



การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

USING GAME-BASED LEARNING ON AGILITY
OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS GRADE 3

ยุวลักษณ์ หลีเจริญ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2567

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

USING GAME-BASED LEARNING ON AGILITY
OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS GRADE 3



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Health Education & Physical Education)
Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University
2024
Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ของ
ยุวลักษณ์ หลีเจริญ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(อาจารย์ ดร.ลักษมี ฉิมวงษ์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธนะ ติงศภักย์)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.นภัสวรรณ เจริญชัยภินันท์)

ชื่อเรื่อง	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ผู้วิจัย	ยุวลักษณ์ หลีเจริญ
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2567
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. ลักษมี ฉิมวงษ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 และ 3) เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ มีจำนวนทั้งหมด 70 คน โดยมีวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน นำ 1 ห้องเรียนจำนวน 35 คน มาเป็นกลุ่มทดลอง และอีก 1 ห้องเรียนจำนวน 35 คน มาเป็นกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 3) แบบทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว (shuttle run) ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เท่ากับ 1.00 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน 2) ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลอง หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างจากก่อนเรียน และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างจากหลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการเปรียบเทียบความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 ไม่แตกต่าง และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, ความคล่องแคล่วว่องไว, นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

Title	USING GAME-BASED LEARNING ON AGILITY OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS GRADE 3
Author	YUWALUK LEECHARROEN
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2024
Thesis Advisor	Dr. Luxsamee Chimwong

The objectives of this research were: 1) develop a game-based learning management that enhances the agility of elementary grade 3 students ; 2) compare the achievement of game-based learning management on students' agility before learning, after the 4 week , and after the 8-week of learning ; and 3) compare the achievement of game-based learning management on agility between an experimental group and a control group before learning, after the 4-week learning, and after the 8-week learning. The sample consisted of 70 students, selected using a multistage sampling method. One class of 35 students was assigned as the experimental group, while another class of 35 students was assigned as the control group. The results of the study were as follows: 1) The developed game-based learning lesson plans for enhancing agility had a content validity index (CVI) of 1.00, as evaluated by five experts. 2) The comparisons showed that the agility of students in the experimental group significantly improved after week 4 and week 8 compared to before learning, and the agility after week 8 was significantly higher than after week 4, at a .05 level of statistical significance. 3) The comparisons of agility between the experimental and control groups, there was no significant difference before learning and after week 4. However, a statistically significant difference was observed after week 8 at the .05 level.

Keyword : Game-Based Learning, Agility, Elementary grade 3

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร. รัชมี จิมวงษ์ ที่เมตตา ทุ่มเท เสียสละเวลา คอยให้คำแนะนำแนวทางในการดำเนินการวิจัยฉบับนี้ อย่างเต็มที่ ดูแลและให้กำลังใจในการดำเนินการวิจัย จนทำให้ทุกอย่างสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ทางผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธนะ ดิงศภทิพย์ ประธานการสอบปริญญานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.นภัสวรรณ เจริญชัยภินันท์ ที่ท่านได้กรุณาเป็นกรรมการในการสอบ ได้กรุณาในการให้คำปรึกษา คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดต่างๆ ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น อีกทั้งอาจารย์ในภาควิชาพลศึกษา ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ และมอบประสบการณ์ต่างๆให้กับผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงศชา บุตรนาค อาจารย์ ดร.พิพัฒน์ ต้นวิบูลย์วงศ์ อาจารย์ ดร.ชนกนาถ รัตนเฉลิมวงศ์ อาจารย์ สุกัญญา ฤทธิงาม และอาจารย์ ณัฐวดี พลอยดี ที่กรุณามาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้บริหาร หัวหน้ากลุ่มสาระ และบุคลากรในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนราชินี ที่ได้สนับสนุน คอยช่วยเหลือในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ทำให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความราบรื่นจนประสบความสำเร็จ

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัวของผู้วิจัย พี่ๆ เพื่อนๆ และน้องๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ คอยให้กำลังใจมาโดยตลอด ทำให้การศึกษาในครั้งนี้ ลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณทุกท่านที่มีได้กล่าวนามไว้ในโอกาสนี้ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือ แนะนำ และสนับสนุน จนทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

ยุวลักษณ์ หลีเจริญ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
สมมติฐาน.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	8
1.1 วิสัยทัศน์ จุดมุ่งหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน.....	8
1.2 มาตรฐานการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21.....	8
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game – based learning : GBL).....	9
2.1 ความหมายการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน.....	9
2.2 หลักการของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	10

2.3 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน.....	11
2.4 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน.....	12
3. การจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา	18
3.1 จุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษา.....	18
3.2 การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา.....	19
3.3 องค์ประกอบและขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้	20
3.4 ประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้.....	25
4. ความคล่องแคล่วว่องไว (Agility)	26
4.1 ความหมายของความคล่องแคล่วว่องไว.....	26
4.2 ความสำคัญของความคล่องแคล่วว่องไว.....	26
4.3 องค์ประกอบของความคล่องแคล่วว่องไว	27
4.4 ประเภทของความคล่องแคล่วว่องไว	28
4.5 ประโยชน์ของความคล่องแคล่วว่องไว.....	29
4.6 แบบทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว	30
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	31
5.1 งานวิจัยในประเทศ.....	31
5.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	35
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	39
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	39
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	41
การเก็บรวบรวมข้อมูล	46
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล.....	47
จริยธรรมการวิจัย.....	47

บทที่ 4 ผลการดำเนินงานวิจัย.....	48
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	48
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	48
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	49
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	56
จุดมุ่งหมายของวิจัย.....	56
สมมติฐานในการวิจัย.....	56
สรุปผลการวิจัย.....	57
อภิปรายผล	57
ข้อเสนอแนะ	61
บรรณานุกรม	62
ภาคผนวก.....	66
ภาคผนวก ก	67
ภาคผนวก ข	69
ภาคผนวก ค	71
ภาคผนวก ง.....	83
ภาคผนวก จ	85
ประวัติผู้เขียน.....	90

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างเกม เกมเป็นฐาน และเกมเพื่อการศึกษา (Upside Learning, 2562)	15
ตาราง 2 แบบแผนการวิจัยแบบสองกลุ่มวัดซ้ำสามครั้ง (Multiple Time Series design) (อรพินทร์ ชูชม, 2552)	41
ตาราง 3 เปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ	45
ตาราง 4 เกณฑ์มาตรฐานสมรรถภาพทางกายนักเรียนหญิงอายุ 9 ปี	45
ตาราง 5 การประเมินคุณภาพเครื่องมืองานวิจัยของผู้เชี่ยวชาญ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลอง	49
ตาราง 6 การประเมินคุณภาพเครื่องมืองานวิจัยของผู้เชี่ยวชาญ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบปกติที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มควบคุม	50
ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบความคล่องแคล่วว่องไวของของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (n=35)	50
ตาราง 8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (n=35)	51
ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำของความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลอง	52
ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลอง	52
ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำของความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มควบคุม	53

ตาราง 12 ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อความคล่องแคล่ว
ว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มควบคุม53

ตาราง 13 ผลการเปรียบเทียบความคล่องแคล่วว่องไวของของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อน
เรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (n=35)
.....54



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิด	6
ภาพประกอบ 2 การทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว.....	30
ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	40
ภาพประกอบ 4 การทดสอบวัดความคล่องแคล่วว่องไว	45
ภาพประกอบ 5 กราฟแสดงค่าเฉลี่ยของระยะเวลาจากการทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว โดยใช้ แบบทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว (Shuttle Run) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	55



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยเทคโนโลยีต่างๆ เข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ส่งผลให้มนุษย์มีสิ่งอำนวยความสะดวกสบายมากกว่าในยุคสมัยที่ผ่านมา โดยเฉพาะรูปแบบวิถีชีวิตของคนเมืองที่จะต้องอยู่กับความเร่งรีบ ใช้ชีวิตด้วยความรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา การดำรงชีวิตของเด็กไทยสมัยปัจจุบันที่อยู่ในเมืองจะต้องมีความเร่งรีบตลอดเวลา เมื่อมาถึงโรงเรียนแล้วหากในช่วงวัน วันใดที่เกิดภาวะค่าฝุ่น PM2.5 เกินจากค่ามาตรฐาน การทำกิจกรรมกลางแจ้งต่างๆที่เคยมีก็ต้องถูกหยุดพัก และสิ่งที่จะทำได้คืออ่านหนังสือทบทวนบทเรียนภายในห้องเรียนของตนเอง และเมื่อเลิกเรียนจะต้องเร่งรีบเพื่อที่จะไปเรียนเสริมความรู้ในด้านต่างๆ อีกทั้งภาวะการจราจรที่ติดขัดในช่วงกลับบ้าน ส่งผลให้นักเรียนภายในโรงเรียนมีกิจกรรมที่ลดลง และส่งผลเสียทางด้านสุขภาพมากขึ้น จากการทดสอบสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 ปีการศึกษา 2566 มีการทดสอบสมรรถภาพทั้งหมด 5 รายการ ดังนี้ 1) วิ่ง 50 เมตร 2) งอตัวไปข้างหน้า 3) ยืนกระโดดไกล 4) วิ่งเก็บของ และ 5) งอตัวไปข้างหน้า โดยใช้แบบทดสอบจากกรมอนามัย (กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข, 2544) พบว่านักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความสามารถในด้านความคล่องแคล่วว่องไวอยู่ในระดับที่ต่ำมากที่สุด จากผลการทดสอบทุกระดับชั้นและทุกด้านของการทดสอบ

การส่งเสริมทักษะที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของเด็กไทยในเมืองให้เหมาะกับยุคสมัยในปัจจุบัน ที่ต้องอาศัยความคล่องตัวเพื่อให้ดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างรวดเร็ว ความคล่องแคล่วว่องไว (Agility) คือความสามารถของร่างกายในการเปลี่ยนตำแหน่ง (Position) หรือทิศทาง (Direction) ในการเคลื่อนที่เคลื่อนไหวของร่างกายด้วยความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2561) ความคล่องแคล่วว่องไวมีความสำคัญและเป็นปัจจัยอย่างหนึ่ง ซึ่งมีความจำเป็นต่อการเล่นกีฬาเพราะกีฬาทุกประเภทต้องอาศัยการเคลื่อนไหวร่างกายการเปลี่ยนทิศทางเปลี่ยนตำแหน่งอย่างรวดเร็วตลอดจนการดำรงชีวิตประจำวันนั้นสามารถนำไปใช้ในสภาวะระดับชั้นหรือเหตุการณ์ต่างๆ ได้เช่น การหลบหลีกอุบัติเหตุหลีกเลี่ยงการบาดเจ็บที่อาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาที่จะเกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ดังนั้น การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เป็นการเรียนรู้ที่นำเกมมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่น หรือออกแบบมาให้เฉพาะเจาะจงในการเรียนรู้เรื่องนั้นๆ ทั้งนี้ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรม

การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นวิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (ณัฐญา นาคะสันต์, 2559)

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ การเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬาประเภทบุคคล และประเภททีมอย่างหลากหลายทั้งไทยและสากล การปฏิบัติตามกฎกติกา ระเบียบ ข้อตกลงในการเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬา และความมีน้ำใจนักกีฬา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งนำไปสู่การหาแนวทางต่างๆ เพื่อพัฒนาผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้ควบคู่กัน จึงทำให้ได้มาถึงการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือกระทำ ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการปฏิบัติมากกว่าเรียนรู้เนื้อหาจากการฟังเพียงอย่างเดียว ช่วยให้ผู้เรียนสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายได้ด้วยตนเอง และพัฒนาโดยอาศัยพื้นฐานจากประสบการณ์ของตนเอง ทั้งนี้การเรียนรู้แบบเชิงรุกเป็นการจัดกิจกรรมเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism Theory) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างมากกว่าการรับความรู้ เป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนจึงสนับสนุนการสร้างความรู้ของผู้เรียนแต่ละบุคคลอย่างเหมาะสมมากกว่าการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนและสภาพแวดล้อมมีบทบาทสำคัญในการสร้างความหมายตามความเป็นจริง รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism Theory) รูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ สามารถกระตุ้น และเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย คือการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based learning: GBL) เป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกม โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสื่อสารทางการศึกษา เป็นการใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ทำให้เด็กเกิดความสนใจอยากเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งกระบวนการเรียนรู้นี้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนที่เป็นเด็กปฐมวัยอันเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ผ่านการเล่นในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินมีความสุขกับการเรียนรู้ และได้รับประโยชน์ไปพร้อมกับการเรียน

แผนพัฒนากีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 7 (2567) ได้มีการกำหนดประเด็นการพัฒนาที่ 1 ในการส่งเสริมการพัฒนาการออกกำลังกายและกีฬาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้เด็กและเยาวชนทุกคนเกิดการเรียนรู้และความตระหนักในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาอย่างถูกต้อง รู้กฎและกติกา มี

ทัศนคติที่ดี มีระเบียบวินัยและน้ำใจนักกีฬา รวมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนการจัดกิจกรรมกีฬาและการแข่งขันกีฬาตามความถนัดหรือความสนใจเฉพาะบุคคลเพื่อให้เด็กและเยาวชนเกิดความต้องการในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่งผลต่อการมีสุขภาวะที่ดีรวมถึงสามารถพัฒนาการเล่นกีฬาเพื่อการต่อยอดสู่ความเป็นเลิศได้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) เด็กต้องได้รับการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมเปิดโอกาสให้เด็ก ได้เรียนรู้และนำประสบการณ์ไปใช้ในการแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเองในอนาคต การที่เด็กเกิดความอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น ได้เล่น สำรวจ ทดลอง หยิบ จับ เขย่า โยน หรือขว้างปา คือการเรียนรู้ และ พัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยเฉพาะความคล่องแคล่วว่องไวจะช่วยลดการเกิดอุบัติเหตุและการบาดเจ็บที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นการพัฒนาร่างกายให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไวเป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อการดำรงชีวิตสำหรับเด็กไทยในยุคสมัยปัจจุบัน โดยจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่จะทำให้เด็กเกิดความสนใจในกิจกรรม มีความสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้ผ่านการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเกม ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะความคล่องแคล่วว่องไวควบคู่ไปกับการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมาเป็นโครงสร้างในการดำเนินการจัดการเรียนการสอน ตามขั้นตอนและแนวทางต่างๆ นำรูปแบบการพัฒนาการเคลื่อนไหวที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะความคล่องแคล่วว่องไวมาบูรณาการร่วมกัน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเด็กที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เหล่านี้จะได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วม และมีทักษะความคล่องแคล่วว่องไวที่ดีขึ้น เพื่อนำทักษะที่ได้รับไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตในยุคปัจจุบันได้อย่างเป็นประโยชน์มากที่สุด

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
3. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8

ความสำคัญของการวิจัย

ทำให้ทราบผลของการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนราชินี เพื่อนำข้อมูลจากการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการจัดกิจกรรมต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาโรงเรียนราชินี ทั้งหมด 6 ห้องเรียน มีจำนวน 210 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ที่โรงเรียนราชินีในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 35 คน รวมทั้งหมด 70 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Stage sampling) โดยนำกลุ่มตัวอย่าง 6 ห้องเรียนทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว (Shuttle Run) พบว่าทุกห้องเรียนมีระดับความสามารถไม่แตกต่างกัน จึงทำการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) จำนวน 2 ห้องเรียน จากนั้นนำทั้งสองห้องเรียนที่ได้มาทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) อีกครั้ง โดยผู้วิจัยใช้หมายเลขกำกับทั้งสองห้องเรียน แล้วจับฉลากเลือก 1 ห้องเรียนมาเป็นกลุ่มทดลอง และอีก 1 ห้องเรียนมาเป็นกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มทดลองจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ ทำการทดลองโดยผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองในปีการศึกษา 2567 ใช้เวลาทั้งหมด 8 สัปดาห์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) 1 คาบ คาบละ 50 นาที
2. จัดการเรียนรู้ในรายวิชา พ13101 พลศึกษา 3 จำนวน 8 คาบ คาบละ 50 นาที
3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) 1 คาบ คาบละ 50 นาที

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้รายวิชา พ13101 พลศึกษา 3
 - 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
 - 1.2 แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคล่องแคล่วว่องไว

นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเกม เกมเพื่อการศึกษา และเกมเป็นฐาน มีลักษณะรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าผู้การเรียนรู้มีจุดประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ไปในทิศทางใด ก็สามารถนำเทคนิคต่างๆมาปรับใช้กับการเรียนรู้ของตนเองให้เหมาะสม โดยใช้ระยะเวลาในการเรียนทั้งหมด 8 สัปดาห์ ในรายวิชา พ13101 พลศึกษา3 เพื่อพัฒนาความคล่องแคล่วว่องไว มีขั้นตอนการการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน นำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมเป็นฐาน (20 นาที)

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (25 นาที)

ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนและขั้นสอนมีเกมที่นำมาใช้ทั้งหมด 7 เกมดังนี้

1. ปู๊ปปี้บับบี้ให้ไว
2. รัน ทู วิน
3. จับให้ได้ไล่ให้ทัน
4. ตามล่าหาขุมทรัพย์
5. พาวเวอร์บอล
6. เน็ก ทู ชัคเช็ต
7. เอ็ก โอ โซว์พลั่ง

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป สรุปการเรียนรู้ร่วมกัน ระหว่างผู้เรียน และผู้สอน พร้อมทั้งนำเสนอในข้อเสนอนะ (5 นาที)

การจัดการเรียนรู้แบบปกติ หมายถึง วิธีการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบปกติ ที่ผู้วิจัยจัดขึ้นตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนด โดยใช้ระยะเวลาในการเรียนทั้งหมด 8 สัปดาห์ ในรายวิชา พ13101 พลศึกษา 3 โดยมีรายละเอียดกิจกรรมทั้งหมดดังนี้ เพื่อพัฒนาความคล่องแคล่วว่องไว มีขั้นตอนการการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนโดยการวอร์มอัพ (Warm Up) (5 นาที)

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน จัดการเรียนรู้แบบปกติ (40 นาที)

โดยมีกิจกรรมทั้งหมด 7 กิจกรรมดังนี้

1. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Circuit Training)
2. การกระโดดเชือกทิมแบบอยู่กับที่
3. การกระโดดเชือกทิมแบบเคลื่อนที่

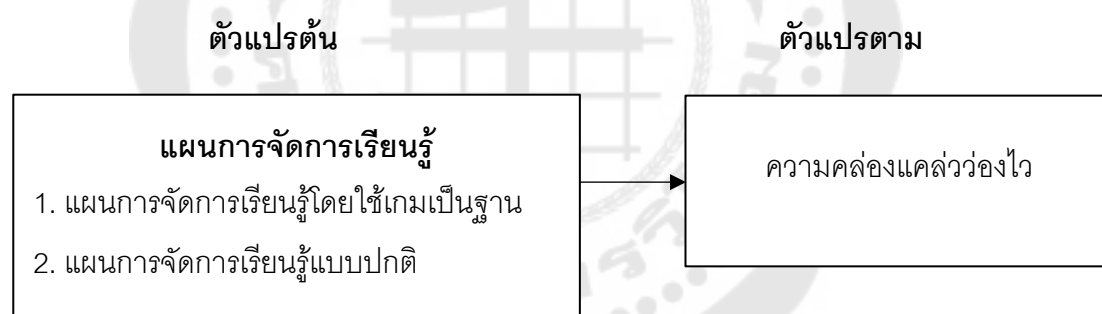
4. กิจกรรมการวิ่งเปี้ยว 2 ทีม
5. กิจกรรมการวิ่งเปี้ยว 3 ทีม
6. กิจกรรมการวิ่งเปี้ยว 4 ทีม
7. กิจกรรมการแข่งขันวิ่งเปี้ยวภายในห้องเรียน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป สรุปการเรียนรู้ร่วมกัน ระหว่างผู้เรียน และผู้สอน พร้อมทั้งนำเสนอในข้อเสนอนะ (5 นาที)

ความคล่องแคล่วว่องไว หมายถึง ความสามารถของร่างกายในการเปลี่ยนตำแหน่ง (Position) หรือทิศทาง (Direction) ในการเคลื่อนที่เคลื่อนไหวของร่างกายด้วยความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ โดยใช้แบบทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว (Shuttle Run) ของ กรมอนามัย (2544)

นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 ที่มีความคล่องแคล่วว่องไวในระดับปานกลาง โรงเรียนราชินี

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิด

สมมติฐาน

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกัน

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีความคล่องแคล่วว่องไวดีกว่ากลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติ ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.1 วิสัยทัศน์ จุดมุ่งหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
 - 1.2 มาตรฐานการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21 และพลศึกษา
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game – based learning: GBL)
 - 2.1 ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
 - 2.2 หลักการของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
 - 2.3 วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
 - 2.4 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
 - 2.5 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
3. การจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา
 - 3.1 จุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษา
 - 3.2 การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา
 - 3.3 องค์ประกอบและขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้
 - 3.4 ประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้
4. ความคล่องแคล่วว่องไว (Agility)
 - 4.1 ความหมายของความคล่องแคล่วว่องไว
 - 4.2 ความสำคัญของความคล่องแคล่วว่องไว
 - 4.3 องค์ประกอบของความคล่องแคล่วว่องไว
 - 4.4 ประเภทของความคล่องแคล่วว่องไว
 - 4.5 ประโยชน์ของความคล่องแคล่วว่องไว
 - 4.6 แบบทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มี วิสัยทัศน์ จุดมุ่งหมาย สมรรถนะสำคัญ มาตรฐานและตัวชี้วัด ให้การจัดทำหลักสูตรในการสอนแต่ละระดับเป็นไปในทิศทางเดียวกัน นอกจากนี้ยังได้กำหนดโครงสร้าง เวลาเรียนขั้นต่ำของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ในแต่ละชั้นปีไว้ในหลักสูตรแกนกลาง เพื่อให้สถานศึกษาแต่ละแห่งสามารถเพิ่มเติมเวลาเรียนได้ตามความพร้อมและจุดเน้น อีกทั้งสามารถปรับประเมินผล เกณฑ์การจบสถานศึกษาในแต่ละระดับของทางสถานศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

1.1 วิสัยทัศน์ จุดมุ่งหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

วิสัยทัศน์ จุดมุ่งหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

วิสัยทัศน์

กระทรวงศึกษาธิการต้องการพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลาง โดยมีหลักการสำคัญ

ดังนี้

- 1) เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ
- 2) เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน
- 3) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ
- 4) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา
- 5) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
- 6) เป็นหลักสูตรการศึกษา สำหรับการศึกษาในระบบ นอก ระบบ และตามอัธยาศัย

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถใช้ชีวิต ในฐานะพลเมืองไทย และพลเมืองโลก

1.2 มาตรฐานการเรียนรู้สู่ศึกษาและผลศึกษา

พบว่า มีการกำหนดสาระที่เป็นกรอบเนื้อหาสาระ หรือเครือข่ายองค์ความรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สู่ศึกษาและผลศึกษาที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทยและกีฬาสากล

มาตรฐาน พ3.1 เข้าใจ มีทักษะการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ตัวชี้วัด

