



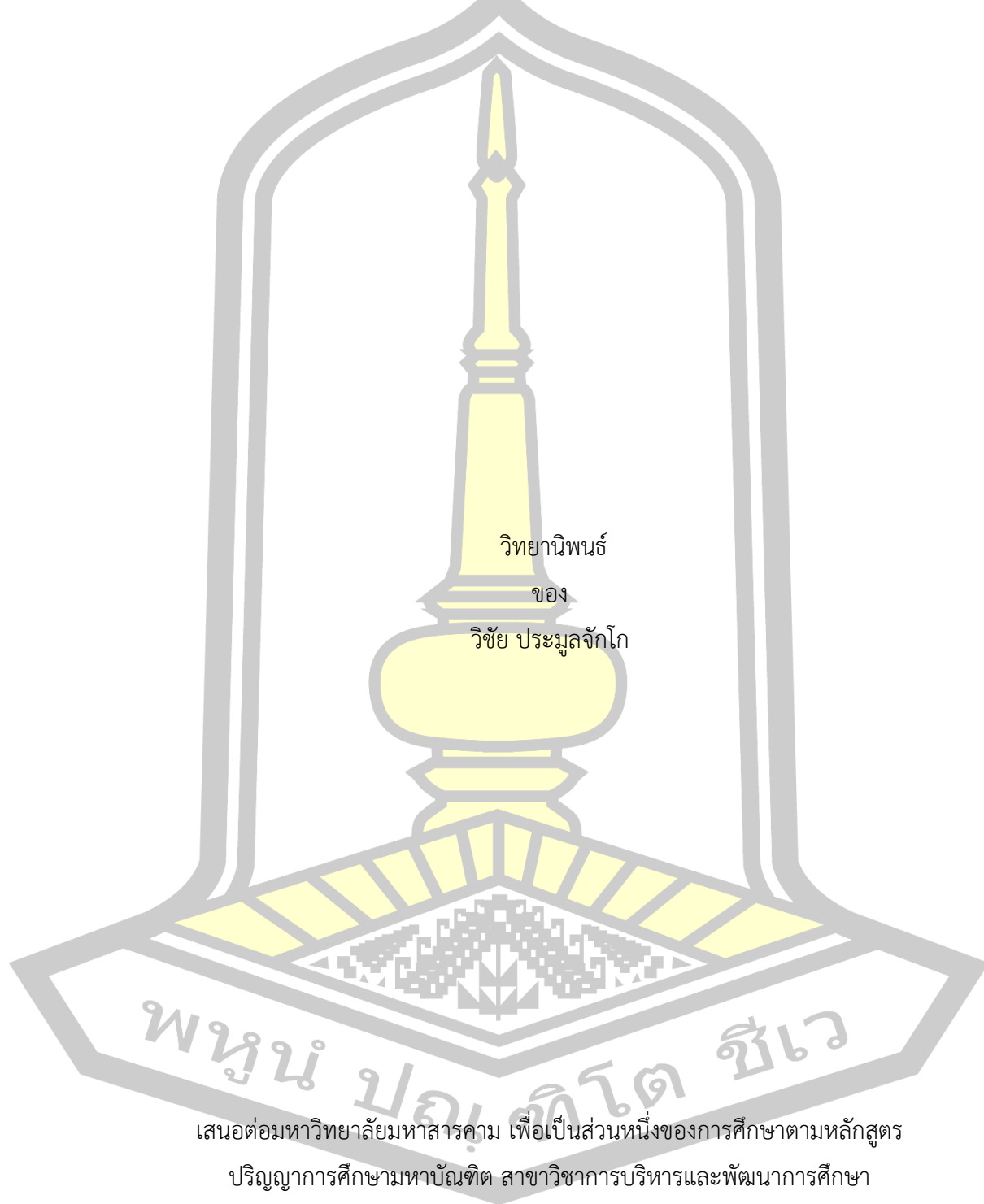
การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

วิทยานิพนธ์
ของ
วิชัย ประมุขจ๊กโก

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนการศึกษา
ตุลาคม 2561

สงวนลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษา
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

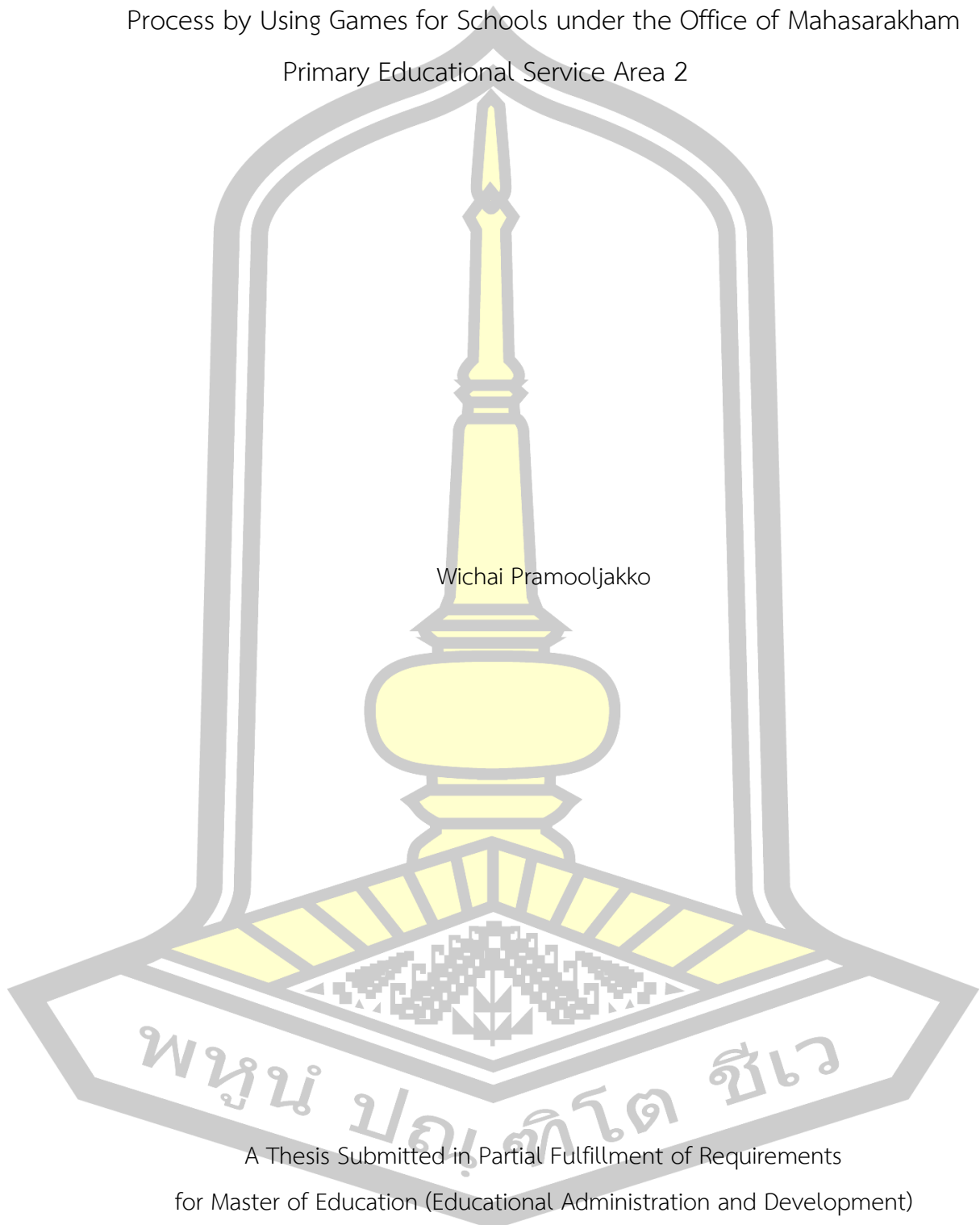


เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนการศึกษา

ตุลาคม 2561

สงวนลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Developing a Program to Enhance Teacher in Physical Education Learning
Process by Using Games for Schools under the Office of Mahasarakham
Primary Educational Service Area 2



Wichai Pramooljakko

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Educational Administration and Development)

October 2018

Copyright of Mahasarakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนายวิชัย ประมูลจักโก
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
การบริหารและพัฒนาการศึกษา ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผศ. ดร. ธัชชัย จิตรนันท์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(รศ. ดร. เฉลิม กิจระการ)

.....กรรมการ

(ผศ. ดร. ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(อ. ดร. พุทธรัตน์ ทะสา)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา ของมหาวิทาลัย
มหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. พชรวิทย์ จันทร์ศิริสิริ)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

.....
(ผศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วัน.....เดือน.....ปี.....

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2		
ผู้วิจัย	วิชัย ประมูลจักโก		
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. เพลิน กิจระการ		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	การบริหารและพัฒนาศึกษา
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 2) ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 3) ศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 4) พัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 การวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ระยะ ระยะที่ 1 ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ยืนยันความถูกต้องโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ระยะที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 กลุ่มตัวอย่างที่เป็นครูพลศึกษา สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 จำนวน 230 คน ระยะที่ 3 ศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยศึกษาจากครูโรงเรียนต้นแบบ จำนวน 9 คน และระยะที่ 4 พัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ยืนยันความเหมาะสมและเป็นไปได้โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (Modified Priority Needs Index : PNI_{modified}) ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการศึกษาของค้ประกอบและตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ประกอบด้วย 12 องค์ประกอบ 45 ตัวชี้วัด

2. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยรวมมีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง และมีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก

3. ผลการศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ผู้วิจัยได้นำวิธีการพัฒนาบุคลากรจากการศึกษาโรงเรียนต้นแบบไปประยุกต์ใช้ ได้แก่ การอบรมให้ความรู้ การฝึกการปฏิบัติ การทดลองนำไปใช้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการนิเทศการจัดการเรียนรู้

4. ผลการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 องค์ประกอบของโปรแกรมประกอบด้วย บริบทของโปรแกรม ได้แก่ ชื่อโปรแกรม กลุ่มเป้าหมาย ระยะเวลาที่ใช้ทั้งหมด ความมุ่งหมายของโปรแกรม แผน/กิจกรรม และวิธีดำเนินโปรแกรม/สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม/ การประเมินผลโปรแกรม

ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า โดยรวมมีความเหมาะสมในระดับมาก และมีความเป็นไปได้โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : โปรแกรมพัฒนาครู, การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

พหุบัณฑิต โชนะ ชาติโต ชีวะ

TITLE	Developing a Program to Enhance Teacher in Physical Education Learning Process by Using Games for Schools under the Office of Mahasarakham Primary Educational Service Area 2		
AUTHOR	Wichai Pramooljakko		
ADVISORS	Associate Professor Pachoen Kidrakarn , Ph.D.		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Educational Administration and Development
UNIVERSITY	Mahasarakham University	YEAR	2018

ABSTRACT

This research aimed to 1) Investigate the indicators of components of physical education learning process by using games for schools under the office of Mahasarakham primary educational service Area 2, 2) study the current state and desirable state of physical education learning process by using games for schools under the office of Mahasarakham primary educational service Area 2, 3) to study method for development teacher in physical education learning process by using games for schools under the office of Mahasarakham primary educational service Area 2, 4) develop the program to enhance teacher in physical education learning process by using games for schools under the office of Mahasarakham primary educational service area 2 This research have 4 phases the first phase: Investigate the indicators of components of physical education learning process by using games for schools under the office of Mahasarakham primary educational service area 2 suitability assessment by 5 luminaries, the second phase: study the current state and desirable state of physical education learning process by using games for schools under the office of Mahasarakham primary educational service area 2 from 230 samples, the third phase: study method for development teacher in physical education learning process by using games for schools under the office of Mahasarakham primary educational service area 2 from administrators and teachers of best practice schools, and the fourth phase:

develop the program to enhance teacher in physical education learning process by using games for schools under the office of Mahasarakham primary educational service area 2 suitability and possibility assessment by 5 luminaries. Descriptive statistics used in this research were average, mainly percentage and modified priority needs index. The research were found:

1. The indicators of components of physical education learning process by using games for schools under the office of Mahasarakham primary educational service area 2 including 12 components 45 indicators.

2. The current conditions of physical education learning process by using games for schools under the office of Mahasarakham primary educational service area 2 at moderate level and the desirable conditions at high level.

3. The result of method for development teacher in physical education learning process by using games for schools under the office of Mahasarakham primary educational service area 2 and applied to the enhance teacher program were training, practice, experiment applied, knowledge exchange and supervision on physical education learning process by using games.

4. The result of program to enhance teacher in physical education learning process by using games for schools under the office of Mahasarakham primary educational service area 2 development. Components of program were content, name of program, target, time to use, objective, plan/activity and program method/program media/program assessment.

The result of enhance teacher in physical education learning process by using games for schools under the office of Mahasarakham primary educational service area 2 program suitability assessment at high level, and the program possibility assessment at high level.

Keyword : Program to Enhance Teacher, Physical Education Learning Process by Using Games

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชชัย จิตรนันท์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน กรรมการสอบ อาจารย์ ดร.พุทธรัตน์ ทะสา กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ และรองศาสตราจารย์ ดร.เผชฌิม กิจระการ ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำปรึกษา และชี้แนะแนวทางในการแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้ถูกต้องสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ คณะผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัชวาลย์ รัตนพร ดร.นิลรัตน์ โคตะ นายวิทยา คชโคตร นายทองม้วน สีแนน และนายถาวร บึงทอง ที่ได้ให้คำแนะนำตรวจสอบ ประเมินองค์ประกอบ ตัวชี้วัด และให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการปรับปรุงแก้ไข จนกระทั่งงานวิจัยครั้งนี้ มีความถูกต้องสมบูรณ์ และขอขอบพระคุณ คณะผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดุขฎิ ฤาชา ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุชิตลา สวัสดิ์ นายธวัช สุริยภาพ นางเยาวภา แก้วนารี และนายสมจิต สีหาบุญทอง ผู้ให้การตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหารและคณะครูโรงเรียนอนุบาลวาปีปทุม โรงเรียนเมืองวาปีปทุม และโรงเรียนวาปีปทุม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์ร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลและให้ข้อสนเทศในการแลกเปลี่ยนความรู้ ทำให้งานวิจัยสำเร็จลงด้วยดี

ขอขอบคุณ กำลังใจที่ดีจากบิดา มารดา ญาติ ๆ และครอบครัว คุณค่าและประโยชน์จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ตลอดจนบูรพาจารย์ และ

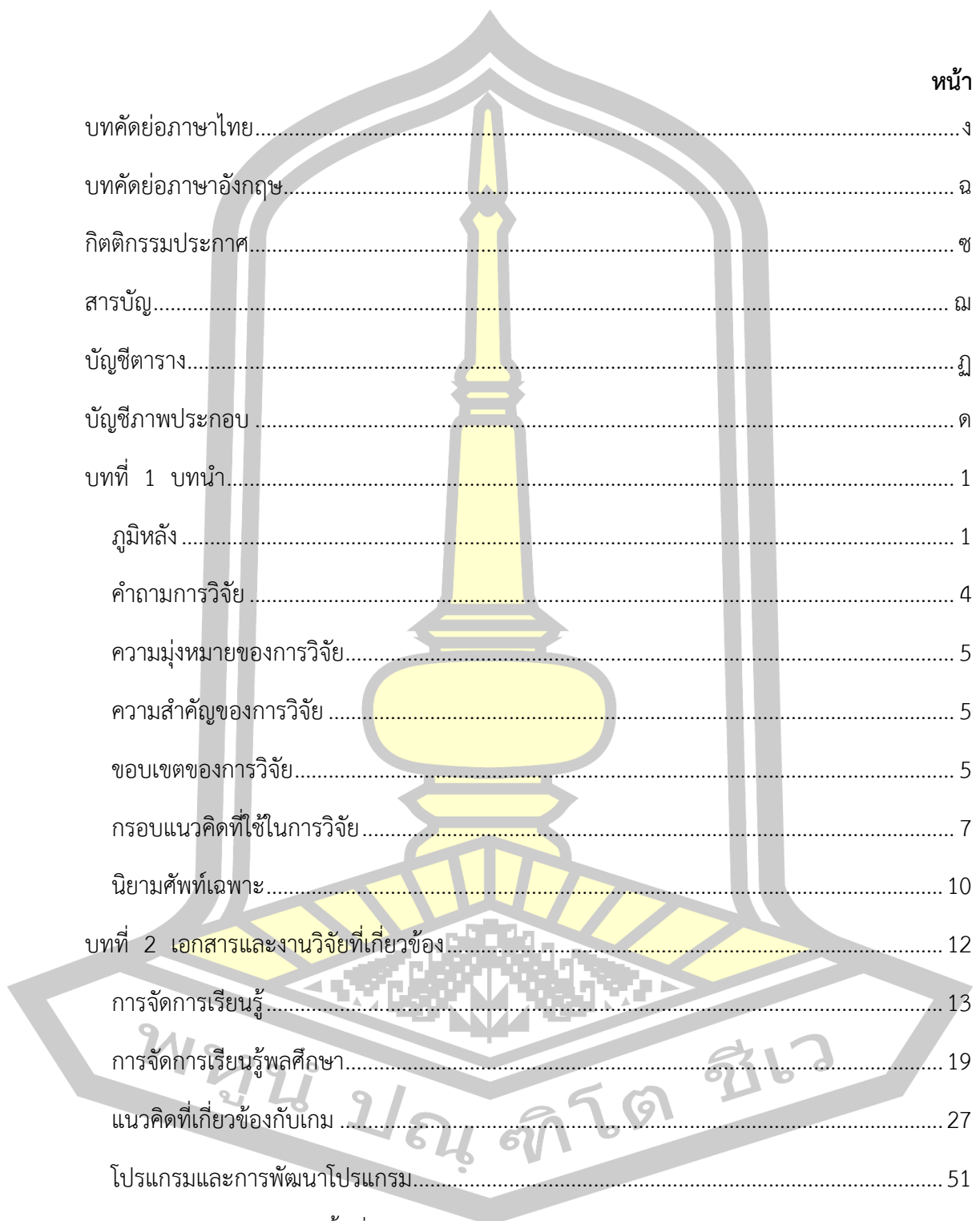
ผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่อบรมสั่งสอนประสิทธิ์ประสาทวิชา ซึ่งผู้วิจัยจะนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาการทำงานให้ดียิ่งขึ้น เพื่อประโยชน์ของตนเองและประเทศชาติสืบต่อไป

