)

ตัวแปร	คะแนน	เกณฑ์การผ่าน	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
1. ผลงานการเดินเชิงสร้างสรรค์	20	15	19.62	.45	47.95	<.01*
2. ความพึงพอใจ	5	3.5	4.82	.09	65.90	<.01*

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 43 พบว่า ผลการทดลองใช้รูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่าหลังการทดลองกลุ่มทดลองที่ 2 มีผลงานการเดินเชิงสร้างสรรค์ และความพึงพอใจ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 44 ผลการเปรียบเทียบสมรรถนะของผู้เรียนก่อน-หลังทดลองของ กลุ่มควบคุม (n = 22)

ตัวแปร	คะแนนเต็ม	ทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
1. สมรรถนะด้านความรู้ กิจกรรมเข้า จังหวะ	60	ก่อน	32.50	1.77	.22	.83
		หลัง	32.41	1.82		
2. สมรรถนะด้านทักษะการ เคลื่อนไหวพื้นฐาน	30	ก่อน	19.05	1.70	5.15	<.01*
		หลัง	21.91	1.87		
3. สมรรถนะด้านทักษะการ เต้นรำ พื้นเมือง	144	ก่อน	79.23	1.77	13.60	<.01*
		หลัง	95.55	5.68		
4. สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อ กิจกรรมเข้าจังหวะ	75	ก่อน	41.41	.32	8.17	<.01*
		หลัง	52.73	.27		

ตาราง 44 (ต่อ)

ตัวแปร	คะแนน เต็ม	ทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
5. สมรรถนะด้านทักษะการคิด วิเคราะห์ การคิดอย่างมี วิจารณญาณและแก้ไข ปัญหาได้	18	ก่อน	9.64	.85		1.00
		หลัง	9.64	.85		
6. สมรรถนะด้านทักษะความ ร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและ ภาวะผู้นำ	18	ก่อน	9.68	.95		.75
		หลัง	9.73	.98		
7. สมรรถนะด้านทักษะการคิด อย่างสร้างสรรค์ คิดเชิง นวัตกรรม	18	ก่อน	9.14	.71		1.00
		หลัง	9.14	.71		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 44 พบว่า ผลการทดลองใช้รูปแบบทางการจัดการเรียนรู้ พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนปกติ พบว่า สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหว พื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะการเดินรำพื้นเมือง และสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ มีระดับการประเมินสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ส่วนสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแก้ไขปัญหาได้ และสมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ พบว่า ก่อนและหลังเรียนไม่แตกต่างกัน

ตาราง 45 ผลงานการเดินเชิงสร้างสรรค์และความพึงพอใจของผู้เรียน หลังเรียนของกลุ่มควบคุม (n = 22)

ตัวแปร	คะแนน	เกณฑ์ การผ่าน	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
1. ผลงานการเดินเชิง สร้างสรรค์	20	15	10.00	.00	ไม่สามารถ วิเคราะห์ได้	.00
2. ความพึงพอใจ	5	3.5	3.99	.14	15.86	<.01*

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 45 พบว่า ผลการทดลองใช้รูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่าหลังการทดลอง ควบคุม มีความพึงพอใจ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ส่วนผลงานการเดินเชิงสร้างสรรค์ ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ตาราง 46 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมหลังทดลองประสิทธิภาพของรูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (n = 66)

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
1. สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ					
สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรม เข้าจังหวะก่อนทดลอง	15.70	1	7.44	1.55	.22
กลุ่มทดลอง	93.26	2	2464.96	514.23	<.01*
ความคลาดเคลื่อน	297.20	62			

ตาราง 46 (ต่อ)

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
2. สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน					
สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานก่อนทดลอง	8.98	1	8.98	3.37	.71
กลุ่มทดลอง	796.53	2	398.27	201.44	<.01*
ความคลาดเคลื่อน	165.43	62			
3. สมรรถนะด้านทักษะการเดินรำพื้นเมือง					
สมรรถนะด้านทักษะการเดินรำพื้นเมืองก่อนทดลอง	176.79	1	176.79	3.18	.80
กลุ่มทดลอง	5998.41	2	2999.21	53.98	<.01*
ความคลาดเคลื่อน	3444.71	62			
4. สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ					
สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ ก่อนทดลอง	7.20	1	7.20	1.10	.30
กลุ่มทดลอง	715.36	2	357.68	54.66	<.01*
ความคลาดเคลื่อน	405.71	62			
5. สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้					
สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ ก่อนทดลอง	39.63	1	39.63	32.48	<.01*
กลุ่มทดลอง	288.27	2	144.14	118.14	<.01*
ความคลาดเคลื่อน	75.64	62			

ตาราง 46 (ต่อ)

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
6. สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ					
สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ ก่อนทดลอง	36.95	1	36.95	15.70	<.01*
กลุ่มทดลอง	438.83	2	219.42	93.26	<.01*
ความคลาดเคลื่อน	145.87	62			
7. สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม					
สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม ก่อนทดลอง	13.00	1	13.00	9.24	<.01*
กลุ่มทดลอง	460.71	2	230.35	163.73	<.01*
ความคลาดเคลื่อน	87.23	62			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 46 พบว่า สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีสมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม เป็นตัวแปรร่วม (Co - Variate) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อخذอิทธิพลของตัวแปรร่วมออกแล้วพบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยปรากฏการณ์เป็นฐาน ในกลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2 และการจัดการเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ โดยใช้วิธีการปกติในกลุ่มควบคุม สามารถทำให้สมรรถนะผู้เรียนหลังการทดลองในทุกด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงดำเนินการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (multiple comparisons) โดยการใช้สถิติ LSD ปรากฏผลดังตาราง 47



ตาราง 47 ตารางเปรียบเทียบรายคู่ (multiple comparisons) ของประสิทธิผลของรูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (n = 66)

ตัวแปร	กลุ่มทดลองที่ 1	กลุ่มทดลองที่ 2	กลุ่มควบคุม
1. สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ			
กลุ่มทดลองที่ 1	-	-.13	26.10*
กลุ่มทดลองที่ 2		-	26.23*
กลุ่มควบคุม			-
2. สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน			
กลุ่มทดลองที่ 1	-	1.05*	7.84*
กลุ่มทดลองที่ 2		-	6.79*
กลุ่มควบคุม			-
3. สมรรถนะด้านทักษะการเดินรำพื้นเมือง			
กลุ่มทดลองที่ 1	-	-1.06	48.66*
กลุ่มทดลองที่ 2		-	49.72*
กลุ่มควบคุม			-
4. สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ			
กลุ่มทดลองที่ 1	-	-.48	.887*
กลุ่มทดลองที่ 2		-	.934*
กลุ่มควบคุม			-
5. สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้			
กลุ่มทดลองที่ 1	-	1.79*	5.05*
กลุ่มทดลองที่ 2		-	3.26*
กลุ่มควบคุม			-
6. สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ			
กลุ่มทดลองที่ 1	-	.72*	5.80*
กลุ่มทดลองที่ 2		-	5.07*
กลุ่มควบคุม			-

ตาราง 47 (ต่อ)

ตัวแปร	กลุ่มทดลองที่ 1	กลุ่มทดลองที่ 2	กลุ่มควบคุม
7. สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม			
กลุ่มทดลองที่ 1	-	.91*	6.01*
กลุ่มทดลองที่ 2	-	-	5.10*
กลุ่มควบคุม	-	-	-

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 47 เมื่อพิจารณาประสิทธิภาพในด้าน สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ และสมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม หลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 ดีกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในด้านสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ และสมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 ดีกว่ากลุ่มทดลองที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่สมรรถนะอื่น ๆ พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 กับกลุ่มทดลองที่ 2 ไม่ต่างกัน

ตาราง 48 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนหลังทดลองประสิทธิภาพของรูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (n = 66)

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
1. ผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์					
ระหว่างกลุ่มทดลอง	1343.00	2	671.50	1921.67	<.01*
ภายในกลุ่มทดลอง	22.01	63	.35		
2. ความพึงพอใจ					
ระหว่างกลุ่มทดลอง	176.79	1	176.79	387.96	<.01*
ภายในกลุ่มทดลอง	5998.41	2	2999.21		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 48 พบว่า ผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์ และความพึงพอใจ ในกลุ่มทดลองแต่ละกลุ่ม มีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงดำเนินการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (multiple comparisons) โดยการใช้สถิติ LSD ปรากฏผลดังตาราง 48

ตาราง 49 ตารางเปรียบเทียบรายคู่ (multiple comparisons) ของประสิทธิผลของรูปแบบทางการจัดการเรียนรู้ พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (n = 66)

ตัวแปร	กลุ่มทดลองที่ 1	กลุ่มทดลองที่ 2	กลุ่มควบคุม
1.ผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์			
กลุ่มทดลองที่ 1	-	-.11	9.52*
กลุ่มทดลองที่ 2		-	9.62*
กลุ่มควบคุม			-
2.ความพึงพอใจ			
กลุ่มทดลองที่ 1	-	.05	.88*
กลุ่มทดลองที่ 2		-	.83*
กลุ่มควบคุม			-

จากตาราง 49 เมื่อพิจารณาประสิทธิผลในด้าน ผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์ และความพึงพอใจ หลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 ดีกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่กลุ่มทดลองที่ 1 กับกลุ่มทดลองที่ 2 ไม่ต่างกัน

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) รูปแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method Approach) แบบตัวหลักตัวรอง (Dominant-Less Dominant Sequential Status Design) (Creswell, 2014) โดยมีวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นตัวหลัก (Dominant Status) และวิธีการวิจัยเชิงปริมาณเป็นตัวรอง (Less Dominant Status) สาระสำคัญของงานวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

#### ความมุ่งหมายของงานวิจัย

ความมุ่งหมายทั่วไป เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยกำหนดความมุ่งหมายเฉพาะที่สอดคล้องกับการวิจัย จำนวน 3 ข้อ คือ

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
2. เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สื่อและทรัพยากรการเรียนรู้ และแบบวัดการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
3. เพื่อทดลองใช้และประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานในสถานการณ์จริง

#### สมมติฐานการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานการวิจัยไว้ 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 2 คือ รูปแบบทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพเครื่องมือ ด้านมาตรฐานด้านความถูกต้อง มาตรฐานด้านความเหมาะสม และมาตรฐานด้านความเป็นไปได้

ระยะที่ 3 คือ

1. หลังจากการเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ผู้เรียนมีสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง สมรรถนะ

ด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมี  
 วิจารณ์ญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving) สมรรถนะด้านทักษะ  
 ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership)  
 และสมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation)  
 สูงกว่าก่อนเรียน

2. หลังจากการเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ  
 ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ผู้เรียนสามารถสร้างผลการเดินเชิงสร้างสรรค์ และมีความ  
 ความพึงพอใจ ผ่านเกณฑ์ที่ ร้อยละ 75

3. หลังจากการเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ  
 กลุ่มที่เข้าร่วมการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบ  
 ปรากฏการณ์เป็นฐาน ทั้ง 2 กลุ่ม มีประสิทธิผลของการเรียนรู้สูงกว่า กลุ่มที่จัดการเรียนรู้พลศึกษา  
 รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีปกติ

4. หลังจากการเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ  
 ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน กลุ่มที่เข้าร่วมการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชา  
 กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ทั้ง 2 กลุ่ม ซึ่งมีผู้สอนแตกต่างกัน  
 แต่ใช้วิธีสอนการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์  
 เป็นฐานเหมือนกัน มีประสิทธิผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ แบ่งเป็น 3 ระยะ ตามความมุ่งหมายเฉพาะของการวิจัยดังนี้

**ระยะที่ 1** การศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดการ  
 เรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

1. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเข้าจังหวะ แผนการจัดการเรียนรู้  
 รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ วิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน และแนวทางการบูรณาการ

2. กรณีศึกษา (case study) ศึกษาการจัดการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา  
 รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ สังคมศึกษา ศิลปะดนตรี และภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธยมศึกษา

3. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลรายละเอียด และข้อเสนอแนะ

4. สังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารงานวิจัย จากกรณีศึกษา และจากผู้เชี่ยวชาญ  
 สังเคราะห์ (Synthesis) ข้อมูลสารสนเทศ สภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางจัดการ  
 เรียนรู้ที่ และสรุปเป็นภาพรวมของสภาพ ปัญหาความต้องการจำเป็น และแนวทางจัดการเรียนรู้

เพื่อนำไปสู่การสร้างการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

### แหล่งข้อมูลในการวิจัย

**ตอนที่ 1** การศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ได้แก่

#### 1. ครูผู้สอนในการสัมภาษณ์ จำนวน 8 คน ดังนี้

1.1 ครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการสอนในโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 4 คน ได้แก่ ครูผู้สอนพลศึกษา จำนวน 1 คน ครูผู้สอนศิลปะ ดนตรี จำนวน 1 คน ครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน สำหรับการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview)

1.2 ครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการสอนในโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา วิทยาเขตบางเขน จำนวน 4 คน ได้แก่ ครูผู้สอนพลศึกษา จำนวน 1 คน ครูผู้สอนศิลปะ ดนตรี จำนวน 1 คน ครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน สำหรับการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview)

2. นักเรียนสำหรับการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) จำนวน 20 คน ดังนี้

2.1 นักเรียน ระดับ ชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศึกษาที่เคยเรียนวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ จำนวน 10 คน

2.2 นักเรียน ระดับ ชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา วิทยาเขตบางเขน ที่เคยเรียนวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ จำนวน 10 คน สำหรับการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

3. ผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลรายละเอียด และข้อเสนอแนะ จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมเข้าจังหวะ จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จำนวน 2 ท่าน

**ระยะที่ 2** การสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

#### 5. ร่างรูปแบบจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

6. จัดประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ครั้งที่ 1 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยวิธีปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ

7. ตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

8. จัดประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ครั้งที่ 2 เพื่อปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

9. ตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ได้แก่

9.1 นำร่องทดลองใช้ (Pilot Study) รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยวิธีปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ

9.2 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยวิธีปรากฏการณ์เป็นฐาน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะไปใช้ โดยใช้กระบวนการถอดบทเรียน ด้วยวิธีเทคนิค After Action Review (AAR)

#### แหล่งข้อมูลในการวิจัย

**ตอนที่ 2** การสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

1. วิทยากรกระบวนการในการนำประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) จำนวน 1 คน

2. ครูผู้สอนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) จำนวน 4 คน คือ ครูผู้สอนพลศึกษา จำนวน 1 คน ครูผู้สอนศิลปะดนตรี จำนวน 1 คน ครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน

3. ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบคุณภาพรูปแบบ จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมเข้าจังหวะ จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จำนวน 2 ท่าน

4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองเพื่อทำการทดลองใช้ (Pilot Study) จำนวน 10 คน

5. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ทดลองใช้เครื่องมือวัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จำนวน 30 คน



**ระยะที่ 3** การทดลองใช้และประเมินผลการพัฒนารูปแบบทางการจัดการเรียนรู้ พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

10. ทดลองใช้และประเมินผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

11. นำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

### แหล่งข้อมูลในการวิจัย

**ตอนที่ 3** การทดลองใช้และประเมินผลการพัฒนารูปแบบทางการจัดการเรียนรู้ พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่เรียน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ 3 ห้องเรียน จำนวน 66 คน (ห้องเรียนละ 22 คน) โดย 2 ห้องเรียนเป็นกลุ่มทดลอง และ 1 ห้องเรียนเป็นกลุ่มควบคุม

2. ครูผู้สอนจำนวน 9 คน ดังนี้

2.1 ครูผู้สอนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กลุ่มทดลอง 1 จำนวน 4 คน คือ ครูผู้สอนพลศึกษา จำนวน 1 คน ครูผู้สอนศิลปะดนตรี จำนวน 1 คน ครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน

2.2 ครูผู้สอนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กลุ่มทดลอง 2 จำนวน 4 คน คือ ครูผู้สอนพลศึกษา จำนวน 1 คน ครูผู้สอนศิลปะดนตรี จำนวน 1 คน ครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 1 คน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จำนวน 1 คน

2.3 ครูผู้สอนพลศึกษาโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กลุ่มควบคุม จำนวน 1 คน

### สรุปผลการวิจัย

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ผู้วิจัยสามารถสรุปผลของการวิจัยได้ 3 ส่วนตามความมุ่งหมายเฉพาะของการวิจัย ได้ดังนี้

1. ผลศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

1.1 สภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา



1.1.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า ในแต่ละรายวิชาได้มีการกำหนดให้มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ แต่ยังคงพบปัญหาในรายวิชาพลศึกษา ผู้เรียนยังไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ในรายวิชาศิลปะดนตรี ครูแต่ละคนมีความชำนาญในแต่ละศาสตร์ ทำให้ครูไม่สามารถสอนศาสตร์อื่น ๆ ได้ หรือสอนได้แต่ยังไม่ดี ในรายวิชาสังคม ครูผู้สอนบางคนอาจจะไม่ได้ถนัดทุกศาสตร์ในทางสังคม ซึ่งในการสอนอาจไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และในรายวิชาภาษาอังกฤษ ผู้เรียนแต่ละคนมีพื้นฐานและทักษะด้านภาษาที่แตกต่างกันและวัตถุประสงค์ทักษะในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนยังไม่บรรลุด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน นอกจากนั้นแล้วยัง ผู้เรียนบางคนยังไม่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ครูผู้สอนเน้นที่เนื้อหามากเกินไป จนไม่สามารถพัฒนาทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมได้ ผู้เรียนบางคนยังไม่ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ครูผู้สอนเน้นที่เนื้อหามากเกินไป จนไม่สามารถพัฒนาทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม

1.1.2 เนื้อหา พบว่า ครูไม่ได้อธิบายความเป็นมา ครูผู้สอนไม่มีการวางแผนบูรณาการร่วมกับกับรายวิชาอื่น ๆ และครูผู้สอนไม่สามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายได้ ในส่วนของนักเรียนพบว่าด้านทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหว การจับจ้งหวะในการเดินและพื้นฐานทางภาษาของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การเรียนรู้ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์

1.1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนไม่มีการบูรณาการกับ 4 รายวิชาในรายวิชาศิลปะดนตรี ครูผู้สอน ยังไม่มีพื้นฐานทางความรู้ทางศิลปะในแต่ละด้านที่เพียงพอในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีทักษะที่มีความแตกต่างกัน ส่งผลในการจัดการเรียนรู้ในการเดินเป็นคู่และกลุ่ม การจับคู่กับเพศตรงข้ามทำให้เกิดความไม่สบายใจเวลาในการฝึกในคาบเรียนไม่เพียงพอ

1.1.4 สื่อการเรียนรู้ พบว่า พบว่า ในแต่ละรายวิชาไม่มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย แต่ผู้เรียนไม่สามารถนำไปทบทวนการเดินได้ การใช้สื่อออนไลน์ผู้เรียนบางคนไม่มีโทรศัพท์มือถือ และสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ค่อยเสถียร และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์บางครั้งไม่สามารถต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ตได้ ทำให้ไม่สามารถร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ

1.1.5 การประเมินผลการเรียนรู้ มีการประเมินที่หลากหลาย แต่พบว่า ยังไม่มีเกณฑ์ที่ชัดเจน นอกจากนั้นแล้วผู้เรียนยังขาดความรับผิดชอบ ส่งงานไม่ตรงเวลาที่กำหนด และส่วนใหญ่จะประเมินทักษะการเดิน และผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในการประเมิน โดยจะครูจะเป็นผู้ประเมินฝ่ายเดียว ผู้เรียนมีความกังวลในการประเมินผล เนื่องจากการเขียนสอบ ไม่สามารถเขียนอธิบายได้ และการจับคู่เดินอาจจะส่งผลต่อคะแนนของผู้เรียน

1.2 แนวทางในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

1.2.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า ควรอิงสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน หรือกำหนดจากเนื้อหาที่มีการบูรณา ต้องครอบคลุมในทุก ๆ ด้านนี้ ด้านความรู้ ผู้เรียนสามารถอธิบายความเข้าใจทักษะและคำศัพท์เกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ เพลงพื้นเมือง ละครพื้นเมือง นาฏศิลป์ ดนตรี วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตของคน หน้าที่พักเมือง บริบทของเพลงพื้นเมืองตามลักษณะภูมิศาสตร์ และการสะท้อนสังคม และนำความรู้ไปประยุกต์กับการเรียนในวิชาต่าง ๆ ได้ ด้านทักษะ ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบจังหวะ การเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ สามารถให้จังหวะ สร้างเสียงประกอบดนตรี ออกแบบเครื่องแต่งกาย และมีทักษะการในการฟังและเข้าใจความหมายของเพลง ด้านเจตคติ ผู้เรียนมีสุนทรียภาพในกิจกรรมเข้าจังหวะ นาฏศิลป์ ดนตรี สังคม และภาษาอังกฤษผ่านบทเพลง มีปฏิสัมพันธ์ที่กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล มีทักษะแก้ปัญหาให้กับตัวเองและกลุ่มได้ คิดวิเคราะห์ ทำท่างในการเคลื่อนไหว คำศัพท์ ดนตรี ต่าง ๆ วิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของตนเองที่ได้รับมอบหมายของบุคคลในสังคม และสามารถนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม ผู้เรียนสามารถออกแบบการเต้น แอโรบิค หรือละครประกอบเพลงได้อย่างสร้างสรรค์ เข้าในความหมายผ่าน บทเพลง สะท้อนสังคมผ่านการ เต้นรำ สามารถนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม และด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ ผู้เรียนสามารถทำงานกับเพื่อน รับฟังและแสดงความคิดเห็น กับเพื่อนในกลุ่มได้ สามารถออกแบบและเต้นกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

1.2.2 เนื้อหา พบว่า เนื้อหาที่สามารถนำมาจัดการเรียนรู้บูรณาการร่วมกันได้ แก่การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเต้นเพลงพื้นเมือง กาลเล่นพื้นเมือง การเต้นลีลาศในจังหวะพื้นฐาน การเต้นแอโรบิค การเต้นแบบสร้างสรรค์และการเต้นแบบสมัยใหม่ การเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบดนตรี การแสดงละครเวที ละครเพลงการให้จังหวะ ทำนอง ดนตรี ศิลปะการแสดง วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ บริบทในสังคม วิถีชีวิตของคน หน้าที่พักเมือง คำศัพท์เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกาย ความหมายของ บทเพลงเมือง ทักษะการพูด การสื่อสาร และการเขียน

1.2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ ควรบูรณาการการจัดการเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะควรบูรณาการร่วมกันทั้ง 4 รายวิชาโดยเนื้อหากิจกรรมควรมีการฝึกทักษะที่หลากหลาย

ผ่านกระบวนการ พุดคุย การอภิปราย การใช้คำถาม การบรรยาย การทำงานกลุ่มและเดี่ยว การศึกษาค้นคว้า และการนำเสนอ สามารถเชื่อมโยงไปใช้ในชีวิตจริงของผู้เรียนได้

1.2.4 สื่อการเรียนรู้ควรเป็นสื่อที่หลากหลายและผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ได้แก่ คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง เพลง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต ห้องหรือพื้นที่กว้าง เอกสารประกอบการสอนใบงาน และอุปกรณ์ต่างที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

1.2.5 การประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า ควรประเมินผลผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ให้ครบทุกด้านที่กำหนดไว้ ควรมีการประเมินผลที่มีความหลากหลาย ผ่านผลงาน การสอบ พฤติกรรมของผู้เรียน ทางด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ หรือทักษะในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้แล้วการประเมินแบบมีส่วนร่วม ครู นักเรียน ประเมินร่วมกัน และประเมินแบบบูรณาการร่วมกับรายวิชา พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ

2. ผลการสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สื่อ และทรัพยากรการเรียนรู้ และแบบวัดการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

2.1 ผลการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการจาก 4 รายวิชา โดยการบวนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธี SPEE 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย

1) S (Selection) เลือกปรากฏการณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Phenomenon-Based Learning

2) P (Planning) คือ วางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูผู้สอน ในแต่ละวิชา

3) E (Execution) คือ ดำเนินการจัดการเรียนรู้ จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยการค้นคว้าอย่างหลากหลาย โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้และเสริมแรงทางบวกแก่ผู้เรียนให้เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจและกล้าที่แสดงออก

4) E (Evaluation) คือ การประเมินระหว่างเรียนที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการของผู้เรียน ได้แก่การประเมินโดยครู เพื่อน และผู้เรียนประเมินตนเอง

มีการจัดกระบวนการจัดเรียนรู้ โดยใช้วิธีการ C3PE ดังนี้

- 1) C (Construction Know How) การสร้างองค์ความรู้
- 2) P1 (Problem Analysis) การวิเคราะห์ปัญหา โดยใช้วิธี ดังนี้
  - 2.1) Problem-Based Learning
  - 2.2) Inquiry-Based Learning โดยใช้ 3 ขั้นตอน ดังนี้
    - 2.2.1) Engagement การสร้างความเข้าใจ
    - 2.2.2) Exploration การวางแผนการเรียนรู้
    - 2.2.3) Explanation การอธิบายและลงข้อสรุป
- 3) P2 (Planning) การวางแผนการเรียนรู้
- 4) P3 (Performance Present) ความสามารถในการนำเสนอ โดยใช้ Project-Based Learning
- 5) E (Evaluation) การประเมินผล

โดยที่ผู้สอนแต่ละรายวิชา ได้แก่รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ร่วมออกแบบและจัดการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน นอกจากนั้นแล้วผู้สอนยังเข้าร่วมการสอนและแบ่งเนื้อหาหน้าที่ในการจัดการเรียนรู้ในทุก ๆ ครั้ง ซึ่งองค์ประกอบกระบวนการบูรณาการร่วมกันได้แก่ 1) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2) เนื้อหา 3) กิจกรรมการเรียนรู้ 4) การประเมินผลการเรียนรู้ และ 5) สื่อการเรียนรู้ โดยรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะจะเป็นแกนหลักในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ มีการพัฒนาทางด้านความรู้ที่เชื่อมโยงกันทั้ง 4 รายวิชา มุ่งพัฒนาสมรรถนะรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ได้แก่ สมรรถนะด้านความรู้ภูมิปัญญา สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง และสมรรถนะด้านที่ดีเจตคติของผู้เรียน รวมถึงพัฒนาสมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ 1) สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving) 2) สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership) และ 3) สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation) รวมถึงผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์ และความพึงพอใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.2 ผลการตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

2.1.1 ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีค่ามัถฐานอยู่ที่ 5.00 และค่าพิสัยระหว่าง ควอไทล์ อยู่ที่ 0.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จึงถือว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ประเมินทุกด้าน ส่วน ผลการประเมินคุณภาพของหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1 - 8 พบว่า หน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1 - 8 มีค่ามัถฐานอยู่ที่ 5.00 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ อยู่ที่ 0.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จึงถือว่า หน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1 - 8 มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ประเมินทุกด้าน