พ3.1 ป.3/1 ควบคุมการเคลื่อนไหวร่างกาย ขณะอยู่กับที่ เคลื่อนที่และการใช้อุปกรณ์ประกอบอย่างมีทิศทาง

พ3.1 ป.3/2 เคลื่อนไหวร่างกายที่ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวแบบบังคับทิศทางในการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด

มาตรฐาน พ3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรีภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัด

พ3.2 ป.3/1 เลือกออกกำลังกาย การละเล่นพื้นเมือง และเล่นเกม ที่เหมาะสมกับจุดเด่น จุดด้อยและข้อจำกัดของตนเอง

พ3.2 ป.3/2 ปฏิบัติตามกฎ กติกาและข้อตกลงของการออกกำลังกาย การเล่นเกม การละเล่นพื้นเมืองได้ด้วยตนเอง

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game – based learning : GBL)

2.1 ความหมายการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เป็นการเรียนรู้ที่ใช้เกมมาเพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่น โดยออกแบบมาเฉพาะเจาะจงในการเรียนรู้เรื่องนั้นๆ ทั้งนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้ผู้เรียนได้เล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น ซึ่งเป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยผู้เรียนจะต้องเล่นเกมตามกติกา และนำผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (ณัฐญา นาคะสันต์, 2559) โดยลักษณะของเกม que ผู้เรียนเล่นนั้นเป็นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ซับซ้อน ง่ายต่อการเข้าใจ ทำให้เกิดความสนุกสนาน ทำลาย ในขณะที่ได้ใช้ร่างกายไปด้วยในการเรียนรู้ และทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเล่นโดยตรง อันเป็นวิธีที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมสูง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการรู้คิดด้านต่าง ๆ ตามเป้าหมายการเรียนรู้ ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสิ่งที่ได้จากประสบการณ์ร่วมกับผู้อื่น และยังเป็นการพัฒนาทักษะทางสังคมร่วมกับผู้เรียนคนอื่น ๆ อีกด้วย (Perrotta, G., H., และ E., 2013)

จากการศึกษาความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐานเป็นการจัดกิจกรรมที่มีลักษณะในรูปแบบของเกม โดยจะต้องมีองค์ประกอบคือ กฎกติกาการเล่น และนำผลการเล่นเกมมาเป็นข้อสรุปในการจัดกิจกรรม

2.2 หลักการของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจะเกิดประสิทธิภาพ เมื่อดำเนินการบนหลักการสำคัญดังที่ผู้เชี่ยวชาญ (Perrotta และคนอื่น ๆ, 2013) ได้กล่าวไว้ดังต่อไปนี้

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) คือ เกมที่ใช้ในการเรียนรู้ต้องเป็นเกมที่สร้างแรงจูงใจภายในของผู้เรียน หรือผู้เรียนต้องการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมด้วยความสมัครใจ ดังนั้น การเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้จะเกิดประสิทธิภาพที่ดีที่สุดเมื่ออยู่ในบริบทของการโน้มน้าวใจ และเชิญให้เข้าร่วม มากกว่าการถูกบังคับให้เข้าร่วม

2. การเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน (Learning through Intense Enjoyment and Fun) คือ เกมที่ใช้ในการเรียนรู้สามารถดึงดูดความสนใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนได้อย่างเต็มที่ โดยรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเรียน อีกทั้ง มีสมาธิจดจ่อ สามารถควบคุมตนเองในระหว่างการทำงานได้

3. ความน่าเชื่อถือ (Authenticity) คือ การตระหนักถึงธรรมชาติที่แท้จริงของการเรียนรู้ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนที่ประดิษฐ์ขึ้นมาแบบแยกส่วน แต่เป็นการเรียนรู้ทักษะต่างๆ ตามบริบทที่ถูกต้องลำดับความสำคัญและมีเป้าหมาย ดังนั้นเกมการเรียนรู้ที่ดีต้องสะท้อนถึงกระบวนการเรียนรู้ที่แท้จริง ซึ่งมีพื้นฐานจากการจัดสภาพแวดล้อม และการฝึกปฏิบัติที่เฉพาะเจาะจง

4. ความเชื่อมั่นในตนเอง และความเป็นตัวเอง (Self-reliance and Autonomy) คือ ในการเล่นเกมการเรียนรู้ผู้เรียนควรได้รับการสนับสนุนให้เกิดการตั้งคำถาม การสำรวจอย่างอิสระ และมีความเชื่อมั่นในการเล่นด้วยตนเอง

5. การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) คือ เกมการเรียนรู้เป็นการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติในสถานการณ์ที่จัดให้เกิดขึ้นจริง ผู้เรียนจึงได้รับประสบการณ์และสามารถพัฒนาทักษะที่ได้จากการเล่นเกมหลักการดังกล่าวทำให้เกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกมโดยเป็นเกมที่สร้างให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจภายใน เกิดความต้องการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการเรียนรู้นี้ มุ่งเน้นประสบการณ์ของผู้เรียนที่จัดขึ้นเพื่อการลงมือปฏิบัติอย่างเฉพาะเจาะจง และมีเป้าหมายซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ได้รับความสนุกสนาน มีอิสระ และทำให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง

จากการศึกษาความหมายของหลักการของการจัดกิจกรรมโดยการใช้เกมเป็นฐานสามารถสรุปได้ดังนี้ การจัดกิจกรรมให้เกิดประสิทธิภาพจะต้องมีองค์ประกอบ 5 ด้านดังนี้ 1) แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) 2) การเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน (Learning through

Intense Enjoyment and Fun) 3) ความน่าเชื่อถือ (Authenticity) 4) ความเชื่อมั่นในตนเอง และความเป็นตัวเอง (Self-reliance and Autonomy) 5) การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 5 ด้านที่กล่าวมานี้ เป็นองค์ประกอบที่ดีหากเกิดขึ้นในการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐาน จะทำให้กิจกรรมประสบความสำเร็จได้มากขึ้น

2.3 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

สาโรช โคลีรักษ์ (2546) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2 องค์ประกอบ คือ

1. เป้าหมาย เกมแต่ละเกมมีจุดมุ่งหมายเพื่อการศึกษาเรียนรู้แตกต่างกันเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การสอนที่ตั้งไว้ โดยผลสำเร็จจากการเรียนโดยใช้เกมนี้เป็นความสำเร็จจากการฝึกฝนจนชำนาญ หรือมีความรู้ความเข้าใจมากกว่าการประสบผลสำเร็จจากความบังเอิญ และการกำหนดเป้าหมายจะส่งผลให้เกิดความก้าวหน้าขึ้นอย่างทันที หากผู้เรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายก่อนการเล่นเกม

2. กฎเกณฑ์ การเรียนรู้โดยใช้เกมควรมีกฎเกณฑ์ในการเล่นเกมที่เหมาะสมในสถานการณ์การเรียนรู้ต่าง ๆ และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความจำเป็น โดยสาโรช โคลีรักษ์ (2546) ได้อธิบายกฎเกณฑ์ต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่สอดคล้องกับองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ (ทศนา เขมมณี, 2562) กล่าวถึงโดยสามารถสรุปได้ดังนี้

2.1 ผู้สอน คือผู้สร้างบริบทสำหรับการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เป็นผู้กระตุ้นและเอื้ออำนวยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมเกม

2.2 ผู้เรียน คือผู้เล่นเกม ซึ่งมีการกำหนดเกณฑ์ หรือลักษณะของผู้เล่นที่เหมาะสม

2.3 อุปกรณ์ มีการกำหนดเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น เช่น แป้นคีย์บอร์ด เกมกระดาน อุปกรณ์กีฬา เป็นต้น

2.4 กฎ กติกา หรือข้อบังคับของเกม เพื่ออธิบายขอบเขตการเล่น ข้อจำกัดหรือข้อห้ามในการเล่น และอาจรวมถึงบทลงโทษในกรณีผู้เรียนไม่ปฏิบัติตามกฎ กติกา

2.5 การเล่นเกมตามกติกาและวิธีการเล่น ผู้สอนต้องจัดเตรียมเกมที่กติกาวิธีการ และขั้นตอนที่ชัดเจน ส่วนผู้เรียนต้องเล่นเกมตามรายละเอียดของวิธีการที่กำหนดไว้

2.6 การอธิบายผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นหลังจบการเล่น เกมในแต่ละครั้งเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้น

2.7 ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้สอนสรุปผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นการวัดประสิทธิภาพของเกมที่ใช้ในการเรียนรู้ และสรุปพัฒนาการความก้าวหน้าของผู้เรียนที่ได้รับจากการเรียนรู้โดยใช้เกม

จากการศึกษาองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน แบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบสำคัญ คือ 1) เป้าหมาย และ 2) กฎเกณฑ์ ซึ่งการที่จะจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานให้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพที่ดีได้นั้นจะต้องมี 2 องค์ประกอบที่กล่าวให้ครบถ้วน จึงจะส่งผลให้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.4 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้น มีผู้เชี่ยวชาญอธิบายขั้นตอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากเกมการศึกษา ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกัน (เยาวพา เดชะคุปต์, 2546) โดยสามารถสรุปเพื่อเป็นขั้นตอนที่สมบูรณ์ ดังนี้

1. ขั้นเตรียม คือการเตรียมความพร้อมด้านเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ สื่ออุปกรณ์ และสถานที่ เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างราบรื่น โดยมีขั้นตอนย่อยต่อไปนี้

1.1 ขั้นเตรียมเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เรียกว่า “เกมการศึกษา” โดยรูปแบบของเกมที่น่านำมาใช้นั้นต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้และเกิดทักษะด้านใด โดยผู้สอนสามารถเลือกเกมได้ 2 ลักษณะ คือ 1) ผู้สอนสร้างเกมด้วยตนเอง โดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ และผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจในการสร้าง และทดลองใช้เกมที่สร้างขึ้นให้เพียงพอที่จะมั่นใจได้ว่าเกimdังกล่าวเหมาะสม และทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ 2) ผู้สอนนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นก่อนแล้วมาดัดแปลง เพื่อให้เกมมีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้สอนต้องศึกษาทำความเข้าใจเกimdังกล่าวให้กระจ่างก่อนจึงนำมาดัดแปลง และนำมาทดลองใช้เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม แก้ไขปรับปรุง และหาคุณภาพเพื่อนำไปใช้ได้ตรงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนต้องสร้างหรือเลือกเกมตามหลักการ ดังนี้

1. เกมมีวัตถุประสงค์ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาให้แก่ผู้เรียน
2. เกมเหมาะสมกับลักษณะของกลุ่มผู้เรียน ทั้งระดับอายุ ความสามารถ สมรรถภาพทางกาย และความสนใจ เพื่อให้การเรียนรู้ไปสู่จุดมุ่งหมายได้
3. เกมเหมาะสมต่อจำนวนผู้เล่น

4. เกมต้องมีกฎ กติกาในการเล่นที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้แบบกลุ่ม คือมีกติกาที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนเกินไป ซึ่งทำให้เกมดำเนินไปอย่างสนุกสนาน ทั้งนี้ กฎ กติกาสามารถเปลี่ยนแปลง ยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม

1.2 ขั้นเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ ผู้สอนต้องเข้าใจลักษณะเกม วิธีการเล่น จำนวนผู้เรียนว่าเหมาะสมกับสถานที่ในลักษณะใด ห้องควรมีความกว้างเท่าไร มีความปลอดภัย หรือแม้กระทั่ง ลักษณะการจัดกลุ่ม หรือจัดแถวในการเล่นควรออกแบบให้เหมาะสม และจัดเรียงรูปแบบให้เรียบร้อย ไม่ยุ่งยากหรือเสียเวลาในการเล่นเกม ในส่วนของอุปกรณ์ ควรเตรียมเกมที่จัดหาอุปกรณ์ได้ง่าย ประหยัด สะดวก และปลอดภัยต่อการเล่น โดยผู้สอนสามารถจัดหาหรือประดิษฐ์ขึ้นเองก็ได้

2. ขั้นนำ คือขั้นเพื่อการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ให้เกิดความเข้าใจเกมในทุกมิติก่อนการเล่นจริง เพื่อให้การเล่นเป็นไปอย่างราบรื่น โดยมีขั้นตอนย่อยดังต่อไปนี้

2.1 ขั้นชี้แจงเกม วิธีการเล่น และกติกา ผู้สอนบอกชื่อเกม อธิบายการเล่น กฎ กติกาต่าง ๆ ให้เป็นลำดับขั้นตอนอย่างรายละเอียด และชัดเจน อีกทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถามเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น

2.2 ขั้นสาธิตการเล่น หากผู้สอนอธิบายเกมแล้วผู้เรียนยังไม่เข้าใจ หรือการเล่นนั้นมีความซับซ้อน ผู้สอนควรสาธิตการเล่นเพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพและเข้าใจมากขึ้น โดยสาธิตไปพร้อมการอธิบายอย่างค่อยเป็นค่อยไป

2.3 ขั้นฝึกซ้อมการเล่น ในเกมที่มีความซับซ้อน การสาธิตเพียงอย่างเดียวอาจทำให้ผู้เรียนจดจำได้ไม่ครบถ้วน จึงต้องให้โอกาสผู้เรียนได้ฝึกซ้อมก่อนการเล่นจริง ผู้เรียนจะจดจำได้ดียิ่งขึ้น เมื่อผ่านการฝึกซ้อมมาแล้วครั้งหนึ่ง

3. ขั้นดำเนินกิจกรรม เมื่อผู้เรียนมีความเข้าใจวิธีการเล่นเกมจากขั้นนำแล้ว ผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่การเล่น และติดตามการเล่นของผู้เรียน โดยมีขั้นตอนย่อยดังนี้

3.1 ขั้นเล่นเกม ผู้เรียนเล่นเกมตามขั้นตอน และกติกาที่กำหนด โดยผู้สอนมีหน้าที่ดูแล และตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมในการเล่นของผู้เรียนทุกคน อีกทั้งควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

3.2 ขั้นติดตามระหว่างการเล่น ผู้สอนติดตามการเล่น และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นของผู้เรียน โดยการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนแต่ละคน พร้อมทั้งบันทึกข้อมูลเพื่อนำมาทำให้เกิดประโยชน์ในการอภิปรายหลังการเล่น และการประเมินผลการเรียนรู้จากการเล่น

4. **ชั้นอภิปรายและสรุปผล** เป็นขั้นตอนที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองที่เกิดจากการเล่นเกม คือ ได้เรียนรู้การใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อก้าวข้ามอุปสรรค และมุ่งไปสู่จุดหมายที่ตั้งไว้ โดยผู้สอนต้องเชื่อมโยงประเด็นในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ และสิ่งที่ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้โดยใช้เกม รวมทั้งให้โอกาสผู้เรียนทุกคนได้อภิปรายร่วมกัน ดังประเด็นต่อไปนี้

4.1 ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะใดบ้างจากการเล่นเกม พัฒนาและประสบผลสำเร็จได้มากน้อยเพียงใด ตรงตามความมุ่งหมายหรือไม่ และมีวิธีใดอยู่บ้างที่สามารถผลักดันให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จมากขึ้น

4.2 ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาความรู้ใดบ้างจากการเล่นเกม มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระอย่างไร และเกิดความเข้าใจเนื้อหานั้นจากส่วนใดของการเล่นเกม

4.3 ผู้เรียนได้เรียนรู้ และเชื่อมโยงไปสู่สถานการณ์ความเป็นจริงต่างๆอย่างไรบ้าง โดยอภิปรายถึงการเรียนรู้ที่ได้มาจากไหน ได้มาอย่างไร ผู้เรียนได้ตัดสินใจอย่างไรบ้างในการเล่น ทำไมถึงตัดสินใจเช่นนั้น และผลที่ได้จากการตัดสินใจเป็นอย่างไร รวมถึงเชื่อมโยงการเรียนรู้ที่ได้จากเกมไปสู่การนำไปใช้ในสถานการณ์จริงที่สามารถเกิดขึ้นได้หลังจากการอภิปรายสิ้นสุด ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้โดยใช้เกมและสรุปความเข้าใจที่ถูกต้องในเนื้อหาที่เรียนรู้อีกมา

5. **ขั้นติดตามและประเมินผล** ผู้สอนกำหนดวิธีการในการติดตาม และประเมินผล การเรียนรู้ของผู้เรียน ดังขั้นตอนย่อยนี้

5.1 **ขั้นติดตามผล** ผู้สอนดำเนินการติดตามผลตามวิธีการที่กำหนดไว้ เพื่อนำผลจากการติดตามมาใช้ในการประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเล่นเกม ซึ่งวิธีการติดตามผลอาจใช้วิธีดังเช่น การจัดการแข่งขัน การสังเกตพฤติกรรมในทักษะที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปแล้ว และการเล่นเกมอีกครั้งโดยจัดขึ้นในระบบใหม่ เป็นต้น

5.2 **ขั้นประเมินผล** ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีที่กำหนดไว้ อย่างเป็นระบบ โดยนำผลการเล่นมาวิเคราะห์เพื่อประเมินการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ว่าประสบผลสำเร็จตามจุดหมายหรือไม่

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถสรุปได้ว่าแบ่งขั้นตอนออกเป็น 5 ขั้นตอนนี้

1) **ขั้นเตรียม** แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือขั้นตอนการเตรียมกิจกรรมเกมและการจัดเตรียมสื่ออุปกรณ์ต่างๆก่อนเริ่มกิจกรรม

- 2) ขั้นนำ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นชี้แจงวิธีการเล่น กติกาการเล่น ฝึกซ้อมหรือทดลองเล่น
- 3) ขั้นดำเนินกิจกรรม แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ ขั้นเล่นเกมและขั้นติดตามระหว่างเล่นเกม
- 4) ขั้นอภิปรายสรุปผล ผู้สอนจะต้องเชื่อมโยงเนื้อหาเพื่อนำไปสู่การสรุป 3 ประเด็นหลัก คือ
- 4.1) ทักษะที่ได้รับจากการปฏิบัติ
 - 4.2) ความรู้ความเข้าใจ
 - 4.3) นำสิ่งที่ได้รับเชื่อมโยงไปสู่การนำไปใช้ในสถานการณ์ความเป็นจริง
- 5) ขั้นติดตามและประเมินผล แบ่งออกเป็น 2 ขั้นคือ ขั้นติดตามผล และขั้นประเมินผล

ตาราง 1 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างเกม เกมเป็นฐาน และเกมเพื่อการศึกษา (Upside Learning, 2562)

รายละเอียด	เกม	เกมเพื่อการศึกษา	เกมเป็นฐาน
1. วัตถุประสงค์	- ความบันเทิง - ความสนุกสนาน - ความผ่อนคลายอารมณ์ - ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ - ไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้	- เน้นจุดมุ่งหมายของหลักสูตร - กระตุ้นการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม	- เน้นจุดมุ่งหมายของหลักสูตร - การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม
2. การจัด การเรียนรู้	- เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ - กติกาไม่ซับซ้อน - เล่นเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก	- เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ - เน้นกระบวนการคิด - การมีส่วนร่วมในกิจกรรม	- เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ - ประยุกต์เกมมาใช้กับการเรียนรู้โดยมีการสอดแทรกเนื้อหาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียน

ตาราง 1 (ต่อ)

รายละเอียด	เกม	เกมเพื่อการศึกษา	เกมเป็นฐาน
			ได้เล่นและ เรียนรู้ไปพร้อมกัน - เกมต้องมีกฎกติกา การปฏิบัติ ที่ชัดเจน
3. บทบาท ของครู	- อำนวยความสะดวก	- คำนึงถึงความ เหมาะสม และ จุดประสงค์ของ เนื้อหาของผู้เรียน - อำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำแนวทาง - กำหนดกติกา	- เน้นการเรียนรู้ด้วย ตนเอง - อำนวยความสะดวก บอกกฎ กติกาต่างๆ และข้อคิดที่ได้ - คอยกระตุ้นและชมเชย เมื่อ ผู้เรียนทำถูกต้อง - ควบคุมการจัดการเรียน ให้ไป ถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ - สรุปประเด็นต่างๆ เพื่อให้ ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น
4. บทบาท ของนักเรียน	- มีความอิสระเกิด จากการเล่น - สนุกใจเล่นด้วย ตนเอง	- การตัดสินใจ - มีความรับผิดชอบ	- ให้ผู้เรียนเข้าใจและ ทดลองทำ ด้วยตัวเอง - เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง - มีการตัดสินใจ
5. สิ่งที่ได้รับ จากการปฏิบัติ กิจกรรม	- ความสนุกสนาน - ได้ฝึกการ เคลื่อนไหว - ข้อคิด	- เน้นกระบวนการคิด - การเปรียบเทียบ - การใช้เหตุผล	- ความรู้ - ความเข้าใจเนื้อหาสาระ การเรียนรู้ผ่านตัวกิจกรรม
6. บรรยากาศ	- ไม่เป็นทางการ - ผ่อนคลาย - ความสนุกสนาน	- ไม่เป็นทางการ - ผ่อนคลาย - ความสนุกสนาน	- ไม่เป็นทางการ - ผ่อนคลาย - ความสนุกสนาน
7. การประเมินผล ผู้แพ้ผู้ชนะ	- ผู้ชนะหรือผู้แพ้ เป็นส่วนหนึ่งของ เกม	- ผู้ชนะหรือผู้แพ้มี หรือไม่ ก็ได้ เพื่อ กระตุ้นให้ผู้เรียน	- ผู้ชนะหรือผู้แพ้จะมีหรือไม่ก็ได้ เนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อการ เรียนรู้ผ่านกิจกรรม

ตาราง 1 (ต่อ)

รายละเอียด	เกม	เกมเพื่อการศึกษา	เกมเป็นฐาน
		มีส่วนร่วมในกิจกรรม ฝึกกระบวนการคิดและ ตัดสินใจ	ในลักษณะของเกม
8. การสร้างเกม	- การสร้างตัวเกม มีความยาก ต้องใช้ นักออกแบบ และ พัฒนาเกม	- สร้างได้ง่าย เนื่องจาก ไม่มีตัวเกม เพียงใช้กลไก ของเกม ผ่านองค์ประกอบ ของ เกมเพื่อการศึกษา	- ตัวเกมจะมีการสร้าง ยาก หากเป็นกิจกรรม จะต้องมีการออกแบบ เป็นอย่างดี มีกฎ กติกา ชัดเจน

จากการศึกษาตารางการเปรียบเทียบความแตกต่างสามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

การจัดกิจกรรมในรูปแบบเกม เป็นกิจกรรมที่เล่นเพื่อความบันเทิง ความสนุกสนาน ความผ่อนคลายอารมณ์ใช้เวลาว่างให้เป็น ประโยชน์ และไม่มีวัตถุประสงค์ โดยมีกติกาที่ไม่ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย และใช้ผลของการแพ้ - ชนะเป็นเกณฑ์การประเมิน

เกมเพื่อการศึกษา เน้นจุดมุ่งหมายของ หลักสูตร กระตุ้นการเรียนรู้โดยให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วม เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นกระบวนการคิด การมีส่วนร่วมในกิจกรรม เน้นกระบวนการคิด การเปรียบเทียบ การใช้เหตุผล ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีหรือไม่ ก็ได้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในกิจกรรม ฝึกกระบวนการคิดและตัดสินใจ