พูนุ ปรณ ทิโต ชีเว

วิจัย ประมูลจักโก

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฅ
บัญชีตาราง.....	ฉ
บัญชีภาพประกอบ	ค
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
คำถามการวิจัย	4
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
ความสำคัญของการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
การจัดการเรียนรู้.....	13
การจัดการเรียนรู้พลศึกษา.....	19
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเกม	27
โปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรม.....	51
บริบทของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2	57
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	58

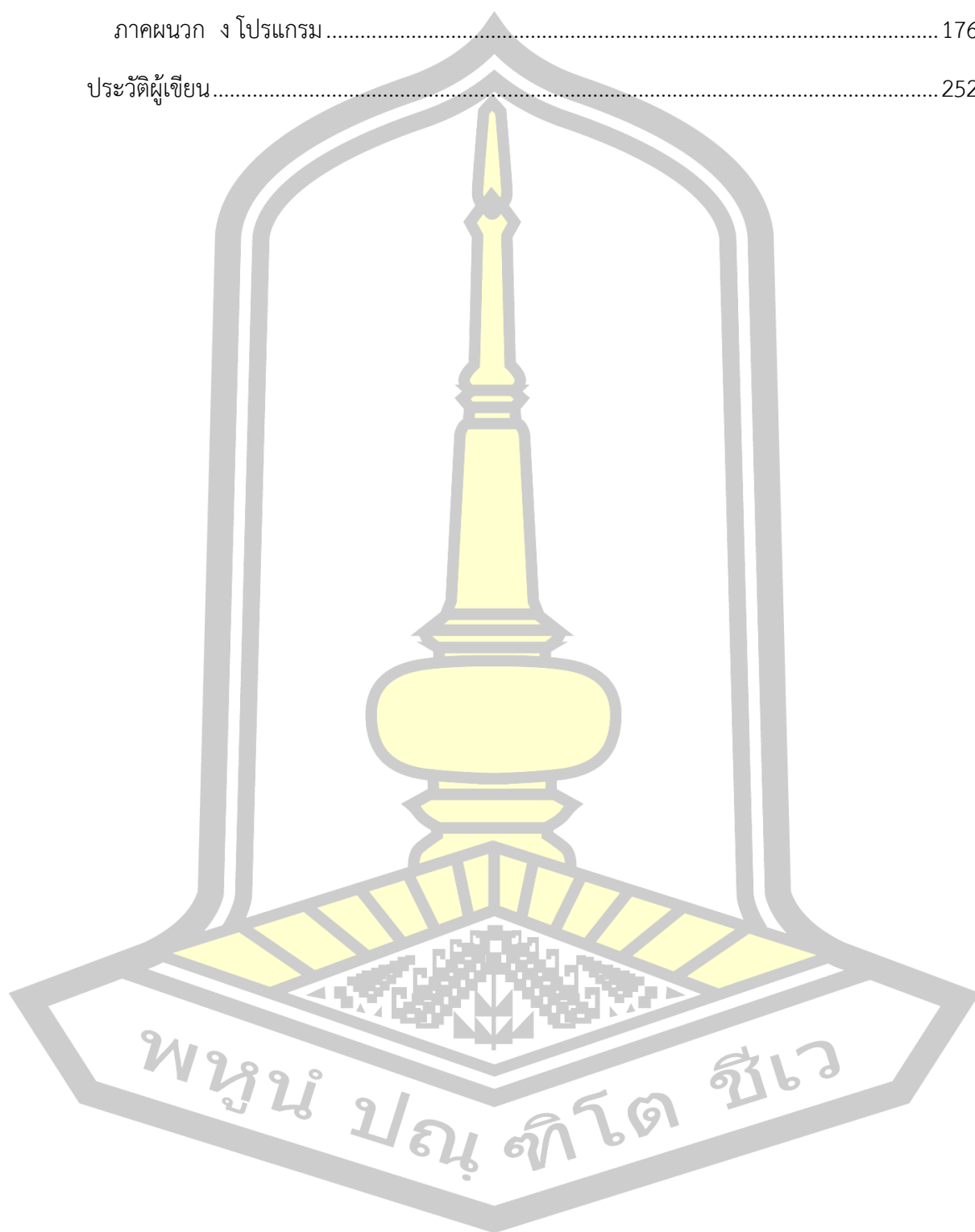


1. งานวิจัยในประเทศ	58
2. งานวิจัยต่างประเทศ	63
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	66
ระยะที่ 1 ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2... 68	
ระยะที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2... 69	
ระยะที่ 3 ศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2..... 74	
ระยะที่ 4 พัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับ สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 75	
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	77
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	80
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	80
ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	80
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	81
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	131
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	131
สรุปผล	131
อภิปรายผล.....	135
ข้อเสนอแนะ.....	140
บรรณานุกรม.....	141
ภาคผนวก.....	149
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ.....	150
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	152

ภาคผนวก ค การหาคุณภาพเครื่องมือ 169

ภาคผนวก ง โปรแกรม 176

ประวัติผู้เขียน 252



บัญชีตาราง

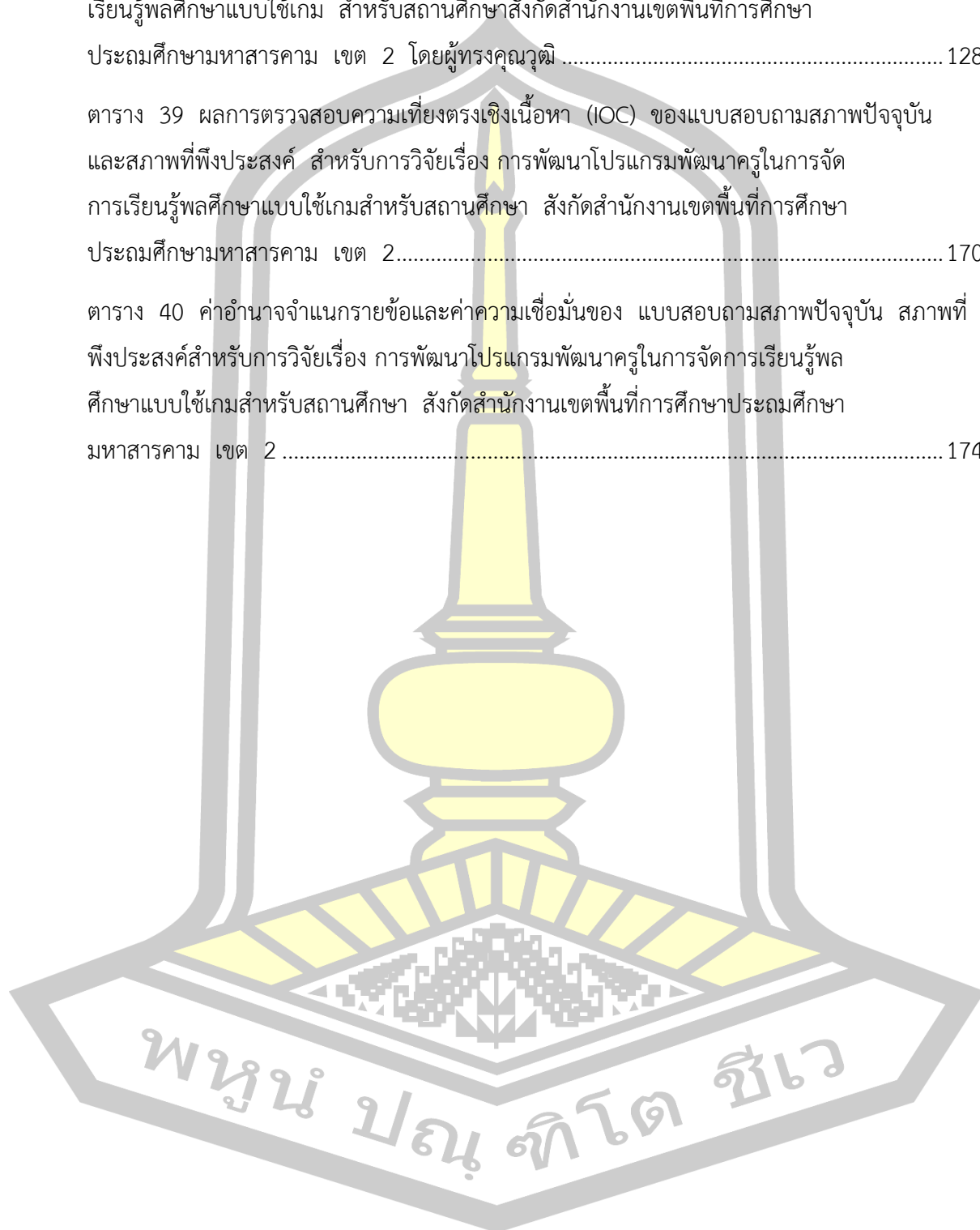
	หน้า
ตาราง 1 การสังเคราะห์องค์ประกอบหลักของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	41
ตาราง 2 การสังเคราะห์องค์ประกอบการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา	44
ตาราง 3 การสังเคราะห์องค์ประกอบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม.....	48
ตาราง 4 การสังเคราะห์องค์ประกอบการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	50
ตาราง 5 รายละเอียดประชากรและกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอำเภอและขนาดโรงเรียน	71
ตาราง 6 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม....	81
ตาราง 7 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน โดยรวมและรายด้าน.....	84
ตาราง 8 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา	86
ตาราง 9 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม.....	87
ตาราง 10 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้	89
ตาราง 11 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	90
ตาราง 12 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยรวมและรายด้าน	91
ตาราง 13 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา รายวิชา การวิเคราะห์หลักสูตร	93

ตาราง 21 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ.....	101
ตาราง 22 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม การวัดความรู้.....	102
ตาราง 23 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม การวัดทักษะปฏิบัติ.....	103
ตาราง 24 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้.....	104
ตาราง 25 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยรวมและรายด้าน	105
ตาราง 26 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา การวิเคราะห์หลักสูตร.....	106
ตาราง 27 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา.....	107
ตาราง 28 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา	108

ตาราง 38 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 128

ตาราง 39 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ สำหรับการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมสำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2..... 170

ตาราง 40 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อและค่าความเชื่อมั่นของ แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์สำหรับการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมสำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 2 174



บัญชีภาพประกอบ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้
เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2..... 9

ภาพประกอบ 2 แสดงระยะการวิจัย ขั้นตอนดำเนินการและผลที่คาดหวัง 67



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การจัดการศึกษาของไทยได้พัฒนาให้ก้าวทันกับสังคมยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งเห็นได้จากการปรับปรุงการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและสังคม โดยจัดให้มีพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 ซึ่งมุ่งเน้นในเรื่องการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพสูงสุด เพื่อทำให้เกิดการพัฒนาคุณลักษณะของคนไทยให้เป็นคนดี เป็นคนเก่ง และอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) เช่นเดียวกับแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2552-2559 ที่กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดว่าการจัดการศึกษาต้องยึดคนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา โดยพัฒนาคนอย่างรอบด้านและสมดุลเพื่อเป็นฐานหลักของการพัฒนา สร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมคุณธรรม ภูมิปัญญาและการเรียนรู้ และพัฒนาสภาพแวดล้อมของสังคมเพื่อเป็นฐานในการพัฒนาคน และสร้างสังคมคุณธรรม ภูมิปัญญา และการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ที่ได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาโดยยึดหลักผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพโดยจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมและเทคโนโลยี ก่อให้เกิดทั้งผลดีและผลเสียต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบันของบุคคลทำให้เกิดความยุ่งยากซับซ้อนมากยิ่งขึ้น จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิตให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณค่า มีศักดิ์ศรี และมีความสุข (กรมวิชาการ, 2548) ผลลัพธ์ที่ได้จากการศึกษา เน้นให้เกิดขึ้นในสังคมนั้น ผู้ที่มีบทบาทสำคัญ คือ ครู ครูมีความสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและประชากร ดังนั้น ครูจึงจำเป็นต้องมีคุณภาพ คุณค่า ศักดิ์ศรี และความสามารถสูง รวมทั้งต้องมีความรู้อย่างลึกซึ้งทั้งในเชิงวิชาการและวิชาชีพ ซึ่งต้องได้รับการฝึกอบรมอย่างดี พร้อมทั้งจะนำปรัชญา แนวคิด และเจตนารมณ์ของการปฏิรูปการศึกษาไปสู่การปฏิบัติ เพื่อพัฒนาบุคลากรในสังคมให้มีคุณภาพ ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงอย่างสมดุล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 และฉบับที่ 3 พ.ศ. 2553 ได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาครูไว้ในหมวด 4 มาตรา 22 กล่าวว่าจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) และมาตรา 24 วรรค 1 ถึง วรรค 6 ว่าให้ครูทำการจัดการเรียนการสอน

ที่สอดคล้องกับความต้องการ ความถนัดของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติจริง ให้ทำได้ คิดเป็น มีการผสมผสานความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างสมดุล ส่งเสริมบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ และสามารถจัดการเรียนรู้ได้ทุกที่และทุกเวลา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2553) ดังนั้น ครูจึงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา เพราะครู คือผู้สร้างคุณภาพให้แก่ผู้เรียนและเป็นผู้ที่ได้รับความไว้วางใจมากที่สุดจากผู้ปกครองและประชาชนในการจัดการศึกษา อบรมแก่บุตรหลานของเขาแต่ในกรณีที่ครูจะเป็นผู้ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและสร้างความเชื่อมั่นเป็นหลัก ประกันการจัดการศึกษาได้นั้น ครูจะต้องเรียนรู้และมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับศาสตร์ การสอน ศาสตร์การเรียนรู้ และศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา เพื่อให้สามารถปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์และก่อให้เกิดคุณภาพกับผู้เรียนอย่างมั่นใจได้ (พิชิต ฤทธิ์จัญญ, 2544) ครูจึงควรมีหน้าที่ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ดังนี้คือ 1) สอนและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ 2) ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตามธรรมชาติและตามสมรรถนะ 3) จัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนจากประสบการณ์จริงคิดเป็นทำเป็น 4) ปลูกฝังคุณธรรมค่านิยมที่ดีงามและบุคลิกภาพที่ดี 5) จัดบรรยากาศและสภาพแวดล้อม 6) เรียนรู้ไปพร้อมผู้เรียน 7) ประเมินผู้เรียนจากพัฒนาการและพฤติกรรม ดังนั้น จึงเป็นเหตุผลที่จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการสอนของตนเองให้ทันสมัยอยู่เสมอ มีความกระตือรือร้นที่จะถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนด้วยความจริงใจปรับวิธีการทำงานด้วยการอุทิศตนเองต่อการจัดการศึกษา มีความวิริยะอุตสาหะอดทนและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เรียนเยาวชน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551)

การพัฒนาบุคลากร ถือว่ามีความสำคัญยิ่งในยุคปัจจุบัน เพื่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการปฏิบัติงาน คนเป็นทรัพยากรสำคัญในการบริหารที่สำคัญที่สุดในบรรดาทรัพยากรการบริหารทั้งหมด คนเป็นตัวจักรสำคัญในการขับเคลื่อนให้หน่วยงานไปในทิศทางที่ต้องการ การที่จะจัดการศึกษาให้บรรลุผล จะต้องพัฒนาครูให้เปลี่ยนบทบาทใหม่ ครูจะต้องเป็นคนเก่ง คนดี มีความรู้ความสามารถ มีจิตสำนึกของความเป็นครู ทุ่มเทเสียสละให้กับงานพัฒนาการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนมีศักยภาพในการแข่งขันและร่วมมือสร้างสรรค์ในสังคมโลก ดังที่ (จิราภรณ์ ศิริทวี, 2542) ได้กล่าวว่า การพัฒนาครูให้มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญจึงเป็นแนวทางที่จะพานักเรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ได้ โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาที่มีเป้าหมายเพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืนโดยการเรียนรู้พลศึกษาจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพ เพื่อสุขภาพและกีฬา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2552) ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบ รูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจคือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม ซึ่งเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำหายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทีศนา แคมมณี, 2551) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม คือ เกมการศึกษา เป็น

วิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to Learning” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม เรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (สุชาติ แสนพิช, 2560)

การเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นเรื่องการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ การป้องกันโรคการส่งเสริมการพัฒนาสุขภาพ และการบริหารจัดการชีวิตเพื่อดำรงสุขภาพที่ดีอันเป็นรากฐานสำคัญยิ่งในการดำเนินชีวิตที่สมดุล ทั้งทางด้านร่างกายจิตใจอารมณ์สังคมและจิตวิญญาณอันเป็นองค์ประกอบของการมีภาวะสุขภาพ ที่สมบูรณ์กลุ่มสาระสุขศึกษาและ พลศึกษา จึงจัดเป็นสาระการเรียนรู้ที่เป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียน ทุกคนจำเป็นต้องเรียนรู้เพราะการมีสุขภาพดีเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ประการแรกของคนไทย ที่รัฐบาลได้กำหนดไว้เป็นนโยบายและมาตรการในการจัดการศึกษาของประเทศ เพื่อพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์ให้สามารถยืนหยัดอย่างไทยในประชาสังคมโลกทั้งปัจจุบันและอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษานั้น ถือได้ว่าเป็นวิชาที่อาศัย กิจกรรมการเล่นและการออกกำลังกายมีเป้าหมายสำคัญในการส่งเสริมให้มนุษย์เกิดความเจริญอก งามทั้งด้านร่างกายจิตใจอารมณ์สังคมและสติปัญญาเพื่อจะได้เป็นบุคคลที่มีคุณค่าต่อสังคมและ ประเทศชาติการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายการศึกษาต้องเน้นกระบวนการ จัดการศึกษาที่สำคัญคือมุ่งฝึกหัดให้มีการพัฒนาที่เหมาะสมของแต่ละคนยอมรับการเปลี่ยนแปลง ความสามารถไปสู่การมีประสบการณ์ในการเคลื่อนไหวมีสมรรถภาพทางกายและมีพัฒนาการระดับ ของทักษะทั้งมีขนาดของร่างกายที่เจริญเติบโตเหมาะสมและใช้ความรู้เป็นฐานให้นักเรียนสามารถ แก้ปัญหาได้คิดเป็นและมีความคิดสร้างสรรค์ (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548)

การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ เพราะนอกจากนักเรียนจะได้รับความสนุกสนาน ยังช่วยผ่อนคลายความเครียด ส่งเสริมการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมที่ดีงาม ตลอดจนความมีวินัย ความมีน้ำใจ ความสามัคคีในหมู่คณะ และการรู้จักการแบ่งปันและความ เสียสละได้อีกด้วย (ศรีวิชัย ศรีมณี, 2556) การใช้เกมที่มีลักษณะการเล่นเน้นการเคลื่อนไหวร่างกาย นักเรียนจะได้ใช้ทักษะทางกาย ได้แก่ การเดิน การวิ่ง การทรงตัว ในการเล่นเกม ทำให้ได้ฝึก สมรรถภาพทางกายเป็นการฝึกทักษะทางกาย ให้พร้อมสำหรับการเล่นกีฬา จึงมีความสอดคล้องกับ การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ครูผู้สอนที่ไม่มีวุฒิทางพลศึกษาสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสอน พลศึกษาได้ เพราะรูปแบบการใช้เกมมีความเข้าใจง่าย กติกาไม่ยุ่งยากซับซ้อน นักเรียนได้ฝึก สมรรถภาพทางกายขณะเล่นเกม และเป็นการเสริมสร้างพื้นฐานทางการกีฬาได้อีกทางหนึ่ง นักเรียน สามารถร่วมเล่นได้โดยไม่มีข้อจำกัด แม้จะไม่มีพื้นฐานทางพลศึกษาก็สามารถร่วมเล่นเกมได้ การ จัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เพื่อช่วยแก้ไข ปัญหาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในปัจจุบัน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ประสบปัญหาในการจัด การเรียนรู้วิชาพลศึกษา ครูผู้สอนพลศึกษาในโรงเรียนระดับประถมศึกษาและโรงเรียนขยายโอกาส ทางการศึกษาในปัจจุบัน ส่วนใหญ่เป็นครูที่ไม่มีวุฒิการศึกษาทางพลศึกษา เนื่องจากขาดแคลนครู สาขาพลศึกษา ทำให้ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ จำเป็นต้องรับผิดชอบการจัดการเรียน

การสอนในรายวิชาพลศึกษาตามที่ได้รับมอบหมาย (สุพร แสงรักษา, 2560) โดยครูไม่ได้จบ การศึกษาทางพลศึกษาโดยตรง การจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาจึงไม่บรรลุตามเป้าหมาย ขาดความสมบูรณ์แบบ เพราะครูขาดทักษะทางการกีฬา ไม่เข้าใจหลักการและขั้นตอนการสอน พลศึกษาและขาดความรู้ความเข้าใจ ในการพัฒนาทักษะทางกายให้สัมพันธ์กับจิตใจ ซึ่งเป็นหัวใจ ของการสอนพลศึกษา ส่งผลให้ทักษะทางด้านกีฬาของนักเรียนจึงไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร นักเรียนขาดทักษะทางการกีฬา นักเรียนไม่เห็นความสำคัญในเรื่องของการเล่นกีฬาหรือออกกำลังกาย ส่งผลต่อเนื่องไปถึงการพัฒนาการทางด้านทักษะทางการกีฬาจึงมีน้อย นักเรียนไม่ยอม ออกกำลังกายหรือเล่นกีฬา ซึ่งส่งผลทำให้เกิดปัญหาทางสุขภาพและการเจริญเติบโตของร่างกาย เนื่องจากร่างกายไม่ได้รับการฝึกฝน เพราะการไม่ให้ความสำคัญกับการฝึกทักษะทางกายในปัจจุบัน นักเรียน จึงมีผลการทดสอบสมรรถภาพอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำ

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เพื่อ ช่วยเสริมสร้างความสามารถของครูให้จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ให้มีประสิทธิภาพและ เกิดประสิทธิผลต่อผู้เรียน สำหรับการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกมจะเป็นแนวทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยแก้ปัญหาให้ครูที่จัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาได้มีแนวทาง นำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม ด้วยการนำวิธีสอนโดยใช้เกมไปใช้ช่วยให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหา และข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้อภิปราย เพื่อ สรุปและเป็นการฝึกพัฒนาทักษะการปฏิบัติในวิชาพลศึกษา ช่วยฟื้นฟูแรงผู้สอนและผู้เรียนยังได้รับ ความสนุกสนานจากการเล่นเกมร่วมกันและเป็นการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและการอยู่ ร่วมกันในสังคม

คำถามการวิจัย

1. องค์ประกอบและตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 มีอะไรบ้าง
2. สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับ สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เป็นอย่างไร
3. วิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เป็นอย่างไร
4. โปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เป็นอย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2
2. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2
3. เพื่อศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2
4. เพื่อพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้องค์ประกอบและตัวชี้วัดของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เพื่อใช้เป็นข้อมูลสารสนเทศสำหรับการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครู
2. ได้ข้อมูลสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เพื่อใช้เป็นข้อมูลสารสนเทศสำหรับการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครู และเป็นข้อมูลสารสนเทศสำหรับผู้บริหารและผู้สนใจเพื่อใช้ประโยชน์ในทางการศึกษา
3. ได้ข้อมูลวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เพื่อใช้ประโยชน์ในการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม และเป็นแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูสำหรับผู้บริหาร ครู และผู้สนใจต่อไป
4. ได้โปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เพื่อใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม และเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้บริหาร ครู และผู้สนใจต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตเนื้อหา
การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาวิจัยภายในขอบเขตเนื้อหา องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ (เกียรติวัฒน์ วัชฎาภาณูจน์

สุรางค์ เมรานนท์ และชาติรี เกิดธรรม, 2556; นงค์ณภัส ปาแก้ว, 2558; นันทวัน วงษ์ประเสริฐ, 2557; ประวิทย์ ประมาณ, 2556; พุทธิรัตน์ รัตนจำ, 2558) ดังนี้

- 1.1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ประกอบด้วย
 - 1.1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร
 - 1.1.2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา
 - 1.1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา
 - 1.1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน
 - 1.1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์
- 1.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย
 - 1.2.1 ขั้นเตรียม
 - 1.2.2 ขั้นอธิบายและสาธิต
 - 1.2.3 ขั้นการเล่นและการใช้
 - 1.2.4 ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ
- 1.3 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย
 - 1.3.1 การวัดความรู้
 - 1.3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ
 - 1.3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้

2. ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 มีรายละเอียดการกำหนดขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดของการพัฒนาครู และการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม แล้วนำเสนอคณะผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เพื่อพิจารณาความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด

ระยะที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลองค์ประกอบและตัวชี้วัดจากการวิจัยระยะที่ 1 มาสร้างแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ ทำการศึกษาข้อมูลโดยประชากรที่ศึกษา คือ ครูผู้สอนวิชาพลศึกษา โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 จำนวน 410 คน จาก 225 โรงเรียน และกลุ่มตัวอย่าง คือ ครูผู้สอนพลศึกษา ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 จำนวน 230 คน จาก 70 โรงเรียน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น

ระยะที่ 3 ศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ผู้วิจัยได้นำข้อมูล

สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์จากการศึกษาในระยะที่ 2 มาคำนวณหาค่าดัชนีความต้องการจำเป็นเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยในการดำเนินการระยะที่ 3 ได้ศึกษาวิธีปฏิบัติที่ดี (Best Practice) จากหน่วยงานที่ประสบความสำเร็จด้านการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม 3 แห่ง ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ครูผู้สอนพลศึกษาของโรงเรียนต้นแบบ

ระยะที่ 4 พัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ผู้วิจัยได้นำผลการศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้จากการศึกษาโรงเรียนต้นแบบ มาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดทำร่างโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 แล้วนำร่างโปรแกรมเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เพื่อประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมที่พัฒนาขึ้น

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มิถุนายน 2560 – กุมภาพันธ์ 2561

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยภายใต้กรอบแนวคิดดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วยองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ (เกียรติวัฒน์ วิชาญาณุจน์ สุรางค์ เมรานนท์ และชาติรี เกิดธรรม, 2556; นางณภัส ปาแก้ว, 2558; นันทวัน วงษ์ประเสริฐ, 2557; ประวิทย์ ประมาถน, 2556; พุทธิรัตน์ รัตนจำ, 2558) ดังนี้

1.1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ประกอบด้วย

1.1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร

1.1.2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา

1.1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา

1.1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน

1.1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์

1.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย

1.2.1 ชั้นเตรียม

1.2.2 ชั้นอธิบายและสาธิต

1.2.3 ชั้นการร่วมเล่นและการใช้

1.2.4 ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ

1.3 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย

1.3.1 การวัดความรู้

1.3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ

1.3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้

2. องค์ประกอบของโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม (Kanaya, Light and Culp, 2005; จักรินทร์ วรรณโพธิ์กลาง, 2553; ไท คำล้าน, 2551; ปริญญา มีสุข, 2552; ھرรษา สุขกาล, 2543) ประกอบด้วย

2.1 บริบทของโปรแกรม ได้แก่ ชื่อโปรแกรม กลุ่มเป้าหมาย ระยะเวลาที่ใช้ทั้งหมด

2.2 ความมุ่งหมายของโปรแกรม

2.3 แผน/กิจกรรม

2.4 วิธีดำเนินโปรแกรม/สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม/การประเมินผลโปรแกรม

3. การพัฒนาโปรแกรม ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมสำหรับการวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนดังนี้ (Barr & Keating, 1990; Boone, 1992; Caffarella, 2002; Houle, 1996; Knowles, 1980; วิโรจน์ สารรัตน์, 2551)

3.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับพัฒนาโปรแกรม

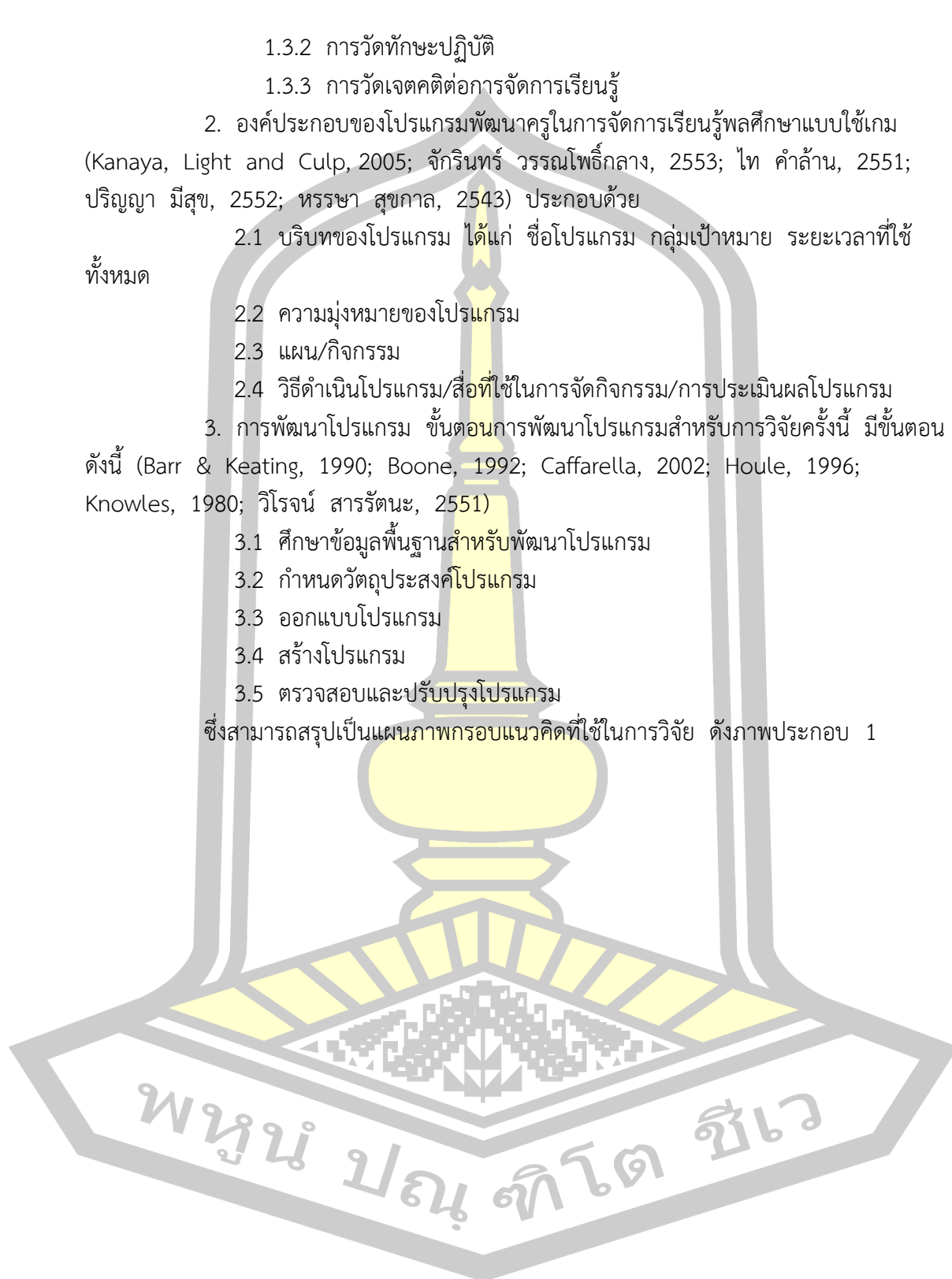
3.2 กำหนดวัตถุประสงค์โปรแกรม

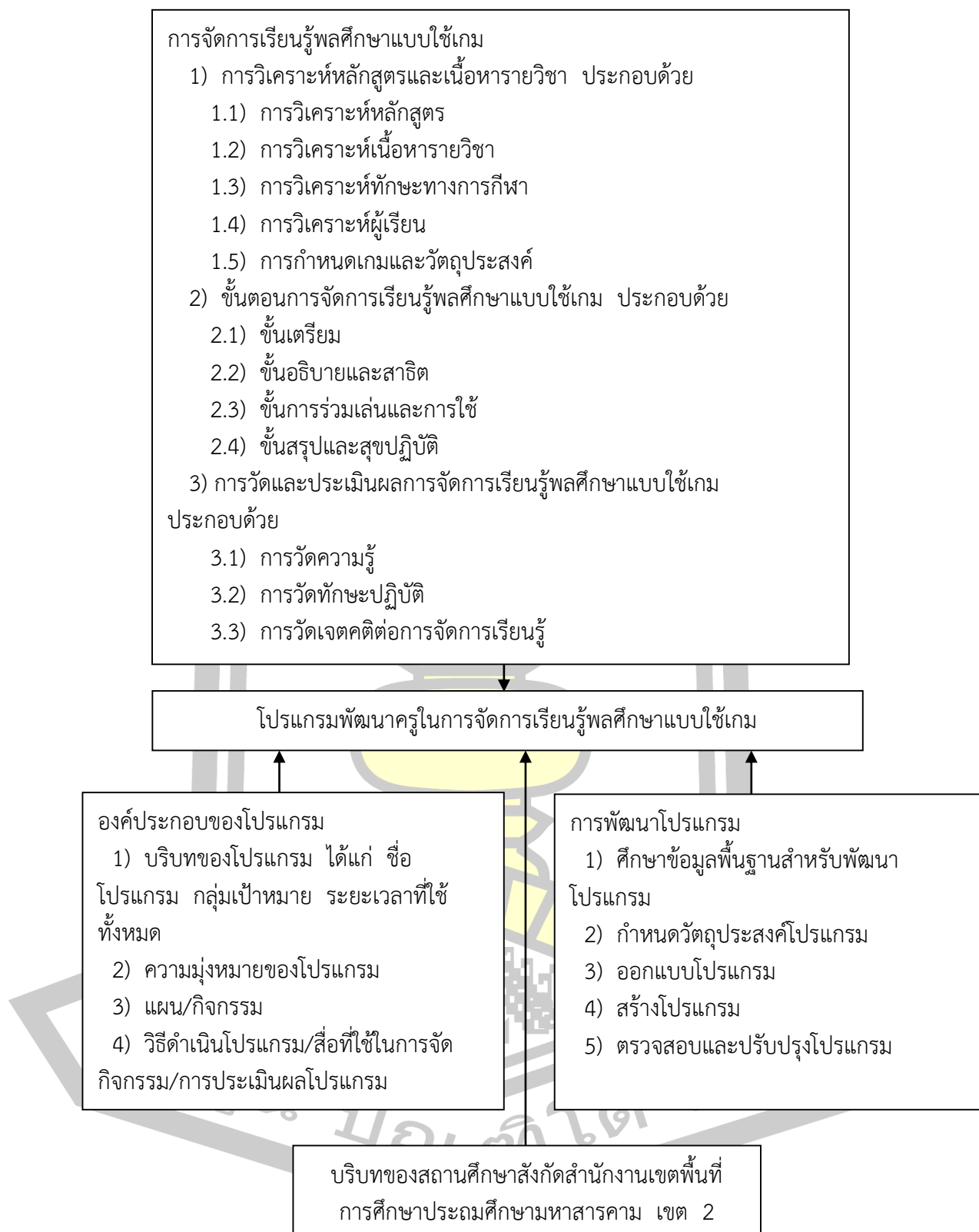
3.3 ออกแบบโปรแกรม

3.4 สร้างโปรแกรม

3.5 ตรวจสอบและปรับปรุงโปรแกรม

ซึ่งสามารถสรุปเป็นแผนภาพกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย ดังภาพประกอบ 1





ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. โปรแกรม หมายถึง ชุดของกระบวนการ หรือวิธีการ ที่จัดทำขึ้นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์เรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยการวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
 2. การพัฒนาโปรแกรม หมายถึง วิธีการ หรือขั้นตอนในการสร้างโปรแกรม ประกอบด้วย
 - 2.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับพัฒนาโปรแกรม หมายถึง ศึกษาบริบทของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา สภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
 - 2.2 กำหนดวัตถุประสงค์โปรแกรม หมายถึง กำหนดเป้าหมายของการพัฒนาครูด้วยโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
 - 2.3 ออกแบบโปรแกรม หมายถึง การศึกษาข้อมูลหน่วยงานที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาครู การพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม แล้วนำมาออกแบบวิธีการ ขั้นตอน ระยะเวลา สื่อ และการวัดประเมินผล การพัฒนาครูด้วยโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของโปรแกรมที่กำหนดไว้
 - 2.4 สร้างโปรแกรม หมายถึง จัดทำร่างโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมตามที่ได้ออกแบบไว้
 - 2.5 ตรวจสอบและปรับปรุงโปรแกรม หมายถึง การตรวจสอบความเหมาะสมของโปรแกรมโดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และการประเมินความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของโปรแกรมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และนำข้อมูลที่ได้จากการตรวจสอบและการประเมินโปรแกรมมาใช้ในการปรับปรุงโปรแกรมให้มีความสมบูรณ์
 3. การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม หมายถึง การจัดการเรียนรู้ วิชาพลศึกษา โดยนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางร่างกายอันจะเป็นการเสริมสร้างร่างกายและจิตใจให้มีพัฒนาการทางร่างกายตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์องค์ประกอบของการสอนเกม 3 องค์ประกอบ ดังนี้
 - 3.1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา หมายถึง การศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เพื่อกำหนดภาพรวมของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย
 - 3.1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร หมายถึง การศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา และวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา เนื้อหารายวิชา สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ เพื่อนำสู่การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
 - 3.1.2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา หมายถึง การศึกษาคำอธิบายรายวิชา สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรเพื่อทราบเนื้อหาที่ต้องจัดการเรียนรู้
 - 3.1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา หมายถึง การวิเคราะห์ทักษะสำคัญทางการกีฬาที่นักเรียนจะต้องฝึกตามเนื้อหาวิชา

3.1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน หมายถึง การศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนแต่ละคน ด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์ ความพร้อมด้านสติปัญญา ความพร้อมด้านพฤติกรรม ความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ และความพร้อมด้านสังคม เพื่อศึกษาความพร้อมของนักเรียน และความเหมาะสมในการกำหนดรูปแบบกิจกรรม

3.1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ หมายถึง การเลือกเกมที่เหมาะสมสำหรับ ใช้พัฒนาทักษะทางการกีฬา สอดคล้องกับเนื้อหารายวิชา และเหมาะสมกับนักเรียน เพื่อนำมาใช้ ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

3.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม หมายถึง ลำดับ วิธีการในการสอนโดย พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย

3.2.1 ขั้นเตรียม หมายถึง การเตรียมการก่อนการสอน โดยการจัดทำแผนการ สอนหรือคู่มือการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน ระบุรายละเอียดของการสอนโดยใช้เกม ได้แก่ ชื่อเกม วิธีการเล่นเกม จำนวนผู้เล่นเกม อุปกรณ์ที่ใช้ สถานที่ โดยกำหนดเวลาให้สามารถยืดหยุ่นในกรณี ที่การปรับรูปแบบกิจกรรม หรือเพิ่มรอบของการเล่นเกม

3.2.2 ขั้นอธิบายและสาธิต หมายถึง การชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจกฎ กติกา สัญลักษณ์ หรือสัญญาณต่าง ๆ ที่จะใช้ในการเล่นเกม โดยอธิบายด้วยภาษาที่ชัดเจน เข้าใจง่าย หรืออาจมีการสาธิตวิธีการเล่นเกมเบื้องต้นตามความเหมาะสม

3.2.3 ขั้นการเล่นและการใช้ หมายถึง การให้ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมเล่นเกม อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกันทุกคน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ระยะเวลาในการเล่น เกมเหมาะสม การดำเนินการเล่นเกมเป็นไปในทางสร้างสรรค์ ไม่ใช้วิธีการลงโทษ และมีลำดับขั้นตอน การปฏิบัติจากง่ายไปยาก เข้าไปเร็ว หนักเบาสลับกัน

3.2.4 ขั้นสรุปและประเมินผล หมายถึง การสรุปและประเมินผลผู้เรียนสำหรับ การสอนโดยใช้เกม อาจทำได้โดยการสังเกตการปฏิบัติของผู้เรียน โดยครูอาจจัดให้มีการแข่งขัน ทำซ้ำ เพื่อตรวจสอบการปฏิบัติของผู้เรียนว่าถูกต้องหรือไม่ โดยการประเมินผลนั้นควรสอดคล้องกับ จุดประสงค์ของเกมที่ได้กำหนดไว้

3.3 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม หมายถึง การกำหนดวัตถุประสงค์ วิธีการ เครื่องมือ ในการวัดและประเมินผลผู้เรียน ในการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย

3.3.1 การวัดความรู้ หมายถึง การตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียนที่เกิด จากการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

3.3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ หมายถึง การตรวจสอบความสามารถในการปฏิบัติ ของผู้เรียนที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

3.3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การวัดความรู้สึกนึกคิดของ ผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

4. เกม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่นำรูปแบบการของการเล่น แบบ มีกติกา หรืออาจมีการแข่งขันร่วมด้วยมาใช้ในการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนเกิด ความสนุกสนาน ได้พัฒนาทักษะพื้นฐานด้านการเคลื่อนไหว และการเล่นกีฬาไปพร้อม ๆ กัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาการประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำเสนอตามลำดับดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้
 - 1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้
 - 1.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้
 - 1.3 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้ที่ดี
 - 1.4 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้
 - 1.5 หลักพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้
2. การจัดการเรียนรู้พลศึกษา
 - 2.1 ความหมายของพลศึกษา
 - 2.2 ความสำคัญของพลศึกษา
 - 2.3 วัตถุประสงค์ของวิชาพลศึกษา
 - 2.4 ขอบข่ายของกิจกรรมพลศึกษา
 - 2.5 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษา
3. หลักการ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาครู
 - 3.1 ความหมายของการพัฒนาครู
 - 3.2 ความสำคัญของการพัฒนาครู
 - 3.3 แนวคิดในการพัฒนาครู
 - 3.4 กระบวนการพัฒนาครู
4. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเกม
 - 4.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นเกม
 - 4.2 ความหมายของเกม
 - 4.3 ความสำคัญของเกม
 - 4.4 ความมุ่งหมายของการสอนเกม
 - 4.5 ประโยชน์ของเกม
 - 4.6 ประเภทของเกม
 - 4.7 การสังเคราะห์องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
5. โปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรม
 - 5.1 ความหมายของโปรแกรม
 - 5.2 องค์ประกอบของโปรแกรม

5.3 การพัฒนาโปรแกรม

6. บริบทของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยในประเทศ

7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

การจัดการเรียนรู้

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ ไม่ใช่เป็นเพียงการถ่ายทอดเนื้อหาวิชา โดยใช้วิธีการบอกให้จดจำ และนำไปท่องจำเพื่อการสอบเท่านั้น แต่การจัดการเรียนรู้เป็นศาสตร์อย่างหนึ่งซึ่งมีความหมายที่ลึกซึ้งกว่านั้น กล่าวคือ วิธีการใดก็ตามที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เรียกได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ว่าการศึกษหลายท่าน ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ในทัศนะต่าง ๆ ดังนี้

สุมน อมรวิวัฒน์ (2533) อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า การจัดการเรียนรู้คือสถานการณ์อย่างหนึ่งที่มีสิ่งต่อไปนี้เกิดขึ้น ได้แก่

1. มีความสัมพันธ์และมีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียนผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม และผู้สอนกับผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม
2. ความสัมพันธ์และมีปฏิสัมพันธ์นั้นก่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่
3. ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ใหม่นั้นไปใช้ได้

วิชัย ประสิทธิ์วุฒิเวชช์ (2542) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่มีระบบระเบียบครอบคลุมการดำเนินงานตั้งแต่การวางแผนการจัดการเรียนรู้จนถึงการประเมินผล

Hough และ Duncan (1970) อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ว่า หมายถึง กิจกรรมของบุคคลซึ่งมีหลักและเหตุผล เป็นกิจกรรมที่บุคคลได้ใช้ความรู้ของตนเองอย่างสร้างสรรค์ เพื่อสนับสนุนให้ผู้อื่นเกิดการเรียนรู้และความผาสุก ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงเป็นกิจกรรมในแง่มุมต่าง ๆ 4 ด้าน คือ

1. ด้านหลักสูตร (Curriculum) หมายถึง การศึกษาจุดมุ่งหมายของการศึกษาความเข้าใจในจุดประสงค์รายวิชาและการตั้งจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน ตลอดจนการเลือกเนื้อหาได้เหมาะสมสอดคล้องกับท้องถิ่น
2. ด้านการจัดการเรียนรู้ (Instruction) หมายถึง การเลือกวิธีสอนและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้
3. ด้านการวัดผล (Measuring) หมายถึง การเลือกวิธีการวัดผลที่เหมาะสม และสามารถวิเคราะห์ผลได้

4. ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ (Evaluating) หมายถึง ความสามารถในการประเมินผลของการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดได้

Good (1975) ได้อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ว่าการจัดการเรียนรู้ คือ การกระทำอันเป็นการอบรมสั่งสอนผู้เรียนในสถาบันการศึกษา

Hills (1982) ให้คำจำกัดความของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่าการจัดการเรียนรู้ คือ กระบวนการให้การศึกษแก่ผู้เรียน ซึ่งต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

Moore (1992) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่าการจัดการเรียนรู้ คือ พฤติกรรมของบุคคลหนึ่งที่ยพยายามช่วยให้บุคคลอื่นได้เกิดการพัฒนาด้านในทุกด้านอย่างเต็มศักยภาพ

จากความหมายของการจัดการเรียนรู้สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้มีความหมายครอบคลุมทั้งด้านวิธีการ กระบวนการและตัวบุคคล ดังนั้น การจัดการเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเพื่อที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของผู้สอน

2. ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เปรียบเสมือนเครื่องมือที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรักการเรียน ตั้งใจเรียน และเกิดการเรียนรู้ขึ้น การเรียนของผู้เรียนจะไปสู่จุดหมายปลายทาง คือ ความสำเร็จในชีวิตหรือไม่เพียงใดนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับจัดการเรียนรู้ที่ดีของผู้สอน หรือผู้สอนด้วยเช่นกันหากผู้สอนรู้จักเลือกใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ดีและเหมาะสมแล้ว ย่อมจะมีผลดีต่อการเรียนของผู้เรียนดังนี้คือ

2.1 มีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาวิชา หรือกิจกรรมที่เรียนรู้

2.2 เกิดทักษะหรือมีความชำนาญใน เนื้อหาวิชา หรือกิจกรรมที่เรียนรู้

2.3 เกิดทัศนคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียน

2.4 สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

2.5 สามารถนำความรู้ไปศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมต่อไปอีกได้

อนึ่ง การที่ผู้สอนจะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงามในทุก ๆ ด้านทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญานั้น การส่งเสริมที่ดีที่สุดก็คือการให้การศึกษ ซึ่งจากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญในการให้การศึกษแก่ผู้เรียนเป็นอย่างมาก (มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 2553)

3. ลักษณะของการจัดการเรียนรู้ที่ดี

ผู้สอนที่ดีทุกคนย่อมมีความรับผิดชอบในหน้าที่ในด้านการจัดการเรียนรู้และการอบรมผู้เรียนให้เป็นสมาชิกที่ดีของชุมชนและประเทศชาติ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่ดีต้องยึดหลักการดังนี้

3.1 ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดอยู่เสมอ โดยการซักถามหรือให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ สำหรับผู้เรียนในระดับต่าง ๆ เพื่อจะได้เป็นการฝึกให้ผู้เรียนคิดหาเหตุผลคิดเปรียบเทียบ และคิดพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ

3.2 ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงให้มากที่สุดด้วยการเรียนโดยการกระทำด้วยตนเอง (Learning by doing)

3.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม (Group working) โดยมีการปรึกษาหารือกันในกลุ่มแบ่งงานกันทำด้วยความร่วมมือกันและประเมินผลรวมกัน

3.4 ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเองตามวิธีการทางวิทยาศาสตร์

3.5 มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการจัดการเรียนรู้อยู่เสมอ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้นั้นเกิดความยืดหยุ่น น่าสนใจ และไม่น่าเบื่อโดยการนำเอาเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบต่าง ๆ มาดัดแปลงใช้ในการจัดการเรียนรู้

3.6 มีการเตรียมการจัดการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า เพื่อให้ผู้สอนจะได้ทราบว่าจะสอนอย่างไรบ้างตามลำดับขั้นและยังช่วยให้ผู้สอนพร้อมที่จะสอนด้วยความมั่นใจ

3.7 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม และคิดหาเหตุผลความเป็นมาของสิ่งที่เรียน และมีการรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

3.8 มีการประเมินผลอยู่ตลอดเวลา เน้นการประเมินตามสภาพจริง ประเมินตามความรู้ความสามารถของผู้เรียนอย่างแท้จริง เพื่อให้แน่ใจว่าการจัดการเรียนรู้ได้ผลตรงตามจุดประสงค์ที่วางไว้หรือไม่ เพียงใด

3.9 มีสื่อการจัดการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสนใจและเข้าใจบทเรียน เช่น ของจริงรูปภาพ หุ่นจำลอง แผนภูมิ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิดีทัศน์ ฐานข้อมูลการเรียนรู้ เว็บไซต์ และสื่อทัศนูปกรณ์อื่น ๆ

3.10 มีการจูงใจในระหว่างการจัดการเรียนรู้ เช่น การให้รางวัล การชมเชย การลงโทษ การติเตียน การให้คะแนน การสอบ การแข่งขัน การปรบมือให้เกียรติ ฯลฯ มาใช้ เป็นสิ่งกระตุ้นและชี้แนวทางเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ตั้งใจ ขยันหมั่นเพียรในการเรียนการทำกิจกรรมมากขึ้น

3.11 มีกิจกรรมให้ผู้เรียนทำหลายอย่างเพื่อเร้าความสนใจของผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียน สนุกสนานในการเรียน

3.12 ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงามในทุกด้านทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

3.13 ส่งเสริมความสัมพันธ์หรือการบูรณาการระหว่างวิชาที่เรียนกับวิชาอื่น ๆ ในหลักสูตร เช่น สอนภาษาไทยก็สอนให้สัมพันธ์กับสังคมศึกษา ศิลปศึกษา ดนตรี และนาฏศิลป์ เป็นต้น

3.14 มีการสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะแก่การเรียนรู้ตามบทเรียนที่สอนทั้งในแง่ของสิ่งแวดล้อมและอารมณ์ของผู้เรียน

3.15 สอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child center) ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ผู้เรียนจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ เอง ผู้สอนจะเป็นเพียงผู้คอยให้ความช่วยเหลือแนะนำในการทำกิจกรรม