2.1.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

2.1.2.1 แบบวัดสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ ในรายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.96 และมีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.21-0.95 ซึ่งพบว่าผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกรายการ

2.1.2.2 แบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ในรายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.78 และมีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.44-0.69 ซึ่งพบว่าผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกรายการ

2.1.2.3 แบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในรายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) เท่ากับ 1.00 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.79 และมีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.54-0.68 ซึ่งพบว่าผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกรายการ

2.1.2.4 แบบวัดสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ ต่อ รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.75 และมีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.21-0.61 ซึ่งพบว่าผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกรายการ

2.1.2.5 แบบวัดสมรรถนะด้านทักษะในศตวรรษที่ 21 ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-0.80 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.79 และมีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.20-0.81 ซึ่งผ่านเกณฑ์คุณภาพในทุกรายการ

2.1.2.6 แบบวัดงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์ ในรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) เท่ากับ 1.00 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.72 และมีค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.20-0.61 ซึ่งพบว่าผ่านเกณฑ์คุณภาพทุกรายการ 2.1.2.8 แบบวัดความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษารายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00

2.1.2.7 แบบวัดความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษารายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00

2.1.2.8 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยทดลองนำร่อง (Pilot Study) ใช้กับนักเรียนกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง จำนวน 10 คน โดยการใช้กระบวนการถอดบทเรียนด้วยเทคนิค After Action Review (AAR) พบว่า รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้มีความบูรณาการ และนักเรียนเรียนรู้ได้อย่างสนุก มีความเชื่อมโยงของเนื้อหา เครื่องที่ใช้วัดในการจัดการเรียนรู้มีความเข้าใจง่ายและมีการวัดผู้เรียนที่หลากหลาย มีความพร้อมที่ดีในการด้านสื่อ อุปกรณ์ สถานที่ที่การจัดการเรียนรู้ สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ได้ดี ครูผู้สอนแต่ละคนมีเทคนิคในการสอน และมีเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ค่อนข้างละเอียด แต่อย่างไรก็ตามยังมีข้อจำกัดในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้มีความยาก ซับซ้อนพอสมควร มีเครื่องมือวัดผลการจัดการเรียนรู้ค่อนข้างมาก ทำให้สับสนในการวัด นักเรียนมีความที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการจัดการในการจัดการเรียนรู้ นอกจากนั้นแล้วครูผู้สอนต้องเตรียมการสอนค่อนข้างมากกว่าสอนปกติ การจัดครูเข้าสอนในแต่ละบทเรียนต้องมีความเข้าใจเนื้อหาและกระบวนการสอน บางครั้งอาจสอนเนื้อหาที่ตนเองเชี่ยวชาญมากเกินไป ครูผู้สอนแต่ละท่านอาจมีเกณฑ์การวัดและความเชี่ยวชาญแต่ละรายวิชาแตกต่างกันอาจส่งผลต่อการประเมินผู้เรียน และการวัดผลการเรียนรู้ในบทแต่ละบทเรียน มีการวัดผู้เรียนค่อนข้างมาก จึงอาจทำให้ความสับสน ทั้งนี้แนวทางแก้ไขในการจัดการรู้ ครูผู้สอน



ทำความเข้าใจกับแผนการจัดการเรียนรู้ โดยร่วมกันเข้าสอนให้มากที่สุด และแบ่งหน้าที่ในการสอนที่ชัดเจน ทำความเข้าใจแบบวัดและต้องช่วยกันประเมินผลการเรียนรู้ จัดเตรียมการสอน พุดคุยร่วมกันมากขึ้น เพื่อให้เข้าใจบทเรียนที่จะสอน มีการพุดคุยหลังการสอนทุกครั้ง และนำข้อมูลในการสอนมาปรับปรุงการสอนครั้งต่อไป ควรวัดและประเมินผู้เรียนในบทเรียนที่ตนเองรับผิดชอบหรือรับผิดชอบในบทเรียนที่ตนเองเชี่ยวชาญ และครูผู้ร่วมสอนอาจต้องช่วยสังเกตหรือเก็บข้อมูลผู้เรียน และนำข้อมูลมาพุดคุยหลังทำการสอนแล้ว เพื่อนำมาประกอบในการประเมินผู้เรียนในส่วนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3. ผลการทดลองใช้และประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษารายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานในสถานการณ์จริง

3.1 หลังการทดลองกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 สมรรถนะด้านความรู้ กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีสมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ และสมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม สูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2 หลังการทดลองกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 มีผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์ ความพึงพอใจ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

3.3 เมื่อพิจารณาประสิทธิผลในด้าน สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะการเดินรำพื้นเมือง สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณและแก้ไขปัญหาได้ สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ และสมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม ผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์ และความพึงพอใจ หลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 ดีกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.4 เมื่อประสิทธิผลในด้านสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณและแก้ไขปัญหาได้ และสมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 ดีกว่ากลุ่มทดลองที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่สมรรถนะอื่น ๆ พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 กับกลุ่มทดลองที่ 2 ไม่ต่างกัน

## อภิปรายผล

ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัยใน 5 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ผลการศึกษา ผลสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

1.1 สภาพปัญหา และความต้องการจำเป็น ของการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

เมื่อพิจารณาในด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ พบว่า ในแต่ละรายวิชาได้มีการกำหนดให้มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ครบถ้วนตามที่ควรเป็น แต่ยังพบปัญหาในการปฏิบัติ โดยเฉพาะในด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นสาระสำคัญของความมุ่งหมายของทั้ง 4 รายวิชา โดยในรายวิชาพลศึกษา พบว่า ผู้เรียนยังไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ในขณะที่ในรายวิชาศิลปะดนตรีนั้น ครูแต่ละคนมีความชำนาญในแต่ละศาสตร์ ทำให้ครูไม่สามารถสอนศาสตร์อื่น ๆ ได้ หรือสอนได้แต่ยังไม่ดี ในรายวิชาสังคม ครูผู้สอนบางคนอาจจะไม่ได้ถนัดทุกศาสตร์ในทางสังคม ซึ่งในการสอนอาจไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และในรายวิชาภาษาอังกฤษ ผู้เรียนแต่ละคนมีพื้นฐานและทักษะด้านภาษาที่แตกต่างกัน นอกจากนั้นแล้ว วัตถุประสงค์ทักษะในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนยังไม่บรรลุด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน และยังมีผู้เรียนบางคนยังไม่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ทำให้การจัดการเรียนรู้ไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพตามที่ผู้เรียนจะได้รับ สอดคล้องกับแนวคิดของ กุลิสรา จิตรชนาวาณิช (2566) ที่ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้ว่าเริ่มต้นจะต้องมีการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ทุกครั้ง เพราะจะทำให้เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีเป้าหมาย สามารถทราบว่าคุณเรียนจะเกิดพฤติกรรมใดบ้าง การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ยังช่วยให้สิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนมีหรือบรรลุเป้าหมาย รวมถึงพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียน และสามารถวางแผนเตรียมเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ทำให้เกิดการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

ด้านเนื้อหา พบว่า ผู้สอนทั้ง 4 รายวิชายังไม่มีการวางแผนบูรณาการร่วมกันกับรายวิชาอื่น ๆ ผู้สอนจะเน้นการเรียนรู้ในรายวิชาของตนเองที่รับผิดชอบ ซึ่งในรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะมีส่วนที่เกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับกับรายวิชาอื่น ๆ และไม่สามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายได้ ในขณะที่ผู้เรียนนั้นพบว่า ด้านทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหว การจับจังหวะในการเต้นและพื้นฐานทางภาษาของผู้เรียนมีความแตกต่างกันค่อนข้างมาก จึงส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ไม่สามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนทุกคนให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ได้



จากสภาพการณ์ดังกล่าวจึงก่อให้เกิดปัญหาในการกำหนดเนื้อหาของรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ร่วมกับรายวิชาอื่น ๆ ดังที่ได้เป็นไปตามแนวคิด คาร์ลสัน ที่ได้ศึกษาการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์ เป็นฐานในประเทศฟินแลนด์ พบว่า การจัดการเรียนรู้ควรมีการออกแบบการเรียนรู้ร่วมกันหลาย สาขาวิชา (Karlsson, P., 2016) สอดคล้องกับ Symeonidis, V. & Schwarz, J. F (2020) ได้ ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน หลักสูตรปฏิรูปการศึกษาในประเทศฟินแลนด์ จากการศึกษา พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแบบสหวิทยาการสามารถช่วยให้นักเรียนได้ เข้าใจในมุมมองที่หลากหลายและปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้และมีความเชื่อมโยง กัน

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ยังไม่มีการบูรณาการกันของ 4 รายวิชา โดย ในรายวิชาศิลปะดนตรี ครูผู้สอน ยังไม่มีพื้นฐานทางความรู้ทางศิลปะในแต่ละด้านที่เพียงพอใน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีทักษะที่มีความแตกต่างกัน ส่งผลในการจัดการเรียนรู้ในการ เต็มเป็นคู่และกลุ่ม การจับคู่กับเพศตรงข้ามทำให้เกิดความไม่สบายใจ เวลาในการฝึกในคาบเรียน ไม่เพียงพอ ซึ่งครูผู้สอนต้องเข้าใจและให้ความรู้กับผู้เรียนเรื่องเพศ ความแตกต่างระหว่างบุคคล และจิตวิทยาเด็ก ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน และครูผู้สอนควรแลกเปลี่ยนความ คิดเห็น ร่วมกันวางแผน กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการกัน สอดคล้องกับ ผลการศึกษาของ ถนอมขวัญ ทองโปรง และคณะ (2563) ที่ศึกษาสภาพปัญหาการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนการ สอนของอาจารย์โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหงฝ่ายมัธยม พบว่า อาจารย์ผู้สอนขาดการ แลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ก่อให้เกิดปัญหาการบูรณาการจัดการเรียน การสอนได้ค่อนข้างยาก นอกจากนั้นแล้วการจัดการเรียนรู้จะต้องมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียน ทั้งนี้ครูผู้สอนควรมีความรู้ความเข้าใจเรื่องเพศ ควรปลูกฝังให้ผู้มีการให้เกียรติผู้อื่น การปรับตัว และเข้าใจความสามารถในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลที่มีความแตกต่างกัน (Symeonidis, V. & Schwarz, J. F, 2020) ขณะที่ Coopersmith. S. (1984) ที่ได้เสนอแนวคิดความภาคภูมิใจใน ตนเอง เป็นกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต และจะเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาไปตามการเรียนรู้ ประสบการณ์ใหม่ ๆ ซึ่งจะเป็นไปตามวัย เพศ วุฒิภาวะ สภาพทางสังคม การอบรมเลี้ยงดูจาก ครอบครัว และการได้รับประสบการณ์จากโรงเรียน

ด้านสื่อการเรียนรู้ พบว่า ในแต่ละรายวิชาสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย แต่ ผู้เรียนไม่สามารถนำไปทบทวนการเต้นได้ ปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ คือ ผู้เรียนบางคนไม่มี โทรศัพท์มือถือ และสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ค่อยเสถียร และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์บางครั้งไม่ สามารถต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ตได้ ทำให้ไม่สามารถร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ จะเห็น

ได้ว่าสื่อเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ต่อผู้เรียนเป็นอย่างมาก สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ภัทรกวีกันทรมงคล และจันทร์สุดา การดี (2560) ได้ศึกษาสภาพการใช้สื่อการสอนของวิทยาลัยการเมืองการปกครอง มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พบว่า ผู้สอนมีความต้องการใช้สื่อการเรียนการสอน ได้แก่ โปรแกรมสำเร็จรูปที่เอื้อต่อการสอน หนังสือ แบบเรียน ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ รวมถึงบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีประสิทธิภาพ มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้สื่อการสอน มีเครื่องมือและอุปกรณ์สื่อการสอนที่เหมาะสม ดังที่ อรพรรณ บุตรกัตัญญ (2561) ซึ่งได้ศึกษาการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อสร้างมุมมองแบบองค์รวม และเข้าถึงโลกแห่งความจริงของผู้เรียน เสนอว่า การจัดการเรียนรู้ในมิติของสภาพจริง ควรมีแหล่งข้อมูล เครื่องมือ วัสดุ สื่อการเรียนรู้อย่างหลากหลายของสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้กับผู้เรียน เป็นสิ่งที่จำเป็น เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ขณะที่ อัจฉรา ประเสริฐสิน และคณะ (2560) ที่ศึกษาแนวทางการจัดการนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนและการทำวิจัย พบว่า การจัดการนวัตกรรมการศึกษาจะช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้มีความรู้และความเข้าใจได้รวดเร็วยิ่งขึ้น เพราะประหยัดเวลาในการอธิบาย

ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ แต่ละรายวิชามีการประเมินที่หลากหลาย แต่ยังไม่มีการประเมินที่ชัดเจน ปัญหาที่พบคือ ผู้เรียนยังขาดความรับผิดชอบ ส่งงานไม่ตรงเวลาที่กำหนด ส่วนใหญ่ครูผู้สอนจะประเมินทักษะการเดิน และผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในการประเมิน ครูเป็นผู้ประเมินฝ่ายเดียว ทำให้ผู้เรียนมีความกังวลในการประเมินผล เนื่องจากการเขียนสอบ ไม่สามารถเขียนอธิบายได้ และขาดทักษะในการจับคู่ต้นซึ่งอาจจะส่งผลต่อคะแนนของผู้เรียน นอกจากนั้นแล้วยังไม่มีการประเมินสมรรถนะที่สำคัญในระหว่างการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการพัฒนาความสามารถของผู้เรียน ดังที่ สริน ประดู่ และคณะ (2562) ได้ศึกษาสภาพปัญหาการวัดและประเมินผลการเรียนรู้วิชาพลศึกษาของโรงเรียนสาธิต สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา พบว่า สภาพปัญหาที่ครูผู้สอนวิชาพลศึกษา ในการวัดและประเมินผล ได้แก่ ด้านความรู้ คือ การออกข้อสอบทั้งแบบปรนัยและอัตนัยไม่สามารถวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ ด้านทักษะกีฬา คือ การเลือกแบบทดสอบทักษะกีฬาไม่เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน ด้านสมรรถภาพทางกาย คือ จำนวนเครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการทดสอบไม่เพียงพอ ด้านคุณธรรมและจริยธรรม คือ การวัดคุณธรรมและจริยธรรมได้ไม่ครบทุกด้าน และด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ คือ ขาดแบบสังเกตที่วัดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่เป็นมาตรฐาน ขณะที่ ชลาธิป สมาहित (2562) ได้ศึกษาการจัดการวัดประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่า การวัดประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ การ

เรียนรู้ ทักษะการทำงานและทักษะชีวิตโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการคิดและการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ไปใช้ในชีวิตจริงและสามารถเผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทายในอนาคตได้อย่างดี

ประเด็นที่ 2 แนวทางการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่าในด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ควรอิงสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน หรือกำหนดจากเนื้อหาที่มีการบูรณาการ ต้องครอบคลุมในทุก ๆ ด้าน คือ ด้านความรู้ ควรกำหนดผู้เรียนสามารถอธิบายความเข้าใจทักษะและคำศัพท์เกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ เพลงพื้นเมือง ละครพื้นเมือง นาฏศิลป์ ดนตรี วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตของชนพื้นเมือง บริบทของเพลงพื้นเมืองตามลักษณะภูมิศาสตร์ และการสะท้อนสังคม และนำความรู้ไปประยุกต์กับการเรียนในวิชาต่าง ๆ ได้ ด้านทักษะควรเน้นให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบจังหวะ การเต้นเพลงพื้นเมือง การเต้นลีลาศ สามารถให้จังหวะสร้างเสียงประกอบดนตรี ออกแบบเครื่องแต่งกาย และมีทักษะการในการฟังและเข้าใจความหมายของเพลง ด้านเจตคติ ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสุนทรียภาพในกิจกรรมเข้าจังหวะ นาฏศิลป์ดนตรี สังคม และภาษาอังกฤษผ่านบทเพลง มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา เน้นให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล มีทักษะแก้ปัญหาให้กับตัวเองและกลุ่มได้ คิดวิเคราะห์ ทำทางในการเคลื่อนไหว คำศัพท์ดนตรี ต่าง ๆ วิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของตนเองที่ได้รับมอบหมายของบุคคลในสังคม และสามารถนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรมนั้นควรพัฒนาให้ ผู้เรียนสามารถออกแบบการเต้น แอโรบิค หรือละครประกอบเพลงได้ อย่างสร้างสรรค์ เข้าในความหมายผ่านบทเพลง สะท้อนสังคมผ่านการเต้นรำ สามารถนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม และด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ ผู้เรียนสามารถทำงานกับเพื่อน รับฟังและแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่มได้ สามารถออกแบบและเต้นกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม ตามที่กลุ่มพัฒนาการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์ ได้เสนอไว้ว่า การวางแผนจัดการเรียนรู้ควรกำหนดมาตรฐานและตัวชี้วัดที่สามารถจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ทั้งนี้ควรคำนึงถึงสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และทักษะในศตวรรษที่ 21 ในด้านที่สำคัญ เพื่อส่งผลให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้ ขณะที่ ชลาธิป สมภาติ (2562) ได้ศึกษาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน

ได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ ทักษะการทำงานและทักษะชีวิตโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการคิดและการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ไปใช้ในชีวิตจริงและสามารถเผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทายในอนาคตได้อย่างดี

ด้านเนื้อหา พบว่า เนื้อหาที่สามารถนำมาจัดการเรียนรู้บูรณาการร่วมกัน ได้แก่ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเต้นเพลงพื้นเมือง การละเล่นพื้นเมือง การเต้นลีลาศในจังหวะพื้นฐาน การเต้นแอโรบิค การเต้นแบบสร้างสรรค์และการเต้นแบบสมัยใหม่ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน ประกอบดนตรี การแสดงละครเวที ละครเพลงการให้จังหวะ ทำนอง ดนตรี ศิลปะการแสดง วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ บริบทในสังคม วิถีชีวิตของคน หน้าทีพลเมือง คำศัพท์เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกาย ความหมายของ บทเพลงพื้นเมือง ทักษะการพูด การสื่อสาร และการเขียน และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ควรบูรณาการการจัดการเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะควรบูรณาการร่วมกันทั้ง 4 รายวิชาโดยเนื้อหากิจกรรมควรมีการฝึกทักษะที่หลากหลาย ผ่านกระบวนการพูดคุย การอภิปราย การใช้คำถาม การบรรยาย การทำงานกลุ่มและเดี่ยว การศึกษาค้นคว้า และการนำเสนอ และควรเน้นเนื้อหาที่สามารถเชื่อมโยงไปใช้ในชีวิตจริงของผู้เรียนได้ ซึ่งควรบูรณาการร่วมกันกับรายวิชาต่าง ๆ ตามที่ ฤทธิไกร ไชยงาม และคณะ (2561) ได้เสนอแนวทางการแก้ไขเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนโดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทักษะในการจัดการเรียนการสอนของครูสามารถพัฒนาทักษะในการจัดการเรียนการสอน โดยส่งเสริมให้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลประชุม อภิปราย เสนอแนะ บูรณาการความรู้ต่าง ๆ ร่วมกัน ขณะที่ Karlsson, P. (2016) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานในประเทศฟินแลนด์ ซึ่งเป็นหลักสูตรแกนกลางแห่งชาติที่ใช้ในโรงเรียนของประเทศฟินแลนด์ ในปี พ.ศ 2559 เสนอว่า ควรมีการออกแบบการเรียนรู้ร่วมกันของครูผู้สอนจากหลายสาขาวิชา สร้างแรงจูงใจและการทำงานร่วมกันในการจัดการเรียนรู้

ด้านสื่อการเรียนรู้ควรเป็นสื่อที่หลากหลายและผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ได้แก่ คลิปวิดีโอ สไลด์นำเสนอ เครื่องเสียง เพลง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต ห้องหรือพื้นที่กว้าง เอกสารประกอบการสอนใบงาน และอุปกรณ์ต่างที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังที่ผลการศึกษาของ ถนอมขวัญ ทองโปร่ง และคณะ(2563) ที่ศึกษาสภาพปัญหาการใช้นวัตกรรม การจัดการเรียนการสอนของอาจารย์โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง ฝ่ายมัธยม พบว่า โรงเรียนควรพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอน และสื่อที่ทันสมัยพร้อมใช้งาน เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพและก่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดให้กับผู้เรียน

ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า ควรประเมินผลผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ให้ครบทุกด้านที่กำหนดไว้ ควรมีการประเมินผลที่หลากหลาย ผ่านผลงาน การสอบ และประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเป็นการประเมินแบบมีส่วนร่วม ครู นักเรียน ประเมินร่วมกัน และประเมินแบบบูรณาการร่วมกับรายวิชา พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ดังที่ ฤทธิไกร ไชยงาม และคณะ (2561) ที่ศึกษาและแนวทางการแก้ไขเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนโดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทักษะในการจัดการเรียนการสอนของครูสามารถพัฒนาทักษะในการจัดการเรียนการสอน โดยส่งเสริมให้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลประชุม อภิปราย เสนอแนะ บูรณาการความรู้ต่าง ๆ ร่วมกัน

ประเด็นที่ 3 ผลการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีลักษณะเป็นการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการจาก 4 รายวิชา โดยการบวกรูปแบบการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธี SPEE 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย

1) S (Selection) เลือกปรากฏการณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Phenomenon-Based Learning

2) P (Planning) คือ วางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูผู้สอน ในแต่ละวิชา

3) E (Execution) คือ ดำเนินการจัดการเรียนรู้ จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยการค้นคว้าอย่างหลากหลาย โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้และเสริมแรงทางบวกแก่ผู้เรียนให้เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจและกล้าที่แสดงออก

4) E (Evaluation) คือ การประเมินระหว่างเรียนที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการของผู้เรียน ได้แก่การประเมินโดยครู เพื่อน และผู้เรียนประเมินตนเอง

มีการจัดกระบวนการจัดเรียนรู้ โดยใช้วิธีการ C3PE ดังนี้

1) C (Construction Know How) การสร้างองค์ความรู้

2) P1 (Problem Analysis) การวิเคราะห์ปัญหา โดยใช้วิธี ดังนี้

2.1) Problem-Based Learning

2.2) Inquiry-Based Learning โดยใช้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

2.2.1) Engagement การสร้างความเข้าใจ

2.2.2) Exploration การวางแผนการเรียนรู้

2.2.3) Explanation การอธิบายและลงข้อสรุป

3) P2 (Planning) การวางแผนการเรียนรู้

4) P3 (Performance Present) ความสามารถในการนำเสนอ โดยใช้ Project-Based Learning

5) E (Evaluation) การประเมินผล

โดยที่ผู้สอนแต่ละรายวิชา ได้แก่รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ร่วมออกแบบและจัดการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน นอกจากนั้นแล้วผู้สอนยังเข้าร่วมการสอนและแบ่งเนื้อหาหน้าที่ในการจัดการเรียนรู้ในทุก ๆ ครั้ง ซึ่งองค์ประกอบการบูรณาการร่วมกันได้แก่ 1) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2) เนื้อหา 3) กิจกรรมการเรียนรู้ 4) การประเมินผลการเรียนรู้ และ 5) สื่อการเรียนรู้ โดยรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะจะเป็นแกนหลักในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ มีการพัฒนาทางด้านความรู้ที่เชื่อมโยงกันทั้ง 4 รายวิชา มุ่งพัฒนาสมรรถนะรายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ได้แก่ สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง และสมรรถนะด้านที่ดีเจตคติของผู้เรียน รวมถึงพัฒนาสมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ 1) สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving) 2) สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership) และ3) สมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation) รวมถึงผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์ และความพึงพอใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่ง Silander (2015b) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ว่า การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการศึกษาเรื่องราวหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสภาพความเป็นจริงแบบองค์รวม (Holistic) โดยใช้ความรู้ ข้ามศาสตร์ นำสาระวิชาต่าง ๆ มาบูรณาการเข้ากับประเด็นเรื่อง (theme) อย่างเป็นธรรมชาติ นอกจากนั้นแล้ว นรวิษต์ ผันเชียร (2562) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ว่า เป็นแนวการจัดการเรียนรู้โดยนำหัวข้อหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่มีจุดเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน และชุมชนของผู้เรียน มาเป็นหน่วยการเรียนรู้ 2) เครื่องมือและแบบประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ประกอบด้วย แบบวัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ได้แก่ แบบวัดความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ แบบวัดทักษะกิจกรรมเข้าจังหวะ แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนแบบวัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จำนวน 3 ด้าน



ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving) ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation) และทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership) โดยที่ Zhukov (2015) ได้อธิบายการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ว่า การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานไม่ได้ทำให้รายวิชาต่าง ๆ ที่มาบูรณาการกันสูญหายความเป็นวิชาไป แต่จะเป็นส่วนช่วยเสริมแต่ละรายวิชาให้มีความหมายยิ่งขึ้น ผู้เรียนและผู้สอนจะร่วมกันพัฒนาโครงการโดยอาศัย แหล่งความรู้ต่าง ๆ และบูรณาการร่วมกันและสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ นอกจากนั้นแล้ว การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน จะช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การสื่อสาร ความร่วมแรงร่วมใจ ความคิดสร้างสรรค์ การ คิดวิเคราะห์ การพัฒนาอย่างยั่งยืน และความเข้าใจ

ประเด็นที่ 4 ผลการตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ประกอบไปด้วย ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีค่ามัธยฐาน และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งมีคุณภาพผ่านเกณฑ์ประเมินทุกด้าน ส่วนผลการประเมินคุณภาพของหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1 - 8 พบว่า หน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 1 - 8 มีค่ามัธยฐานอยู่ และค่าพิสัยระหว่าง ควอไทล์ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งมีคุณภาพผ่านเกณฑ์ประเมินทุกด้าน และผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดสมรรถนะของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยมีแบบวัดสมรรถนะ ได้แก่ 1) แบบวัดสมรรถนะรายวิชา กิจกรรมเข้าจังหวะ ได้แก่ สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานสมรรถนะด้านทักษะการเดินรำพื้นเมือง และสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ 2) สมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ (Critical Thinking and Problem Solving) สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership) และสมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม (Creativity and Innovation) 3) ผลงานการเดินเชิงสร้างสรรค์ และมีคุณภาพตามที่กำหนด ในด้านความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น และค่าอำนาจจำแนก ส่วน ความพึงพอใจ มีคุณภาพตามที่กำหนดในด้านความเที่ยงตรง โดยสรุปรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา

รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคุณภาพ เนื่องผู้วิจัยได้ทราบสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น แนวทางจัดการเรียนรู้ ทั้ง 5 ด้าน จากครูผู้สอนที่เคยสอนและนักเรียนที่เคยเรียนมาแล้ว และคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ จึงทำให้การสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพ

เมื่อตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานเรียบร้อยแล้ว หลังจากนั้นนำรูปแบบทดลองใช้กับนักเรียนกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง จำนวน 10 คน โดยการใช้กระบวนการถอดบทเรียน ด้วยเทคนิค After Action Review (AAR) พบว่า รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้มีความบูรณาการ และนักเรียนเรียนรู้ได้อย่างสนุก มีความเชื่อมโยงของเนื้อหา เครื่องที่ใช้วัดในการจัดการเรียนรู้มีความเข้าใจง่ายและมีการวัดผู้เรียนที่หลากหลาย มีความพร้อมที่ดีในการด้านสื่อ อุปกรณ์ สถานที่การจัดการเรียนรู้ สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ได้ดี ครูผู้สอนแต่ละคนมีเทคนิคในการสอน และมีเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ค่อนข้างละเอียด แต่อย่างไรก็ตามยังมีข้อจำกัดในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้มีความยาก ซับซ้อนพอสมควร มีเครื่องมือวัดการจัดการเรียนรู้ค่อนข้างมาก ทำให้สับสนในการวัดนักเรียนมีความที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการจัดการในการจัดการเรียนรู้ นอกจากนั้นแล้วครูผู้สอนต้องเตรียมการสอนค่อนข้างมากกว่าสอนปกติ การจัดครูเข้าสอนในแต่ละบทเรียนต้องมีความเข้าใจเนื้อและกระบวนการสอน บางครั้งอาจสอนเนื้อหาที่ตนเองเชี่ยวชาญมากเกินไป ครูผู้สอนแต่ละท่านอาจมีเกณฑ์การวัดและความเชี่ยวชาญแต่ละรายวิชาแตกต่างกันอาจส่งผลต่อการประเมินผู้เรียน และการวัดผลการเรียนรู้ในบทแต่ละบทเรียนมีการวัดผู้เรียนค่อนข้างมาก จึงอาจทำให้ความสับสน ทั้งนี้แนวทางแก้ไขในการจัดการรู้ คือ ครูผู้สอนทำความเข้าใจกับแผนการจัดการเรียนรู้ โดยร่วมกันเข้าสอนให้มากที่สุด และแบ่งหน้าที่ในการสอนที่ชัดเจน ทำความเข้าใจแบบวัดและต้องช่วยกันประเมินผลการเรียนรู้ จัดเตรียมการสอน พูดคุยร่วมกันมากขึ้น เพื่อให้เข้าใจบทเรียนที่จะสอน มีการพูดคุยหลังการสอนทุกครั้ง และนำข้อมูลในการสอนมาปรับปรุงการสอนครั้งต่อไป ควรวัดและประเมินผู้เรียนในบทเรียนที่ตนเองรับผิดชอบหรือรับผิดชอบในบทเรียนที่ตนเองเชี่ยวชาญ และครูผู้ร่วมสอนอาจต้องช่วยสังเกตหรือเก็บข้อมูลผู้เรียน และนำข้อมูลมาพูดคุยหลังทำการสอนแล้ว เพื่อนำมาประกอบในการประเมินผู้เรียนในส่วนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ผลการตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ผ่านเกณฑ์การประเมิน ในด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และแบบวัดผล ผ่านเกณฑ์การประเมิน ในด้าน ค่าความเที่ยงตรง



ความเชื่อมั่น ค่าอำนาจจำแนก ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี แซมมณี (2560) ที่ได้สรุป ขั้นตอนสำคัญในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนสรุปได้ว่า การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนจะต้องศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกัน มีการกำหนดแนวทางในการนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้และตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการเรียนการสอน การประเมินความเป็นไปได้เชิงปฏิบัติการ โดยนำรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ตลอดจนการปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอน

ประเด็นที่ 5 ผลการทดลองใช้และประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษารายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานในสถานการณ์จริง

ผลการทดลองใช้และประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษารายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานในสถานการณ์จริง สามารถสรุปผลได้ ดังนี้ 1) หลังการทดลองกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีสมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ และสมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม สูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนั้นแล้วหลังการทดลองกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 มีผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์ และความพึงพอใจ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย 2) เมื่อพิจารณาประสิทธิผลในด้าน สมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะการเต้นรำพื้นเมือง สมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ สมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ และสมรรถนะด้านทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม ผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์ และความพึงพอใจ หลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 ดีกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เกิดจากการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ให้มากที่สุด สืบเสาะ ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และการทำโครงการเป็นกิจกรรมกลุ่ม โดยที่ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ในการสรุปบทเรียน ผู้เรียนและผู้สอนสรุป สะท้อนความคิดร่วมกัน นอกจากนั้นแล้วรายวิชาที่มีความเชื่อมโยงความรู้กับรายวิชา 4 รายวิชา โดยที่รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะเป็นแกนหลักในการออกแบบการเรียนรู้อยู่ ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบ

ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นวิธีการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่พัฒนาความสามารถในการสื่อสาร การแก้ปัญหา และทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ ควบคู่ไปกับความสามารถด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งการเดินรำยังช่วยปลูกฝังคุณลักษณะของความเป็นมนุษย์ และส่งผลต่อด้านจิตใจ ร่างกาย อารมณ์ และจิตวิญญาณ อีกด้วย (Kogon, 2013) นอกจากนั้นแล้วการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียนมีความสัมพันธ์กัน โดยจะส่งผลต่อผู้เรียน ต่อการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และแก้ปัญหาได้ และสามารถสร้างบรรยากาศการจัดการชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ (ชาญณรงค์ วิเศษศักดิ์, 2019) และ 3) เมื่อประสิทธิผลในด้านสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหว พื้นฐาน สมรรถนะด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ไขปัญหาได้ และสมรรถนะด้านทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 ดีกว่ากลุ่มทดลองที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่สมรรถนะอื่น ๆ พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 กับกลุ่มทดลองที่ 2 ไม่ต่างกัน เนื่องจากการที่ผู้สอนเป็นตัวแปรแทรกซ้อนในกระบวนการสอน โดยผู้สอนแต่ละกลุ่มอาจยังไม่เข้าใจเนื้อหา แผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการประเมิน และบทบาทหน้าที่ในการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน จึงทำให้แต่ละกลุ่มมีผลที่แตกต่างกัน ก่อนการสอนอาจจะจัดอบรมครูผู้สอน เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านของแผนจัดการเรียนรู้ ด้านการประเมิน และหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกคาบ ผู้สอนควรถอดบทเรียน ด้วยวิธีเทคนิค After Action Review (AAR) ร่วมกัน เพื่อเป็นการพัฒนาหรือปรับปรุงในการสอนครั้งต่อไป ซึ่งในการจัดการเรียนรู้นั้นผู้สอนควรอำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง สร้างความร่วมมือและการทำงานร่วมกันของผู้เรียน (อรพรรณ บุตรกัตัญญ, 2561) โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานจะต้องมีการวางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูผู้สอน ในแต่ละวิชาเริ่มต้นจากการคัดเลือกเนื้อหาจากมาตรฐานและตัวชี้วัดที่สามารถจัดการเรียนรู้ร่วมกันได้ แล้วร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม มุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยการค้นคว้าอย่างหลากหลาย (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562)

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จัดอบรมครูผู้สอน การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในด้านของแผนจัดการเรียนรู้ การประเมิน ก่อนการสอนจริง

1.2 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกคาบ ผู้สอนควรถอดบทเรียน ด้วยวิธีเทคนิค After Action Review (AAR) ร่วมกัน เพื่อเป็นการพัฒนาหรือปรับปรุงในการสอนครั้งต่อไป

1.3 เพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชา สังคมศึกษา ศิลปะดนตรี และภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นการเชื่อมโยงความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์ และทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียนในด้านต่าง ๆ

1.4 นำการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ไปปรับใช้ในการสอนตามบริบทที่เหมาะสม และมีการบูรณาการกับรายวิชาอื่น ๆ

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรดำเนินการวิจัยเกี่ยวกับนโยบายด้านการศึกษากำหนดนโยบายด้านการศึกษา และการสร้างหลักสูตร เพื่อนำไปใช้ในระดับมัธยมศึกษา

2.2 ควรมึงานวิจัยในเชิงพหุวิทยาการ โดยบูรณาการแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานกับรายวิชาอื่นเพิ่มมากขึ้น เพื่อเป็นการเรียนรู้ในประเด็นและมุมมองที่หลากหลาย มุ่งเน้นการสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนผ่านกระบวนการคิด การลงมือปฏิบัติ และทักษะทางสังคม

2.3 ควรดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยขยายผู้มีส่วนร่วม ได้แก่ ผู้ปกครอง ชุมชน และองค์กรที่เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

2.4 ควรดำเนินการวิจัยที่บูรณาการ และมีความเชื่อมโยงขององค์ความรู้ ร่วมกับรายวิชาอื่น ๆ

## บรรณานุกรม

- Adaktylou, N. (2020). Remote Sensing as a Tool for Phenomenon-Based Teaching and Learning at the Elementary School Level: a Case Study for the Urban Heat Island Effect. *International Journal of Educational Methodology*, 6(3), 517–531.
- Bender, W. N. (2012). *Project-Based Learning Differentiating Instruction for 21st Century*. California: Corwin.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. London: Longman.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Los Angeles: Sage.
- Daehler, K. R., และ Folsom, J. (2016). Making Sense of SCIENCE: Phenomena-Based Learning. Retrieved from [https://we-mss.weebly.com/uploads/8/6/4/9/8649828/mss\\_phenomena-based\\_learning.pdf](https://we-mss.weebly.com/uploads/8/6/4/9/8649828/mss_phenomena-based_learning.pdf)
- EduCluster Finland. (2017). *Phenomenon - Based Learning – Developing Teacher Competences*. Finland.
- Ginanjar, S., และ Tarigan, B. (2017). Project-Based Learning in Physical Education - Can Improve Creativity Students and Which One Better Than Conventional Approach? Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/327772867>
- Grusche, S. (2019). Phenomenon-based learning and model-based teaching: Do they match? *Journal of Physics: Conference Series*, 1, 1-10.
- Islakhiyah, K., Sutopo, S., และ Yulianti, L. (2017). Scientific Explanation of Light through Phenomenon-based Learning on Junior High School Student. *Advances in Social Science. Education and Humanities Research*, 218(8), 173-185.
- Karlsson, P. (2016). *Finding Leverage in Supporting Upper Comprehensive School Teachers with Phenomenon-Based Learning and Co-Design*. (Master's of Creative Sustainability). Department of Design Aalto University.
- Kompa, J. S. (2017). Remembering Prof. Howard Barrows: Notes on problem-based

- learning and the school of the future. Retrieved from  
<https://joanakompa.com/2017/02/28/remembering-prof-howard-barrows-a-small-note-on-the-school-of-the-future-and-the-future-of-learning/>
- Marsh, D., Pérez, W. D., และ Morales, M. E. (2019). Enhancing Language Awareness and Competence Building Through a Fusion of Phenomenon Based-Learning and Content and Language Integration. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 15(1), 55-65.
- Naik, R. P. (2019). *Phenomenon-Based Learning in Finland*. ( Master's of Education). University of Jyväskylä.
- Nguyen, H. P. (2018). *Phenomenon-based Learning in Finnish and Vietnamese Upper Secondary School Curriculum for English as a Foreign Language*. (Master's of Education ). University of Jyväskylä Department of Education.
- Partnership for 21 Century Learning. (2009). Framework for 21st century learning. Retrieved from  
[http://www.p21.org/storage/documents/docs/P21Framework\\_Definitions\\_New\\_Log\\_o\\_2015.pdf](http://www.p21.org/storage/documents/docs/P21Framework_Definitions_New_Log_o_2015.pdf)
- Penuel, W. R., Turner, M. L., Jacobs, J. K., Horne, K. V., Sumner, T., และ (2019). Developing tasks to assess phenomenon-based science learning: Challenges and lessons learned from building proximal transfer tasks. *Science education*, 103(6), 1367-1395.
- Sani, A. (2020). Phenomenon Based-Learning for Nigerian Higher Institutions: A new Curriculum Approach to meet the Challenges of the 21st Century. *ournal of Science Technology and Education*, 8(1), 1-10.
- Schneider, S. (2020). *Professional learning communities on phenomenon-based science pedagogy: Contrastive cases of urban elementary teachers*. (Master of Science). Iowa State University
- Silander, P. (2015a). Phenomenon Based Learning. Retrieved from  
<http://www.phenomenoeducation.info/phenomenon-based-learning.html>
- Silander, P. (2015b). Phenomenon based learning rubric. Retrieved September. Retrieved

from <http://nebula.wsimg.com/c58399e5d05e6a656d6e74f40b9e0c09?AccessKeyld=3209BE92A5393B603C75&disposition=0&alloworigin=1>.

Symeonidis, V., และ Schwarz, J. F. (2020). Phenomenon-Based Teaching and Learning through the Pedagogical Lenses of Phenomenology: The Recent Curriculum Reform in Finland.

The Partnership for 21st Century Skill. (2009). Framework for 21st Century Learning.

Retrieved from [https://www.teacherrambo.com/file.php/1/21st\\_century\\_skills.pdf](https://www.teacherrambo.com/file.php/1/21st_century_skills.pdf)

Valanne, E., Dhaheri, R. A., Kylmalahti, R., และ Rangell, H. S. (2017). Phenomenon Based Learning Implemented in Abu Dhabi School Model. *International Journal of Humanities & Social Sciences*, 3(9), 1-17.