เกมเป็นฐาน เน้นจุดมุ่งหมายของ หลักสูตร การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ประยุกต์เกมมาใช้ในการเรียนรู้ โดยมีการสอดแทรกเนื้อหาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียน ได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อมกัน เกมต้องมีกฎกติกา การปฏิบัติที่ชัดเจน ให้ผู้เรียนเข้าใจและ ทดลองทำด้วยตัวเอง เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการตัดสินใจ ผู้ชนะหรือผู้แพ้จะมีหรือไม่ก็ได้ เนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ในลักษณะของเกม

การจัดการเรียนรู้โดยเกมมีขั้นตอนและวิธีการที่มีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าผู้จัดกิจกรรมมีจุดประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ไปในทิศทางใด ก็สามารถนำเทคนิคต่างๆมาปรับใช้กับการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสม

3. การจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา

3.1 จุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษา

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539) กล่าวว่าการสอนพลศึกษาแบ่งจุดมุ่งหมายออกเป็น 2 ระดับใหญ่ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายทั่วไป (General objectives) วิชาพลศึกษาคือการพัฒนาการด้านร่างกาย พัฒนาด้านจิตใจ พัฒนาด้านอารมณ์ พัฒนาการด้านสังคม พัฒนาการด้านทักษะ

2. จุดมุ่งหมายเฉพาะ (Specific objectives) หรือจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม (Behavioral objectives) แบ่งออกเป็น 5 ด้าน คือพุทธิพิสัย (ความรู้ความเข้าใจ) ทศนคติพิสัย (ทัศนคติ ความสนใจ ค่านิยม) ทักษะพิสัย (พัฒนาการทางด้านการกระทำ ความชำนาญ) สมรรถภาพทางกายพิสัย (ประสิทธิภาพในการทำงาน) สังคมพิสัย (บุคลิกภาพการปรับตัว ภาวะเบี่ยง)

กระทรวงศึกษาธิการ (2545) กล่าวว่าเป้าหมายของการเรียนรู้พลศึกษามุ่งพัฒนาพฤติกรรม 5 ด้านของผู้เรียนไปพร้อม ๆ กันดังนี้

1. พัฒนาด้านความรู้ (Cognitive Domain) เป็นการแสดงออกทางความสามารถ เพื่อบ่งบอกถึงความเข้าใจ ความสามารถในการวิเคราะห์ จดจำ ตีความ แปลความ แก้ปัญหา ประเมินผล

2. พัฒนาการด้าน เจตคติ (Affective Domain) เป็นการแสดงออกทางด้านอารมณ์ และความรู้สึกต่างๆ เพื่อบ่งบอกถึงความคิดความรู้สึกต่างๆ

3. พัฒนาการทักษะ (Psycho-Motor of Skill Domain) เป็นพัฒนาการที่เกิดจากการทำงานประสานสัมพันธ์กันระหว่างระบบประสาทกล้ามเนื้อที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวที่มีประสิทธิภาพ

4. พัฒนาการด้านสมรรถภาพทางกาย (Physical Fitness Domain) เป็นความสามารถของร่างกายที่นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพ และสามารถเก็บพลังงานไว้ใช้สถานการณ์ฉุกเฉินและในขณะเข้าร่วมกิจกรรมออกกำลังกายได้หลากหลายรูปแบบ

5. พัฒนาการด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์หรือด้านสังคม (Social Domain) เป็นความสามารถในการปรับตัว การเป็นผู้นำผู้ตาม ปฏิบัติตามกฎหมาย ระเบียบ วินัย อุดมคุณธรรม ซื่อสัตย์ มีน้ำใจนักกีฬา มีคุณธรรม จริยธรรม พัฒนาการพฤติกรรมทั้ง 5 ด้านของผู้เรียนเป็นผลรวมการเปลี่ยนแปลงของบุคคลที่เกิดจากการมีประสบการณ์ตรงด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาชนิดต่าง ๆ ที่รวมเรียกว่า กิจกรรมพลศึกษา หรือ กิจกรรมทางกาย (Physical Activity)

วรรค์ดี เพียรชอบ (2548) กล่าวว่า กีฬาและพลศึกษาเป็นกระบวนการศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีลงมือและปฏิบัติและมีส่วนร่วมในการทำจริงด้วยตนเอง และประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ คือมีพัฒนาการทั้ง 5 ด้าน ดังนี้

1. การมีสุขภาพร่างกายที่ดี โดยการพัฒนาการทางด้านร่างกาย
2. การพัฒนาทางด้านทักษะ โดยการเล่นกีฬาในเวลาว่าง เพื่อพัฒนาทักษะ
3. การพัฒนาการทางด้านความรู้ โดยจะต้องมีความรู้ความเข้าใจของหลักการเบื้องต้นของการเล่นกีฬา และการออกกำลังกาย สามารถเล่นกีฬาและออกกำลังกายได้อย่างปลอดภัย

4. การพัฒนาการทางด้านคุณธรรมทำให้เป็นผู้มีวินัยมีความรักและความสามัคคี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา

5. การพัฒนาทางด้านเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษาและการเล่นกีฬาตลอดจนการออกกำลังกาย เพื่อเป็นผู้ที่มีความรักและเห็นคุณค่าของวิชาพลศึกษา และการออกกำลังกายทำให้เล่นกีฬาตามความถูกต้องของทักษะกีฬาและการออกกำลังกายเป็นประจำทุกวัน

สรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษานั้น คือ การจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนการปฏิบัติตนให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างปกติ โดยผ่านกระบวนการรูปแบบของพลศึกษาปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ กติกา รักการออกกำลังกาย มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน มีน้ำใจนักกีฬา มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีมีบุคลิกภาพ และสุขภาพดีมีภาวะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีเป็นต้น

3.2 การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา

การจัดการเรียนรู้เป็นศาสตร์และศิลป์อย่างหนึ่ง ที่มีความซับซ้อนกว่างานศิลปะอย่างอื่น เพราะมีขั้นตอนที่ละเอียดลึกซึ้ง เพื่อเป้าหมายของผลลัพธ์ที่สูงสุดในการจัดการเรียนการสอน ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องช่างสังเกตกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว มีความรู้ในตัวนักเรียน จัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน มีวิธีการสอนประสบการณ์การเรียนรู้ และการเรียนการสอน และสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้สูงสุด การสอนที่เป็นระบบ ครูผู้สอนต้องรู้ว่าอะไรคือจุดที่ตนเองและนักเรียนจะต้องมีการพัฒนา โดยใช้วิธีการพัฒนาอย่างไร การพัฒนานั้นมีพฤติกรรมสำคัญเช่นไร ครูผู้สอนคือจุดเริ่มต้นที่จะต้องพัฒนาตนเองเพื่อให้มีลักษณะของการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2542) เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถคิดเอง ตัดสินใจเอง ลงมือทำเอง สามารถสรุปและเริ่มต้นสร้างความรู้ได้ จนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และไปพัฒนานักเรียนของตนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ต่อไป

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ คือ ทักษะต่างๆที่เกิดขึ้นในนักเรียนเช่น ความรู้สึก ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสนุกสนาน และการจัดการเรียนการสอนไม่ใช่เพียงการให้หรือถ่ายทอดเพียงอย่างเดียวแต่การจัดการเรียนรู้ยังเป็นการแลกเปลี่ยนด้วย และนอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ทักษะทางพลศึกษา เป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างพัฒนาการทางกีฬาให้เกิดแก่นักเรียน การเรียนพลศึกษาที่ใช้กีฬาเป็นสื่อจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาที่ใช้กันในระดับชั้นตอนวิธีการดำเนินการสอน ครูต้องใช้เทคนิคสำหรับการจัดการเรียนรู้ทักษะโดยเฉพาะ คือการอธิบายและสาธิตสั้น ๆ โดนที่นักเรียนปฏิบัติตามด้วยการฝึกและมีครูคอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำตลอดเวลา

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) การจัดการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงตามพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนด ซึ่งต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอน

Moore (1992) การจัดการเรียนรู้ คือ พฤติกรรมของบุคคลหนึ่งที่ยพยายามช่วยให้บุคคลอื่น ๆ ได้เกิดการพัฒนาตนในทุกด้านอย่างเต็มศักยภาพ

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) หลักและวิธีการสอนวิชาพลศึกษา (Principles and Methods of Teaching Education) หมายถึง หลักการ วิธีการ และกลวิธีต่างๆในวิชาพลศึกษาที่ครูนำมาใช้เป็นจุดกึ่งกลางในการเชื่อมเนื้อหาวิชากิจกรรมและประสบการณ์ตลอดจนบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมต่างๆเพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนได้เล่นและมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ในกิจกรรมพลศึกษาต่างๆเพื่อให้มีพัฒนาการตามเป้าหมายที่คาดหวังตามที่ได้วางไว้

3.3 องค์ประกอบและขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบของการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

การเขียนแผนการเรียนรู้ ผู้สอนจำเป็นต้องรู้ถึง องค์ประกอบของแผนการเรียนรู้ รูปแบบของแผนการเรียนรู้ ขั้นตอนในการเขียนแผนการเรียนรู้ ซึ่ง (สุวิทย์ มูลคำ และคณะ, 2551) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการเรียนรู้ดังนี้

ส่วนประกอบที่สำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบอาจอยู่ในรูปของความเรียงหรือตารางความเรียงและตารางรวมกันก็ได้ดังตัวอย่างที่กล่าวมา ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกรูปแบบได้ตามความเหมาะสม จะเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ควรประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ส่วนนำหรือหัวแผนแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นส่วนประกอบที่แสดงให้เห็นภาพรวมของแผน ว่าเป็นแผน ใด ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ใด เรื่องอะไร ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมนานเท่าใด

ส่วนที่ 2 ตัวแผนการจัดการเรียนรู้ (องค์ประกอบที่สำคัญ)

1. สาระ
2. มาตรฐานการเรียนรู้
3. มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น
4. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
5. สาระสำคัญ
6. จุดประสงค์การเรียนรู้ ประกอบด้วย
 - 6.1 จุดประสงค์ปลายทาง
 - 6.2 จุดประสงค์นำทาง
7. สาระการเรียนรู้เนื้อหา
8. กิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้
9. สื่อ/นวัตกรรม/แหล่งเรียนรู้
10. การวัดและประเมินผลประกอบด้วย
 - 10.1 วิธีการประเมิน
 - 10.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน
 - 10.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
11. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้
12. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ส่วนที่ 3 ท้ายแผนการจัดการเรียนรู้

ประกอบด้วยบันทึกผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้สอนใช้บันทึกการสังเกตที่พบจากการนำไปใช้ เช่น ปัญหาและแนวทางการแก้ไข กิจกรรมเสนอแนะ และข้อมูลอื่น ๆ เพื่อประโยชน์ในการปรับปรุงแผน ฯ ในการนำไปใช้ต่อไป อีกส่วนหนึ่งของท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ได้แก่ เอกสารประกอบการสอน ได้แก่ ใบงาน แบบทดสอบ ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามแผนนั้น ๆ เป็นต้น

ขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

สุวิมล สุวรรณจันดี (2554) กล่าวว่า ขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยสรุป ครูผู้สอนจะต้องดำเนินการต่อไปนี้ ศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์ตัวชี้วัด จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดกิจกรรมการเรียนการสอน วัดผลประเมินผล บันทึกหลัง การสอนเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข จุดบกพร่องต่อไป

สุวิทย์ มูลคำ (2551) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดทำแผนดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตร เพื่อการทำแผนการจัดการเรียนรู้ จะต้องศึกษาหลักการ โครงสร้าง จุดมุ่งหมายหลักสูตร จุดประสงค์รายวิชา และคำอธิบายรายวิชา เพื่อจะวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ และเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน

2. ทำความเข้าใจกับคำอธิบายรายวิชา ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะประกอบด้วย 3 ส่วน คือ

2.1 กิจกรรม ข้อความส่วนนี้หลักสูตรจะเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนด หลักการเขียนเหล่านี้จะต้องมีคำนำหน้าหรือขึ้นต้นด้วยคำเหล่านี้ เช่นศึกษา ปฏิบัติ ทดลอง สังเกต รวบรวม อภิปรายบันทึก เปรียบเทียบ ฯลฯ

2.2 เนื้อหา ข้อความในส่วนนี้หลักสูตรกำหนดแนวทางให้ครูผู้สอนทราบเนื้อหาหลัก หรือเรื่องที่จะนำไปจัดการเรียนการสอน โดยครูผู้สอนจะต้องนำไปวิเคราะห์ร่วมกับกิจกรรม/จุดประสงค์ในคำอธิบายรายวิชาเป็นลำดับแรก จึงจะทำให้ครูได้เนื้อหาย่อยในการเรียนรู้ต่อไป ส่วนมากส่วนนี้มักจะขึ้นต้นด้วยคำว่า การ หรือเรื่องราวเกี่ยวกับ หรือเกี่ยวกับ หรือเขียนเป็นกิจกรรม

2.3 จุดประสงค์ ข้อความในส่วนนี้จะอยู่ท้ายสุดของคำอธิบายรายวิชา มักจะขึ้นต้นด้วยคำว่า เพื่อ ซึ่งจุดประสงค์ในคำอธิบายรายวิชาแต่ละวิชาจะเป็นจุดประสงค์ปลายทางของแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนด้วย และจะครอบคลุมทักษะการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน

2.3.1 ด้านปัญญา (พุทธิพิสัย)

2.3.2 ด้านจิตใจ (จิตพิสัย)

2.3.3 ด้านทักษะ (ทักษะพิสัย)

3. วิเคราะห์จุดประสงค์ปลายทาง เพื่อเขียนเป็นจุดประสงค์นำทาง เพราะจุดประสงค์นำทางจะเป็นสิ่งที่ทำให้ครูผู้สอนรู้ว่าสอนเนื้อหาอะไรบ้าง ในการกำหนดจุดประสงค์นำทางนั้นมีความสำคัญมาก เพราะจะต้องนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผล ดังนั้นเมื่อกำหนดจุดประสงค์นำทางแล้ว ครูผู้สอนต้องวิเคราะห์นำทาง

3.1 เพื่อให้จุดประสงค์สำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด

3.2 จุดประสงค์เพื่อเป็นการกำหนดเป้าหมายให้การสอนเป็นลำดับขั้นตอน

3.3 จุดประสงค์นำทางนั้นระบุพฤติกรรมที่สามารถวัดหรือประเมินได้หรือไม่

4. กำหนดระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หมายถึง เพื่อให้สามารถสร้างโครงการสอนได้ถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์

5. กำหนดเทคนิค/กระบวนการที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน โดยเฉพาะการเน้นให้ผู้เรียนฝึกค้นคว้า สังเกต รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ตัวอย่างที่หลากหลาย สร้างสรรค์และสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งการกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักศึกษาหาความรู้และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

6. การเขียนรายละเอียดหรือเนื้อหาสาระของแผนการจัดการเรียนรู้ตามส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีคำแนะนำดังนี้

6.1 การเขียนสาระสำคัญ ต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระที่ปรากฏในแผนการจัดการเรียนรู้นั้นๆ ต้องนึกถึงเรื่องที่จะนำมาให้ผู้เรียนรู้นั้นคืออะไร ดีอย่างไร หรือมีความสำคัญอย่างไร และเรียนแล้วผู้เรียนได้รับประโยชน์อย่างไร

6.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ ได้แก่ เป้าหมายปลายทางที่ได้รับ

6.3 เนื้อหา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์นำทางที่กำหนดไว้ ควรระบุไว้ชัดเจนถึงผลที่ได้รับจากการเรียนรู้เรียนรู้ตามที่จุดประสงค์กำหนด และควรเขียนเป็นเนื้อหาโดยสรุป หรืออาจเขียนเป็นข้อ ๆ ส่วนเนื้อหาควรเขียนไว้ในส่วนของภาคผนวก เช่น ใบความรู้หรือเอกสารประกอบการเรียน ตามความเหมาะสมเพิ่มเติมได้

6.4 กิจกรรมการเรียนรู้ การที่จะให้จัดการเรียนรู้ให้เป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดจะนำวิธีใดมาให้เกิดการเรียนรู้อย่างไรบ้าง และต้องเขียนลำดับขั้นตอน ตั้งแต่เริ่มต้นจัดการเรียนรู้จนกระทั่งสิ้นสุดกระบวนการจัดการเรียนรู้ในแผนนั้นๆ เพื่อให้มองเห็นพฤติกรรมการสอนจริง ทั้งบทบาทของครูผู้สอนและผู้เรียนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนเกิดความสนใจ ปฏิบัติง่าย และเกิดความคิดสร้างสรรค์ของผู้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เอง โดยทั่วไปควรมี 3 ขั้นตอน คือ ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นตอนการสอน และขั้นสรุป โดยเทคนิคกระบวนการที่นำมาใช้ จะแทรกอยู่ในขั้นตอนการสอน

6.5 สื่อการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนรู้ จำเป็นจะต้องใช้สื่อหรืออุปกรณ์ใดบ้าง และสื่อที่นำมาใช้ต้องให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ โดยใช้เวลานั้น หาหรือสร้างขึ้นได้ง่าย มีราคาประหยัด และมีความน่าสนใจ ถูกต้องตามหลักวิชาการ เหมาะสมกับเนื้อหาและลักษณะของผู้เรียน

6.6 การวัดผลและประเมินผล ในการวัดผลจะต้องรู้ก่อนว่า จะวัดอะไร (ซึ่งได้กำหนดไว้แล้วที่จุดประสงค์นำทาง ด้วยเครื่องมืออะไร ควรระบุเครื่องมือวัดผลจะใช้วิธีใดเมื่อใด และมีเกณฑ์การประเมินอย่างไร ตามวัตถุประสงค์นำทางข้อใด เช่น สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม หรือการตรวจผลการปฏิบัติงาน ทดสอบผลสัมฤทธิ์ เครื่องมือวัดใช้เครื่องมืออะไร

เช่น แบบสังเกตพฤติกรรม แบบทดสอบ แบบตรวจผลการปฏิบัติงาน เป็นต้น เมื่อวัดผลแล้วจะนำข้อมูลนั้นไปทำอะไร โดยมีเกณฑ์การประเมินกำหนดไว้

6.7 การเขียนบันทึกหลังสอน เป็นการประเมินผลการสอนว่า ครูผู้สอนนั้นสอนเป็นอย่างไร สอนแล้วผู้เรียนได้รับผลอย่างไร โดยส่วนใหญ่จะเขียนตามวิธีการวัดผลประเมินผลกรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ (2545) ได้สรุปขั้นตอนการเขียนแผน ไว้ดังนี้

1. วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี/รายภาค วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี/รายภาค หรือจากหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดว่า ผลการเรียนรู้โดยอยู่ในแผนการเรียนรู้ โดยเขียนแตกเป็นผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้ครบ 3 ด้าน คือ ความรู้ ทักษะ/กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม

2. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้จากผลการเรียนรู้ที่คาดหวังด้านความรู้

2.1 เลือกและขยายสาระการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน ชุมชน และท้องถิ่น
2.2 สาระที่เรียนรู้ต้องมีความเที่ยงตรง ปฏิบัติได้จริง ทันสมัย และเป็นตัวแทน
ของความรู้อย่างเหมาะสม

2.3 มีความสำคัญทั้งในแนวกว้างและแนวลึก

2.4 มีความน่าสนใจสำหรับผู้เรียน

2.5 สามารถเรียนรู้ได้ง่าย

2.6 จัดสาระที่เรียนรู้เรียงลำดับจากง่ายไปหายากและมีความต่อเนื่อง

2.7 จัดสาระที่เรียนรู้ให้สัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ

3. วิเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้

3.1 เลือกวิธีการนำเข้าสู่บทเรียน

3.2 เลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ว่ามุ่งไป ในทิศทางใด เน้นคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม

3.3 ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตามขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้ ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันไม่จำเป็นต้องทำกิจกรรมเหมือนกัน

3.4 เน้นกิจกรรมที่ทำงานเป็นทีมมากกว่าทำตามลำพัง

3.5 กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนปฏิบัติต้องนำเทคนิคและวิธีการต่างๆ มาเป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนบรรลุตามผลการเรียนรู้

3.6 กิจกรรมที่ปฏิบัติมีความสอดคล้องกับชีวิตประจำวันและชีวิตจริง

3.7 กิจกรรมที่ปฏิบัติมีทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

3.8 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกฝนและถ่ายทอดการเรียนรู้ไปสู่สถานการณ์ใหม่ๆ พร้อมทั้งให้เกิดความจำระยะยาว

3.9 ตรวจสอบความเข้าใจ โดยให้ผู้เรียนสรุปทั้งส่งเสริมให้เชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ และที่จะเรียนต่อไป

4. วิเคราะห์กระบวนการวัดประเมินผล

4.1 วิธีการวัดและประเมินผล ต้องสอดคล้องกับผลการเรียนรู้

4.2 ใช้วิธีการวัดที่หลากหลาย

4.3 เลือกเครื่องมือที่มีความเชื่อมั่น

4.4 แปลผลการวัดและการประเมินเพื่อนำไปสู่การพัฒนาและปรับปรุง

5. วิเคราะห์แหล่งการเรียนรู้ ให้เรียนรู้จากแหล่งความรู้หลากหลาย ทั้งในและนอก ห้องเรียน เช่น จากธรรมชาติ ความงาม ความจริง ความดี จินตนาการ เครือข่ายต่างๆ

6. หมายเหตุ ให้มีการบันทึกไว้หากไม่สามารถจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดได้พร้อมเหตุผลประกอบ

สรุปได้ว่าการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จะต้องเริ่มต้นด้วยการศึกษาหลักสูตร ศึกษา และวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สาระการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ กระบวนการวัดผลและประเมินผล แล้วจึงเริ่มเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการที่ได้วิเคราะห์ให้ครบถ้วนทุกด้าน

3.4 ประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้

สุวิมล สุวรรณจันดี (2554) กล่าวถึงประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า ช่วยให้ผู้สอนมีความมั่นใจในการสอน สามารถจัดเตรียมสื่อ วัสดุอุปกรณ์ อีกทั้งจัดเตรียมกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังนำไปเสนอเป็นผลงานวิชาการได้

ลำลี รักสุทธิ (2546) กล่าวถึงประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ช่วยให้กระบวนการจัด วัด อย่างเป็นระบบ รัดกุม ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวเป็นลำดับขั้นตอนจากหัวไปท้าย จากง่ายไปยาก เป็นรูปธรรมชัดเจน มองเห็นความเคลื่อนไหวของกิจกรรมอย่างสอดคล้องเป็นลูกโซ่สัมพันธ์กันตลอดตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมอย่างมีชีวิตชีวา มีความสุขสนุกสนานกับการเรียน และนักเรียนเป็นจุดศูนย์กลางการเรียนรู้

สรุปได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์เพราะเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบไว้ล่วงหน้า เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ รวมทั้งมีการเตรียม