3.16 สอนโดยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ให้มากที่สุด

3.17 สอนตามกฎแห่งการเรียนรู้โดยจัดบทเรียนให้เหมาะสมกับวัย ความสามารถ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

3.18 สอนโดยส่งเสริมการดำเนินชีวิตตามแบบประชาธิปไตย โดยสามารถแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ และฝึกให้ผู้เรียนรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น อีกทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการวางแผนงานร่วมกับผู้สอน (มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 2553)

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนรู้ที่ดีจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดและปฏิบัติด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ทักษะการเรียนรู้และการปฏิบัติ สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและร่วมกับผู้อื่นได้ รู้จักแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้จัดบทเรียนที่เหมาะสมและให้การส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์แก่ผู้เรียนร่วมด้วย

4. องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้

ผู้สอนจำเป็นจะต้องศึกษาจากข้อมูลหลายประการเพื่อนำมาช่วยเสริมสร้างการจัดการเรียนรู้ ของตนและการเรียนรู้ของผู้เรียนการจัดการเรียนรู้ไม่ว่าระดับใดก็ตามขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 3 ประการดังต่อไปนี้

4.1 ผู้เรียน

4.2 บรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้

4.3 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียน

ถ้าองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 ประการนี้ดำเนินไปได้ด้วยดี จะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ได้อย่างมาก องค์ประกอบดังกล่าวมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ผู้เรียน ธรรมชาติของผู้เรียนเป็นสิ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก เกี่ยวกับความสามารถทางสมอง ความถนัด ความสนใจ พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์และจิตใจ ความต้องการพื้นฐานเป็นสิ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึง และจะละเลยไม่ได้

4.2 บรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ผู้สอนเป็นส่วนที่สำคัญและเป็นส่วนหนึ่งที่จะกำหนดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เป็นไปในรูปแบบที่ต้องการ ความเป็นประชาธิปไตย ความเคร่งเครียด ความชื่นบานของผู้เรียน สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ โดยผู้สอนเป็นผู้กำหนด แต่ถึงกระนั้นก็ตามบรรยากาศในชั้นเรียนยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ อีกนอกเหนือไปจากตัวผู้สอน คือ ผู้เรียนเข้าชั้นเรียน โดยไม่ได้รับประทานอาหารเช้า หรืออาหารกลางวัน ผู้เรียนเริ่มเรียนชั่วโมงแรกด้วยความรู้สึกหิวหรือบางครั้งผู้เรียนได้รับสิ่งกระทบกระเทือนใจติดตามมาเนื่องจากความไม่ปรองดองในครอบครัว เป็นต้นส่วนทางด้านตัวผู้สอนนั้นอาจจะมีคามกดดันจากฝ่ายบริหารหรือจากครอบครัว เศรษฐกิจ อาหารเช้าก่อนมาสถานศึกษาของผู้สอนมีเพียงน้ำแก้วเดียวเท่านั้น สิ่งที่น่ามาก่อนเหล่านี้เกิดขึ้นก่อนที่ผู้สอนและผู้เรียนจะมาพบกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่จะบ่งได้ว่าบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้จะปรากฏออกมาในรูปแบบใด

4.3 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนจะเป็นเครื่องชี้บ่งถึงเงื่อนไขหรือสถานการณ์ว่าผู้เรียนจะประสบความสำเร็จหรือความล้มเหลวต่อการเรียนรู้ ผู้สอนควรจะนึกถึงผู้เรียนในฐานะเป็นบุคคลหนึ่ง ผู้เรียนมีสิทธิที่จะได้รับความต้องการพื้นฐาน และผู้สอนจะต้องหากวิธีที่จะตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานของผู้เรียนให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และผู้สอนควรจะฝึกให้มีความรู้สึกไวต่อความรู้สึกนึกคิดของผู้เรียน เพื่อความสำเร็จแห่งการเรียนรู้และการเจริญเติบโตเป็นบุคคลที่สมบูรณ์ต่อไป (มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 2553)

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย ผู้เรียน บรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยา

ในชั้นเรียน ซึ่งผู้สอนจำเป็นจะต้องบริหารจัดการองค์ประกอบทั้งสามให้ราบรื่น เรียบร้อย เพื่อให้
เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้

5. หลักพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้

หลักการจัดการเรียนรู้เป็นความรู้พื้นฐานที่สำคัญสำหรับผู้ที่จะเป็นครู แม้ว่าผู้สอน
แต่ละคนจะมีเทคนิคการจัดการเรียนรู้เฉพาะของตน แต่ก็ยึดหลักการพื้นฐานเดียวกัน ซึ่ง
หลักการพื้นฐานนี้มีนักการศึกษาได้แสดงทรรศนะไว้หลายท่าน เช่น นักวิชาการศึกษาหลายท่าน
ได้กล่าวถึงหลักการพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ไว้คล้าย ๆ กัน สรุปได้มี 4 ประการ คือ

5.1 หลักการเตรียมความพร้อมพื้นฐาน ได้แก่ การเตรียมตัวผู้สอนด้านความรู้
ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้และด้านการแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้

5.2 หลักการวางแผนและเตรียมการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การเตรียมเขียนแผน
การจัดการเรียนรู้ การผลิตสื่อ เตรียมแบบทดสอบและซ่อมสอน

5.3 หลักการใช้จิตวิทยาการเรียนรู้ เช่น หลักความแตกต่างระหว่างบุคคล
หลักการเร้าความสนใจ หลักการเสริมแรง

5.4 หลักการประเมินผลและรายงานผล ซึ่งเกี่ยวกับการกำหนดจุดประสงค์การ
จัดการเรียนรู้ การสร้างและการใช้เครื่องมือการประเมิน การตีความหมายและการรายงานผลการ
ประเมิน

ทองคำน หงส์พันธุ์ (2542) ได้ให้หลักการจัดการเรียนรู้เป็นบัญญัติ 20 ประการ
ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรให้กระจ่าง
2. วางแผนการจัดการเรียนรู้อย่างดี
3. มีกิจกรรม/ทำอุปกรณ์
4. สอนจากง่ายไปหายาก
5. วิธีสอนหลายหลากมากชนิด
6. สอนให้คิดมากกว่าจำ
7. สอนให้ทำมากกว่าท่อง
8. แคล้วคล่องเรื่องสื่อสาร
9. ต้องชำนาญการจูงใจ
10. อย่าลืมนำจิตวิทยา
11. ต้องพัฒนาอารมณ์ขัน
12. ต้องผูกพันห่วงหาศิษย์
13. ฝ่าตามติดพฤติกรรม
14. อย่าทำตัวเป็นทรราช
15. สร้างบรรยากาศไม่น่ากลัว
16. ประพฤติตัวตามที่สอน
17. อย่าตัดรอนกำลังใจ
18. ใช้เทคนิคการประเมิน

19. ผู้เรียนเพลินมีความสุข

20. ผู้สอนสนุกกับการเรียน

จากหลักการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเจริญงอกงามในทุก ๆ ด้าน ซึ่งสามารถสรุปเป็นหลักการจัดการเรียนรู้พื้นฐาน เพื่อให้ประสบผลสำเร็จตามความมุ่งหมายที่วางไว้ ดังนี้

1. สอนจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวออกไป หาสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว ตามปกติผู้เรียนมักจะสนใจ และคุ้นเคยกับสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว บทเรียนที่ผู้สอนจะนำมาสอนนั้นควรเลือกสิ่งที่อยู่รอบตัว หรือใกล้ตัวก่อน แล้วค่อยสอนสิ่งที่อยู่ห่างจากตัวออกไปเรื่อย ๆ

2. สอนจากสิ่งที่ย่างไปหาสิ่งที่ยาก การจัดการเรียนรู้ถ้าจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี ผู้สอนจะต้องพิจารณาเลือกหัวข้อเรื่องจากง่ายไปหายากอยู่แล้ว เพราะสิ่งง่าย ๆ นั้น ผู้เรียนจะเข้าใจได้ดี และเป็นพื้นฐานในการเรียนสิ่งยากต่อไป

3. สอนจากตัวอย่างไปหากฎเกณฑ์ ในการจัดการเรียนรู้บทเรียนใด ๆ ก็ตาม ผู้สอนควรให้ตัวอย่างหลาย ๆ ตัวอย่าง หรืออาจจะให้ผู้เรียนช่วยหาตัวอย่างให้แล้วช่วยกันสรุปตั้งกฎเกณฑ์ขึ้นมา

4. สอนจากสิ่งที่รู้ไปหาสิ่งที่ไม่รู้ ทั้งนี้ เป็นเพราะว่าประสบการณ์ใหม่นั้น ย่อมต้องอาศัยบทเรียนเก่าหรือประสบการณ์เดิมเป็นพื้นฐาน จึงจะเรียนบทเรียนใหม่ได้เข้าใจดี

5. สอนจากรูปธรรมไปหานามธรรม ในการจัดการเรียนรู้บทเรียนใด ๆ ก็ตาม ผู้สอนควรพยายามใช้สื่อการเรียนประกอบการจัดการเรียนรู้ จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้นเพื่อเป็นวิธีการทำให้บทเรียน เป็นรูปธรรม ซึ่งจะง่ายแก่การเข้าใจของผู้เรียน

6. สอนจากการทดลองไปหาการสรุปตั้งกฎเกณฑ์ บทเรียนใดที่สามารถให้ผู้เรียนทดลองปฏิบัติจริงได้ ผู้สอนก็ควรให้ผู้เรียนทดลองปฏิบัติหรือลงมือกระทำด้วยตนเอง เมื่อทดลองเสร็จแล้ว ผู้สอนจึงซักถามและให้ผู้เรียนคิดสรุปเป็นกฎเกณฑ์ขึ้นมา

7. สอนโดยคำนึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ธรรมชาติของผู้เรียนในวัยต่าง ๆ นั้นจะมีความแตกต่างกันทั้งในด้านความสนใจ ความถนัดพิเศษและความสามารถ ผู้สอนจะต้องเข้าใจในหลักพัฒนาการของผู้เรียนในวัยต่าง ๆ ด้วย เพื่อที่จะได้จัดเตรียมบทเรียนและกิจกรรมไว้หลาย ๆ อย่าง ให้ผู้เรียนได้เลือกทำกิจกรรมตามความถนัดและความสนใจ ซึ่งจะเกิดผลดีต่อการเรียนของผู้เรียนด้วย

8. สอนโดยคำนึงถึงหลักจิตวิทยา หลักจิตวิทยาที่ผู้สอนต้องนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้มากที่สุดคือ จิตวิทยาพัฒนาการ และจิตวิทยาการศึกษา เป็นต้น

9. สอนโดยยึดจุดหมายของการจัดการศึกษา จุดหมายของการจัดการศึกษาจะเป็นเป้าหมายหลักตามแนวนโยบายในการจัดดำเนินการศึกษาของชาติในระดับต่าง ๆ

10. สอนโดยยึดความมุ่งหมายของหลักสูตรและบทเรียนเป็นหลัก ในการจัดการเรียนรู้นั้น ผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยยึดความมุ่งหมายหรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตรที่กำหนดไว้เป็นหลัก และอีกทั้งผู้สอนยังต้องกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเฉพาะของแต่ละสาระหรือหน่วยการเรียนรู้ขึ้นด้วย และในขณะที่สอนผู้สอนต้องพยายามจัดสถานการณ์ สภาพการณ์และกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้บรรลุตามความมุ่งหมายเฉพาะสาระหรือ

หน่วยการเรียนรู้นั้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะในการเรียนที่ดี (มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 2553)

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการหรือกิจกรรมที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งต้องคำนึงถึง ความเหมาะสมและความต้องการของผู้เรียน โดยผู้สอน ต้องให้ความสำคัญกับหลักการและองค์ประกอบในการจัดการเรียนรู้เป็นพื้นฐาน

การจัดการเรียนรู้พลศึกษา

1. ความหมายของพลศึกษา

Bucher (1979) กล่าวว่า วิชาพลศึกษาเป็นการศึกษาที่ก่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม โดยใช้กิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งได้รับการเลือกเฟ้นแล้ว เป็นสื่อที่จะนำไปสู่จุดหมายที่วางไว้

Bookwalter (1969) กล่าวว่า วิชาพลศึกษาเป็นการศึกษาที่ให้ผลดีที่สุดในด้านบูรณาการและการปรับตัวทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม โดยที่มีการสอนเข้าร่วมกิจกรรมประเภทกีฬา

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2533) กล่าวว่า พลศึกษาเป็นการศึกษาที่มีความสำคัญแขนงหนึ่ง ซึ่งจำเป็นต้องจัดการให้เหมาะสมกับความถูกต้องตามหลักของพลศึกษา ซึ่งหมายถึง การศึกษาที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนากายด้านต่าง ๆ ได้แก่ ทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา โดยอาศัยกิจกรรมการออกกำลังกายและการกีฬาเป็นสื่อในการศึกษา การพลศึกษาและการออกกำลังกาย จึงมีความสำคัญและจำเป็นสำหรับทุกคนในการดำเนินชีวิตตลอดจนพัฒนาบุคคลเพื่อช่วยพัฒนาประเทศ

วิริยา บุญชัย (2544) กล่าวว่า พลศึกษา คือ การศึกษาโดยใช้ร่างกายเป็นสื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ และสังคม โดยใช้กิจกรรมเคลื่อนไหว เป็นสื่อกลาง มีลักษณะและความรู้ทางกีฬา และการออกกำลังกายมี สมรรถภาพทางกายที่ดีมีการควบคุมอารมณ์ที่ดี และมีทัศนคติที่ดีในการร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการกีฬา

ราชบัณฑิตยสถาน (2546) พลศึกษา หมายถึง การศึกษาที่จะนำไปสู่ความเจริญงอกงามและพัฒนาการทางกาย

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) กล่าวว่า กระบวนการศึกษาทางพลศึกษา เป็นกระบวนการศึกษาอย่างหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย ด้านทักษะด้านความรู้ ด้านคุณธรรมและด้านเจตคติที่ดีไปพร้อม ๆ กัน โดยใช้กิจกรรมพลศึกษาและกีฬาเป็นสื่อให้ผู้เรียนได้มีการเรียนรู้และมีพัฒนาการด้วยการมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริงด้วยตัวเอง

จากความหมายของพลศึกษา สรุปได้ว่า พลศึกษาเป็นการจัดการเรียนรู้ทางด้านกีฬา โดยอาศัยกิจกรรมออกกำลังกายและกีฬาเป็นสื่อในการศึกษา โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นวิชาที่ต้องใช้ทักษะทางร่างกายในการเรียนรู้ และปฏิบัติกิจกรรมเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งการเรียนพลศึกษานอกจากจะได้ความรู้ ได้ฝึกทักษะทางการกีฬา ยังช่วยให้มีสุขภาพร่างกายแข็งแรงอีกด้วย

2. ความสำคัญของพลศึกษา

นักการศึกษาหลายแขนงได้มองเห็นความสำคัญของพลศึกษาที่มีต่อชีวิตของมนุษย์ทุกช่วงของวัย ไม่ว่าจะเป็นวัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ หรือแม้แต่วัยชราก็ตาม ถ้าหากได้ส่งเสริมให้มีกิจกรรมพลศึกษาอย่างเหมาะสม ทุกช่วงวัยต่าง ๆ ดังกล่าว จะช่วยให้การพัฒนาทางการเคลื่อนไหว และพัฒนาการด้านอื่น ๆ จะดีไปด้วย ยกตัวอย่างเช่น การส่งเสริมให้เด็กได้รับกิจกรรมทางพลศึกษาอย่างเหมาะสม จะทำให้เด็กมีร่างกายเจริญเติบโต แข็งแรงมีสุขภาพจิตที่ดี พัฒนาการต่าง ๆ เป็นไปอย่างรวดเร็ว ในทางตรงกันข้ามบุคคลที่ผ่านวัยผู้ใหญ่ไปแล้ว แต่ยังไม่ได้รับกิจกรรมทางพลศึกษาอย่างสม่ำเสมอ และต่อเนื่อง จะช่วยชะลอการเสื่อมสภาพของร่างกายลงได้ดี ในการบริหารประเทศโดยใช้การศึกษาเป็นปัจจัยหลักนั้น แผนการศึกษาชาติทุกฉบับมักจะมุ่งเน้นให้เกิดผลสัมฤทธิ์ โดยรวมด้วยพื้นฐานทางการศึกษา 4 ด้าน คือ 3 พุทธิศึกษา มุ่งเน้นให้คนมีความรู้ วิชาการปัญญา เพื่อการดำรงชีวิต จริยศึกษา มุ่งเน้นให้คนตั้งอยู่ในศีลธรรมอันดี เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน พลศึกษา มุ่งเน้นให้คนมีสุขภาพสมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา หัตถศึกษา มุ่งเน้นให้คนมีกิจนิสัย และมีความขยันหมั่นเพียรในการใช้มือปฏิบัติงาน เพื่อเป็นรากฐานของการประกอบอาชีพ

3. วัตถุประสงค์ของวิชาพลศึกษา

Bookwalter (1969) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของพลศึกษาไว้คือ

3.1 วัตถุประสงค์ที่เกิดขึ้นทันทีทันใด (Immediate Control Objectives) เป็นวัตถุประสงค์ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับผลประโยชน์ในขณะที่มีการเรียนการสอน คือ

3.1.1 สมรรถภาพทางกาย (Physical) ความสามารถของร่างกายในการที่จะประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ให้บรรลุผลสำเร็จได้เป็นอย่างดี