Wakil, K., Rahman, R., Hasan, D., Mahmood, P., และ Jalal, T. (2019). Phenomenon-Based Learning for Teaching ICT Subject through other Subjects in Primary Schools *Journal of computer and education research*, 7, 205-212.

World Economic Forum. (2018). The Global Competitiveness Report 2017–2018.

Retrieved from [www.weforum.org/docs/GCR2017-2018/05FullReport/TheGlobalCompetitivenessReport%E2%80%932018.pdf](http://www.weforum.org/docs/GCR2017-2018/05FullReport/TheGlobalCompetitivenessReport%E2%80%932018.pdf).

Yuliati, L., และ Parno, P. (2018). Exploration of Physics Problem Solving Skills Within Phenomenon-Based Learning in Senior High School Students. *International Conference on Education*, 4, 97-103.

Zhukov, T. (2015). Retrieved from <https://www.noodle.com/articles/phenomenon-based-learning-what-is-pbl>

กลุ่มพัฒนาการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2562). โครงการฝึกอบรมและสัมมนาการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ สำหรับผู้มีความสามารถพิเศษทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ณ University of Helsinki ประเทศฟินแลนด์ ระหว่างวันที่ 13 – 20 มีนาคม 2562. สืบค้นเมื่อ 5 กันยายน 2562. สืบค้นจาก

<https://arit.ssru.ac.th/useruploads/files/20180524/90c0f6862314aa13699688d7da3d632240b6550f.pdf>

คณะกรรมการการจัดการความรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2561). แนวทางการ



จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาครู ในศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก

[http://www.edu.ru.ac.th/images/edu\\_KM/36833\\_km-05082562.pdf](http://www.edu.ru.ac.th/images/edu_KM/36833_km-05082562.pdf)

ชลธิป สมหาหิต. (2562). การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

สำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 30, 113-129.

ดวงพร ศิริสมบัติ. (2539). กิจกรรมเข้าจังหวะ. กรุงเทพฯ: โอเดียร์สโตร์.

ถนอมขวัญ ทองโปร่ง และคณะ. (2563). การศึกษาสภาพปัญหาการใช้นวัตกรรมจัดการเรียน

การสอนของอาจารย์โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง ฝ่ายมัธยม. วารสารศิลปการ  
จัดการ, 4(1), 124-139.

ทศนา แหมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มี

ประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นรวิทย์ ผันเชียร. (2562). ความท้าทายทางการศึกษาของฟินแลนด์. สืบค้นจาก

<http://www.trueplookpanya.com/blog/content/75183/teaartedu-teaart>

นรวิทย์ ผันเชียร. (2562). ความท้าทายทางการศึกษาของฟินแลนด์. สืบค้นจาก

<http://www.trueplookpanya.com/blog/content/75183/teaartedu-teaart>

ประวิต เอรารวรรณ์. (2560). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning :

PBL). สืบค้นจาก <http://www.ires.or.th/?p=801>

ปริญานัฐ พรหมภาสิต, ตรรกพร สุขเกษม, ศรีรัตน์ เจิงกลิ่นจันทร์, สุนทรร ดวงทิพย์, ประพิมพร โกศิ

ยะกุล, และ นิศากร ประคองชาติ. (2557). สร้างเกลียวความรู้พัฒนาการเรียนการสอนแบบ  
*Problem-Based Learning* และ *Project Based Learning*

พงศธร มหาวิจิตร. (2562). การประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการ

เรียนแบบเชิงรุก ในรายวิชาการประถมศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่  
21. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 42, 73-90.

พิมพ์ลักษณ์ โมธา. (2561). การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ทางเลือกในการจัดการศึกษา

สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. วารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร, 8(1), 42-52.

ไพศาล สุวรรณน้อย. (2560). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (*Problem-based Learning: PBL*).

ไพศาล สุวรรณน้อย. (2562). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (*Problem-based Learning: PBL*).

สืบค้นจาก <https://ph.kku.ac.th/thai/images/file/km/pbl-he-58-1.pdf>

ภัทราวดี มากมี. (2558). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (*Problem-based Learning*). วารสารวิชา

การมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย, 1(1), 7-14.

- ภูวดล วิริยะ. (2561). การนำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. (ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ภัทรกวี กันทรมงคล และจันทร์สุดา การดี. (2560). สภาพการใช้สื่อการสอนของวิทยาลัยการเมืองการปกครอง มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. วารสารการเมืองการปกครอง, 7(1), 449-460.
- วิวัฒน์ สัจจาศิลป์, และ ชลาธิป สมานิติ. (2562). ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านการสร้างสื่อจำลอง ที่มีต่อความสามารถด้านมิติสัมพันธ์สำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์, 14(2), 111-124.
- รังษุณี บุญชะลอ. (2545). กิจกรรมเข้าจังหวะ. กรุงเทพฯ: สยามสปอร์ต ซินดิเคท จำกัด.
- ราชกิจจานุเบกษา. (2561). ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580). สืบค้นจาก [http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2561/A/082/T\\_0001.PDF](http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2561/A/082/T_0001.PDF)
- โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2560, 14 - 16 พฤษภาคม 2560). สรุปการสัมมนาเชิงปฏิบัติการการพัฒนาศักยภาพผู้นำการศึกษาด้านแนวทาง *Phenomenon-based Learning* Paper presented at the การสัมมนาเชิงปฏิบัติการการพัฒนาศักยภาพผู้นำการศึกษาด้านแนวทาง Phenomenon-based Learning, โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต.
- วรศักดิ์ เพ็ชรชอบ. (2561). ปรัชญา หลักการสอน และการวัดเพื่อการประเมินผลทางพลศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วราภรณ์ตะกุลสถิตย์. (2545). การนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บด้วยการเรียนรู้แบบโครงการเพื่อการเรียนรู้เป็นทีมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. (ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชา เล่าเรียนดี, ประณัฐ กิจรุ่งเรือง, และ อรพิน ศิริสัมพันธ์. (2560). กลยุทธ์การศึกษาเชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21. เพชรเกษมพรีนติ้ง กรุ๊ป จำกัด: นครปฐม.
- วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2539). การสอนพลศึกษา. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- ฤทธิไกร ไชยงาม และคณะ. (2561). ปัญหาและแนวทางการแก้ไขเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียน



- ภาษาอังกฤษของชุมชนเรียนรู้ทางวิชาชีพครูผู้สอนภาษาอังกฤษในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่น. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย มหาสารคาม, 12(2), 7-17.
- ศศิณีฐ สรรคบุรานุรักษ์. (2563). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงด้วยการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน รูปแบบการเรียนรู้จากประเทศฟินแลนด์. วารสารจีนศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 3, 61-81.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2554). กิจกรรมเคลื่อนไหวเสริมทักษะพัฒนาการเด็ก. สืบค้นจาก <http://talkaboutsex.thaihealth.or.th/knowledge/934>
- สำนักงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สฟฐ. (ม.ป.ป.). แนวทางจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก [https://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/2016/09/20160908101755\\_51855.pdf](https://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/2016/09/20160908101755_51855.pdf)
- สำนักงานการส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน. (ม.ป.ป.). เครื่องมือเสริมสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 Retrieved from สืบค้นจาก <https://www.edupru.com/eu/21st/st-009.pdf>.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). แนวทางการจัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะสาขาวิชาชีพ
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). Paper presented at the โครงการส่งบุคลากรเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมและสัมมนาการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์สำหรับผู้มีความสามารถพิเศษทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์, ฟินแลนด์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. (ม.ป.ป.). การจัดการเรียนรู้ตามหลัก Brain-Based Learning ด้านการเคลื่อนไหว. สืบค้นจาก <http://www.okmd.or.th/bbl/documents/336/bbl-motion>
- สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา. (2561). การเป็นนันทนาการ. กรุงเทพฯ: เพชรเกษมพรินติ้ง กรุ๊ป จำกัด.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2562). โครงการส่งบุคลากรเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมและสัมมนาการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ สำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ ณ University of Helsinki ประเทศฟินแลนด์.

<https://www.obec.go.th/wp-content/uploads/2019/06/Finland-%E0%B8%AA%E0%B8%A7%E0%B8%81.pdf>

สุชาติวงศ์สุวรรณ. (2542). การเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.

สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. (2561). ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (The Twenty-First Century Skills). สืบค้นจาก <https://www.trueplookpanya.com/blog/content/66054/-teaartedu-teaart-teaarttea->

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). การแถลงข่าวผลการประเมิน PISA 2022. Retrieved from สืบค้นจาก <https://pisathailand.ipst.ac.th/news-21/>

สริน ประดู่ และคณะ. (2562). สภาพปัญหาการวัดและประเมินผลการเรียนรู้วิชาพลศึกษาของโรงเรียนสาธิต สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 47(1), 474-486.

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ องค์การมหาชน. (2565). สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565. Retrieved from สืบค้นจาก <https://www.niets.or.th/th/catalog/view/497>

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่สิบสามพ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐. Retrieved from สืบค้นจาก [https://www.nesdc.go.th/download/Plan13/Doc/Plan13\\_Final.pdf](https://www.nesdc.go.th/download/Plan13/Doc/Plan13_Final.pdf)

อัจฉรา ประเสริฐสิน และคณะ. (2560). การศึกษาแนวทางการจัดการนวัตกรรมทางการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนและการทำวิจัย. วารสารบรรณศาสตร์ มศว, 10(2), 78-89.

อดุลย์ วงศ์วีคุณ. (2557). การศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 ผลผลิตและแนวทางการพัฒนา. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ปีที่ 8, ฉบับที่ 1 (ม.ค.-มิ.ย. 2557), หน้า 1-17.

อนุเบศ ทศนิยม, และ สุมาลี ชุกำแพง. (2563). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน. วารสารมหาจุฬานาครทรรณ, 7(6), 31-44.

อรรถพร นุตกรัตถ์บุญ. (2561). การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อสร้างมุมมองแบบองค์

รวมและการเข้าถึงโลกแห่งความจริงของผู้เรียน. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 46, 348-365.

อังคณา ตุงคะสมิต. (2559). สังคมศึกษาในโลกอาเซียน *Social studies in ASEAN Community*.

ขอนแก่น: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

อานูภาพ เลขะกุล. (2556). บทความโดยคณาจารย์คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์  
การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก  
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการสัมภาษณ์ และการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบ



## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการสัมภาษณ์ และการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบ

- |   |   |
|---|---|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สังวร จันทกร     | คณะศิลปศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวดี ศรีลัด     | โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย<br>ฝ่ายประถม     |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรตรี นิมเนติ | คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ               |
| 4. รองศาสตราจารย์ ดร.อรพรรณ บุตรรัตัญญ    | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์               |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลธิป สมาหิโต    | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์               |





ภาคผนวก ข  
ตัวอย่างแนวคำถามในการสัมภาษณ์

**ตัวอย่างแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ของครูผู้สอน**  
**เรื่องความต้องการจำเป็นต่อรูปแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา**  
**รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน**

ชื่อ-นามสกุล.....ประสบการณ์ในการสอน.....ปี

ครูผู้สอนรายวิชา.....สังกัด.....

วัน/เดือน/ปี.....เวลา.....

1. ปัจจุบันการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในรายวิชาของท่าน มีการกำหนดวัตถุประสงค์ในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ อย่างไร และมีปัญหาจากการกำหนดวัตถุประสงค์ดังกล่าวหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

2. ปัจจุบันการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน ในรายวิชาของท่าน มีการกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 และมีปัญหาในการกำหนดวัตถุประสงค์หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....



3. หากต้องการที่บูรณาการวัตถุประสงค์ของผู้เรียน ใน 4 รายวิชา ได้แก่ พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ควรมีการกำหนดวัตถุประสงค์ในแต่ละรายวิชาอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

4. ในการสอนปัจจุบัน ท่านสอนเนื้อหาอะไรบ้าง ที่สามารถบูรณาการเข้ากับ 4 รายวิชา ได้แก่ พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ และการสอนเนื้อหาดังกล่าว มีปัญหาอย่างไร

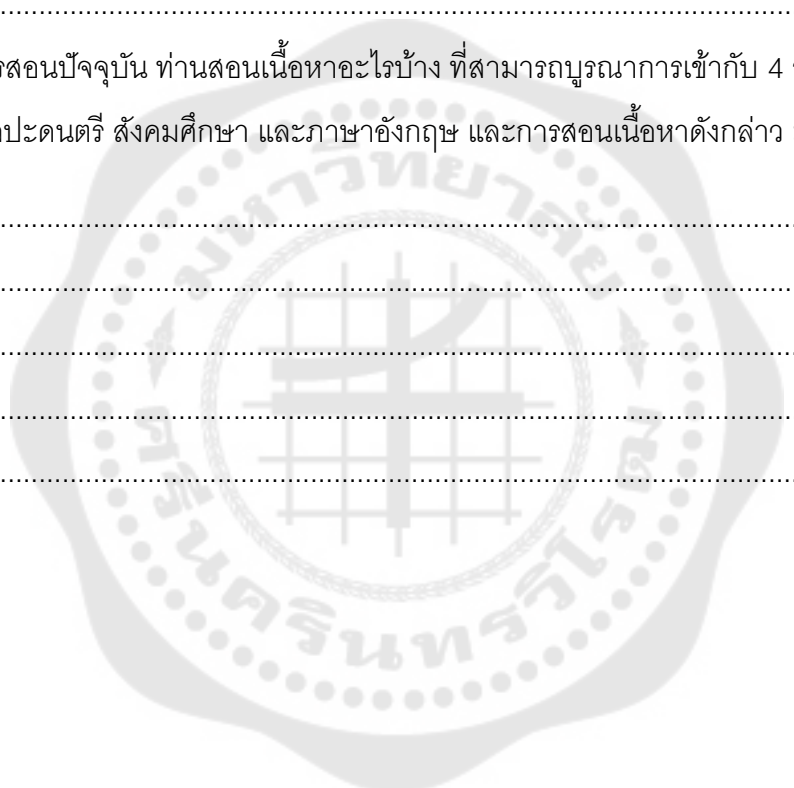
.....