วัสดุอุปกรณ์และสื่อการสอน ทำให้เกิดความพร้อมและความมั่นใจเมื่อทำการสอน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่องสัมพันธ์กันตั้งแต่ต้นจนจบเป็นการแสดงถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอน และสามารถให้ผู้เรียนสอนแทนหรือนำไปใช้กับผู้เรียนกลุ่มอื่นได้

4. ความคล่องแคล่วว่องไว (Agility)

4.1 ความหมายของความคล่องแคล่วว่องไว

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) กล่าวว่า ความคล่องแคล่วว่องไว คือความสามารถในการเปลี่ยนตำแหน่ง (Position) หรือทิศทาง (Direction) การเคลื่อนไหวของร่างกายด้วยความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

จตุรงค์ เหมรา (2561) กล่าวว่า ความคล่องแคล่วว่องไว คือความสามารถในการควบคุมความสมดุลและการประสานงานของร่างกายในการตอบสนองสิ่งเร้าทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในทิศทางต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จันทร์จรี เกตุมาโร (2560) กล่าวว่า ความคล่องแคล่วว่องไวเป็นความสามารถในการเปลี่ยนทิศทางการเคลื่อนไหวได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว รวดเร็ว ทันที่ทันใดแม่นยำ ตามรูปแบบต่างๆของกีฬาแต่ละชนิด

พีรเดช พชรปัญญาพร (2559) กล่าวว่า ความคล่องแคล่วว่องไวเป็นความสามารถของร่างกายที่สามารถเปลี่ยนทิศทางได้อย่างรวดเร็ว ว่องไว สามารถไปในทิศทางที่ต้องการได้เป็นอย่างดี และถูกต้อง

จากการศึกษาความหมายของความคล่องแคล่วว่องไวสามารถสรุปได้ว่า ความคล่องแคล่วว่องไว หมายถึง ความสามารถของร่างกายในการเปลี่ยนตำแหน่งทิศทางการเคลื่อนที่หรือการเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ เร็ว และมีทิศทางอย่างแม่นยำได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2 ความสำคัญของความคล่องแคล่วว่องไว

ปิยะมาศ ชมภูมิ (2559) กล่าวว่า ความคล่องแคล่วว่องไวมีความสำคัญและเป็นปัจจัยอย่างหนึ่งซึ่ง มีความจำเป็นต่อการเล่นกีฬาเพราะกีฬาทุกประเภทต้องอาศัยการเคลื่อนไหวร่างกายการเปลี่ยน ทิศทางเปลี่ยนตำแหน่งอย่างรวดเร็วตลอดจนการดำรงชีวิตประจำวันนั้นสามารถนำไปใช้ในสภาวะคับขันหรือเหตุการณ์ต่างๆ ได้เช่นการหลบหลีกอุบัติเหตุหลีกเลี่ยงการบาดเจ็บที่อาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา

ศศิประภา ทองเงิน (2559) ความคล่องแคล่วว่องไวมีความสำคัญอย่างมากในการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีการออกตัวอย่างรวดเร็ว การหยุดเคลื่อนที่ และการเปลี่ยนทิศทางได้อย่างรวดเร็ว

วรพจน์ จิตวัฒนธรรม (2559) ความคล่องตัวเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อการเล่นกีฬา หรือ แม้กระทั่งในการดำรงชีวิตประจำวัน เพราะในการเล่นกีฬาและในการดำรงชีวิตประจำวัน จะต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย หรือมีการเปลี่ยนตำแหน่งของร่างกายด้วยความรวดเร็วและ ถูกต้อง ความคล่องตัวจึงมีส่วนช่วยลดการเกิดอุบัติเหตุ หรืออาการบาดเจ็บจากสถานการณ์ที่คับขันกะทันหันที่ อาจเกิดขึ้นได้

ไตรมิตร โพธิแสน (2555) ความคล่องแคล่วว่องไวมีความสำคัญในกิจกรรมทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนตำแหน่งของร่างกายหรือส่วนหนึ่งส่วนใดได้โดยรวดเร็ว การออกตัวได้เร็ว การหยุดได้เร็วและการเปลี่ยนทิศทางได้รวดเร็ว ความคล่องแคล่วเป็นพื้นฐานของสมรรถภาพทางกายที่ดีในการเล่นกีฬา

Gaurav (2011) กล่าวว่า ความคล่องแคล่วว่องไว คือการมีปฏิกิริยาโต้ตอบต่อสิ่งกระตุ้นได้ดี ทำให้มีประสิทธิภาพในการเคลื่อนที่ในทิศทางต่าง ๆ หรือหยุดได้อย่างรวดเร็ว ทำให้การเคลื่อนไหวเป็นไปอย่างรวดเร็วและถูกต้อง ซึ่งสามารถแบ่งความคล่องแคล่วว่องไวออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. การเปลี่ยนแปลงทิศทางของร่างกายในแนวราบ เช่น การวิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางต่าง ๆ
2. การเปลี่ยนแปลงทิศทางของร่างกายในแนวตั้ง เช่น การกระโดด
3. การเปลี่ยนทิศทางการเคลื่อนไหวของอวัยวะที่ควบคุมสิ่งของ

ความสำคัญของความคล่องแคล่วว่องไวมีความสำคัญต่อการปฏิบัติกิจกรรมหรือการเล่นกีฬา โดยจะต้องมีทักษะการเปลี่ยนทิศทางการเคลื่อนไหวต่างๆด้วยความรวดเร็ว จะทำให้การปฏิบัติกิจกรรมหรือการเล่นกีฬามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4.3 องค์ประกอบของความคล่องแคล่วว่องไว

ไตรมิตร โพธิแสน (2555) ความคล่องแคล่วว่องไวมีองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1. การทำงานประสานกัน ของระบบประสาทและกล้ามเนื้อจำเป็นให้เกิดการพัฒนา ระบบประสาทควบคู่ไปกับระบบกล้ามเนื้อในการเคลื่อนไหวร่างกายในกิจกรรมนั้น ๆ หรือการฝึกซ้อมในหลายๆกีฬา เพื่อให้นักกีฬาเกิดความชำนาญกับรูปแบบการเคลื่อนไหวหรือท่าทางในการเคลื่อนที่ในชนิดกีฬาที่ทำการฝึกซ้อมนั้น ๆ และสามารถแสดงออกในการเคลื่อนไหวได้อย่างเต็มที่ในขณะที่ฝึกซ้อมและแข่งขัน
2. พลังกล้ามเนื้อ คือ ความสามารถของกล้ามเนื้อที่มีการเคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็วโดยการเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วต้องใช้กำลังมากเพื่อที่จะหยุดหรือเปลี่ยนทิศทางของร่างกายการเพิ่ม

ความคล่องแคล่วว่องไวในการเคลื่อนที่ ต้องอาศัยพลัง (Power) หากจะต้องมีพลังได้ดีนั้นต้องมีความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ (Strength) และความเร็ว (Speed) ควบคู่กันด้วย

3. เวลาปฏิกิริยาในการเคลื่อนไหว เป็นการตอบสนองต่อการกระตุ้นจากสิ่งเร้า มีความสำคัญต่อการพัฒนาความคล่องแคล่วว่องไว เพราะการตอบสนองที่มีความรวดเร็วในการฝึกซ้อมและการแข่งขันกีฬา ถ้าเรามีการตอบสนองได้รวดเร็วก็จะทำให้เกิดความได้เปรียบคู่ต่อสู้ในการลงแข่งกีฬา

4. ความอ่อนตัว คือ การที่กล้ามเนื้อสามารถที่จะเคลื่อนไหวได้อย่างเต็มช่วงของการเคลื่อนไหวได้อย่างราบเรียบและมีประสิทธิภาพในการเคลื่อนไหว ถ้ามีความอ่อนตัวดีนั้นยังช่วยลดความเสี่ยงในการบาดเจ็บจากการฝึกซ้อมหรือจากการแข่งขันได้ด้วย

5. ความเร็วนั้นเป็นปรากฏการณ์ที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของการทำงานประสานกันของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ ซึ่งการพัฒนาที่จะทำให้เกิดความเร็วในการเคลื่อนไหวของความเร็วขานั้นขึ้นอยู่กับความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญที่มีส่วนส่งเสริมในการพัฒนาพลังในแต่ละช่วงก้าวของการเคลื่อนไหว

จากการศึกษาองค์ประกอบของความคล่องแคล่วว่องไวสามารถสรุปได้ว่ามีองค์ประกอบสำคัญ 5 ด้านดังนี้

- 1) การทำงานประสานกัน (Coordination)
- 2) พลังกล้ามเนื้อ (Power)
- 3) เวลาปฏิกิริยาในการเคลื่อนไหว (Reaction Time)
- 4) ความอ่อนตัว (Flexibility)
- 5) ความเร็ว (Speed)

ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 5 ด้านที่กล่าวมานี้จะต้องพัฒนาให้ครบทุกด้านจึงจะส่งผลดีต่อการพัฒนาความคล่องแคล่วว่องไวให้มีประสิทธิภาพที่ดีขึ้นได้อย่างชัดเจนและสมบูรณ์แบบมากที่สุด

4.4 ประเภทของความคล่องแคล่วว่องไว

ความคล่องแคล่วว่องไว (Agility) อาศัยความสามารถขั้นพื้นฐาน คือมีปฏิกิริยาที่รวดเร็ว การเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว การร่วมงานกันของกล้ามเนื้อและพลังของกล้ามเนื้อ อาจแบ่งความคล่องแคล่วว่องไวได้ ดังนี้

1. ความคล่องแคล่วว่องไวทั่วไป (General Agility) หรือเรียกว่า ความคล่องแคล่วว่องไวของทั่วทั้งร่างกาย

2. ความคล่องแคล่วว่องไวเฉพาะ (Specific Agility) ความคล่องแคล่วว่องไวเฉพาะมีความสำคัญในกิจกรรมทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนตำแหน่งของร่างกายหรือส่วนหนึ่งส่วนใดได้อย่างรวดเร็ว การออกตัวได้เร็ว การหยุดได้เร็ว และการเปลี่ยนทิศทางได้เร็ว ความคล่องแคล่วว่องไวเป็นพื้นฐานของสมรรถภาพทางกายที่ดีในกีฬาหลายอย่าง (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2561)

ศศิประภา ทองเงิน (2559) ประเภทของความคล่องแคล่วว่องไวเป็นความสามารถขั้นพื้นฐาน ที่มีความรวดเร็วในการเคลื่อนที่ การทำงานประสานกันของกล้ามเนื้อระบบประสาทและพลังของกล้ามเนื้อ สามารถแบ่งประเภทความคล่องแคล่วว่องไวได้ เป็นความคล่องแคล่วว่องไวทั่วไปของทั้งร่างกายและ ประเภทความคล่องแคล่วว่องไวเฉพาะมีความสำคัญทุกอย่างทั้งแบบเคลื่อนที่และไม่เคลื่อนที่เป็นสมรรถภาพที่ต้องมีในผู้ที่ต้องการเคลื่อนไหวร่างกายในการออกกำลังกายและฝึกกิจกรรมพลศึกษาหลายชนิด

ความคล่องแคล่วว่องไว แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือความคล่องแคล่วว่องไวที่ใช้ทุกส่วนของร่างกาย และความคล่องแคล่วว่องไวที่มีความเฉพาะสำหรับบุคคลที่ใช้ในการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬา

4.5 ประโยชน์ของความคล่องแคล่วว่องไว

จิรนนท์ โพธิ์เจริญ (2549) อ้างใน Johnson and Nelson, 1986) กล่าวว่า ประโยชน์ของความคล่องแคล่วว่องไวของบุคคลที่มีต่อกิจกรรมพลศึกษา มีดังนี้

1. เป็นองค์ประกอบในการทำนายความสามารถในการเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ ได้ เป็นเครื่องมือในการวัดสัมฤทธิ์ผล และให้คะแนนการพัฒนาศักยภาพคล่องแคล่วว่องไวอันเป็นจุดมุ่งหมายเฉพาะในการสอนแต่ละหน่วย
2. เป็นส่วนหนึ่งของแบบทดสอบความสามารถทางกลไก และเป็นส่วนหนึ่งของแบบทดสอบสมรรถภาพทางกาย
3. ใช้เป็นเครื่องมือในการวัดผลการเรียนการสอน รวมทั้งวิธีสอนของครูพลศึกษา
4. เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถของร่างกายหรือส่วนที่บกพร่องให้มีความสมบูรณ์ และประสิทธิภาพอย่างเต็มที่
5. เป็นแนวทางในการตัดสินความสามารถของร่างกาย นำไปสู่การเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ
6. ทำให้ทราบระดับความคล่องแคล่วว่องไวของร่างกายในแต่ละระดับ ทำให้ผู้ฝึกสอนสามารถปรับปรุงแบบฝึกและกิจกรรมการฝึกให้เหมาะสมได้

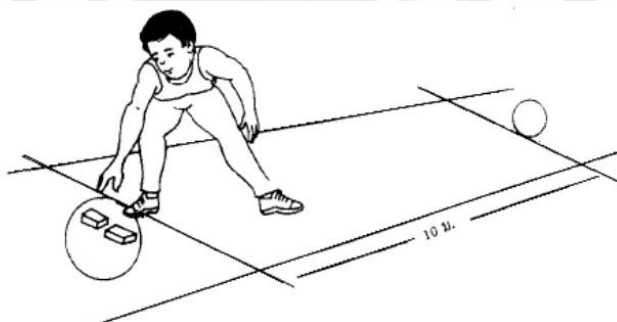
จากการศึกษาจะเห็นได้ว่าความคล่องแคล่วว่องไวมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีการเคลื่อนที่ เคลื่อนไหวร่างกายได้ดีขึ้น และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตรประจำวันเมื่อเกิดเหตุการณ์ต่างๆที่ต้องอาศัยความคล่องตัว ก็สามารถนำทักษะไปปรับใช้ทำให้เกิดความปลอดภัยต่อตนเองมากยิ่งขึ้น

4.6 แบบทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว

แบบทดสอบสมรรถภาพทางกายของนักเรียนระดับประถมศึกษาอายุ 7 - 9 ปี ซึ่ง กรมอนามัยกระทรวงสาธารณสุข ได้นำแบบทดสอบสมรรถภาพทางกายมาตรฐานระหว่างประเทศ (International Committee for the Standard of Physical Fitness Test: ICSPFT) มาประยุกต์ใช้ และปรับเปลี่ยนรายละเอียดบางประเด็นมี 5 รายการ ดังนี้ (กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข, 2544)

1. วิ่ง 50 เมตร (50 Meter Sprints)
2. ยืนกระโดดไกล (Standing Broad Jump)
3. ลูก-นั่ง 30 วินาที (30 Seconds Sit-Up)
4. วิ่งเก็บของ (Shuttle Run)
5. งอตัวไปข้างหน้า (Trunk Forward Flexion)

วิ่งเก็บของ (Shuttle Run)



ภาพประกอบ 2 การทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว

อุปกรณ์

1. นาฬิกาจับเวลา
2. ทางวิ่งเรียบระยะ 10 เมตร ระหว่างเส้นขนาน 2 เส้น หลังเริ่มและเส้นปลายมีวงกลมเส้นผ่านศูนย์กลาง 50 เซนติเมตร สัมผัสอยู่
3. ท่อนไม้ 2 ท่อน

วิธีทดสอบ

1. วางไม้ทั้งสองท่อนไว้ปลายทาง
2. เมื่อได้ยินสัญญาณ “เริ่ม” ให้ผู้รับการทดสอบวิ่งไปยังเส้นปลายทางหยิบไม้สีเหลี่ยม 1 ท่อน นำกลับมาวางหลังเส้นเริ่ม กลับตัววิ่งไปหยิบไม้อีกท่อนหนึ่งวิ่งกลับมาวางหลังเส้นเริ่ม

การบันทึกเวลา

บันทึกเวลาตั้งแต่ออกวิ่งจนถึงขณะที่นำไม้ท่อนที่ 2 กลับไปวางยังจุดเริ่มต้น

ระเบียบการทดสอบ

ควรจับเวลาผู้วิ่งแต่ละคน และตรวจสอบผู้รับการทดสอบในการวางไม้ลงในพื้นที่ที่กำหนดหรือไม่

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

ชลธิดา ศรภักดี (2565) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับประสาทความรู้สึกร่วม เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กประถมวัยที่มีภาวะออทิสติก การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ยืนยันองค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยที่มีภาวะออทิสติก 2) ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับประสาทความรู้สึกร่วม เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยที่มีภาวะออทิสติก กระบวนการวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะ ระยะที่ 1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 ท่าน ด้วยแบบสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อนำมาพัฒนาแบบวัดทักษะการคิดเชิงบริหาร จำนวน 25 ข้อ มีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .986 จากนั้นนำแบบวัดไปใช้ศึกษาลักษณะของทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยที่มีภาวะออทิสติก จำนวน 200 คน และวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันระยะที่ 2 ศึกษาผลของโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับประสาทความรู้สึกร่วม เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหาร มีกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยที่มีภาวะออทิสติก จำนวน 16 คน เก็บข้อมูลด้วยแบบวัดทักษะการคิดเชิงบริหาร แบบสังเกตพฤติกรรม แบบสัมภาษณ์เชิงลึกนักวิชาชีพ และแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ปกครอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธี Wilcoxon's Match Pairs Signed Rank Test เพื่อทดสอบความแตกต่างภายในกลุ่ม และใช้ The Mann-Whitney U Test ทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่ม ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ ระยะที่ 1 พบว่าทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยที่มีภาวะออทิสติกประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 ด้าน ได้แก่ (1) การยับยั้งควบคุม (2) ความจำขณะทำงาน (3) การยืดหยุ่นทางความคิด (4) การ

ควบคุมอารมณ์ และ (5) การวางแผนจัดการอย่างเป็นระบบ โดยเด็กปฐมวัยที่มีภาวะออทิสติกมีทักษะการคิดเชิงบริหารในระดับต่ำ อีกทั้ง การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน พบว่าโมเดลมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ระยะที่ 2 พบว่าเด็กที่เข้าร่วมโปรแกรมมีทักษะการคิดเชิงบริหารในระยะหลังการทดลองและระยะติดตามผลการทดลองสูงกว่าระยะก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($Z = -2.521, P = .012$; $Z = 2.524, P = .012$ ตามลำดับ) และในระยะหลังการทดลองและระยะติดตามผลการทดลองเด็กที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนทักษะการคิดเชิงบริหารสูงกว่าเด็กที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ .01 ตามลำดับ ($Z = -2.840, P = .003$; $Z = -2.421, P = .015$)

ปภาณีย์ จันทร์กระจ่าง (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกและแบบทดสอบทักษะการเอาชีวิตรอดในน้ำและทักษะการว่ายน้ำท่าฟรีสไตล์ โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 งานวิจัยนี้เป็นแบบวิจัยและพัฒนา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแบบฝึกทักษะการเอาชีวิตรอดในน้ำและทักษะการว่ายน้ำท่าฟรีสไตล์โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) พัฒนาแบบทดสอบทักษะการเอาชีวิตรอดในน้ำและแบบทดสอบทักษะการว่ายน้ำท่าฟรีสไตล์โดยใช้เกมเป็นฐาน 3) ประเมินคุณภาพความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้ของแบบฝึกทักษะการเอาชีวิตรอดในน้ำและทักษะการว่ายน้ำท่าฟรีสไตล์โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ 1) แบบฝึกทักษะการเอาชีวิตรอดในน้ำและทักษะการว่ายน้ำท่าฟรีสไตล์โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบทักษะการเอาชีวิตรอดในน้ำ 3) แบบทดสอบทักษะการว่ายน้ำท่าฟรีสไตล์และ 4) แบบประเมินความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้กลุ่มตัวอย่างเป็นครูผู้สอนว่ายน้ำนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเอกชนหญิงล้วนในเขต กรุงเทพมหานคร 6 โรงเรียน เลือกแบบเฉพาะเจาะจงจำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเอาชีวิตรอดในน้ำและทักษะการว่ายน้ำท่าฟรีสไตล์โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 1.00 2) แบบทดสอบทักษะการเอาชีวิตรอดในน้ำความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 1.00 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.63 ค่าความเป็นปรนัยเท่ากับ 0.81 อยู่ในระดับยอมรับได้และแบบทดสอบทักษะการว่ายน้ำท่าฟรีสไตล์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 1.00 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90 ค่าความเป็นปรนัยเท่ากับ 0.90 3) การประเมินคุณภาพแบบฝึกทักษะและแบบทดสอบทักษะการเอาชีวิตรอดในน้ำแบบทดสอบทักษะการว่ายน้ำท่าฟรีสไตล์ด้านความเป็นประโยชน์ (ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.79, 4.78, 4.78 อยู่ใน ระดับมากที่สุด) และด้านความเป็นไปได้

(ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.69, 4.86, 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ มาตรฐานที่กำหนด คือ 3.50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชนกนาถ รัตนเฉลิมวงศ์ (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการวิ่งรูปแบบตัว เอส เอ็ม แซด ที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักกีฬาเทเบิลเทนนิสชาย ระดับประถมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลของการฝึกวิ่งรูปแบบตัว เอส เอ็ม แซด ที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักกีฬาเทเบิลเทนนิสชาย ประชากรเป็นนักกีฬาเทเบิลเทนนิสชาย อายุ 10 - 12 ปี สังกัดโรงเรียนเทศบาลปากพนัง จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน โดยการทดสอบความคล่องแคล่วว่องไวของอิลลินอยส์ (Illinois Agility Test) แล้วแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยการจับคู่ (Match-paired sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ โปรแกรมฝึกวิ่งรูปแบบ เอส เอ็ม แซด 8 สัปดาห์ มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา 1.00 และแบบทดสอบความคล่องแคล่วว่องไวของอิลลินอยส์ มีความเชื่อมั่นเท่ากับ .88 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำ การทดสอบความแตกต่างรายคู่โดยวิธีของบอนเฟอร์รอนี และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า (1) กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความคล่องแคล่วว่องไว หลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 ดีกว่าก่อนการฝึก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความคล่องแคล่วว่องไว หลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภัสสร ฐปบุตร (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการฝึกแบบผสมผสานและการฝึกแบบควบคุม ที่มีต่อพลังกล้ามเนื้อและความคล่องแคล่วว่องไว ของนักกีฬาวอลเลย์บอลหญิง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลการฝึกระหว่าง กลุ่มการฝึกแบบผสมผสานและการฝึกแบบควบคุมที่มีต่อพลังกล้ามเนื้อและความคล่องแคล่วว่องไว ของนักกีฬาวอลเลย์บอลหญิง แหล่งข้อมูลในการวิจัย คือ นักกีฬาวอลเลย์บอลหญิงอายุ 8-12 ปีจำนวน 40 คน จำแนกเป็นโรงเรียนวัดแจรงร้อนจำนวน 10 คน เพื่อทดลองนำร่องใช้โปรแกรมการฝึกแบบ ผสมผสานและการฝึกแบบควบคุมและ โรงเรียนราชประชาสถิตย์ ในพระบรมราชูปถัมภ์จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1.โปรแกรมการฝึกพลังกล้ามเนื้อและความคล่องแคล่วว่องไว จำนวน 2 โปรแกรม คือโปรแกรมการฝึกแบบผสมผสานและโปรแกรมการฝึกแบบควบคุม 2.แบบทดสอบสมรรถภาพทางกาย ประกอบด้วย แบบทดสอบพลังกล้ามเนื้อด้วยวิธีการยืนกระโดดสูงและแบบทดสอบความคล่องแคล่วว่องไวด้วยวิธีการวิ่งที่ทดสอบ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยดำเนินการฝึกทั้ง 2 กลุ่ม ทุกวันจันทร์วันพุธ และวันศุกร์ในแต่ละสัปดาห์รวม 6 สัปดาห์และดำเนินการทดสอบสมรรถภาพทางกาย ก่อนการฝึกและหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 4 และสัปดาห์ที่ 6 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพื้นฐานการ วิเคราะห์ความแปรปรวนแบบชนิดวัดซ้ำ การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสอง

ทางชนิดวัดซ้ำ และการทดสอบค่าที่ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มมีพลังกล้ามเนื้อขา และความคล่องแคล่วว่องไวดีขึ้นตามระยะของการฝึก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่าง โปรแกรมการฝึกที่แตกต่างกัน เมื่อผ่านการฝึกไปแล้วอย่างน้อย 6 สัปดาห์พบว่ากลุ่มการฝึกแบบควบคู่ ดีกว่าแบบผสมผสาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทินกร พันเดช (2561) ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนามโนทัศน์เรื่องโมลและสูตรเคมีของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานงานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยมีรูปแบบการวิจัยแบบ Two-Group Pretest-Posttest Design มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบมโนทัศน์เรื่องโมลและสูตรเคมีระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน 2) เปรียบเทียบมโนทัศน์เรื่องโมลและสูตรเคมีของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่มที่เรียนแบบทั่วไป กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 67 คน โดยนักเรียนจำนวน 35 คน เรียนด้วยการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานและนักเรียนจำนวน 32 คน เรียนด้วยการเรียนรู้แบบทั่วไป เก็บข้อมูลโดยใช้แบบวัดมโนทัศน์ที่มีลักษณะเป็นปรนัย 5 ตัวเลือก จำนวน 19 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานมีคะแนนมโนทัศน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานมีคะแนนมโนทัศน์เคมีเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนแบบทั่วไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อารีย์ อินสุวรรโณ (2560: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมการฝึกแบบผสมผสาน ที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักกีฬาออลเลย์บอลหญิง ได้ศึกษาและเปรียบเทียบผลของการใช้ โปรแกรมการฝึกแบบผสมผสานที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักกีฬาออลเลย์บอลหญิง โดยกลุ่มตัวอย่างคือ นักกีฬาออลเลย์บอลหญิงทีมโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ยะลา จังหวัดยะลา มีอายุ 13-15 ที่มีความคล่องแคล่วว่องไวกันใกล้เคียงกันจำนวน 30 คนโดยใช้การฝึกแบบผสมผสาน ที่สร้างขึ้นจำนวน 8 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่า ผลการทดสอบระดับความ คล่องแคล่วว่องไว โดยการทดสอบอิลลินอยส์ Illinois Agility run test ก่อนใช้โปรแกรมการฝึกแบบ ผสมผสานความคล่องแคล่วว่องไวในนักกีฬาออลเลย์บอลหญิง อยู่ในระดับ ดี จำนวน 15 คน ระดับปานกลางจำนวน 14 คน ระดับต่ำมาก จำนวน 1 คน หลังการใช้โปรแกรมการฝึกแบบผสมผสาน นักกีฬาออลเลย์บอลหญิงมีการพัฒนาระดับความ คล่องแคล่วว่องไวดีขึ้นอยู่ในระดับดีมาก จำนวน 16 คนระดับดี จำนวน 13 คน ระดับปานกลาง

จำนวน 1 คน การเปรียบเทียบระดับความคล่องแคล่วว่องไว ก่อนและหลังการฝึกโปรแกรมการฝึกแบบผสมผสาน ผลการทดสอบอิลลินอยส์ Illinois Agility Run test มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 20.40 วินาที หลังใช้โปรแกรมการฝึกแบบผสมผสาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.67 วินาที ส่วนต่างของค่าเฉลี่ย ของเวลาทดสอบทั้งสองครั้งเท่ากับ 2.73 วินาทีหลังการฝึกแบบผสมผสาน ใช้เวลาน้อยกว่าก่อน ฝึกจากโปรแกรมการฝึกแบบผสมผสาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นิพนธ์ กระมล (2554) ได้ทำการศึกษา ผลการฝึก คิว เอ พี ที่มีผลต่อความคล่องตัวของนักกีฬาฟุตบอล ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองฝึกโปรแกรมวิ่งรูปแบบตัว Z และตัว S และกลุ่มทดลองฝึกโปรแกรม คิว เอ พี ก่อนการฝึกไม่แตกต่างกัน หลังการฝึกสัปดาห์ที่ 4 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มควบคุมแตกต่างจากกลุ่มทดลองฝึกโปรแกรม คิว เอ พี และกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างจากกลุ่มทดลองฝึกโปรแกรมวิ่งรูปแบบ ตัว Z และตัว S และกลุ่มทดลองฝึกโปรแกรมวิ่งรูปแบบ ตัว Z และตัว S ไม่แตกต่างจากกลุ่มทดลองฝึกโปรแกรมคิว เอ พี และหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มควบคุม แตกต่างจากกลุ่มทดลองฝึกโปรแกรมวิ่งรูปแบบ ตัว Z และตัว S และกลุ่มควบคุมแตกต่างจากกลุ่มทดลองฝึกโปรแกรม คิว เอ พี และกลุ่มทดลองฝึกโปรแกรมวิ่งรูปแบบ ตัว Z และตัว & ไม่แตกต่างจากกลุ่มทดลองฝึกโปรแกรม คิว เอ พี

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Hidayah (2024) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อปรับปรุงทักษะด้านคำศัพท์ของนักเรียน EFL ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมผ่านเกม (GBL) โดยการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินการนำวิธีการเรียนรู้จากเกม (GBL) ไปใช้เพื่อปรับปรุงความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ของนักเรียน EFL ที่ SMPN Satu Atap 1 Katingan Hilir ผู้วิจัยเลือกนักเรียนชั้น 7 จำนวน 23 คน เป็นวิชา และผู้ให้ข้อมูลเป็นครูสอนภาษาอังกฤษ 1 คน วิธีการวิจัยที่ใช้เป็นการพรรณนาเชิงคุณภาพ ช่วยให้ผู้วิจัยได้รับข้อมูลเชิงลึกในเชิงลึกเกี่ยวกับประสิทธิภาพของ GBL ในการปรับปรุงความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน รวบรวมข้อมูลโดยการสังเกตแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ครูสอนภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสอน ข้อมูลนี้ใช้เพื่อประเมินการนำ GBL ไปใช้ในสามระยะ ได้แก่ ก่อนการสอน ขณะสอน และหลังการสอน ผลการวิจัยระบุว่าวิธีการเรียนรู้จากเกม (GBL) ไปใช้มีประสิทธิภาพในการปรับปรุงความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน EFL ที่ SMPN Satu Atap 1 Katingan Hilir สิ่งนี้ชี้ให้เห็นว่าวิธีการเรียนรู้แบบโต้ตอบและสนุกสนานมากขึ้นช่วยแก้ไขจุดอ่อนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนหน้านี้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาอย่างมากในความ

เชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ของนักเรียน หลังจากที่เขาเข้าร่วมในช่วงการเรียนรู้โดยใช้วิธี GBL การนำเสนอสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของเกมที่มีส่วนร่วมมีความสามารถในการปรับปรุงความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียน จึงกระตุ้นให้พวกเขามีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์อย่างแข็งขันภายในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ดังนั้น วิธี GBL จึงถือได้ว่าเป็นทางเลือกที่มีประสิทธิผลในการออกแบบกลยุทธ์การสอนที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพ เพื่อปรับปรุงความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ของนักเรียน EFL

Wachdani (2022) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการประยุกต์ใช้โมเดลการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผ่านรูปแบบแพลตฟอร์มเกมคณิตศาสตร์ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ทางด้านคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ศึกษาการจัดกิจกรรม Game-Based Learning (GBL) การศึกษานี้ใช้วิธีการทดลองเชิงปริมาณเพื่อพิจารณาว่าจะมีผลการรักษาหรือไม่ การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพิจารณาผลกระทบของการใช้โมเดลการเรียนรู้จากเกม (GBL) ด้วยความช่วยเหลือของแพลตฟอร์มเกมคณิตศาสตร์ต่อผลลัพธ์การเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การศึกษานี้ใช้วิธีการออกแบบแบบทดสอบก่อน-หลังการทดสอบแบบกลุ่มเดียว โดยมีนักเรียน 29 คนในโรงเรียนประถมศึกษาในเคดิวิรีเจนท์ ซึ่งดำเนินการโดยใช้เทคนิคการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เทคนิคการรวบรวมข้อมูลโดยใช้การทดสอบการสังเกตและวัตถุประสงค์เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบทดสอบปรนัยโดยมีคำถาม 10 ข้อที่ได้รับการทดสอบเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ วิเคราะห์ผลลัพธ์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนาและสถิติ โดยจากผลการวิจัยพบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนสอบเท่ากับ 60.35 และคะแนนเฉลี่ยหลังการทดสอบคือ 85.52 โดยมีเปอร์เซ็นต์ N-gain อยู่ที่ 66% การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยดำเนินการผ่าน 2 ขั้นตอน คือ การทดสอบเบื้องต้นและการทดสอบสมมติฐาน จากผลการทดสอบเบื้องต้น พบว่า ข้อมูลการวิจัยเป็นปกติและเป็นเนื้อเดียวกัน (มีความแปรปรวนเท่ากัน) ผลลัพธ์ของการวิเคราะห์สมมติฐานโดยใช้ตัวอย่างที่ทดสอบแสดงให้เห็นว่าค่านัยสำคัญของข้อมูลคือ 0.000 โดยที่ $0.000 < 0.05$ ซึ่งหมายความว่า H_0 ถูกปฏิเสธและ H_a ได้รับการยอมรับ จึงสามารถสรุปได้ว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ก่อนและหลังการนำรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเกมไปใช้โดยมีผลลัพธ์การเรียนรู้เพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ยในหมวดสื่อ

Ghazy (2021) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานในชั้นเรียนที่ส่งผลต่อภาษาอังกฤษ ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจการใช้ GBL เพื่อเพิ่มความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน การวิจัยนี้ดำเนินการในระดับประถมศึกษาของ STB โดยที่ครูสอนภาษาอังกฤษกลายเป็นผู้เข้าร่วมที่มุ่งเน้นในการศึกษานี้ การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการ

สอบถามแบบบรรยายโดยปฏิบัติตามขั้นตอนการวิจัย ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าครูใช้แพลตฟอร์มเกมบางแพลตฟอร์ม เช่น Kahoot!, Quizizz, ESL Games Plus และ Duolingo เนื่องจากมีภาพที่สวยงามและเล่นง่าย ในการศึกษาครั้งนี้ ครูดำเนินการ GBL โดยใช้ตารางเวลาที่มีโครงสร้างซึ่งประกอบด้วยการสอน การนำเสนอ และการไตร่ตรองเพื่อช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ วิธีที่ครูจัดการการใช้ GBL โดยทำตามกำหนดเวลาได้ส่งเสริมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและน่าสนใจ จากนั้น เหตุผลของครูในการใช้ GBL ในห้องเรียนก็ถูกเปิดเผยเป็นวิธีการมีส่วนร่วมและจูงใจนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ เธอเชื่อว่าเมื่อนักเรียนรู้สึกท้าทายและสนุกสนานระหว่างการเรียนรู้ ระดับความสนใจจะเพิ่มขึ้น ความสำเร็จของนักเรียนยังเพิ่มขึ้นเมื่อครูใช้ GBL ในห้องเรียน โดยสรุป การใช้ GBL ช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนได้สำเร็จ

Sugiarto (2022) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การสร้างแบบจำลองการฝึกวงจรที่มีประสิทธิภาพสำหรับเด็กอายุ 7 ปี การวิจัยและการพัฒนาจากบอร์กและกัลล์เป็นวิธีการวิจัยที่ใช้ ผลการวิจัยนี้มี 24 รูปแบบและการพัฒนา. นักวิจัยได้พัฒนาโพสต์การฝึกอบรมสี่โพสต์ ซึ่งแต่ละโพสต์พยายามฝึกอบรมหนึ่งหรือสองด้านสมรรถภาพทางกาย. ความแข็งแรง ความอดทน พลังกล้ามเนื้อ ความเร็ว ความยืดหยุ่น ความคล่องตัว การประสานงาน และความสมดุลคือสิ่งสำคัญ 10 องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกาย ภายหลังการทบทวนวรรณกรรมเรื่องคุณลักษณะเด็กอายุ 7 ปี นักวิจัยสร้างโพสต์เพียง 4 โพสต์ ซึ่งแต่ละโพสต์อาจฝึกองค์ประกอบสมรรถภาพทางกายได้ 1-2 รายการ ในโรงเรียนประถมศึกษา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้มีการทดสอบการพัฒนาและวิจัยโมเดลการฝึกอบรมวงจรนี้ ผลการทดสอบสามารถถูกต้องได้ดำเนินการ หลังจากขั้นตอนการศึกษาและพัฒนาที่ตัดสินใจว่าโมเดลนี้สามารถนำมาใช้ได้โรงเรียน

Szabo (2020) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาและการประเมินความคล่องแคล่วว่องไว ในเด็กอายุ 9-10 ปี พื้นหลังการศึกษาพลศึกษาในโรงเรียนเป็นกิจกรรมที่สำคัญในการสร้างร่างกายที่สมดุลและกลมกลืนตั้งแต่ เด็กเล็กจนถึงวัยรุ่น การพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว ลักษณะบุคลิกภาพ และสร้างความสัมพันธ์ที่มั่นคงและยั่งยืน ทักษะการเคลื่อนไหวที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งที่พัฒนาในการศึกษาพลศึกษาในโรงเรียนคือการผสมผสานระหว่างความเร็ว การประสานงาน และ ความสมดุล ซึ่งปัจจุบันเรียกว่าความคล่องตัว ผู้เขียนหลายคนอธิบายว่าความคล่องตัวคือความสามารถในการเปลี่ยนทิศทางอย่างรวดเร็ว มีความเร็วและการประสานงานในระดับสูง มีความสมดุลและมีความคิดสร้างสรรค์ เป้าหมาย การศึกษานี้ใช้แนวคิดในการค้นหาและประเมินระดับการพัฒนาความคล่องตัวในเด็กประถมศึกษาอายุระหว่าง 9 ถึง 10 ปี กลุ่มวิจัยประกอบด้วยเด็กจากโรงเรียนโรมาเนีย 2 แห่ง ได้แก่ โรงเรียน “Mihai Eminescu” และโรงเรียน “George

Popa” จาก Medias — Sibiu โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็ก 105 คน (ชาย 49 คนและหญิง 56 คน) อายุระหว่าง 9 ถึง 10 ปี โปรแกรมการปรับปรุงนี้ดำเนินการเป็นเวลา 15 นาทีในทุกชั้นเรียนพลศึกษาเป็นระยะเวลา 3 เดือนในปี 2019 วิธีการ วิจัยที่ใช้คือวิธีการทดลองโดยใช้การทดสอบความคล่องตัว 2 แบบ (การทดสอบความคล่องตัว T และการทดสอบความคล่องตัว L) ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อประเมินระดับความคล่องตัวเริ่มต้นและสุดท้าย สำหรับการตีความทางสถิตินั้น ได้ใช้การทดสอบ t-Student การทดสอบ Mann Withney และความสัมพันธ์ของ Welch ผลลัพธ์ ผลการทดสอบความคล่องตัวทั้งสองแบบแสดงให้เห็นผลลัพธ์ที่ดีขึ้นตั้งแต่การทดสอบครั้งแรกจนถึงการทดสอบครั้งสุดท้ายหลังจากช่วงการฝึก 3 เดือน พบความแตกต่างที่มีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์ครั้งแรกและครั้งสุดท้ายของผู้ชายในทั้งสองโรงเรียนในการทดสอบความคล่องตัวแบบ T และการทดสอบความคล่องตัวแบบ L นอกจากนี้ ยังแสดงให้เห็นความแตกต่างที่มีนัยสำคัญทางสถิติ ระหว่างการประเมินครั้งแรกและครั้งสุดท้ายในผู้หญิงโดยการทดสอบความคล่องตัวแบบ L และการเปรียบเทียบผลลัพธ์ครั้งแรกและครั้งสุดท้ายของ ผู้หญิงระหว่างโรงเรียนต่างๆ โดยใช้การทดสอบความคล่องตัวแบบ T ข้อสรุป ข้อสรุปของการทดลองของเราแสดงให้เห็นว่าสมมติฐานได้รับการยืนยันแล้วว่า หลังจากนำโปรแกรมเฉพาะสำหรับการพัฒนาคุณสมบัติการเคลื่อนไหวแบบผสมผสานไปใช้ ความเร็วและการประสานงาน (ความคล่องตัว) สามารถปรับปรุงได้และได้ผลลัพธ์ที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในการทดสอบที่ใช้สองครั้งระหว่างการทดสอบครั้งแรกและครั้งสุดท้าย การพัฒนาความคล่องตัว ตั้งแต่อายุน้อยสามารถมีส่วนสนับสนุนอาชีพนักกีฬาในอนาคตได้ด้วยการสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งของทักษะการเคลื่อนไหว

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Design) ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

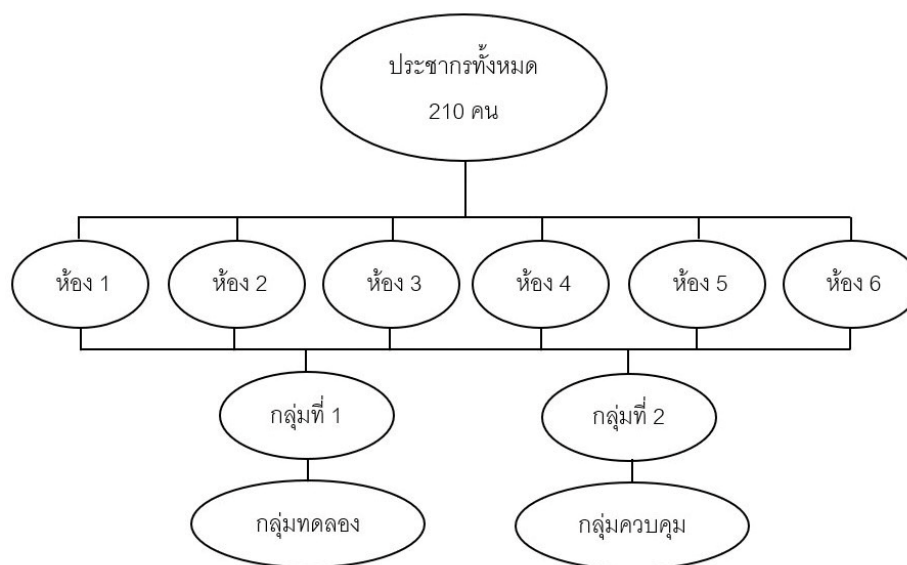
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาโรงเรียนราชินี ทั้งหมด 6 ห้องเรียน มีจำนวน 210 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ที่โรงเรียนราชินีในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 35 คน รวมทั้งหมด 70 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Stage sampling) โดยนำกลุ่มตัวอย่าง 6 ห้องเรียนทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว (Shuttle Run) พบว่าทุกห้องเรียนมีระดับความสามารถไม่แตกต่างกัน จึงทำการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) จำนวน 2 ห้องเรียน จากนั้นนำทั้งสองห้องเรียนที่ได้มาทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) อีกครั้ง โดยผู้วิจัยใช้หมายเลขกำกับทั้งสองห้องเรียน แล้วจับฉลากเลือก 1 ห้องเรียนมาเป็นกลุ่มทดลอง และอีก 1 ห้องเรียนมาเป็นกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มทดลองจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ



ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

เกณฑ์การคัดเข้า

- 1) เป็นนักเรียนที่มีความคล่องแคล่วว่องไวอยู่ในระดับปานกลางที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- 2) ไม่มีโรคประจำตัว
- 3) ได้รับการยินยอมจากผู้ปกครอง

เกณฑ์การคัดออก

- 1) นักเรียนไม่ประสงค์เข้าร่วมกิจกรรม
- 2) นักเรียนขาดการเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่า 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.5

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ ทำการทดลองโดยผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองในปีการศึกษา 2567 ใช้เวลาทั้งหมด 8 สัปดาห์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) 1 คาบ คาบละ 50 นาที
2. จัดการเรียนรู้ในรายวิชา พ13101 พลศึกษา 3 จำนวน 8 คาบ คาบละ 50 นาที
3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) 1 คาบ คาบละ 50 นาที

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Design) ซึ่งมีแบบแผนการทดลองดังตารางนี้

ตาราง 2 แบบแผนการวิจัยแบบสองกลุ่มวัดซ้ำสามครั้ง (Multiple Time Series design) (อรพินทร์ ชูชม, 2552)

กลุ่ม	การสุ่ม	ทดสอบ ก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบ หลังเรียน สัปดาห์ที่ 4	ทดลอง	ทดสอบ หลังเรียน สัปดาห์ที่ 8
E	R	01	X1	02	X1	03
C	R	04	X2	05	X2	06

สัญลักษณ์ที่ใช้แทนในการวิจัย

- E แทน กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
- C แทน กลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
- R แทน การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Stage sampling)
- 01, 04 แทน การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
- 02, 05 แทน การทดสอบหลังเรียนสัปดาห์ที่ 4
- 03, 06 แทน การทดสอบหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 (Post-test)
- X1 แทน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
- X2 แทน การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

1. จัดการเรียนรู้ โดยแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีค่า IOC เท่ากับ 1.00

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีค่า IOC เท่ากับ 1.00

2. แบบทดสอบสมรรถภาพทางกายด้านความคล่องแคล่วว่องไว (Shuttle Run)
(กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข, 2544)

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือมีดังนี้

1. ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

2) ศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร คู่มือและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตร และจุดประสงค์การเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนดไว้

3) ศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร คู่มือและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคล่องแคล่วว่องไว

1.2 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 8 สัปดาห์ โดยมีรูปแบบการเขียนแผน 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน จัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมเป็นฐาน มีเกมที่น่าสนใจทั้งหมด 7 เกมดังนี้

1. ปู๊ปปี้จับให้ไว
2. รัน ทุ วิน
3. จับให้ได้ไล่ให้ทัน
4. ตามล่าหาชุมทรัพย์
5. พาวเวอร์บอล
6. เน็ก ทุ ชักเช็ด
7. เอ็ก โอ ไชว์พลัง

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป สรุปการเรียนรู้ร่วมกัน ระหว่างผู้เรียน และผู้สอน พร้อมทั้งนำเสนอในข้อเสนอแนะ

1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อหาค่า IOC โดยมีผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบ

ความเที่ยงตรง (Validity) ความถูกต้องและความเหมาะสมของเครื่องมือ โดยใช้เกณฑ์การประเมินดังนี้

ให้ +1 คะแนน แน่ใจว่าองค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้ มีความสอดคล้อง ถูกต้อง เหมาะสมตามมาตรฐานและตัวชี้วัดที่หลักสูตรแกนกลางกำหนด

ให้ 0 คะแนน ไม่แน่ใจว่าองค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้ มีความสอดคล้อง ถูกต้อง เหมาะสมตามมาตรฐานและตัวชี้วัดที่หลักสูตรแกนกลางกำหนด

ให้ -1 คะแนน แน่ใจว่าองค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้ ไม่มีความสอดคล้อง ถูกต้อง เหมาะสมตามมาตรฐานและตัวชี้วัดที่หลักสูตรแกนกลางกำหนด

ทั้งนี้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.05 ขึ้นไป (กรมวิชาการ, 2545) มีค่า IOC เท่ากับ 1.00

1.4 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (Try out) เป็นจำนวน 2 สัปดาห์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรม และนำข้อผิดพลาดมาปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือให้มีคุณภาพ ก่อนนำไปใช้ทดลองในการวิจัยให้มีคุณภาพที่ดีมากยิ่งขึ้น

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปเสนอที่ปรึกษาปริญญาโทเพื่อตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งก่อนนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปทำการทดลองในการวิจัย

2. ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีดังนี้

2.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สารการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาของหลักสูตร และจุดประสงค์การเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนดไว้

2) ศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร คู่มือและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคล่องแคล่วว่องไว

2.2 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 8 สัปดาห์ โดยมีรูปแบบการเขียนแผน 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน โดยการวอร์มอัพ (Warm Up)

ขั้นที่ 2 ชี้นสอน จัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยมีกิจกรรมทั้งหมด 7 กิจกรรมดังนี้

1. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Circuit Training)
2. การกระโดดเชือกทีมแบบอยู่กับที่
3. การกระโดดเชือกทีมแบบเคลื่อนที่
4. กิจกรรมการวิ่งเปี้ยว 2 ทีม
5. กิจกรรมการวิ่งเปี้ยว 3 ทีม
6. กิจกรรมการวิ่งเปี้ยว 4 ทีม
7. กิจกรรมการแข่งขันวิ่งเปี้ยวภายในห้องเรียน

ขั้นที่ 3 ชี้นสรุป สรุปการเรียนรู้ร่วมกัน ระหว่างผู้เรียน และผู้สอน พร้อมทั้งนำเสนอในข้อเสนอนะ

2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อหาค่า IOC โดยมีผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ความถูกต้องและความเหมาะสมของเครื่องมือ โดยใช้เกณฑ์การประเมินดังนี้

ให้ +1 คะแนน แน่ใจว่าองค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้ มีความสอดคล้องถูกต้อง เหมาะสมตามมาตรฐานและตัวชี้วัดที่หลักสูตรแกนกลางกำหนด

ให้ 0 คะแนน ไม่แน่ใจว่าองค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้ มีความสอดคล้องถูกต้อง เหมาะสมตามมาตรฐานและตัวชี้วัดที่หลักสูตรแกนกลางกำหนด

ให้ -1 คะแนน แน่ใจว่าองค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้ ไม่มีความสอดคล้องถูกต้อง เหมาะสมตามมาตรฐานและตัวชี้วัดที่หลักสูตรแกนกลางกำหนด

ทั้งนี้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.05 ขึ้นไป (กรมวิชาการ, 2545) มีค่า IOC เท่ากับ 1.00

2.4 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (Try out) เป็นจำนวน 2 สัปดาห์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมกับห้องเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และนำข้อผิดพลาดมาปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือให้มีคุณภาพก่อนนำไปใช้ทดลองในการวิจัยให้มีคุณภาพที่ดีมากยิ่งขึ้น

2.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปเสนอที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทำการทดลองในการวิจัย

ตาราง 3 เปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	การจัดการเรียนรู้แบบปกติ
1) ปู๊ปปี้จับให้ไว	1) กิจกรรมการเคลื่อนไหว Circuit Training
2) รัน ทู วิน	2) กิจกรรมการกระโดดเชือกทีมอยู่กับที่
3) จับให้ได้ไล่ให้ทัน	3) กิจกรรมการกระโดดเชือกทีมแบบเคลื่อนที่
4) ตามล่าหาขุมทรัพย์	4) กิจกรรมวิ่งเปี้ยว 2 ทีม
5) พาวเวอร์บอล	5) กิจกรรมวิ่งเปี้ยว 3 ทีม
6) เน็ก ทู ชักเชิด	6) กิจกรรมวิ่งเปี้ยว 4 ทีม
7) เอ็ก โอ โซว์พลัง	7) กิจกรรมการแข่งขันวิ่งเปี้ยวภายในห้องเรียน

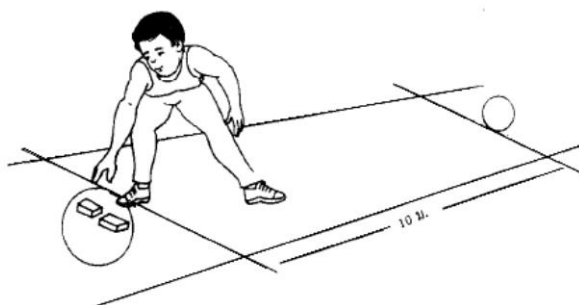
2. แบบทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว (Shuttle Run) (กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข, 2544) นอกจากนี้กรมอนามัย ยังได้นำเสนอเกณฑ์มาตรฐานสมรรถภาพทางกายสำหรับเด็กวัยเรียน อายุ 7 – 9 ปี ไว้ดังนี้

ตาราง 4 เกณฑ์มาตรฐานสมรรถภาพทางกายนักเรียนหญิงอายุ 9 ปี

รายการ	เพศ	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ต่ำ	ต่ำมาก
วิ่งเก็บของ (วินาที)	หญิง	12.18 ลงมา	12.19 – 13.20	13.21 – 15.27	15.28 – 16.29	16.30 ขึ้นไป

ขั้นตอนและวิธีการทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว อายุ 9 ปี

วิ่งเก็บของ (Shuttle Run)



ภาพประกอบ 4 การทดสอบวัดความคล่องแคล่วว่องไว

อุปกรณ์

1. นาฬิกาจับเวลา
2. ทางวิ่งเรียบระยะ 10 เมตร ระหว่างเส้นขนาน 2 เส้น หลังเริ่มและเส้นปลายมีวงกลม เส้นผ่าศูนย์กลาง 50 เซนติเมตร สัมผัสอยู่

3. ท่อนไม้ 2 ท่อน

วิธีทดสอบ

1. วางไม้ทั้งสองท่อนไว้ปลายทาง
2. เมื่อได้ยินสัญญาณ “เริ่ม” ให้ผู้รับการทดสอบวิ่งไปยังเส้นปลายทางหยิบไม้เส้นที่ 1 ท่อน นำกลับมาวางหลังเส้นเริ่ม กลับตัววิ่งไปหยิบไม้อีกท่อนหนึ่งวิ่งกลับมาวางหลังเส้นเริ่ม

การบันทึกเวลา

บันทึกเวลาตั้งแต่ออกวิ่งจนถึงขณะที่นำไม้ท่อนที่ 2 กลับไปวางยังจุดเริ่มต้น

ระเบียบการทดสอบ

ควรจับเวลาผู้วิ่งแต่ละคน และตรวจสอบผู้รับการทดสอบในการวางไม้ลงในพื้นที่ที่กำหนดหรือไม่

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยขอหนังสือรับรองจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ดังนี้
 - 1.1 นำเอกสารส่งถึงผู้เชี่ยวชาญ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือ ก่อนนำเครื่องมือไปใช้ในการวิจัย
 - 1.2 นำเอกสารส่งผู้อำนวยการโรงเรียนราชินี เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการใช้กลุ่มตัวอย่าง สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกในการวิจัย
2. ศึกษารายละเอียดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว จัดเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ และวิธีการทดสอบ
3. ชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการทดสอบและการจัดกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง การแต่งกายและข้อตกลงในขณะเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง
4. ทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว (Shuttle Run) กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test)
5. ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ภายในชั้นเรียน โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนด้วยตนเองทั้ง 2 กลุ่ม ใช้เวลาในการสอน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที ดังนี้

5.1 กลุ่มทดลอง ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

5.2 กลุ่มควบคุม ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

6. ผู้วิจัยทำการทดสอบกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 บันทึกข้อมูลผลการทดสอบเพื่อเก็บไว้สำหรับวิเคราะห์ข้อมูล

7. นำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ สรุปผลการวิจัยและข้อคิดเห็นที่ได้จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้

การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการทดสอบ มาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีขั้นตอนดังนี้

สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าเฉลี่ย (Szabo) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ระหว่างก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8

2. เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเวลาการทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในแต่ละช่วงได้แก่ ระหว่างก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 โดยใช้สถิติแบบ (One Way repeated measures) โดยทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเวลาของการทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในแต่ละช่วงได้แก่ ระหว่างก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 โดยใช้สถิติ (t – test independent) โดยทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จริยธรรมการวิจัย

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ขอจริยธรรมการวิจัยที่ทำในมนุษย์โดยผ่านคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (SWUEC-672658)

บทที่ 4

ผลการดำเนินงานวิจัย

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ มีดังนี้

N	แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน ค่าเฉลี่ยของเวลาในการทดสอบ
S.D.	แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
F	แทน การทดสอบนัยสำคัญทางสถิติของความแปรปรวนด้วย F - test
MS	แทน ค่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่มและภายในกลุ่ม
SS	แทน ค่าผลรวมของกำลังสองของส่วนเบี่ยงเบนระหว่างกลุ่มและในกลุ่ม
t	แทน สถิติการทดสอบค่าที่
df	แทน ชั้นแห่งความเป็นอิสระ
Sig	แทน นัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำเสนอตามความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. หาค่า IOC เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 โดยใช้สถิติ (One Way repeated measures) โดยทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 โดยใช้สถิติ (t – test independent) โดยทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ความมุ่งหมายวิจัยข้อที่ 1 เพื่อพัฒนาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 5 การประเมินคุณภาพเครื่องมืองานวิจัยของผู้เชี่ยวชาญ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลอง

แผนการสอน กลุ่มทดลอง	ผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC
	1	2	3	4	5	
สัปดาห์ที่ 1	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 2	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 3	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 4	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 5	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 6	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 7	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 8	1	1	1	1	1	1

จากตาราง 5 พบว่า ผลการหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาตามความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลอง มีค่า IOC เท่ากับ 1.00

ตาราง 6 การประเมินคุณภาพเครื่องมืองานวิจัยของผู้เชี่ยวชาญ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบปกติที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มควบคุม

แผนการสอน กลุ่มควบคุม	ผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC
	1	2	3	4	5	
สัปดาห์ที่ 1	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 2	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 3	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 4	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 5	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 6	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 7	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 8	1	1	1	1	1	1

จากตาราง 6 พบว่า ผลการหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาตามความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบปกติที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มควบคุม มีค่า IOC เท่ากับ 1.00

ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (n=35)

กลุ่ม	N	$\bar{X}$	S.D.	t	p-value
กลุ่มทดลอง	35	14.15	1.20	-.01	.25
กลุ่มควบคุม	35	14.16	1.29		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 7 พบว่าผลการเปรียบเทียบความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างกัน

ความมุ่งหมายวิจัยข้อที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8

ตาราง 8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (n=35)

กลุ่ม	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
กลุ่มทดลอง			
ก่อนเรียน	14.15	1.21	ปานกลาง
หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4	12.96	.93	ดี
หลังเรียนสัปดาห์ที่ 8	12.34	.80	ดี
กลุ่มควบคุม			
ก่อนเรียน	14.16	1.29	ปานกลาง
หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4	13.31	.98	ปานกลาง
หลังเรียนสัปดาห์ที่ 8	12.67	1.05	ดี

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 8 พบว่าความคล่องแคล่วว่องไวของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 14.15 วินาที และ 14.16 วินาที และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคล่องแคล่วว่องไวอยู่ที่ 1.21 วินาทีและ 1.29 วินาที ตามลำดับ หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 ความคล่องแคล่วว่องไว มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 12.96 วินาที และ 13.31 วินาที และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคล่องแคล่วว่องไวอยู่ที่ .93 วินาที และ .98 วินาที ตามลำดับ หลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 ความคล่องแคล่วว่องไว มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 12.34 วินาที และ 12.67 วินาที และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคล่องแคล่วว่องไวอยู่ที่ .80 วินาที และ 1.05 วินาที ตามลำดับ

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำของความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลอง

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p-value
กลุ่มทดลอง					
ระยะเวลาเรียน	59.54	1.39	42.81	78.78*	<0.01
ความคลาดเคลื่อน	25.70	47.28	.54		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 9 พบว่าผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำของความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลอง ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และสัปดาห์ที่ 8 มีอย่างน้อย 1 คู่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีของบอนเฟอรอนี (Bonferroni) ดังตารางที่ 10

ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลอง

ระยะเวลาในการเรียน	$\bar{X}$	ก่อนการฝึก	หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4	หลังเรียนสัปดาห์ที่ 8
ก่อนเรียน	14.15	-	1.20*	1.81*
หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4	12.96		-	.62*
หลังเรียนสัปดาห์ที่ 8	12.34			-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 10 พบว่าผลการเปรียบเทียบรายคู่ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลอง หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างจากก่อนเรียน และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างจากหลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำของความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มควบคุม

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p-value
กลุ่มควบคุม					
ระยะเวลาเรียน	38.87	1.14	34.12	52.83*	<0.01
ความคลาดเคลื่อน	25.02	38.85	.64		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 11 พบว่าผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำของความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มควบคุม ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และสัปดาห์ที่ 8 มีอย่างน้อย 1 คู่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีของบอนเฟอรอนี (Bonferroni) ดังตารางที่ 12

ตาราง 12 ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มควบคุม

ระยะเวลาในการเรียน	$\bar{X}$	ก่อนการฝึก	หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4	หลังเรียนสัปดาห์ที่ 8
ก่อนเรียน	14.16	-	.85*	1.49*
หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4	13.31		-	.64*
หลังเรียนสัปดาห์ที่ 8	12.67			-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 12 พบว่าผลการเปรียบเทียบรายคู่ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มควบคุม หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างจากก่อนเรียน และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างจากหลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ความมุ่งหมายวิจัยข้อที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8

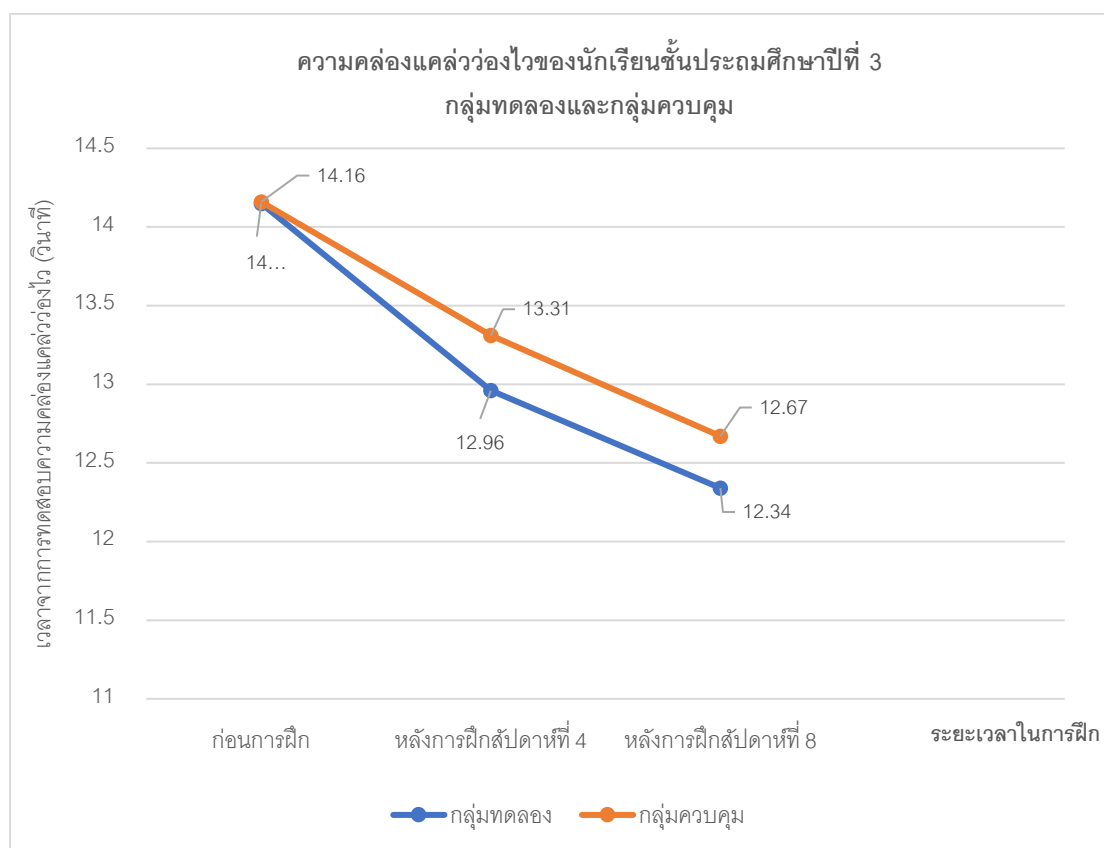
ตาราง 13 ผลการเปรียบเทียบความคล่องแคล่วว่องไวของของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (n=35)

กลุ่ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p-value
ก่อนเรียน				
กลุ่มทดลอง	14.15	1.21	-.01	.25
กลุ่มควบคุม	14.16	1.29		
หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4				
กลุ่มทดลอง	12.96	.93	-1.53	.38
กลุ่มควบคุม	13.31	.98		
หลังเรียนสัปดาห์ที่ 8				
กลุ่มทดลอง	12.34	.80	-1.49*	.04
กลุ่มควบคุม	12.67	1.05		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 13 พบว่าผลการเปรียบเทียบความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 ไม่แตกต่าง และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กราฟแสดงค่าเฉลี่ยของระยะเวลาจากการทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว โดยใช้แบบทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว (Shuttle Run) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม



ภาพประกอบ 5 กราฟแสดงค่าเฉลี่ยของระยะเวลาจากการทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว โดยใช้แบบทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว (Shuttle Run) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Design) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปสาระสำคัญและผลการศึกษา ดังนี้

จุดมุ่งหมายของวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
3. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8

สมมติฐานในการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกัน
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีความคล่องแคล่วว่องไวดีกว่ากลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติ ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8

สรุปผลการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เท่ากับ 1.00 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

2. ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างจากก่อนเรียน และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างจากหลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบความคล่องแคล่วว่องไวของของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 ไม่แตกต่าง และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยอภิปรายผลตามจุดมุ่งหมายและสมมติฐานดังนี้

จากจุดมุ่งหมายข้อที่ 1 เพื่อพัฒนาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการนำหลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มาสร้างชุดกิจกรรมขึ้นทั้งหมด 7 กิจกรรม ดังนี้ 1) ปูบปั๊บจับให้ไว 2) รันทูวิน 3) จับให้ได้ไล่ให้ทัน 4) ตามล่าหาขุมทรัพย์ 5) พาวเวอร์บอล 6) เน็ก ทู ชัคเช็ต 7) เอ็ก โอ โซว์พลัง การหาคุณภาพของเครื่องมือ พบว่า การประเมินคุณภาพเครื่องมืองานวิจัยของผู้เชี่ยวชาญ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลอง มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 ซึ่งมีแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2562) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เป็นการเรียนรู้ที่นำเกมมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงงุใจในการเรียนรู้มากขึ้น โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่น ซึ่งมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว หรือออกแบบมาให้เฉพาะเจาะจงในการเรียนรู้เรื่องนั้นๆ ทั้งนี้ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้ผู้เรียนได้เล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้นแต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นวิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ และการประเมินคุณภาพเครื่องมืองานวิจัยของผู้เชี่ยวชาญ (IOC) ที่มี

ต่อการจัดการเรียนรู้แบบปกติที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มควบคุม มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยต่างๆในการหาความเที่ยงตรงของแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่ามีความเหมาะสม โดยมีแนวทางในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องสุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2551) ในเรื่องของการเขียนแผนการเรียนรู้ ผู้สอนจำเป็นจะต้องรู้ถึง องค์ประกอบของแผนการเรียนรู้ รูปแบบของแผนการเรียนรู้ ขั้นตอนในการเขียนแผนการเรียนรู้ จะเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ควรประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วน คือ 1) ส่วนนำ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) ท้ายแผนการจัดการเรียนรู้

จากจุดมุ่งหมายข้อที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนเรียน หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 ด้วยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 ดีวก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.15, 12.96 และ 12.34 ตามลำดับ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.21, .93 และ .80 ตามลำดับ เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกัน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สามารถกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี โดยครูผู้สอนจะต้องจัดการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนเป็นหลัก โดยผู้วิจัยได้สร้างชุดกิจกรรมทั้งหมด 7 กิจกรรม ดังนี้ 1) ปูบปั๊บจับให้ไว 2) รันทูวิน 3) จับให้ได้ไล่ให้ทัน 4) ตามล่าหาขุมทรัพย์ 5) พาวเวอร์บอล 6) เน็ก ทู ชักเช็ต 7) เอ็ก โอ โซว์พลัง จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า เอ็ก โอ โซว์พลัง เป็นกิจกรรมที่นักเรียนมีความชื่นชอบมากที่สุด เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวควบคู่ไปกับการเล่นเกม เอ็ก โอ ซึ่งมีความแตกต่างจากการเล่น เอ็ก โอ ในกระดานแบบทั่วไปที่เคยมีมา เมื่อนำมาประกอบกับการเคลื่อนไหว ทำให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวร่างกายควบคู่ไปกับการเล่นเกม จึงทำให้มีความสุขมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ทินกร พันเดช (2561) ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนามโนทัศน์เรื่องโมลและสูตรเคมีของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานงานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยมีรูปแบบการวิจัยแบบ Two-Group Pretest-Posttest Design มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบมโนทัศน์เรื่องโมลและสูตรเคมีระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน 2) เปรียบเทียบมโนทัศน์เรื่องโมลและสูตรเคมีของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่มที่เรียนแบบทั่วไป ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้