.....

.....

.....

.....



**ตัวอย่างแบบบันทึกการสนทนากลุ่ม ของนักเรียน**  
**เรื่องความต้องการจำเป็นต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา**  
**รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน**

ประเด็นการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนการสนทนากลุ่ม ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1** แนะนำขั้นตอนการสนทนากลุ่ม และสมาชิกที่เข้าร่วมการสนทนา พร้อมทั้งชี้แจง

วัตถุประสงค์ของการสนทนากลุ่ม

**ขั้นตอนที่ 2** เปิดประเด็นการสนทนากลุ่ม ด้วยข้อคำถาม ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ในรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ มีปัญหาอะไรไหม

1.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

1.2 เนื้อหา

.....

.....

.....

.....

.....

1.3 กิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

1.4 สื่อ

.....

.....

.....

.....

.....

1.5 การประเมินผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

2. การจัดการเรียนรู้ในรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะมีการบูรณาการใน 4 รายวิชา ได้แก่ พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ หรือไม่

.....

.....

.....

.....

.....

3. นักเรียนคิดว่าการเรียนรู้รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะสามารถบูรณาการ ใน 4 รายวิชา ได้แก่ พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ได้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....



**ตัวอย่างแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**  
**เรื่อง การสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ**  
**ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน**

ชื่อ-นามสกุล.....ประสบการณ์ในการสอน.....ปี

ตำแหน่ง.....สังกัด.....

วัน/เดือน/ปี.....เวลา.....

1. หากต้องการที่บูรณาการวัตถุประสงค์ของผู้เรียน ใน 4 รายวิชา ได้แก่ พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ ควรมีการกำหนดวัตถุประสงค์ในแต่ละรายวิชาอย่างไร

.....

.....

.....

.....

2. หากต้องการบูรณาการใน รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ และให้บรรลุกับวัตถุประสงค์ตามข้อ 3 ข้างต้น ในแต่ละรายวิชา ควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ความรู้ ทักษะ เจตคติ ทักษะในศตวรรษที่ 21 อย่างไร

.....

.....

.....

.....

3. หากต้องการบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้ 4 รายวิชา ได้แก่ พลศึกษา ศิลปะดนตรี สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ หรือพัฒนาความรู้ ทักษะ เจตคติ หรือทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม และทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ กิจกรรมในแต่ละรายวิชา ควรเป็นอย่างไร ให้สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ และเนื้อหา

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค  
ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. ตัวอย่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ  
ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน
2. ตัวอย่างแบบวัดสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ
3. ตัวอย่างแบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานและสมรรถนะด้าน  
ทักษะการเต้นรำพื้นเมือง ในรายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ
4. ตัวอย่างแบบวัดสมรรถนะด้านเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะ
5. ตัวอย่างแบบวัดสมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21
6. ตัวอย่างแบบวัดผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์
7. ตัวอย่างแบบวัดความพึงพอใจ

ตัวอย่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

โมดูล	หน่วยการเรียนรู้	แผนจัดการเรียนรู้	จำนวนคาบเรียน (1 คาบเรียน/ 1.5 ชั่วโมง)
<b>โมดูลที่ 1</b> ทำความรู้จักกิจกรรมเข้า จังหวะและการเคลื่อนไหว เบื้องต้น	1. ทำความรู้จักกิจกรรมเข้าจังหวะ	1	2
	2. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ และ แบบการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์	1	1
	3. การเคลื่อนไหวตาม คำสั่งภาษาอังกฤษ	2	1
	4. การเต้นเพลงพื้นเมืองเพลง The Bunny Hop	3	1
<b>โมดูลที่ 2</b> การเต้นเพลงพื้นเมือง นานาชาติ	5. การเต้นเพลงพื้นเมืองเพลง Alunelu และเพลงพื้นเมือง Song of desert	4	1
	6. การเต้นรำเพลงพื้นเพลง Jingle Bell	5	1
	7. การเต้นแบบสร้างสรรค์และการเต้นแบบสมัยใหม่	6	4
	8. การออกแบบการเต้นเชิงสร้างสรรค์ ครั้งที่ 1	6	4
<b>โมดูลที่ 3</b> กิจกรรมความคิดสร้างสรรค์	9. การออกแบบการเต้นเชิงสร้างสรรค์ ครั้งที่ 2	6	4
	10. การแสดงการเต้นเชิงสร้างสรรค์	6	4

**ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน**

**หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทำความรู้จักกิจกรรมเข้าจังหวะ**

**จำนวนคาบเรียน 1 คาบเรียน (1.5 ชั่วโมง)**

**วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้**

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายคำศัพท์วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ และนำความรู้ไปประยุกต์กับการเรียนในวิชาต่าง ๆ ได้
2. ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหวเบื้องต้นประกอบจังหวะ และมีทักษะการในการฟัง

กิจกรรมการเรียนรู้	รายวิชาที่บูรณาการ	สื่อการเรียนรู้	การประเมินผล
<p>1. ชี้แจงรายละเอียดรายวิชา และสร้างกติกาของชั้นเรียนที่ควรปฏิบัติร่วมกัน (5 นาที)</p> <p>2. กิจกรรมบรรยายเนื้อหาบทเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ ได้แก่ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ ประวัติของกิจกรรมเข้าจังหวะประเภทการเคลื่อนไหวพื้นฐาน (15 นาที)</p> <p>3. กิจกรรมคำศัพท์การเคลื่อนไหว (25 นาที)</p> <p>3.1 จับกลุ่มละ 4-5 คน</p> <p>3.2 แจกประโยคตัวอย่างให้นักเรียนกลุ่มละ 5-7 ประโยค ที่มีคำกริยาเป็นการเคลื่อนไหว เช่น hop, jump, and skip)</p>	<p>พลศึกษา</p> <p>สังคมศึกษา</p> <p>ภาษาอังกฤษ</p>	<p>- สไลด์นำเสนอ</p> <p>- เพลง</p> <p>- บัตรคำประโยคภาษาอังกฤษ</p> <p>- โพรคัพที่มีข้อเท้าที่ใช้อินเตอร์เน็ตได้</p> <p>- Google From</p> <p>- รูปภาพการเคลื่อนไหว</p>	<p>- ประเมินความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษการเคลื่อนไหว</p> <p>- ประเมินทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน</p>



กิจกรรมการเรียนรู้	รายวิชาที่บูรณาการ	สื่อการเรียนรู้	การประเมินผล
<p>3.3 นักเรียนสืบหาความหมายคำศัพท์จากบริบท และแสดงเป็นท่าทางให้เพื่อนดู</p> <p>3.4 นักเรียนทายคำศัพท์ที่เพื่อนแสดงให้ดูให้ถูกต้อง จนครบทุกกลุ่ม</p> <p>3.5 ให้นักเรียนเปรียบเทียบคำศัพท์ที่มีความหมายใกล้เคียงกัน และให้นักเรียนบอกความแตกต่างของการเคลื่อนไหวนั้น ๆ</p> <p>3.6 ครูแจกรูปภาพให้นักเรียนดู จากนั้นให้นักเรียนจับคู่คำศัพท์ที่การเคลื่อนไหวนั้นตรงกับรูปภาพ</p> <p>3.7 ครูยกตัวอย่างประโยคจากสถานการณ์ต่าง ๆ แล้วให้นักเรียนเลือกคำศัพท์เติมลงในช่องว่างเพื่อให้ได้ใจความสมบูรณ์</p> <p>4. กิจกรรมการเคลื่อนไหวนเบื้องต้น แบบอยู่กับที่และเคลื่อนที่ ดังนี้ (40 นาที)</p> <p>4.1 อบอุ่นร่างกาย</p> <p>4.2 ฝึกการเคลื่อนไหวนแบบอยู่กับที่ ได้แก่ การงอและการเหยียด เป็นการงอแขน เหยียดแขน ขา ลำตัว คอ ศีรษะ การดันและการดึง การแกว่งและการเหวี่ยง การหมุน</p> <p>4.3 ฝึกการเคลื่อนไหวนแบบเคลื่อนที่ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเดิน (Walk)</li> <li>- การกระโดดเขย่ง (Hop)</li> </ul>			

กิจกรรมการเรียนรู้	รายวิชาที่บูรณาการ	สื่อการเรียนรู้	การประเมินผล
<ul style="list-style-type: none"> <li>- การทำทิวทัศน์ (Schottische)</li> <li>- การทำทิวสอง – ทิว (two – step)</li> <li>- การวิ่งสลับเท้า (Skip)</li> <li>- การลื่นไถล (Slide)</li> </ul> <p>5. สรุปการเรียนรู้ และประเมินความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ และการเคลื่อนไหวเบื้องต้น ผ่าน Google From (5 นาที)</p>			



## ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

หนวนการเรียนรู้ที่ 2 การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ และแบบการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์

จำนวนคาบเรียน 1 คาบเรียน (1.5 ชั่วโมง)

### วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายคำศัพท์ วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ และนำความรู้ไปประยุกต์กับการเรียนในชีวิตต่าง ๆ ได้
2. ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหวเบื้องต้นประกอบจังหวะ และมีทักษะในการฟัง

กิจกรรมการเรียนรู้	รายวิชาที่บูรณาการ	สื่อการเรียนรู้	การประเมินผล
<p>1. ออมอุ่นร่างกาย (15 นาที)</p> <p>2. กิจกรรม Body in box (20 นาที)</p> <p>2.1 นักเรียนจินตนาการว่ามีกล่องขนาดใหญ่ครอบตัวเองอยู่ โดยให้ผู้เรียนเริ่มสัมผัสจุดที่เป็นมุมของกล่อง แล้วให้นักเรียนลากเส้นตรงจากมุมหนึ่งไปหาอีกมุมหนึ่ง</p> <p>2.2 นักเรียนเรียนใช้ตอมือสัมผัสผนังของกล่อง แล้วลองลากเส้นตรงหรือเส้นโค้งจากผนังกล่องแต่ละด้าน</p> <p>2.3 นักเรียนลองเปลี่ยนไปใช้วิธีต่าง ๆ เช่น หัว ไหล่ คอ หลัง เข่า สะโพก เท้า ให้สำรวจการเคลื่อนไหวภายในกล่อง</p>	<p>พลศึกษา</p> <p>ศิลปะการแสดง</p>	<p>- สไลด์นำเสนอ</p> <p>- เพลงบรรเลง</p>	<p>ประเมินความคิดสร้างสรรค์ใน การออกแบบการเคลื่อนไหว และการเคลื่อนไหว</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	รายวิชาที่บูรณาการ	สื่อการเรียนรู้	การประเมินผล
<p>เปิดเพลงบรรเลงแล้วให้ผู้เรียนลองใช้ความรู้อธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพ จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนนำภาพจากกล่อง (5 นาที)</p> <p>2.4 นักเรียนลองนำภาพเคลื่อนไหวที่สำรวจมาเลือกให้เกิดการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง 8 ทาทีสามารถทำซ้ำได้เก็บไว้เพื่อใช้ในกิจกรรมต่อไป</p> <p>3. กิจกรรม การเคลื่อนไหวที่สร้างสรรค์ (30 นาที)</p> <p>3.1 นักเรียนเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง ทั้งหมด 5 แถว แถวละ 5-6 คน เพื่อทำการเคลื่อนไหวที่ด้านหน้าแล้วกลับไปต่อแถวใหม่</p> <p>3.2 นักเรียนเคลื่อนไหวที่ด้านหน้าด้วยท่าทางที่สร้างสรรค์ไม่ซ้ำกัน</p> <p>รอบแรกทำจนครบทุกคน รอบที่สองกำหนดจุดระยะกึ่งกลางของการเคลื่อนไหว ผู้เรียนเปลี่ยนระดับการเคลื่อนไหวที่จุดกึ่งกลาง โดยมี 3 ระดับ โดยมีสูง กลาง ต่ำ รอบที่สามให้นักเรียนนำการเคลื่อนไหว 8 ท่าที่เลือกไว้ทำก่อนที่จะเปลี่ยนระดับการเคลื่อนไหว</p> <p>3.3 นักเรียนนำการเคลื่อนไหวและการเคลื่อนไหวที่เลือกไว้มานำเสนอ</p> <p>4. สรุปและร่วมสะท้อนความคิด โดยมีคำถาม ดังนี้ นักเรียนรู้สึกอย่างไร นักเรียนได้ความรู้หรือประโยชน์อะไรจากการเรียนรู้ในคาบนี้ (10 นาที)</p>			

## ตัวอย่างแบบวัดสมรรถนะด้านความรู้กิจกรรมเข้าจังหวะ

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		รายละเอียดการประเมิน
	1	2	
<b>1. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมเข้าจังหวะ</b>	1	2	2 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมจากรายการประเมินอย่างครบถ้วน  1 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมจากรายการประเมิน ได้บางส่วน
1.1 อธิบายประวัติความเป็นมาของกิจกรรมเข้าจังหวะได้ถูกต้อง			
1.2 จำแนกประเภทของกิจกรรมเข้าจังหวะได้ถูกต้อง			
1.3 อธิบายหลักการเคลื่อนไหวเบื้องต้นได้ถูกต้อง			
<b>รวมคะแนน</b>			
<b>2. เข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์การเคลื่อนไหวร่างกาย</b>	1	2	2 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมจากรายการประเมินอย่างครบถ้วน  1 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมจากรายการประเมิน ได้บางส่วน
2.1 อธิบายความหมายของการเคลื่อนไหวเบื้องต้นได้ถูกต้อง			
2.2 อธิบายการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ได้ถูกต้อง			
2.3 อธิบายความหมายการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ได้ถูกต้อง			
<b>รวมคะแนน</b>			
<b>3. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์</b>	1	2	2 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมจากรายการประเมินอย่างครบถ้วน  1 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมจากรายการประเมิน ได้บางส่วน
3.1 อธิบายความหมายของการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ได้			
3.2 อธิบายหลักการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ของศิลปะการแสดงได้			
3.3 จำแนกประเภทของศิลปะการแสดงได้			
<b>รวมคะแนน</b>			

**ตัวอย่างแบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน**  
**การประเมินสมรรถนะด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน**

ชื่อ-สกุล..... ชั้น..... เลขที่.....