ด้วยเกมเป็นฐานมีคะแนนมโนทัศน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานมีคะแนนมโนทัศน์เคมีเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนรู้แบบทั่วไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ Ghazy (2021) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจการใช้ GBL เพื่อเพิ่มความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน การวิจัยนี้ดำเนินการในระดับประถมศึกษาของ STB โดยที่ครูสอนภาษาอังกฤษกลายเป็นผู้เข้าร่วมที่มุ่งเน้นในการศึกษานี้ การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการสอบถามแบบบรรยายโดยปฏิบัติตามขั้นตอนการวิจัย ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าครูใช้แพลตฟอร์มเกมบางแพลตฟอร์ม เช่น Kahoot!, Quizizz, ESL Games Plus และ Duolingo เนื่องจากมีภาพที่สวยงามและเล่นง่าย ในการศึกษาครั้งนี้ ครูดำเนินการ GBL โดยใช้ตารางเวลาที่มีโครงสร้างซึ่งประกอบด้วย การสอน การนำเสนอ และการไตร่ตรองเพื่อช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ วิธีที่ครูจัดการการใช้ GBL โดยทำตามกำหนดเวลาได้ส่งเสริมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและน่าสนใจ จากนั้นเหตุผลของครูในการใช้ GBL ในห้องเรียนก็ถูกเปิดเผยเป็นวิธีการมีส่วนร่วมและจูงใจนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ เธอเชื่อว่าเมื่อนักเรียนรู้สึกท้าทายและสนุกสนานระหว่างการเรียนรู้ ระดับความสนใจจะเพิ่มขึ้น ความสำเร็จของนักเรียนยังเพิ่มขึ้นเมื่อครูใช้ GBL ในห้องเรียน โดยสรุป การใช้ GBL ช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนได้สำเร็จ และยังสอดคล้องกับ Hidayah (2024) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมผ่านเกม (GBL) โดยการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินการนำวิธีการเรียนรู้จากเกม (GBL) ไปใช้เพื่อปรับปรุงความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ของนักเรียน EFL ที่ SMPN Satu Atap 1 Katingan Hilir ผู้วิจัยเลือกนักเรียนชั้น 7 จำนวน 23 คน เป็นวิชา และผู้ให้ข้อมูลเป็นครูสอนภาษาอังกฤษ 1 คน วิธีการวิจัยที่ใช้เป็นการพรรณนาเชิงคุณภาพ ช่วยให้ผู้วิจัยได้รับข้อมูลเชิงลึกในเชิงลึกเกี่ยวกับประสิทธิผลของ GBL ในการปรับปรุงความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน รวบรวมข้อมูลโดยการสังเกต แบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ครูสอนภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสอน ข้อมูลนี้ใช้เพื่อประเมินการนำ GBL ไปใช้ในสามระยะ ได้แก่ ก่อนการสอน ขณะสอน และหลังการสอน ผลการวิจัยระบุว่า การนำวิธีการเรียนรู้จากเกม (GBL) ไปใช้มีประสิทธิภาพในการปรับปรุงความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน EFL ที่ SMPN Satu Atap 1 Katingan Hilir สิ่งนี้ชี้ให้เห็นว่าวิธีการเรียนรู้แบบโต้ตอบและสนุกสนานมากขึ้นช่วยแก้ไขจุดอ่อนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนหน้านี้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาอย่างมากในความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ของนักเรียน หลังจากที่เขาเข้าร่วมในช่วงการเรียนรู้โดยใช้วิธี GBL การนำเสนอสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของเกมที่มีส่วนร่วมมีความสามารถในการปรับปรุงความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียน

จึงกระตุ้นให้พวกเขามีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์อย่างแข็งขันภายในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ดังนั้น วิธี GBL จึงถือได้ว่าเป็นทางเลือกที่มีประสิทธิผลในการออกแบบกลยุทธ์การสอนที่ สนุกสนานและมีประสิทธิภาพ เพื่อปรับปรุงความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ของนักเรียน EFL

จากจุดมุ่งหมายข้อที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผล ต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่ม ควบคุม ก่อนเรียนไม่แตกต่าง โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 14.15, 14.16 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.21, 1.29 หลังเรียนสัปดาห์ที่ 4 ไม่แตกต่าง โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 12.96, 13.31 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .93, .98 ตามลำดับ และหลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 12.34, 12.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .80, 1.05 ตามลำดับ เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 จากผลการวิจัยที่พบว่าหลัง เรียนสัปดาห์ที่ 4 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่าง สามารถสรุปได้ว่ารูปแบบการ จัดการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม มีความใกล้เคียง จึงส่งผลทำให้ความคล่องแคล่วว่องไว ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มมีพัฒนาการและความสามารถที่ไม่แตกต่างกันดังที่ เจริญ กระบวน รัตน์ (2557) กล่าวว่า โปรแกรมการฝึกที่สร้างขึ้นถูกต้องตามหลักของการฝึก ซึ่งมีความเหมาะสม กับความสามารถ ขั้นตอนการนำโปรแกรมดังกล่าวไปใช้ก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้การฝึกซ้อมบรรลุ ตามความมุ่งหมายที่ต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับ นิพนธ์ กระมล (2554) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการฝึกการวิ่งรูปแบบตัว Z และตัว S ที่มีผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักกีฬา ฟุตบอล โดยมีกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม พบว่ากลุ่มการฝึกวิ่งรูปแบบตัว Z กลุ่มการวิ่งรูปแบบตัว S และ กลุ่มการวิ่งรูปแบบตัว Z ควบคู่กับตัว S มีค่าเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน ดังนั้นอาจสรุปได้ว่า ทั้ง 2 รูปแบบมีความใกล้เคียงกัน จึงส่งผลให้ผลการวิจัย ไม่แตกต่างกัน และการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 8 สัปดาห์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น พบว่า หลังเรียนสัปดาห์ที่ 8 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ Szabo (2020) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาและการประเมินความคล่องแคล่วว่องไว ในเด็กอายุ 9-10 ปี พ้นหลังการศึกษาพล ศึกษาในโรงเรียนเป็นกิจกรรมที่สำคัญในการสร้างร่างกายที่สมดุลและกลมกลืนตั้งแต่ เด็กเล็ก จนถึงวัยรุ่น การพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว ลักษณะบุคลิกภาพ และสร้างความสัมพันธ์ที่มั่นคง และยั่งยืน เป้าหมาย การศึกษานี้ใช้แนวคิดในการค้นหาและประเมินระดับการพัฒนาความ คล่องตัวในเด็กประถมศึกษาอายุระหว่าง 9 ถึง 10 ปี ข้อสรุปของการทดลองของเราแสดงให้เห็นว่า สมมติฐานได้รับการยืนยันแล้วว่า หลังจากนำโปรแกรมเฉพาะสำหรับการพัฒนาคุณสมบัติการ เคลื่อนไหวแบบผสมผสานไปใช้ ความเร็วและการประสานงาน (ความคล่องตัว) สามารถปรับปรุง

ได้และได้ผลลัพธ์ที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในการทดสอบที่ใช้สองครั้งระหว่างการทดสอบครั้งแรก และครั้งสุดท้าย การพัฒนาความคล่องตัว ตั้งแต่อายุน้อยสามารถมีส่วนสนับสนุนอาชีพนักกีฬา ในอนาคตได้ด้วยการสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งของทักษะการเคลื่อนไหว

จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องตัว สามารถตอบได้ว่า กิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีความเหมาะสมสำหรับเด็กในเมืองที่มีกิจกรรมทางกายค่อนข้างน้อย สามารถนำรูปแบบกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างไปปรับใช้เป็นนโยบายของสถานศึกษา โดยมีการบูรณาการในรายวิชาพลศึกษา หรือนำไปใช้สำหรับโรงเรียน ที่มีการส่งเสริมสุขภาพ นำไปปรับใช้ใน โครงการสร้างเสริมสุขภาพของเด็กในพื้นที่เขตเมือง เช่น สถานศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร หรือ อบต. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายที่ดีขึ้นต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งนี้

จากการทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานควรได้รับการเรียนรู้ไม่น้อยกว่า 4 สัปดาห์ หากต้องการพัฒนาความคล่องแคล่วว่องไว
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจะส่งผลให้มีประสิทธิภาพที่มากขึ้น ควรมีการปรับปรุงเพิ่มเติมเนื้อหากิจกรรมให้มากขึ้นหลังสัปดาห์ที่ 4 เป็นต้นไป
3. หากต้องจัดการเรียนรู้ที่มากกว่า 8 สัปดาห์ ควรคิดกิจกรรมให้มีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถนำไปต่อยอดให้มีความซับซ้อนมากขึ้นหรือน้อยลง ให้มีความเหมาะสมกับเด็กที่มีช่วงอายุที่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ สามารถนำไปเปรียบเทียบกับรูปแบบการเรียนรู้อื่น เช่น Cooperative Learning หรือ Inquiry-Based Learning เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้และนำผลการจัดการเรียนรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ยิ่งขึ้น
2. การนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ไปปรับใช้ในการสอนพลศึกษา หรือนำไปเป็นนโยบายในการจัดกิจกรรมของสถานศึกษา

บรรณานุกรม

- Gaurav, V. (2011, May). Comparison of physical fitness variables between individual games and team games athletes. *Indian Journal of Science and Technology*, 4(5), 547-549.
- Ghazy, A. (2021, Jun). The use of game-based learning in English class. *Journal of Applied Studies in Language*, 5(1), 67-78.
- Hidayah, N. (2024). THE IMPLEMENTATION OF GAME BASED LEARNING (GBL) METHOD TO IMPROVE EFL STUDENTS' VOCABULARY MASTERY. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(2), 557-569.
- Moore, K. D. (1992). *Classroom Teaching Skills* (2nd ed). New York: Mc Grew – Hill.
- Perrotta, C., G., F., H., A., และ E., H. (2013). *Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions*. Slough: NFER.
- Sugiarto, T. (2022). Creating a circuit training model to improve the agility of seven-year-olds. *Journal of Science and Education*, 3(2), 176-183.
- Szabo, D.-A. (2020). Research regarding the development and evaluation of agility (balance, coordination and speed) in children aged 9-10 years. *Health Sports & Rehabilitation Medicine*.
- Wachdani, R. A. (2022). The Influence of the Application of Game Based Learning (GBL) Models Assisted by the Math Games Platform on the Mathematics Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students. *Indonesian Journal of Primary Education*, 6(1), 78-87.
- กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ. (2545). คู่มือการพัฒนาสื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ศูนย์กลาง
ลาดพร้าว.
- กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข. (2544). เกณฑ์การประเมินโรงเรียนส่งเสริมสุขภาพ. กรุงเทพฯ: ม.
ป.ท.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และ แก้ไข
เพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่ง

ประเทศไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย

จตุรงค์ เหมรา. (2561). หลักการและการปฏิบัติ : การทดสอบสมรรถภาพทางกาย. กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จันทร์จारी เกตุมาโร. (2560). เทเบิลเทนนิส. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

จิรนนท์ โพธิ์เจริญ. (2549). ผลของการฝึกรูปแบบ เอส เอ คิว ที่มีต่อความคล่องตัวของนักกีฬา

เนตบอล. (ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

เจริญ กระบวนรัตน์. (2557). วิทยาศาสตร์การฝึกสอนกีฬา. กรุงเทพฯ: ภาควิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา
ฯ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ชนกนาถ รัตนเฉลิมวงศ์. (2562). ผลของการฝึกวิ่งรูปแบบตัว เอส เอ็ม แซด ที่มีต่อความคล่องแคล่ว
ว่องไว ของนักกีฬาเทเบิลเทนนิสชาย ระดับชั้นประถมศึกษา. (ปริญญานิพนธ์ กศ.ม.พล
ศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ชลธิดา ศรีภักดี. (2565). การพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับประสาทความรู้สึกลเพื่อ
ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยที่มีภาวะออทิสติก (ปริญญานิพนธ์ ปริญญา
ดุขุฎิบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ณัฐญา นาคะสันต์. (2559, กันยายน-ธันวาคม). เกม : นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์.
วารสารร่วมพฤษ มหวิทยาลัยเกริก, 34(3).

ไตรมิตร โพธิ์แสน. (2555). ผลของการฝึกเสริมด้วยอุปกรณ์ห่วงพลาสติกที่มีต่อความคล่องแคล่ว
ว่องไวและพลังกล้ามเนื้อขาในนักกีฬาเซปักตะกร้อ. (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.

ทินกร พันเดช. (2561). การพัฒนามโนทัศน์เรื่องโมเดลและสูตรเคมีของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
ด้วยการจัดกาเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน (ครุศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
กรุงเทพฯ.

ทศนา แหมมณี. (2562). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ
(พิมพ์ครั้งที่ 23). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิพนธ์ กระมล. (2554). ผลการฝึก คิว เอ พี ที่มีต่อความคล่องตัวของนักกีฬาฟุตซอล. (ปริญญา
นิพนธ์. วท.ม. (วิทยาศาสตร์การกีฬา)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,

กรุงเทพฯ.

ปภาณีย์ จันทรกระจ่าง. (2564). การพัฒนาแบบฝึกและแบบทดสอบทักษะการเอาชีวิตรอดในน้ำ และทักษะการว่ายน้ำท่าฟรีสไตล์ โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. พลศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ปิยะมาศ ชมภูมิ. (2559). ผลของการฝึกรูปแบบเอส เอ คิวที่มีต่อความคล่องตัวของนักกีฬารักบี้ฟุตบอล. (ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. พลศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

พีรเดช พัทธปัญญาพร. (2559). ผลของโปรแกรมการฝึกการเคลื่อนไหวที่มีต่อความสามารถในการเคลื่อนไหวและการตีลูกหน้ามือในกีฬเทนนิส. (ปริญญานิพนธ์ วท.ม. วิทยาศาสตร์ การกีฬา: การเป็นผู้ฝึกกีฬา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ภัสสร ฐปบุตร. (2562). ผลการฝึกแบบผสมผสานและการฝึกแบบควบคู่ที่มีต่อพลังกล้ามเนื้อและความคล่องแคล่วว่องไวของนักกีฬาวอลเลย์บอลหญิง. (ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. พลศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

เยาวพา เดชะคุปต์. (2546). เกมและการละเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: แม็ค.

วรพจน์ จิตวัฒนธรรม. (2559). ผลการฝึก เอส เอ คิว ที่มีต่อเวลาปฏิกิริยาตอบสนองของนักกีฬาเทเบิลเทนนิส. (ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. พลศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). ข้อเสนอแนะในการทำแผนการสอนวิชาพลศึกษาในกิจกรรมต่างๆ. กรุงเทพฯ: กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2561). รวบรวมบทความเกี่ยวกับ ปรัชญา หลักการ วิธีสอน และการวัดเพื่อประเมินผลทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2539). การสอนพลศึกษา. กรุงเทพฯ: บริษัทพิมพ์ดี

ศศิประภา ทองเงิน. (2559). ผลของการฝึกเคลื่อนไหวร่างกายด้วยบันไดลิงประยุกต์พร้อมจังหวะที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. พลศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

สาโรช ไคริรักษ์. (2546). นวัตกรรมการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา. (2542). เกณฑ์มาตรฐานวิชาชีพครู. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา

ลาดพร้าว.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2560-2579). กรุงเทพฯ:

สำนักงาน.

ลำลี รักสุทธิ. (2546). คู่มือการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ใหม่ของ กค. กรุงเทพฯ: พัฒนา
ศึกษา.

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ. (2551). การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด (พิมพ์ครั้งที่ 3).

กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.

สุวิทย์ มูลคำ. (2551). ครบเครื่องเรื่องการคิด (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: ภาควิพิมพ์.

สุวิมล สุวรรณจันดี. (2554). การพัฒนาแผนการเรียนรู้สาระพุทธศาสนาโดยใช้กรณีศึกษาเพื่อ

ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดอรัญญาราม อำเภอแม่
ทา จังหวัดลำพูน. (การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต).

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ลำพูน.

อรพินท์ ชูชม. (2552). การวิจัยกึ่งทดลอง. วารสารพฤติกรรมศาสตร์, 15(1), 9-10.

อภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). หลักการสอน. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์.





ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการหาคุณภาพเครื่องมือ

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้และคู่มือ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พงศชา บุตรนาค
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
2. อาจารย์ ดร.สุกัญญา ฤทธิงาม
ตำแหน่ง หัวหน้าสำนักงานกีฬา/หัวหน้าภาควิชาการคณะศึกษาศาสตร์
สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตกรุงเทพ
3. อาจารย์ ญัฐวดี พลอยดี
ตำแหน่ง อาจารย์สาธิต
สถานที่ทำงาน โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
4. อาจารย์ ดร.พิพัฒน์ ตันวิบูลย์วงศ์
ตำแหน่ง อาจารย์สาขาพลศึกษา คณะพลศึกษา
สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
5. อาจารย์ ดร. ชนกนาถ รัตนเฉลิมวงศ์
ตำแหน่ง อาจารย์สาขาพลศึกษา คณะพลศึกษา
สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคผนวก ข

ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมืองานวิจัยของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)

ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมืองานวิจัยของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)

เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3 (Using Game-Based Activities on Agility of Elementary School

Students at Rajini School)

ผู้วิจัย นางสาวยุวลักษณ์ หลีเจริญ

แผนการสอน	ผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC
	1	2	3	4	5	
กลุ่มทดลอง						กลุ่มทดลอง
สัปดาห์ที่ 1	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 2	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 3	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 4	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 5	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 6	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 7	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 8	1	1	1	1	1	1
						1.00
แผนการสอน	ผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC
	1	2	3	4	5	
กลุ่มควบคุม						กลุ่มควบคุม
สัปดาห์ที่ 1	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 2	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 3	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 4	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 5	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 6	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 7	1	1	1	1	1	1
สัปดาห์ที่ 8	1	1	1	1	1	1
						1.00

ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
2. แผนการจัดการเรียนรู้ตามปกติ
3. คู่มือการจัดการเรียนรู้ E-book
4. แบบทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว (Shuttle Run)



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5

รายวิชา พ13101 สุขศึกษาและพลศึกษา 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การจัดกิจกรรมเกมเป็นฐาน (Game – based learning : GBL)

จำนวน 1 คาบ (50 นาที)

ครูผู้สอน น.ส.ยุวลักษณ์ หลีเจริญ

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทยและกีฬาสากล

มาตรฐาน พ3.1 เข้าใจ มีทักษะการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ตัวชี้วัด

พ3.1 ป.3/1 ควบคุมการเคลื่อนไหวร่างกาย ขณะอยู่กับที่ เคลื่อนที่และการใช้อุปกรณ์ประกอบอย่างมีทิศทาง

พ3.1 ป.3/2 เคลื่อนไหวร่างกายที่ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวแบบบังคับทิศทางในการเล่นแบบโต้ตอบ

มาตรฐาน พ3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัด

พ3.2 ป.3/2 ปฏิบัติตามกฎ กติกาและข้อตกลงของการออกกำลังกาย การเล่นเกม การละเล่นพื้นเมืองได้ด้วยตนเอง

1. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีการที่มุ่งหมายให้ผู้เรียนฝึกทักษะที่ใช้กระบวนการคิด ร่วมกับการลงมือปฏิบัติอย่างเข้มข้นจากประสบการณ์ที่จัดขึ้นอย่างเฉพาะเจาะจง ทำให้ผู้เรียนเกิด ความท้าทาย มีอิสระ และสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมกับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่น อย่างมีประสิทธิภาพ

2. สาระการเรียนรู้

- การจัดกิจกรรมเกมเป็นฐาน (Game – based learning : GBL)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

1. อธิบายวิธีการเล่นเกม รู้กฎ กติกาในการเล่นเกม
2. อธิบายวิธีการควบคุมการเคลื่อนไหวร่างกายแบบต่างๆ อยู่กับที่ เคลื่อนที่ และประกอบอุปกรณ์

ด้านทักษะ (P)

3. สามารถปฏิบัติกิจกรรมในการเล่นเกม ตามกฎกติกาได้ถูกต้อง และเหมาะสม
4. สามารถเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และประกอบอุปกรณ์ได้ถูกต้อง

ด้านเจตคติ (A)

5. มีวินัย มีความมุ่งมั่น เคารพ กฎ กติกา ในการเล่นเกม

4. ประสพการณ์สำคัญที่ผู้เรียนได้รับ

- ด้านร่างกาย การพัฒนาสมรรถภาพด้านความคล่องแคล่วว่องไว
- ด้านอารมณ์จิตใจ การเล่นอย่างสนุกสนาน และการแสดงออกอย่างอิสระ
- ด้านสังคม การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- ด้านสติปัญญา การแก้ไขปัญหาในการเล่น

5. สมรรถภาพที่ได้รับ

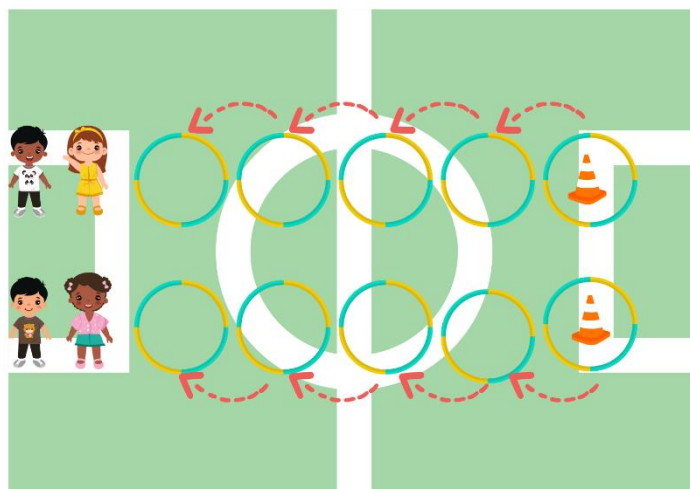
- ความคล่องแคล่วว่องไว (Agility)

6. กิจกรรมการเรียนรู้สัปดาห์ที่ 5

➡ ขั้นนำ (20 นาที)

- 1) ครูเช็คชื่อและสำรวจความพร้อมของนักเรียน
- 2) ครูอธิบายขั้นตอนและวิธีการเล่นเกม “เน็ก พู ชักเช็ต” โดยอธิบายถึงวิธีการเล่น ดังนี้

เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดเริ่มเกมให้ผู้เล่นของแต่ละฝ่ายวิ่งไปให้ไวที่สุดเพื่อเคลื่อนที่อุปกรณ์ที่กำหนด ไปตามตัวเลขโดยเรียงลำดับจากน้อยไปหามาก ทีมใดปฏิบัติได้ครบจำนวนตามที่กำหนด ถือเป็นฝ่ายชนะ

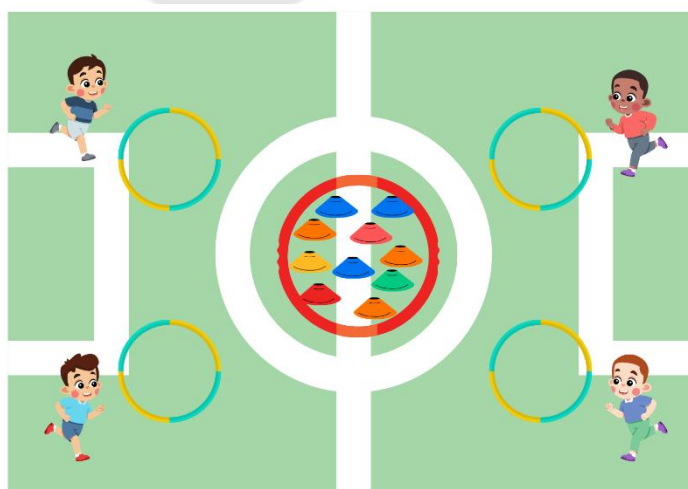


- 3) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม โดยเริ่มต้นแข่งขันครั้งละ 2 กลุ่ม ทำการแข่งขันจนครบทุกกลุ่ม ถือว่าสิ้นสุดกิจกรรม
- 4) เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมให้นักเรียน (Warm up) เพื่อเตรียมความพร้อมสู่กิจกรรมถัดไป

➡ **ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ (25 นาที)**

- 1) ครูอธิบายขั้นตอนและวิธีการเล่นเกม “ตามล่าหาขุมทรัพย์” โดยอธิบายถึงวิธีการเล่นดังนี้

เริ่มต้นโดยมีผู้เล่น 4 คน ยืนประจำพื้นที่เขตแดนของตนเอง เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดเริ่มต้น ให้ผู้เล่นวิ่งไปหยิบอุปกรณ์จากตรงกลางสนามให้ได้มากที่สุด เมื่ออุปกรณ์บริเวณกลางสนามหมดแล้วสามารถหยิบได้จากทุกที่จนได้ยินสัญญาณนกหวีดครั้งที่ 2 ครบกำหนดเวลา 3 นาที ถือเป็นการสิ้นสุดกิจกรรม ผู้เล่นคนใดมีอุปกรณ์มากที่สุดถือเป็นฝ่ายชนะ



- 2) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 8 กลุ่ม โดยเริ่มต้นแข่งขันครั้งละ 2 กลุ่ม ทำการแข่งขันจนครบทุกกลุ่ม ถือว่าสิ้นสุดกิจกรรม

๑) ขั้นสรุป (5 นาที)

- 1) สรุปสิ่งที่ได้จากการเรียนในครั้งนี้ โดยนักเรียนร่วมกันสรุปตามหัวข้อคำถามดังต่อไปนี้
 - กิจกรรมที่ปฏิบัติในวันนี้มีกิจกรรมอะไรบ้าง
 - แต่ละกิจกรรมมีวิธีการปฏิบัติอย่างไร
 - ได้รับประโยชน์อะไรบ้างจากกิจกรรม
- 2) ครูชี้แจงและนัดหมายเรื่องการเรียนในชั่วโมงถัดไป

7. สื่อการสอน

- 1) ชูลาฮูป
- 2) กรวย
- 3) มาร์คเกอร์

📖 บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5

รายวิชา พ13101 สุขศึกษาและพลศึกษา 3

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การกระโดดเชือกทีม (Skipping rope Team)

จำนวน 1 คาบ (50 นาที)

ครูผู้สอน น.ส.ยุวลักษณ์ หล้าเจริญ

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทยและกีฬาสากล

มาตรฐาน พ3.1 เข้าใจ มีทักษะการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ตัวชี้วัด

พ3.1 ป.3/1 ควบคุมการเคลื่อนไหวร่างกาย ขณะอยู่กับที่ เคลื่อนที่และการใช้อุปกรณ์ ประกอบอย่างมีทิศทาง

พ3.1 ป.3/2 เคลื่อนไหวร่างกายที่ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวแบบบังคับทิศทางในการเล่น เกม เบ็ดเตล็ด

มาตรฐาน พ3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัด

พ3.2 ป.3/1 เลือกออกกำลังกาย การละเล่นพื้นเมือง และเล่นเกม ที่เหมาะสมกับจุดเด่น จุดด้อย และข้อจำกัดของตนเอง

พ3.2 ป.3/2 ปฏิบัติตามกฎ กติกาและข้อตกลงของการออกกำลังกาย การเล่นเกม การละเล่นพื้นเมืองได้ด้วยตนเอง

1. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

การกระโดดเชือกแบบทีมเป็นทักษะการกระโดดที่มีความยากเนื่องจากต้องใช้ความสามัคคีกันของสมาชิกในกลุ่มและความเข้าใจกันซึ่งมีความสำคัญมาก รวมถึงทักษะในการกระโดดพื้นฐานด้วย การกระโดดเชือกแบบกลุ่มเป็นกิจกรรมที่มีความสนุกสนานและเหมาะสมกับนักเรียนในวัยนี้และยังเป็นการเสริมสร้างทักษะพื้นฐานในการเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี

2. สาระการเรียนรู้

1. การการกระโดดเชือกทีม (Skipping rope Team)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

ความรู้ (K)

1. อธิบายวิธีการกระโดดเชือกแบบทีมได้ถูกต้อง

ทักษะ (P)

2. สามารถปฏิบัติการกระโดดเชือกแบบทีมได้ถูกต้อง

คุณลักษณะ (A)

3. มีความมุ่งมั่น มีวินัย ตั้งใจปฏิบัติกิจกรรม

4. ประสพการณ์สำคัญที่ผู้เรียนได้รับ

- ด้านร่างกาย การพัฒนาสมรรถภาพด้านความคล่องแคล่วว่องไว
- ด้านอารมณ์จิตใจ การเล่นอย่างสนุกสนาน และการแสดงออกอย่างอิสระ
- ด้านสังคม การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- ด้านสติปัญญา การแก้ไขปัญหาในการเล่น

5. สมรรถภาพที่ได้รับ

- ความคล่องแคล่วว่องไว (Agility)

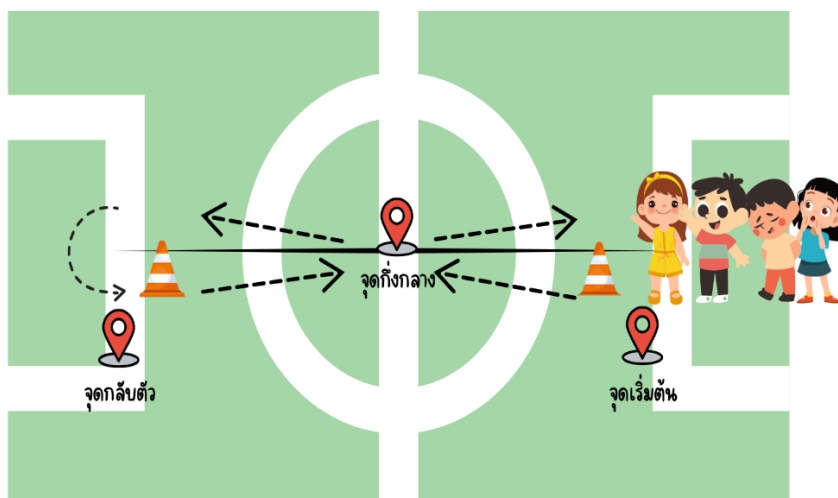
6. กิจกรรมการเรียนรู้สัปดาห์ที่ 5

➡ ขั้นนำ (5 นาที)

1. นักเรียนเข้าแถวตามกลุ่มเลขที่ของนักเรียน โดยเข้าแถวตอน 4 แถว
2. ตรวจสอบจำนวนนักเรียน รวมทั้งสอบถามเกี่ยวกับสุขภาพของนักเรียน
3. ครูสนทนากับนักเรียนในเรื่องทั่วไป และชี้แจงเนื้อหาการเรียน
4. นักเรียนอบอุ่นร่างกาย และยืดเหยียดกล้ามเนื้อเพื่อเตรียมความพร้อม

➡ ขั้นสอน (40 นาที)

1. ครูอธิบายความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการกระโดดเชือกแบบทีม
2. เมื่อนักเรียนฟังการอธิบายเกี่ยวกับการกระโดดเชือกทีมเรียบร้อยแล้ว ครูผู้สอนสาธิตวิธีการกระโดดเชือกแบบทีมดังนี้



- การวิ่งเข้าเชือกวิ่งวนเป็นเลข 8
- การวิ่งเข้าเชือกแล้วกระโดด และวิ่งวนเป็นเลข 8
- การวิ่งเข้าเชือกแล้วกระโดด และวิ่งวนเป็นเลข 8 โดยการแกว่งเชือกอยู่กับพื้น
- การวิ่งเข้าเชือกแล้วกระโดด และวิ่งวนเป็นเลข 8 โดยการแกว่งเชือก 1 รอบ
- การวิ่งเข้าเชือกแล้วกระโดด และวิ่งวนเป็นเลข 8 โดยการแกว่งเชือกวนรอบแบบต่อเนื่อง

3. นักเรียนฝึกปฏิบัติตามรูปแบบที่ครูสาธิต โดยให้ฝึกปฏิบัติไปที่ละรูปแบบจนครบ

4. ครูผู้สอนคอยดูแลและให้คำแนะนำนักเรียนเป็นรายบุคคล

➡ ขั้นสรุป (5 นาที)

1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปรูปแบบการฝึกการกระโดดเชือกแบบทีมด้วย
2. นัดหมายการเรียนในสัปดาห์ถัดไป

7. สื่อการสอน

- 1) ลำโพง
- 2) เครื่องเคาะจังหวะ

📖 บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

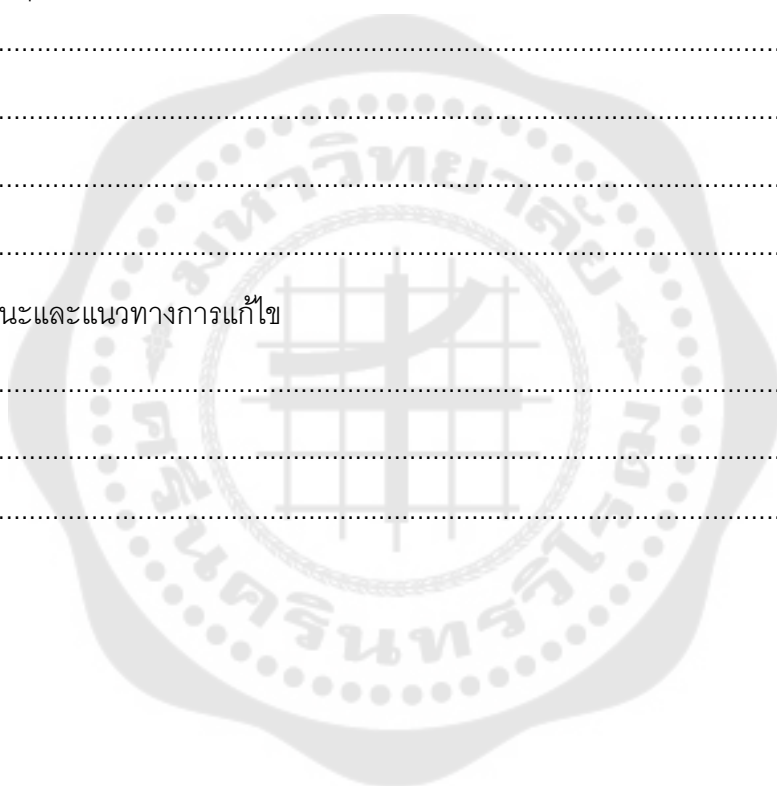
.....

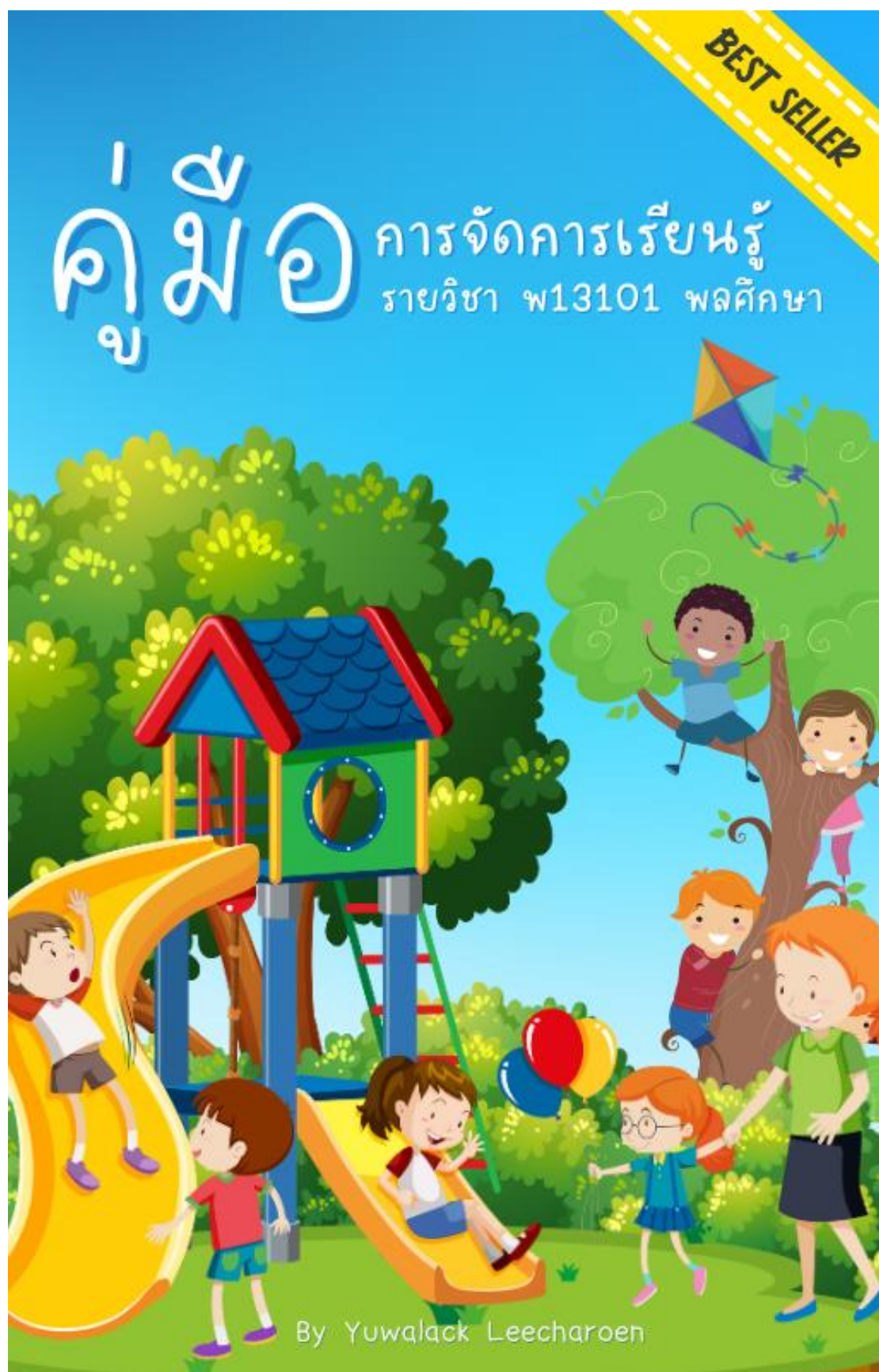
ข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไข

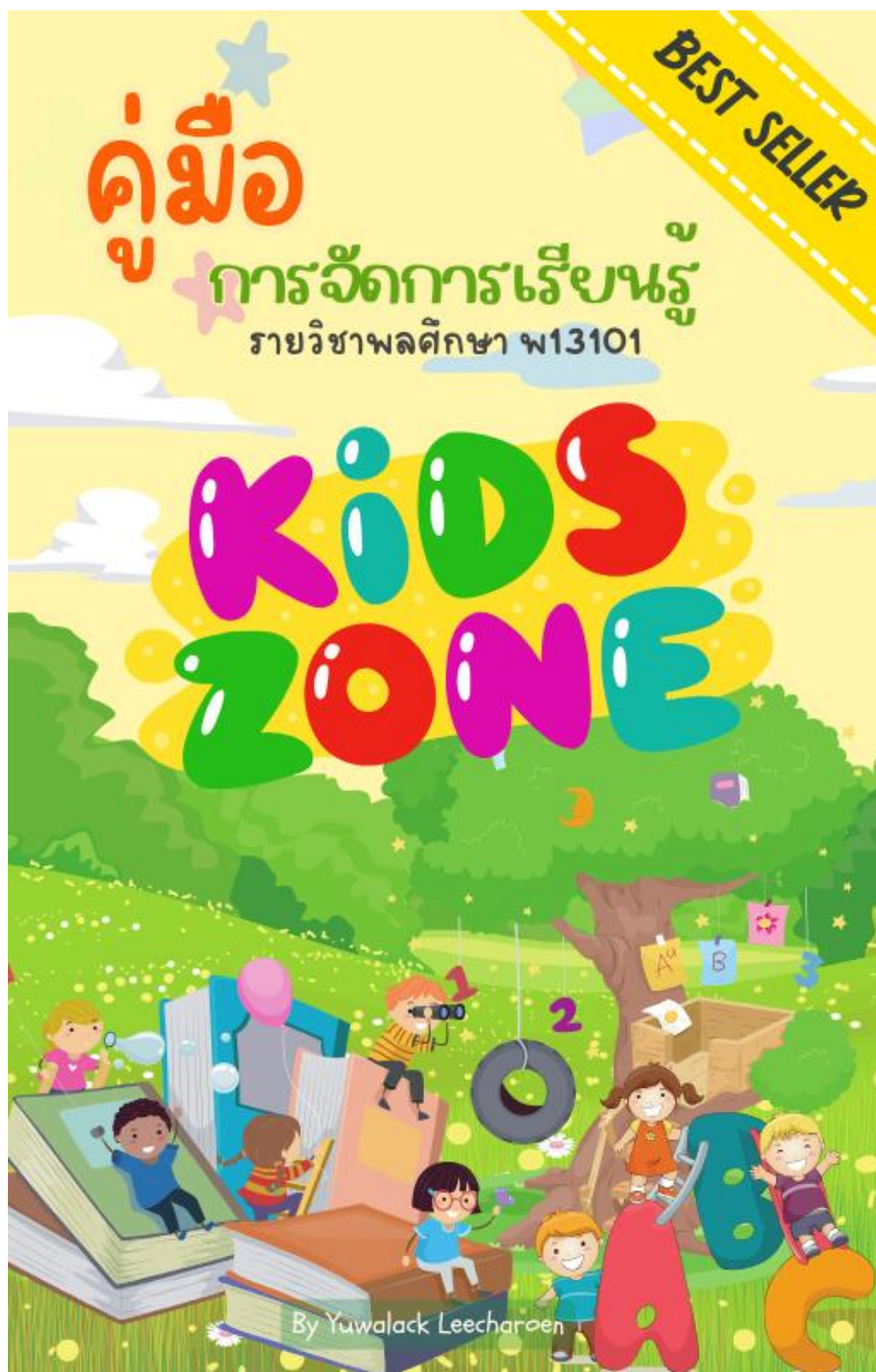
.....

.....

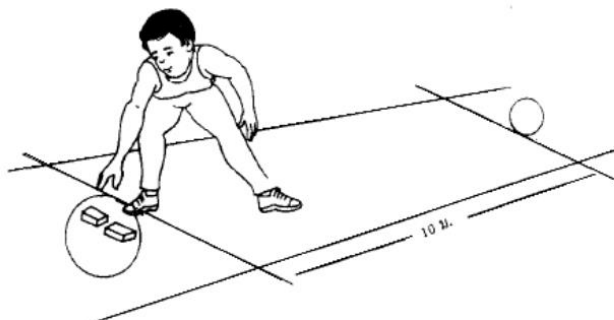
.....







แบบทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว อายุ 9 ปี
วิ่งเก็บของ (Shuttle Run)



อุปกรณ์

1. นาฬิกาจับเวลา
2. ทางวิ่งเรียบระยะ 10 เมตร ระหว่างเส้นขนาน 2 เส้น หลังเริ่มและเส้นปลายมีวงกลม เส้นผ่าศูนย์กลาง 50 เซนติเมตร สัมผัสอยู่
3. ท่อนไม้ 2 ท่อน

วิธีทดสอบ

1. วางไม้ทั้งสองท่อนไว้ปลายทาง
2. เมื่อได้ยินสัญญาณ “เริ่ม” ให้ผู้รับการทดสอบวิ่งไปยังเส้นปลายทางหยิบไม้สีเหลี่ยม 1 ท่อน นำกลับมาวางหลังเส้นเริ่ม กลับตัววิ่งไปหยิบไม้อีกหนึ่งท่อนหนึ่งวิ่งกลับมาวางหลังเส้นเริ่ม

การบันทึกเวลา

บันทึกเวลาตั้งแต่ออกวิ่งจนถึงขณะที่นำไม้ท่อนที่ 2 กลับไปวางยังจุดเริ่มต้น

ระเบียบการทดสอบ

ควรจับเวลาผู้วิ่งแต่ละคน และตรวจสอบผู้รับการทดสอบในการวางไม้ลงในพื้นที่ ที่กำหนดหรือไม่



ภาคผนวก ง

จริยธรรมวิจัยในมนุษย์



AF19-03-03.1
August, 2023

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ หนังสือฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

ชื่อโครงการวิจัย : การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาวยุวลักษณ์ ทลีเจริญ

หน่วยงานต้นสังกัด : คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หมายเลขรับรองโครงการวิจัย : SWUEC-672658

รายการเอกสารที่รับรอง :

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณา | ฉบับที่ 3 ลงวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2568 |
| 2. โครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์ | ฉบับที่ 3 ลงวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2568 |
| 3. เอกสารข้อมูลและขอความยินยอมสำหรับอาสาสมัคร | ฉบับที่ 3 ลงวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2568 |
| 4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | ฉบับที่ 2 ลงวันที่ 16 มกราคม 2568 |
| 5. ประวัติผู้วิจัย | |

ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยยึดหลักเกณฑ์ตาม Declaration of Helsinki, Belmont Report, International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice (ICH-GCP), International Guidelines for Human Research ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิจัยนี้ได้

วันที่รับรอง : 5 มีนาคม 2568

วันที่หมดอายุ : 4 มีนาคม 2569

(ลงชื่อ) 

(รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วิฒนานนท์สกุล)
ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
ชุดสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ (ชุดที่ 2)
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคผนวก จ

เอกสารต่างๆ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เอกสารขอความอนุเคราะห์ในการตรวจเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน
2. เอกสารขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยจากสถานศึกษา

ที่ อว 8718/1481



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

21 ตุลาคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณะบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

เนื่องด้วย นางสาวยุวลักษณ์ หลีเจริญ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” โดยมี อาจารย์ ดร.ลักษมี ฉิมวงษ์ เป็น อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงศา บุตรนาค เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นางสาวยุวลักษณ์ หลีเจริญ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.วงศ์วิทย์ เสนะวงศ์)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 063 360 3636

ที่ อว 8718/1481



บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

21 ตุลาคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตกรุงเทพ

เนื่องด้วย นางสาวยุวลักษณ์ หลีเจริญ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” โดยมี อาจารย์ ดร.ลักษมี ฉิมวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ นางสาวสุกัญญา ฤทธิงาม เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นางสาวยุวลักษณ์ หลีเจริญ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.วงศ์วิทย์ เสนะวงศ์)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 063 360 3636



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 12412

ที่ อว 8718.1/1319

วันที่ 21 ตุลาคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

เนื่องด้วย นางสาวยุวลักษณ์ หลีเจริญ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” โดยมี อาจารย์ ดร.ลักษมี ฉิมวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ณัฐดี พลอยดี เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 063 360 3636

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นางสาวยุวลักษณ์ หลีเจริญ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 12412

ที่ อว 8718.1/1319

วันที่ 21 ตุลาคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะพลศึกษา

เนื่องด้วย นางสาวยุวลักษณ์ หลีเจริญ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ส่งผลต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” โดยมี อาจารย์ ดร.ลักษมี ฉิมวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.พิพัฒน์ ตันวิบูลย์วงศ์ และอาจารย์ ดร.ชนกนาถ รัตนเฉลิมวงศ์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 063 360 3636

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นางสาวยุวลักษณ์ หลีเจริญ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียน