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		รายละเอียดการประเมิน
	1	2	
<b>1. เริ่มต้น</b>	1	2	
1.1 การยืนพร้อมเคลื่อนไหวที่ในจังหวะเริ่มต้น			2 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์
1.2 เคลื่อนที่พร้อมกับจังหวะดนตรี ในจังหวะเริ่มต้น			1 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้บางส่วน ยังไม่สมบูรณ์
1.3 ความสัมพันธ์ของแขนและขาในจังหวะเริ่มต้น			
<b>รวมคะแนน</b>			
<b>2. ความถูกต้องของทักษะ</b>	1	2	
2.1 การเคลื่อนที่มีความถูกต้อง 1 ทักษะ			2 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์
2.2 การเคลื่อนที่มีความถูกต้อง 2 ทักษะ			1 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้บางส่วน ยังไม่สมบูรณ์
2.3 การเคลื่อนที่มีความถูกต้อง 3 ทักษะ			
2.4 การเคลื่อนที่มีความถูกต้อง 4 ทักษะ			
<b>รวมคะแนน</b>			
<b>3. ความสวยงามในการเต้น</b>	1	2	
3.1 จัดสมดุลของร่างกายในการเคลื่อนที่			2 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์
3.2 แขนและขามีความสัมพันธ์ในการเคลื่อนที่			1 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้บางส่วน ยังไม่สมบูรณ์
3.3 เคลื่อนที่พร้อมกับจังหวะดนตรี			
<b>รวมคะแนน</b>			

**ตัวอย่างแบบวัดสมรรถนะด้านทักษะการเดินรำพื้นเมือง**

**การประเมินสมรรถนะด้านทักษะการเดินรำพื้นเมือง.....**

ชื่อ-สกุล..... ชั้น..... เลขที่.....

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		รายละเอียดการประเมิน
	1	2	
<b>1. การจับคู่</b>	1	2	2 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง สมบูรณ์
1.1 ตำแหน่งมือ			
1.2 ระยะห่างของลำตัว			
1.3 การขึ้น			
<b>รวมคะแนน</b>			1 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้บางส่วน ยังไม่สมบูรณ์
<b>2. เริ่มต้น</b>	1	2	2 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง สมบูรณ์
2.1 การเคลื่อนที่ของเท้า			
2.2 เคลื่อนที่เข้ากับจังหวะดนตรี			
2.3 เคลื่อนที่พร้อมคู่เต้น/เป็นกลุ่ม ในจังหวะเริ่มต้น			
<b>รวมคะแนน</b>			1 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้บางส่วน ยังไม่สมบูรณ์
<b>3. ความสวยงามในการเต้น</b>	1	2	2 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง สมบูรณ์
3.1 จัดสมดุลของร่างกายในการเต้น			
3.2 ความพร้อมเพียงในการเต้นกับคู่/กลุ่ม			
3.3 แขนและขา มีความสัมพันธ์ในการเต้น			
<b>รวมคะแนน</b>			1 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้บางส่วน ยังไม่สมบูรณ์





## ตัวอย่างแบบวัดสมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		รายละเอียดการประเมิน
	1	2	
<b>1. ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา</b>	1	2	2 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ดี  1 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้บ้าง
1.1 วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ด้วยหลักฐานได้			
1.2 อธิบายความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเพื่อให้เข้าใจสาเหตุได้			
1.3 สามารถแก้ปัญหาได้แล้วลงข้อสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล			
<b>รวมคะแนน</b>			
<b>2. ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม</b>	1	2	2 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ดี  1 คะแนน หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้บ้าง
2.1 มีความคิดริเริ่ม พัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยความคิดที่แปลกใหม่			
2.2 มีความคิดที่ละเอียดอ่อน มีการคิดแจ่มแจ้ง รายละเอียดของวิธีการ แก้ปัญหา หรือขยายความคิดได้			
2.3 มีความยืดหยุ่น คิดหาวิธีการแก้ปัญหา โดย ดัดแปลงสิ่งที่มียู่ หรือนำสิ่งอื่น มาทดแทนสิ่งที่ขาดได้อย่างหลากหลาย			
<b>รวมคะแนน</b>			

### ตัวอย่างแบบวัดผลงานการเต้นเชิงสร้างสรรค์

1. ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....
2. ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....
3. ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....
4. ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....
5. ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....
6. ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....
7. ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....
8. ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		รายละเอียดการประเมิน
	1	2	
<b>การเต้นอย่างสร้างสรรค์</b>			
1. สมาชิกมีทักษะในการการแสดงเต้น			2 หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ ได้เป็นอย่างดี และมีความเหมาะสม  1 หมายถึง ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ ได้บางส่วน
2. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม			
3. นำความรู้ที่เรียนมาประยุกต์ใช้ในการแสดงเต้น			
4. มีการแบ่งบทบาทได้อย่างเหมาะสม			
5. นำเสนอการแสดงตรงตามประเด็นหัวข้อที่กำหนด			
6. มีความคิดสร้างสรรค์ในการแสดง			
<b>รวมคะแนน</b>			

### ตัวอย่างแบบวัดความพึงพอใจ

**คำชี้แจง** จงทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยแบ่งระดับความ พึงพอใจเป็น 5 ระดับ ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คะแนน 3 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
<b>ด้านผู้สอน</b>					
1. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามเพื่อความเข้าใจในการเรียนการสอน					
2. ครูผู้สอนรับฟังความคิดเห็นของนักเรียนในเรื่องการเรียนการสอน					
3. ความถูกต้องชัดเจนในการอธิบายและสาธิตของครูผู้สอน					
4. ความสามารถในการถ่ายทอดทักษะการเต้นให้เข้าใจง่ายขึ้นครูผู้สอน					
5. ครูผู้สอนให้คำแนะนำที่สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้					
<b>ด้านเนื้อหาของรายวิชา</b>					
6. มีการจัดลำดับของเนื้อหาที่เหมาะสม จากง่ายไปหายาก					
7. เนื้อหาในการเรียนมีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน					



ภาคผนวก ง

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัย



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย  
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G-092/2564E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

ชื่อผู้วิจัยหลัก: นาย พลพัฒน์ สุขพัฒน์ธี

สังกัด: คณะพลศึกษา

เอกสารที่รับรอง: 1. แบบเสนอโครงการวิจัย  
2. โครงการวิจัย  
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย  
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาพบทวน

1. แบบเสนอโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 28 เมษายน 2564
2. โครงร่างการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 28 เมษายน 2564
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 28 เมษายน 2564
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 28 เมษายน 2564

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พันตแพทย์หญิงณปภา เขียมจิรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุรพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-092/2564

วันที่ให้การรับรอง : 28/04/2564

วันหมดอายุใบรับรอง : 28/04/2565



ที่ ฮว 8718/

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
สุมนวิถ 23 กรุงเทพฯ 10110

28 เมษายน 2564

เรื่อง ขอนแจ้งผลการพิจารณาโครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-G-092/2564E

เรียน นาย พลพัฒน์ สุขพัฒน์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ใบรับรองโครงการวิจัย SWUEC/E/G-092/2564

ตามที่ท่านได้ส่งโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-G 092/2564E เพื่อรับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ นั้น

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยดังกล่าว บัดนี้ คณะกรรมการฯ ให้การรับรองโครงการวิจัยดังกล่าวแล้วเมื่อวันที่ 28 เมษายน 2564 รายละเอียดดังนี้

Certificate Number	SWUEC/E/G-092/2564
Date of Approval	28 เมษายน 2564 (อายุใบรับรองโครงการวิจัย 12 เดือน)
Date of Expiration	28 เมษายน 2565
Continuing Review	ทุก 12 เดือน (ครบกำหนดส่งรายงานครั้งแรก วันที่ 28 เมษายน 2565)

ในการนี้ คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ขอความกรุณาให้ผู้วิจัยส่งรายงานความก้าวหน้าของกรวิจัยและต่ออายุการรับรองก่อนกำหนดวันหมดอายุ 30 วัน เพื่อให้เป็นไปตามวิธีดำเนินการมาตรฐาน (SOPs version 2.0) ของคณะกรรมการฯ ทั้งนี้รายละเอียดของเอกสารที่ให้การรับรองตามที่ปรากฏใน Certificate of Approval (Certificate Number SWUEC/E/G-092/2564) ที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(แพทย์หญิงสุวิพร กัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
โทรศัพท์ 0-2649-5000 ต่อ 12430  
โทรสาร 0-2259-1822

ภาคผนวก จ

หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

หนังสือขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ



ที่ ยว 8718/1299



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

18 มิถุนายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เนื่องด้วย นายพลพิพัฒน์ สุขพัฒน์ธี นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง "การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน" โดยมี อาจารย์ ดร.ภาณุ กุศลวงศ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ประจันบาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้แบบสัมภาษณ์ เรื่อง "การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน" กับ 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน และ 2) อาจารย์จำนวน 4 คน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอใช้สถานที่โรงเรียนของท่าน ในเดือนกรกฎาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์อัศวชัย เอกปัญญาสกุล)

วิชาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 096 506 2908



ที่ อว 8718/1299



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

18 มิถุนายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย  
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

เนื่องด้วย นายพลทิพัฒน์ สุขพัฒน์ธี นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน” โดยมี อาจารย์ ดร.ภาณุ กุศลวงศ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ประจันบาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

ในกรณี นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้แบบสัมภาษณ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน” กับ 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน และ 2) อาจารย์จำนวน 4 คน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอใช้สถานที่โรงเรียนของท่าน ในเดือนกรกฎาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)  
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร: 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 096 506 2908



## บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/1306

วันที่ 21 มิถุนายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะพลศึกษา

เนื่องด้วย นายพลพิพัฒน์ สุขพัฒน์ธี นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน” โดยมี อาจารย์ ดร.ภาณุ กุศลวงศ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ประจันบาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมนตรี นิ่มเนติพันธ์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป และสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 096 506 2908

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายพลพิพัฒน์ สุขพัฒน์ธี และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

*ศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล*

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว 8718/1307



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

21 มิถุนายน 2564

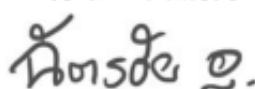
เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ  
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวนี ศรีรัตน์

เนื่องด้วย นายพลพิพัฒน์ สุขพัฒน์ธี นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน” โดยมี อาจารย์ ดร.ภาณุ กุศลวงศ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ประจันบาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายพลพิพัฒน์ สุขพัฒน์ธี และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 096 506 2908

ที่ อว 8718/1307



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

21 มิถุนายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สังวร จันทกร

เนื่องด้วย นายพลพิพัฒน์ สุขพัฒน์ธี นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน” โดยมี อาจารย์ ดร.ภาณุ กุศลวงศ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ประจันบาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายพลพิพัฒน์ สุขพัฒน์ธี และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 096 506 2908

ที่ อว 8718/1307



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

21 มิถุนายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.อรพรรณ บุตรกตัญญู

เนื่องด้วย นายพลพิพัฒน์ สุขพัฒน์ธี นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน” โดยมี อาจารย์ ดร.ภาณุ กุศลวงศ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ประจันบาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายพลพิพัฒน์ สุขพัฒน์ธี และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 096 506 2908

ที่ อว 8718/1307



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

21 มิถุนายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ  
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลาธิป สมานิติโต

เนื่องด้วย นายพลพิพัฒน์ สุขพัฒน์ธี นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมเข้าจังหวะ ด้วยวิธีการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน” โดยมี อาจารย์ ดร.ภาณุ กุศลวงค์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ประจันบาน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายพลพิพัฒน์ สุขพัฒน์ธี และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 096 506 2908



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	พลพัฒน์ สุขพัฒน์
วัน เดือน ปี เกิด	14 กันยายน 2531
สถานที่เกิด	พระนครศรีอยุธยา
วุฒิการศึกษา	ศึกษาศาสตรบัณฑิต (พลศึกษา) ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พลศึกษา) การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สุขศึกษาและพลศึกษา
ที่อยู่ปัจจุบัน	16/1 ม.3 ต.บ้านป้อม อ.พระนครศรีอยุธยา จ.พระนครศรีอยุธยา 13000