3.1.2 ความรู้ (Knowledge) ในการเข้าร่วมกิจกรรมผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง

3.1.3 ทศนคติ (Attitude) การสร้างทัศนคติที่ต้งามในการออกกำลังกาย ที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน

3.1.4 ทักษะ (Skill) ความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องมีประสิทธิภาพ การมีทักษะที่ดีต้องฝึกฝนแบบค่อยเป็นค่อยไป

3.2 วัตถุประสงค์ในระดับที่ 2 (Secondary Control Objective) เป็นวัตถุประสงค์ในขั้นที่ต้องการให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาความเจริญงอกงามทางด้านต่าง ๆ หลังจากที่ได้รับการฝึกฝนมาแล้ว ได้แก่

3.2.1 พัฒนาการทางด้านอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายและการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ โดยปกติเมื่อผู้เรียนได้ออกกำลังกายสม่ำเสมอ กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ก็จะเจริญเติบโต แข็งแรง มีขนาดใหญ่ ระบบไหลเวียนโลหิตดีขึ้น

3.2.2 พัฒนาการทางด้านการประสานงานของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ ทำให้มีความคล่องตัว มีจังหวะในการเล่น ตลอดจนมีทักษะมากขึ้นตามลำดับ

3.2.3 พัฒนาการทางด้านความรู้ การตัดสินใจ การวิเคราะห์เรื่องราว ตลอดจนมีเหตุผลในเรื่องของความรู้สึกรู้จักคิดต่าง ๆ

3.2.4 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ โดยธรรมชาติของมนุษย์แล้ว จะมีอารมณ์หลายอย่างหลายประการด้วยกัน เช่น โกรธ เกลียด รัก การเข้าร่วมกิจกรรมพลศึกษาบ่อย ๆ จะช่วยระงับอารมณ์ต่าง ๆ

3.3 วัตถุประสงค์ที่เกิดขึ้นภายหลัง (Remote Adjustment Objective) เป็นจุดมุ่งหมายที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาขึ้นหลังจากที่บุคคลได้เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ทางพลศึกษา ได้แก่

3.3.1 ส่งเสริมให้เป็นผู้ที่มีสุขภาพดี

3.3.2 ส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

3.3.3 ส่งเสริมให้มีความประพฤติเป็นพลเมืองที่ดี เช่น เป็นผู้นำผู้ตามที่ดี รู้จักรับผิดชอบ การให้ความร่วมมือ การมีน้ำใจนักกีฬา เคารพกฎกติกาของสังคม ฯลฯ

3.4 วัตถุประสงค์สูงสุด (Ultimate Aim) เป็นจุดมุ่งหมายระดับสูงสุด ซึ่งจะต้องใช้กิจกรรมทางกายเป็นสื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม ซึ่งถือว่าเป็นจุดหมายของพลศึกษาโดยตรง (Bookwalter, 1969) วิชาพลศึกษามีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากต่อการพัฒนาการของเด็ก เพราะเป็นวิชาที่สามารถสังเกตพฤติกรรมของเด็ก เพราะเด็กได้แสดงออกได้รู้ได้เห็นด้วยตัวเขาเอง ทำให้เขาเกิดการเรียนรู้และสามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ โดยต้องมีครูเป็นผู้ที่ชี้แนะแนวทางในการแสดงออกที่เหมาะสม

วิชาพลศึกษาเป็นวิชาแขนงหนึ่งอยู่ในหลักสูตรของโรงเรียน มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการที่จะพัฒนาเยาวชนของชาติให้บรรลุเป้าหมายของการจัดการศึกษาได้อย่างดีเยี่ยม เพราะว่าวิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่พึงปรารถนาของบุคคลทั่วไป (เทพประสิทธิ์ กุศลวีรวิชัย, 2533)

4. ขอบข่ายของกิจกรรมพลศึกษา

กิจกรรมพลศึกษา ต้องเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาระบบอวัยวะของเด็กที่มีมาตั้งแต่เกิด เช่น การเดิน การวิ่ง การกระโดด ขว้างปา ห้อยโหน ฯลฯ ให้มีการเจริญพัฒนาการอย่างถูกต้อง สมส่วนด้วยเหตุนี้กิจกรรมพลศึกษา จึงประกอบด้วยกิจกรรมดังต่อไปนี้

4.1 เกม (Game) เป็นกิจกรรมการเล่นอย่างง่าย ๆ ไม่มีกฎกติกามากนัก มีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนาน และช่วยเสริมสร้างความแข็งแรงของร่างกายได้ตามสมควร เกมบางประเภทสามารถนำมาใช้กับผู้ใหญ่ได้อย่างสนุกสนาน

4.2 กิจกรรมกีฬา (Sport) เป็นกิจกรรมใหญ่ที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลาย กิจกรรมกีฬา แบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ได้ 2 ประเภทได้แก่

4.2.1 กีฬาในร่ม (Indoor Sport) ได้แก่ ประเภทกีฬาที่ไม่เน้นการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างหนัก แต่จะเน้นเรื่องความสนุกสนาน และมักจะนิยมเล่นภายในอาคารหรือโรงยิม เช่น เทเบิลเทนนิส ยิมนาสติก ฯลฯ

4.2.2 กีฬากลางแจ้ง (Outdoor Sport) ได้แก่ ประเภทกีฬาที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายที่หนักและมักจะเล่นภายนอกอาคาร เช่น ฟุตบอล ซี่ม้า พายเรือ วิ่ง ฯลฯ

4.3 กิจกรรมเข้าจังหวะ (Rhythmic Activity) ได้แก่ กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้เสียงเพลงหรือดนตรีเป็นส่วนประกอบ

4.4 กิจกรรมทดสอบสมรรถภาพทางกาย (Body Conditioning) เป็นกิจกรรมที่กระทำเพื่อรักษาหรือเสริมสร้างร่างกายให้แข็งแรง เช่น การดึงข้อ ดันพื้น ลูก-นั่ง ฯลฯ

4.5 กิจกรรมนอกเมือง (Outdoor Activity) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเคลื่อนไหวร่างกายโดยไปกระทำตามภูมิประเทศที่น่าสนใจ เช่น การปีนเขา เดินทางไกล ทักษนาจร ค่ายพักแรม ฯลฯ

4.6 กิจกรรมแก้ไขความพิการ (Adaptive Activity) เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายโดยมีจุดประสงค์เพื่อรักษาความพิการทางร่างกาย

สรุปได้ว่า กิจกรรมพลศึกษามีหลายรูปแบบ ได้แก่ เกม กีฬาในร่ม กีฬากลางแจ้ง กิจกรรมเข้าจังหวะ กิจกรรมทดสอบสมรรถภาพทางกาย กิจกรรมนอกเมือง และกิจกรรมแก้ไขความพิการ ซึ่งทุกกิจกรรม มุ่งเน้นการเคลื่อนไหว และพัฒนาร่างกายเพื่อให้มีการเจริญเติบโตอย่างเหมาะสมตามวัย

5. ขั้นตอนจัดการเรียนรู้พลศึกษา

Herbart Method (ทิตินา แชมมณี, 2551 ; อ้างอิงมาจาก Bigge, 1964 : 33-47) เป็นปรัชญาการศึกษาชาวเยอรมันเป็นผู้ริเริ่มการเรียนการสอนแบบบูรณาการแล้วการเรียนการสอนในตามความคิดของ Herbart คือ การที่นักเรียนจะเรียนรู้สิ่งใดนั้นจะต้องมาจากความสนใจของเราก่อนเป็นอันดับแรกในด้านการเรียนการสอนนั้นครูผู้สอนจำเป็นต้องสร้างความสนใจก่อนเป็นอันดับแรกเหมาะสมกับการสอนพลศึกษาประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียม ได้แก่ การให้เด็กเข้าแถวสำรวจรายชื่อนักเรียนและให้อบอุ่นร่างกาย ยืดเหยียดกล้ามเนื้อให้พร้อมเพื่อจะให้ฝึกกิจกรรม

2. ขั้นอธิบายและสาธิต ได้แก่ ครูอธิบายสิ่งที่นักเรียนจะต้องทำเพียงสั้นแล้วแสดงตัวอย่างให้ดูการสาธิตกระทำได้หลายแบบคือครูเป็นผู้สาธิตนักเรียนเป็นผู้สาธิตครูและนักเรียนร่วมกันสาธิต

3. ขั้นฝึกหัดแบ่งกลุ่มให้นักเรียนได้ฝึกหัดกิจกรรมต่างๆโดยทั่วถึงการฝึกอาจกำหนดให้แต่ละกลุ่มฝึกทักษะแต่ละอย่างแล้วหมุนเวียนกันไปหรือจะใช้วิธีการฝึกเหมือนกันทั้งหมดก็ได้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของการสอนกีฬาแต่ละชนิด

4. ขั้นใช้ได้แก่การนำเอาทักษะต่าง ๆ จากที่นักเรียนได้เรียนไปแล้วนั้นมาทดลองใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเล่นแข่งกัน

5. ขั้นสรุปและปฏิบัติได้แก่สรุปผลการเรียนจากบทเรียนที่ให้นักเรียนได้ปฏิบัติเพื่อให้เกิดสุขนิสัยอาจจะมีรางวัลประเมินผลหลังจากนักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมไปแล้วว่าได้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ในจุดประสงค์หรือไม่

Thomas และคณะ (2003) ได้แนะนำการสอนกิจกรรมทางพลศึกษาไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. แจ้งวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Student Objective)
2. บอกวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ (Equipment and Materials)

3. การอบอุ่นร่างกาย (Warm – Up)
4. การพัฒนาทักษะ (Skill–Development)
5. การสรุป (Concluding)

กรมวิชาการ (ทีศนา เขมมณี, 2551 ; อ้างอิงมาจาก กรมวิชาการ, 2534) ได้แบ่ง
 ขั้นตอนการสอนกระบวนการปฏิบัติออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. การสังเกตรับรู้
2. การทำตามแบบ
3. ทำเองโดยไม่มีแบบ
4. ฝึกให้ชำนาญ

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539) ได้แบ่งขั้นตอนการสอนออกเป็น 5 ขั้นตอน หรือ 5
 กระบวนการ ได้แก่

1. ขั้นเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน (Introductory Phase)
2. ขั้นการสอน (Teaching Skill Phase)
3. ขั้นการฝึกหัด (Practice Phase)
4. ขั้นนำไปใช้ (Skill Laboratory)
5. ขั้นสรุปและสุขปฏิบัติ (Closing Phase)

บุญเลี้ยง ศรีสุข (2539) ได้แนะนำขั้นตอนการสอนพลศึกษาไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นอบอุ่นร่างกาย (Warming up)
2. ขั้นอธิบายและสาธิต (Explanation and Demonstration)
3. ขั้นฝึกหัด (Drills or Practice)
4. ขั้นใช้ (Application)
5. ขั้นสรุปและสุขปฏิบัติ (Conclusion and Hygienic)

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษาเป็นศาสตร์การสอนทักษะปฏิบัติ จากการศึกษา
 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ประกอบด้วย 5 ขั้น คือ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นอธิบายสาธิต
 3) ขั้นฝึกหัด 4) ขั้นพัฒนาทักษะ 5) ขั้นสรุปและสุขปฏิบัติ

หลักการ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาครู

1. ความหมายของการพัฒนาครู

ศุภชัย ยาวะประภาช (2548) ให้ความหมายของการพัฒนาบุคลากร (Human Resource Development : HRD) ว่า การพัฒนาบุคลากร หมายถึง การจัดประสบการณ์ การเรียนรู้อย่างเป็นระบบในห้วงเวลาที่กำหนด เพื่อเพิ่มโอกาสให้บุคลากรในองค์กรมีสมรรถนะสูงขึ้น สามารถปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้เป็นผลดี อันเป็นผลต่อการเจริญเติบโตก้าวหน้าของบุคลากรและองค์กร ซึ่งการพัฒนาบุคลากร (Human Resource Development: HRD) เป็นการใช้การฝึกอบรม (Training) การพัฒนาองค์กร (Organization Development) และการพัฒนาอาชีพ (Career Development) อย่างบูรณาการ เพื่อที่จะเพิ่มประสิทธิผลของบุคคล

กลุ่มงานและองค์การ ซึ่งการพัฒนาบุคลากรจะช่วยพัฒนาสมรรถนะสำคัญ (Key Competencies) ที่จะทำให้อุบลการในองค์การสามารถปฏิบัติงานปัจจุบันและอนาคตได้ โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้า(Planned Learning Activities) ช่วยทำให้กลุ่มงานในองค์การสามารถริเริ่มและจัดการเปลี่ยนแปลง และทำให้เกิดการประสานกันระหว่าง ความต้องการขององค์การกับบุคลากร

สุรศักดิ์ อุปรโคตร (2552) ให้ความหมายของการพัฒนาบุคลากรว่า การพัฒนาบุคลากร หมายถึง กระบวนการที่ทำให้บุคคลในหน่วยงานมีความรู้ มีทักษะ มีความสามารถและทัศนคติในการปฏิบัติงานที่รับผิดชอบได้ดียิ่งขึ้นและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่หน่วยงานต้องการ การให้บุคลากรในหน่วยงานมีโอกาสได้รับความรู้และทักษะใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาเป็นแนวทางที่ดีอันจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงสภาพต่าง ๆ ได้ตามที่ต้องการ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้สามารถดำเนินการได้อยู่เสมอตามความเหมาะสมของสภาพหน่วยงานนั้น ๆ การพัฒนาครูให้มีความรู้ ความเข้าใจมีทักษะการวิจัยในชั้นเรียนให้ชัดเจนอย่างถ่องแท้ จะทำให้ครูเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความมุ่งมั่น ในการปฏิบัติหน้าที่ส่งผลต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป

สกาวิรัตน์ นิลเพชรพลอย (2554) ให้ความหมายของการพัฒนาบุคลากรว่าการพัฒนาบุคลากร หมายถึง กระบวนการเสริมสร้างสมรรถภาพของบุคลากรให้มีความรู้ ความสามารถ มีทักษะความชำนาญ มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายขององค์กร

สรุปได้ว่า การพัฒนาครู หมายถึง การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างการเรียนรู้ให้แก่บุคลากรครูอย่างเป็นระบบในช่วงเวลาที่กำหนด เพื่อเพิ่มโอกาสให้บุคลากรครูในองค์การมีสมรรถนะสูง มีความรู้ มีทักษะ มีความสามารถและทัศนคติในการปฏิบัติงานที่รับผิดชอบได้ดียิ่งขึ้น และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่หน่วยงานต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุเป้าหมายขององค์กร

2. ความสำคัญของการพัฒนาครู

กาญจนา รุ่งแจ้ง (2552) ให้ความสำคัญว่า การพัฒนาบุคลากรมีความสำคัญต่อการส่งเสริมบุคลากร มีความสามารถ เพิ่มพูนความรู้ พัฒนาทักษะ ปรับปรุงคุณภาพของผู้ปฏิบัติงาน ให้มีประสิทธิภาพอย่างเต็มที่ เพื่อองค์กรและพัฒนาตนเอง

ภัทรารวรรณ ศรีโพธิ์น้อย (2551) ให้ความสำคัญว่า ความสำคัญในการพัฒนาบุคลากรมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการบริหารงาน เพราะแม้จะมีการสรรหาบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถเข้ามาทำงานแล้ว ใ้เชื่อว่าจะสามารถทำงานได้อย่างดีไปตลอด หากบุคลากรได้รับการพัฒนาอย่างเหมาะสมและต่อเนื่องด้วยความพึงพอใจแล้ว บุคลากรจะมีความรู้ความสามารถและมีทักษะในการทำงานและการดำเนินงานก็จะเป็นไปตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

ภิญญดา เกิดศิลป์ (2552) ให้ความสำคัญว่า การพัฒนาบุคลากรมีความจำเป็นและมีความสำคัญ ที่จะช่วยให้บุคลากรเป็นคนทันสมัยอยู่เสมอ ทั้งในด้านความรู้ ทักษะทางเทคโนโลยีต่าง ๆ ส่งผลให้ปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ ลดการขัดแย้งในหน่วยงาน เกิดความสามัคคีและเป็นบุคคลที่มีศักยภาพ ที่จะพัฒนาบุคคลในสังคมให้เป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ เพื่อพัฒนาประเทศชาติต่อไปจากแนวความคิดต่าง ๆ

สรุปได้ว่า ความสำคัญในการพัฒนาบุคลากร มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นการเพิ่มพูนความรู้ พัฒนาทักษะ ปรับปรุงคุณภาพของผู้ปฏิบัติงานในการทำงานและการดำเนินงาน เป็นไปตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้บุคลากรมีการพัฒนาองค์ความรู้ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพเศรษฐกิจและสังคม และเป็นการสร้างโอกาสให้เกิดการพัฒนาความเจริญก้าวหน้าต่อไปในอนาคต

3. แนวคิดในการพัฒนาครู

ณรงค์วิทย์ แสนทอง (2551) ให้แนวความคิดว่า กระบวนการพัฒนาบุคลากร แต่ละขั้นตอนมีความสำคัญอย่างยิ่ง ผู้บริหารต้องดำเนินการให้ครบทุกขั้นตอน คือ ต้องเริ่มจากการหาความจำเป็นในการพัฒนาบุคลากร การวางแผน การปฏิบัติตามแผนหรือการดำเนินการ และติดตามประเมินผล

กาญจนา รุ่งแจ้ง (2552) กล่าวว่า แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาบุคลากรนั้นถือได้ว่าเป็นกลไกอย่างหนึ่งที่ทำให้บุคลากรมีคุณสมบัติที่พึงประสงค์ในการปฏิบัติงาน ที่ได้รับมอบหมายจากองค์กร ทั้งนี้โดยเป็นการส่งเสริมและเพิ่มพูนในสมรรถภาพของตัวบุคลากรเองหรือองค์กร

สกาวรัตน์ นิลเพชรพลอย (2554) ให้แนวความคิดว่า การพัฒนาบุคลากร ครูให้เป็นครูมืออาชีพนั้น ต้องพัฒนาทั้งในด้านความรู้ในเนื้อหาทักษะด้านต่าง ๆ รวมถึงเจตคติของความเป็นครูซึ่งสามารถพัฒนาโดยใช้วิธีที่หลากหลาย เช่น การอบรมสัมมนา การฝึกพัฒนาขณะปฏิบัติงาน การพัฒนาโดยการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การศึกษาดูงาน เป็นต้น

Castetter (1996) ให้แนวความคิดว่า กระบวนการพัฒนาบุคลากรจำแนกได้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การหาความจำเป็นในการพัฒนาบุคลากร
2. การวางแผนการพัฒนาบุคลากร
3. การนำแผนพัฒนาบุคลากรไปใช้
4. การประเมินผลการพัฒนาบุคลากร

สรุปได้ว่า กระบวนการพัฒนาบุคลากร ควรมีการกำหนดวิธีการพัฒนาอย่างเป็นระบบเริ่มตั้งแต่การพิจารณาความจำเป็นที่ต้องพัฒนา การวางแผนการพัฒนา การนำแผนการพัฒนาไปใช้ และการประเมินผลการพัฒนา โดยจะต้องมีการดำเนินการพัฒนาบุคลากรครูตามขั้นตอนอย่างครบถ้วน ควรมีการพัฒนาทั้งในด้านความรู้ในเนื้อหา ทักษะด้านต่าง ๆ รวมถึงเจตคติของความเป็นครู ซึ่งสามารถพัฒนาโดยใช้วิธีที่หลากหลาย เช่น การอบรมสัมมนา การฝึกพัฒนาขณะปฏิบัติงาน เป็นต้น

4. กระบวนการพัฒนาครู

4.1 ความจำเป็นในการพัฒนาครู

เด่นพงษ์ พลละคร (2551) ได้ให้ความจำเป็นของการพัฒนาบุคลากร โดยกล่าวว่า การพัฒนาพนักงานจะเป็นการเวลาโดยเปล่าประโยชน์ เพราะการฝึกอบรมในแต่ละครั้ง พนักงานจะเกิดความชำนาญในงานที่ทำมากขึ้น การพัฒนาพนักงานจึงเป็นประโยชน์ต่อองค์กร ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ดังนั้นควรมีการจัดฝึกอบรมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงต่อสภาพทางเศรษฐกิจ สังคม และวงการธุรกิจ

ภัทรารวรรณ ศรีโพธิ์น้อย (2551) ได้ให้ความจำเป็นของ ความจำเป็นในการ พัฒนาบุคลากรไว้ว่า ควรมีการดำเนินการโดยการวิเคราะห์หาความต้องการในการพัฒนาบุคลากร ซึ่งอาจได้มาจากพิจารณาแนวโน้มกำลังคน การพิจารณาความเหมาะสมจากแผนงานที่มีอยู่ การสำรวจความคิดเห็นผู้เกี่ยวข้องหรือผู้ปฏิบัติงาน จากการวิเคราะห์งาน และข้อมูลโดยรวมเพื่อ ประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่ควรจะได้รับ การเปลี่ยนแปลง

ภิญญาดา เกิดศิลป์ (2552) ได้ให้ความจำเป็นของ การพัฒนาบุคลากรมีความ จำเป็นที่จะช่วยให้บุคลากรเป็นคนที่ทันสมัยอยู่เสมอทั้งในด้านความรู้ทักษะ ด้านเทคโนโลยีต่าง ๆ ส่งผลให้ปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ ลดความขัดแย้งในหน่วยงาน เกิดความสามัคคี และเป็นบุคคลที่มี ศักยภาพ ที่จะพัฒนาบุคคลในสังคมให้เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ เพื่อพัฒนาประเทศชาติต่อไป

สรุปได้ว่า การพัฒนาบุคลากรครู มีความจำเป็นเพราะจะช่วยให้บุคลากรเป็นคนที่ ทันสมัยอยู่เสมอ ทั้งในด้านความรู้ทักษะ ด้านเทคโนโลยีต่าง ๆ ส่งผลให้ปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ ลดความขัดแย้งในหน่วยงาน เกิดความสามัคคี และเป็นบุคคลที่มีศักยภาพ ที่จะพัฒนาบุคคลใน สังคมให้เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ และหน่วยงานควรมีการจัดกิจกรรมพัฒนาบุคลากรครูอย่าง สม่าเสมอ เพื่อให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงต่อสภาพทางเศรษฐกิจและสังคม

4.2 การวางแผนการพัฒนาครู

ณรงค์วิทย์ แสนทอง (2551) กล่าวถึง การวางแผนพัฒนาบุคลากรมีทั้งแผน ระยะยาวที่เดินตามแผนกลยุทธ์ขององค์กร และแผนระยะสั้นที่เป็นแผนปฏิบัติงานในแต่ละปี ที่ตั้งออกมาใช้จากแผนกลยุทธ์ระยะยาว

Ackoff (1970) กล่าวถึง การวางแผนเป็นการวางอนาคตที่ต้องการ วิธีการ อันเป็นประสิทธิภาพซึ่งจะช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์

Castetter (1996) กำหนดขั้นตอนการวางแผนไว้ดังนี้ คือ

1. การกำหนดเป้าหมาย (Goals) ขององค์กรในการพัฒนาบุคลากร
2. การกำหนดความต้องการ (Determine Needs) ขององค์กรและบุคลากร
3. การกำหนดวัตถุประสงค์ (Refine Object) ขององค์กรในการพัฒนา

บุคลากร

4. การกำหนด (Establish Roles) ผู้รับผิดชอบในการพัฒนาบุคลากร

ภัทรารวรรณ ศรีโพธิ์น้อย (2551) กล่าวถึง การวางแผนพัฒนาบุคลากร คือการ วางแผนอนาคตอย่างเป็นระบบ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า การวางแผนการพัฒนาครู คือ การวางแผนอนาคตอย่างเป็นระบบ ในการพัฒนาบุคลากรครูให้เป็นผู้มีความรู้ความสามารถ โดยการวางแผนพัฒนาบุคลากรครู มีทั้ง แผนระยะยาวตามแผนกลยุทธ์ขององค์กร และแผนระยะสั้นที่เป็นแผนปฏิบัติงานในแต่ละปี ซึ่ง ขั้นตอนการวางแผนพัฒนาบุคลากรครู มีดังนี้ 1) กำหนดเป้าหมายขององค์กรในการพัฒนาบุคลากร 2) กำหนดความต้องการขององค์กรและบุคลากร 3) การกำหนดวัตถุประสงค์ขององค์กรในการ พัฒนาบุคลากร และ 4) กำหนดผู้รับผิดชอบในการพัฒนาบุคลากร

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเกม

1. ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นเกม

ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นที่สำคัญแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ดังนี้

1. กลุ่มทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of Play) ประกอบด้วย

1.1 ทฤษฎีพลังงานเกินความต้องการ (Surplus Energy Theory) ทฤษฎีนี้ได้รับการพัฒนาโดย คาร์ล กรอส (Karl Gross) ผู้ยึดตามแนวคิดของอริสโตเติล (Aristotle) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าสาเหตุของการเล่นมาจากพลังงานที่มีอยู่เกินความต้องการที่เหลือจากการประกอบกิจกรรมที่ใช้เพื่อการดำรงชีวิต หมายถึงว่าการเล่นจะเกิดพลังจากที่ร่างกายได้ใช้พลังงานในการทำงานมาก่อนแล้วทฤษฎีนี้ต่อมาได้รับการพัฒนาโดย สเปนเซอร์ ชิลเลอร์ (Spencer Schiller) ดังนั้นชื่อของทฤษฎีพลังงานเกินความต้องการบางครั้งจึงถูกเรียกว่าทฤษฎีสเปนเซอร์ ชิลเลอร์ (Spencer Schiller Theory) ทฤษฎีนี้ไม่ได้หมายถึงการระบายพลังงานออกโดยใช้การเล่นเป็นสื่อเท่านั้น แต่ได้เน้นถึงการเล่นในส่วนที่ช่วยเสริมสร้างให้เกิดพลังงานขึ้นขบวนการสร้างและการใช้จะต่อเนื่องอย่างค่อยเป็นค่อยไปจึงจะทำให้ระบบต่าง ๆ ภายในร่างกายรวมถึงระบบโครงสร้างและหน้าที่ของอวัยวะทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ทฤษฎีการฝึกหัดโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory) ทฤษฎีนี้ยึดตามแนวความคิดของ คาร์ล กรอส ที่เชื่อว่าการเล่นเป็นการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตเพื่อเตรียมตัวสำหรับอนาคต การเล่นเป็นการแสดงออกของสัญชาตญาณที่เกิดจากการรับช่วงของสมรรถวิสัยที่ไม่มีการย่นอันเป็นผลทำให้เกิดการกระทำในรูปของการเล่นถ้าเด็กได้เล่นมาก ก็จะทำให้มีโอกาสฝึกทักษะและเกิดประสบการณ์มากตามไปด้วยการเล่นจะเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดพัฒนาการด้านการรู้จักควบคุมตนเองและช่วยพัฒนาบุคลิกภาพแลสติปัญญา ทำให้มนุษย์พัฒนาไปตามธรรมชาติ

1.3 ทฤษฎีการเตรียม (Preparation Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า สาเหตุของการเล่นเกิดจากความพยายามของผู้เล่นที่เตรียมกิจกรรมสำหรับอนาคตมักจะเป็นการเล่นเลียนแบบตามอย่างที่เคยเห็นมาจากการกระทำของผู้ใหญ่ เช่น เด็กหญิงชอบเล่นทำอาหารหรือเลี้ยงตุ๊กตา เพราะเห็นแม่หรือผู้หญิงชอบปฏิบัติกัน

1.4 ทฤษฎีรับช่วงมรดกหรือทฤษฎีการทำซ้ำ (Inheritance Theory or Recapitulation Theory) ทฤษฎีได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีวิวัฒนาการของชาลส์ ดาร์วิน (Charles Darwin) ที่เชื่อว่าการเล่นเป็นมรดกตกทอดมาจากบรรพบุรุษสาเหตุของการเล่นมาจากการที่ผู้เล่นกระทำซ้ำกับการกระทำของบรรพบุรุษระหว่างที่มีการวิวัฒนาการนั่นเอง เช่น การเล่นเป็นกลุ่มแสดงให้เห็นถึงการอยู่รวมกันเป็นเผ่าพันธุ์หรือการปีนป่ายต้นไม้เป็นการแสดงย้อนไปถึงบรรพบุรุษของมนุษย์คือลิงนั่นเอง

1.5 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory) ผู้พัฒนาทฤษฎีนี้คือ แพททริก (Patrick) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าสาเหตุของการเล่นเป็นความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ เนื่องจากการทำงานที่มีการแข่งขันกันสูงต่อมาทฤษฎีนี้ได้รับการพัฒนาการมาเน้นด้านการผ่อนคลายความเครียดทางกายเป็นส่วนใหญ่ เนื่องมาจากการที่ร่างกายต้องคร่ำเคร่งอยู่กับการ

ทำงานที่ประณีต เช่น งานที่ต้องใช้สายตา มือและนิ้วมาก มนุษย์จึงหันมาใช้กิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อ มัดใหญ่ ๆ เช่น การขว้างปา การวิ่ง และการกระโดด เป็นต้น เพื่อเลียนแบบมนุษย์ในสมัย โบราณที่แสดงกิจกรรมเหล่านี้ในชีวิตประจำวันเมื่อได้ผ่อนคลายความเครียดทางด้านร่างกายและ จิตใจแล้วก็พร้อมที่จะประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลุ่มทฤษฎีการเล่นคลาสสิกนี้ได้รับความนิยมในช่วงระหว่างศตวรรษที่ 19 ถึง ศตวรรษที่ 20 แต่เนื่องจากขาดข้อมูลสนับสนุนที่เพียงพอทำให้ปัจจุบันทฤษฎีกลุ่มนี้ไม่เป็นที่สนใจ ของนักการศึกษามากนัก

2. กลุ่มทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play)

ประกอบด้วย (ประภาพรรณ เอี่ยมสุภาชิต (2543)

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytical Theory) ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) เป็นผู้นำกลุ่ม ต่อมาทฤษฎีนี้ได้รับการพัฒนาโดยโรเบิร์ต วอลเดอร์ (Robert Walder) ในปีคริสต์ศักราช 1933 และอีริก อีริกสัน (Erick Erikson) ในปีคริสต์ศักราช 1950

ฟรอยด์ได้เปรียบเทียบถึงการเล่นของเด็กว่ามีกระบวนการคล้ายกับการ จินตนาการของผู้ใหญ่แตกต่างกันที่ว่าการเล่นเป็นการสร้างโลกของความฝันให้อยู่ในโลกของความ เป็นจริงแต่การจินตนาการเป็นการสร้างความฝันที่แยกออกจากโลกของความเป็นจริง

ฟรอยด์เชื่อว่า การเล่นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ เช่น การที่เด็ก เล่นเป็นครู ตำรวจหรือแม่เพื่อจะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น ซึ่งฟรอยด์จะมองการเล่นว่ามีคุณค่าในแง่ของการบำบัดเพราะการเล่นช่วยให้เด็กสามารถลดความ ไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้ และความวิตกกังวลจะค่อย ๆ ลดลง

วอลเดอร์ได้เสนอแนวคิดที่เรียกว่า “การถูกบังคับให้ทำที่ซ้ำ ๆ ซาก ๆ” เมื่อเด็กมีประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจจะไม่สามารถที่จะลดความไม่พึงพอใจนั้นได้ทันทีทันใด แต่ จะต้องสร้างประสบการณ์นั้นซ้ำแล้วซ้ำอีกโดยการเล่น เพื่อลดระดับความเข้มของประสบการณ์ ที่ไม่พึงพอใจนั้น ๆ

ส่วนอีริกสันเชื่อว่า การเล่นมีลักษณะเฉพาะและมีความหมายต่อบุคลิกภาพ ของเด็กแต่ละคนการเล่นของเด็กเป็นการพัฒนาการตามขั้นตอน 3 ขั้น คือ

ขั้นตอนที่ 1 การเล่นที่ตัวเด็กเป็นศูนย์กลางจะเล่นเกี่ยวกับตนเองโดย การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายหรือส่งเสียงซ้ำ ๆ ต่อมาเริ่มมุ่งความสนใจในการเล่นไปที่ สิ่งอื่น ๆ เช่น การสำรวจสิ่งของด้วยมือหรือใช้เสียงระดับต่าง ๆ เพื่อดูการตอบสนองของแม่

ขั้นตอนที่ 2 การเล่นของเล่นหรือวัตถุที่อยู่รอบ ๆ ตัวเป็นการเรียนรู้ เกี่ยวกับกฎเกณฑ์บางอย่างในโลกเล็ก ๆ ของตน

ขั้นตอนที่ 3 การเล่นเมื่อเด็กเข้าสู่สังคมคือช่วงประณววัยเด็กจะรู้จักการ เล่นที่ต้องแบ่งปันและร่วมมือกับผู้อื่นการพัฒนาการในช่วงนี้เป็นผลมาจากทั้งสองช่วงแรก

ดังนั้น นักจิตวิทยาในกลุ่มทฤษฎีของจิตวิเคราะห์มุ่งไปที่การพัฒนาการ ด้านบุคลิกภาพ ซึ่งมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมและความรู้สึก

2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Intellectual Development Theory)

ผู้นำกลุ่มคือ จีน ปีอาเจท์ (Jean Piaget) ซึ่งเชื่อว่าลักษณะของการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญาและจะมีลักษณะเป็นไปในทิศทางเดียวกันโดยเริ่มจากการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส (Sensory Play) เพื่อเป็นการสำรวจมีพฤติกรรมที่ทำซ้ำ ๆ เพื่อให้เกิดทักษะต่อมาจะเริ่มเล่นแบบที่เข้าไปมีส่วนในการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมรอบตัว เช่น เอามือตึงผมพ่อแม่จับและปล่อยวัตถุหรือเอามือตึงน้ำเป็นต้น เมื่อเด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้รอบ ๆ ก็จะเริ่มปีนป่ายสำรวจสิ่งของเมื่ออายุประมาณ 1 ขวบจะเริ่มใช้จินตนาการในการเล่นเช่นเล่นป้อนอาหารตุ๊กตาเป็นต้นเมื่ออายุประมาณ 18 เดือน ถึง 24 เดือนเด็กจะเริ่มเล่นอย่างมีวัตถุประสงค์ รู้จักการนำสิ่งของมาสร้างให้เป็นสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ แต่ก็ยังเป็นการเล่นเพื่อความพึงพอใจไม่คำนึงถึงมาตรฐานของสังคมในช่วงนี้เรียกว่าการเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Constructive Play) และพัฒนามาเป็นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) เมื่อเด็กสามารถจดจำสิ่งของต่าง ๆ ที่ไม่มีอยู่ในที่นั้นได้แล้ว เช่น การเล่นเอาน้ำแทนนมเพื่อให้ตุ๊กตาดื่มน้ำหรือเอาผ้ามาพับเป็นตุ๊กตาชิ้นสูงสุดของการพัฒนาการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์เรียกว่าการแสดงละครสมมติ (Socicdramatic Play) จะพัฒนาอย่างเต็มที่เมื่ออายุประมาณ 3-4 ขวบ

สมิแลนสกี (Smilansky) นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ได้อธิบายว่า การเล่นไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความสามารถของระดับสติปัญญาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้น แต่ยังช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์โดยการจินตนาการรู้จักการแก้ปัญหาการพัฒนาความรู้และทักษะต่าง ๆ ช่วยพัฒนาด้านอารมณ์และสังคมควบคู่ไปด้วย

2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ของนักจิตวิทยากลุ่มพฤติกรรมนิยมผู้นำกลุ่ม คือ นักจิตวิทยาชาวอเมริกันชื่อ เบอร์ริส สกินเนอร์ (Burrhus Skinner) เป็นผู้ตั้งทฤษฎีการเรียนรู้ การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) ทฤษฎีนี้มีหลักการว่า พฤติกรรมของผู้เล่นเกิดขึ้นจากการเห็นผลที่ได้รับจากการเสริมแรง (Reinforcement) เช่น เมื่อเล่นเกมได้ดีแล้วได้รับคำชมเชยจากผู้สอนทำให้ผู้เล่นอยากเล่นเกมให้ดียิ่งขึ้นไปอีกการเสริมแรงต้องทำทันทีหลังจากมีพฤติกรรมที่ต้องการ เช่น ทำการเสริมแรงทันทีเมื่อผู้เล่นปฏิบัติได้ตามจำนวนครั้งที่ผู้สอนกำหนดให้ จะช่วยให้ผู้เล่นกระทำพฤติกรรมบรรลุเป้าหมายอย่างรวดเร็วและเพิ่มขึ้นในระดับสม่ำเสมอการให้สัญญาณการบอกการแสดงท่าทางของผู้สอนถือเป็นการชี้แนะ (Prompting) และการกระทำเหล่านี้จะทำหน้าที่เป็นเงื่อนไขที่จะทำให้เด็กแสดงพฤติกรรม

วูฟแกง โคห์เลอร์และคณะ (Wolfgang Kohler and Others) เคิร์ต เลวิน (kurt Lewin) และเอ็ดเวิร์ด โทลแมน (Edward Tolman) นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ต่างก็เชื่อว่าการแก้ปัญหาด้วยตนเองในการเล่นเกมน่า ๆ จะนำไปสู่การคิดเป็น ทำเป็นและแก้ปัญหาเป็น ดังนั้น นักจิตวิทยาในกลุ่มพฤติกรรมนิยมจึงมุ่งไปที่การพัฒนาด้านการเรียนรู้ เพราะเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านความรู้ ทักษะ และความรู้สึกอันเนื่องมาจากประสบการณ์

เกมทุกเกมไม่ว่าจะเป็นเกมที่เล่นกันอยู่ในสมัยปัจจุบันหรือเล่นสืบเนื่องกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษไม่ว่าจะเล่นในภูมิภาคใดของโลกก็ตามเกมจะมีลักษณะร่วมเฉพาะที่คล้ายกันคือ เป็นกิจกรรมที่

1. มุ่งให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน พึงพอใจ

2. บุคคลทุกเพศทุกวัยสามารถเล่นได้
3. เปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคนได้ร่วมเล่น
4. ส่งเสริมการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
5. ใช้เวลาในการเล่นไม่มากนักและเวลาในการเล่นไม่แน่นอน
6. มีวัตถุประสงค์ในการเล่น
7. มีกฎกติกาการเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนเหมือนกับการเล่นกีฬา(Sport)
8. ไม่ต้องอาศัยทักษะการเล่นที่ยากมุ่งส่งเสริมทักษะพื้นฐานในการเคลื่อนไหว

และทักษะด้านกีฬา

9. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นห่าง่ายราคาไม่แพงสามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้จากวัสดุอุปกรณ์หรือทรัพยากรธรรมชาติที่เหลือใช้

10. กฎกติกาจำนวนผู้เล่นสถานที่และอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นสามารถเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมได้กับความสามารถความสนใจและความต้องการของผู้เล่น

11. มีการกำหนดบริเวณที่ว่างและขอบเขตของการเล่นอาจอยู่ในรูปของสนามเส้นแบ่งเขตหรือมีการกำหนดรูปแบบของการเล่นแทนเช่นทำวงกลมแถวหน้ากระดานแถวเดียวหรือแถวตอน เป็นต้น

12. มีลักษณะเป็นการท้าทายทำให้ผู้เล่นอยากเล่นและสนุกสนานโดยการกำหนดให้ผู้เล่นปฏิบัติให้เร็วที่สุดหรือทำคะแนนให้ได้มากที่สุด

13. กำหนดให้มีการแข่งขันมีการแพ้การชนะแต่ไม่ใช่จุดมุ่งหมายจริง ๆ ของการเล่นเกมเป็นเพียงการหาข้อปรับปรุงในการเล่นเท่านั้น

กล่าวโดยสรุป ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นเกม แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ 1) กลุ่มทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of Play) ที่เชื่อว่าการเล่นเกิดขึ้นเมื่อพลังงานเหลือใช้ เกิดจากความต้องการหรือต้องการการผ่อนคลาย 2) กลุ่มทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) ที่เชื่อว่าการเล่นสามารถเชื่อมโยงสู่การวิเคราะห์คุณลักษณะเฉพาะของบุคคล เช่น การแก้ปัญหา หรือสภาวะทางจิตวิทยา เป็นต้น

2. ความหมายของเกม

มีนักการศึกษาและนักนันทนาการหลายท่านได้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

พีระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์ (2536) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า หมายถึง กิจกรรมที่นำมาใช้เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง บันเทิงใจ และผ่อนคลายอารมณ์ เป็นกิจกรรมนอกแบบที่สามารถนำมาประยุกต์หรือดัดแปลงใช้ให้เหมาะกับโอกาส เวลาหรือช่วงจังหวะที่อำนวยให้ จะเป็นกิจกรรมใด ๆ ก็ตามสามารถนำมาประยุกต์ใช้ดัดแปลงจัดให้เข้ากับผู้เข้าร่วมได้มีการแสดงออกทางกาย มีการเคลื่อนไหว โดยจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและได้รับทักษะพื้นฐานที่สามารถพัฒนาไปสู่การฝึกกิจกรรมออกกำลังกายอื่น ๆ

สกุล โสรัจจ์ (2539) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า หมายถึง กิจกรรมการเล่นแขนงหนึ่ง ที่ไม่มีกฎกติกาซับซ้อน ทำให้ร่างกายพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวดีขึ้น เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินเพื่อบรรลุเป้าหมายระเบียบข้อบังคับภายในเวลาที่กำหนดสิ้นสุดลง

สมชาติ กิจยรรยง และจีร์ซา ใจเปี่ยม (2543) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เกม หมายถึง การแข่งขันการเล่นเพื่อความสนุกสนานหรือตามกติกา หรือเกมตามความหมาย พจนานุกรม หมายถึง จบการแข่งขันหรือจบเรื่องจบราวหรือหมายถึงการเล่นแข่งขัน

จิรภรณ์ ศิริประเสริฐ (2545) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง รูปแบบหนึ่งของการเล่นที่มุ่งเน้นในด้านความสนุกสนาน ส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดการพัฒนาทักษะ พื้นฐานด้านการเคลื่อนไหวและการเล่นกีฬาผู้เล่นเล่นด้วยความสมัครใจ มีรูปแบบและกฎกติกา การเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน สามารถปรับเปลี่ยนเพื่อความเหมาะสมในการเล่นได้ตลอดเวลา บางครั้ง อาจไม่มีกฎกติกาก็ได้หรืออาจนำเอารูปแบบของกีฬาบางชนิดมาประยุกต์ใช้ในการเล่น

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์ (2548) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมทั้งหลายที่แสดงให้เราารู้ถึงประวัติศาสตร์ของมนุษย์และสะท้อนให้เห็นแนวคิดและ ค่านิยมของวัฒนธรรมเหล่านั้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเกมมีส่วนช่วยและถือเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญที่จะทำ ให้เกิดความเจริญเติบโตและพัฒนาการของเยาวชนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น

กล่าวโดยสรุป เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นแขนงหนึ่งที่มีกฎกติกาไม่สลับซับซ้อน ช่วยส่งเสริมให้ร่างกายพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวดีขึ้น เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เพื่อ บรรลุเป้าหมาย ระเบียบข้อบังคับภายในเวลาที่กำหนดและแฝงด้วยคุณค่าต่าง ๆ ได้แก่ พื้นฐาน การดำรงชีวิตของมนุษย์ พื้นฐานการกีฬา สะท้อนประโยชน์ทั้งต่อบุคคลและสังคมส่วนรวม ตลอดจนเป็นการสืบทอดประเพณีและวัฒนธรรมทางการเล่นอีกด้วย

3. ความสำคัญของเกม

มีนักการศึกษาและนักนันทนาการหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของเกม ไว้ดังนี้ จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมว่า ตามปกติแล้ว คนทุกคนทุกเพศทุกวัยต้องการเคลื่อนไหวเพราะลักษณะของความต้องการทางสรีรศาสตร์ หาก การเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมายและมีความสุขสนุกสนานร่าเริงด้วยแล้วยิ่งเพิ่ม ความต้องการมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในวัยแห่งความเจริญเติบโตย่อมต้องการแห่งกิจกรรม แห่งการเคลื่อนไหว เพื่อช่วยให้กระดูกและกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ได้เจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วน เด็ก เกิดมาจะค่อย ๆ พัฒนาจนรู้จักการเดิน วิ่ง กระโดด ผลิต ดัน เหวี่ยง ทุ่ม ขว้าง ปา เตะ ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เด็กเรียนรู้ได้เองตามธรรมชาติหรือติดตัวเด็กมาแล้วก็ว่าได้ หากแต่ว่าการเคลื่อนไหว ไม่ได้มีความหมายไปในทางการกีฬา หรือพลศึกษา ฉะนั้นเกมการเล่นประเภทต่าง ๆ เป็นตัวกลาง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปตามวิถีทางของการพลศึกษาและกีฬามากยิ่งขึ้น หรือกล่าวอีกนัย หนึ่ง เกมเหล่านี้ช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนทักษะทางการเคลื่อนไหวและทางกีฬาเบื้องต้น อันจะช่วยให้เกิด ประสิทธิภาพต่อการเคลื่อนไหวและต่อการกีฬาในอนาคต

จิรภรณ์ ศิริประเสริฐ (2545) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมว่า เกมเป็นสิ่งที่สนุก ทำหยามีความหมายและเป็นทีที่พึงพอใจของผู้เล่นแต่ละคน ไม่ว่าจะเป็เด็ก ผู้ใหญ่ คนที่มีทักษะ หรือคนที่ไม่มีความทักษะ เกมนิยมใช้สอนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น แต่จะเป็นที่นิยม มากกว่าในการสอนระดับประถมศึกษา ซึ่งส่วนมากเป็นเกมประเภทง่าย ๆ ที่เกี่ยวกับการไล่ (Chasing) การหนี (Fleeing) และการใช้วัตถุ (Objects) เช่น ลูกบอลเข้ามาเกี่ยวข้องกับเกม ที่ เกี่ยวกับการไล่และการหนี จะช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะพื้นฐานของการเคลื่อนไหวที่อยู่กับที่

(Non - Locomotor Skill) การเคลื่อนไหวที่เคลื่อนที่ (Locomotor Skill) และการควบคุมร่างกาย การวิ่ง การหลบหลีก การออกวิ่งและการหยุด เป็นทักษะพื้นฐานซึ่งถูกนำไปประยุกต์ให้เข้ากับเกมต่าง ๆ ในเรื่องของความเร็วในการเปลี่ยนทิศทาง การเร่งให้เร็วขึ้น การทำให้ช้าลง และการควบคุมการเคลื่อนไหวที่เป็นอัตโนมัติสวยงาม เกมที่เกี่ยวข้องกับการใช้วัตถุจะช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านความสัมพันธ์ระหว่างการทำงานของระบบประสาทและระบบกล้ามเนื้อ เช่น การขว้าง การรับวัตถุ การเคาะ การพาววัตถุ การหยุด การเคาะและการตีวัตถุด้วยอุปกรณ์หรือส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เกมนำไปสู่กีฬาประเภทต่าง ๆ การเล่นจะมุ่งไปที่การควบคุมวัตถุพร้อมไปกับการรู้จักควบคุมร่างกาย เกมสามารถใช้เป็นสื่อในการออกกำลังกาย เป็นนันทนาการในหน่วยงานและในครอบครัว

ศรีวิชัย ศรีมณี (2556) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมว่า เกมและเกมหน้านั้นเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน ช่วยผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานและการเรียนการสอนของนักเรียน อีกทั้งยังสามารถส่งเสริมในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมที่ดีงาม ตลอดจนสร้างให้เด็กมีคุณลักษณะที่ดี เช่น ความมีวินัย ความมีน้ำใจ ความสามัคคีในหมู่คณะและการรู้จักการแบ่งปันหรือการให้ความเสียสละ ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้จะถูกปลูกฝังให้ผู้เล่นในขณะที่เล่นเกมและจนสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการทำงาน การดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างชาญฉลาด เป็นประโยชน์ต่อครอบครัว สังคมและประเทศชาติ นอกจากนี้ เกมต่าง ๆ จะช่วยชี้ให้เห็นถึงแนวทางชีวิตต่อไปในภายหน้าเนื่องจากการเล่นเกมเด็ก ๆ จะเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ ได้เรียนรู้การให้ความร่วมมือซึ่งกันและกัน สามารถเป็นผู้นำและผู้ตาม มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เรียนรู้วิถีชีวิตวัฒนธรรม รวมทั้งพฤติกรรมต่าง ๆ ของสังคม

วาสนา มั่งคั่ง (ม.ป.ป.) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกม ไว้ดังนี้

1. เคลื่อนไหว (Movements) ส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวทุกรูปแบบและทำให้ได้การเคลื่อนไหวส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย
2. ผจญภัย (Adventure) ได้รับความสนุกสนานตื่นเต้น ผจญภัย กระตุ้นและจูงใจให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ
3. ค้นพบใหม่ (Surprise) ได้ค้นพบสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ด้วยตนเอง
4. โอกาส (Chance) สร้างเสริมและส่งเสริมให้รู้จักโอกาสและจังหวะในการใช้ทักษะต่าง ๆ และการเล่น
5. ทักษะ (Skill) สร้างเสริมทักษะพื้นฐานและทักษะก้าวหน้าทั้งทักษะการเคลื่อนไหวและทักษะทางกลไก
6. เกิดประสบการณ์ (Competition) เกิดประสบการณ์ในการเล่นได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เป็นการเพิ่มประสบการณ์ชีวิต
7. ความสามัคคี (Co-operation) ส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะยอมรับและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ฝึกระบบผู้นำผู้ตาม
8. ได้เพื่อน (Friendship) เกิดมิตรภาพได้เพื่อน ได้เรียนรู้ลักษณะนิสัยและน้ำใจของบุคคลต่าง ๆ ในการเข้าร่วมกิจกรรม

9. สนุกสนาน (Joy) เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน รื่นเริงผ่อนคลายอารมณ์
ความเครียด

10. สมรรถภาพทางกาย (Physical Fitness) ทำให้มีสมรรถภาพความ
แข็งแรง ความทนทานและสุขภาพกาย

11. สมรรถภาพกลไก (Motor Fitness) เกิดความคล่องตัว ประสาทตา หู
มือ เท้า สามารถทำงานได้อย่างสัมพันธ์กัน

12. ความพร้อม (Readiness) เกิดความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ ตื่นตัว
กระฉับกระเฉงพร้อมจะปฏิบัติกิจกรรม

กล่าวโดยสรุปว่า ความสำคัญของเกมนั้น เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน
เพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานในชีวิตประจำวันของผู้ใหญ่ จากการเรียนรู้
การสอนของนักเรียน เยาวชนนักศึกษาและอีกทั้งยังสามารถส่งเสริมในการปลูกฝังคุณธรรม
จริยธรรมที่ดีงาม ตลอดจนสร้างให้เด็กมีคุณลักษณะที่ดีตลอดจนสร้างให้เด็กมีคุณลักษณะที่ดี

4. ความมุ่งหมายของการสอนเกม

มีนักพลศึกษาและนักนันทนาการได้ให้ความมุ่งหมายของการสอนเกม ไว้ดังนี้
ไว้ดังนี้
พระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์ (2536) ได้ให้ความมุ่งหมายของการสอนเกม

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีการพัฒนาการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างสมบูรณ์
2. เพื่อสร้างทักษะเบื้องต้นที่จำเป็นต่อการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายอารมณ์เครียด
4. เพื่อส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์และการเข้าร่วมกลุ่ม
5. เพื่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเล่นและออกกำลังกาย
6. เพื่อให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
7. เพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพของการเคลื่อนไหว
8. เพื่อส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจและน้ำใจนักกีฬา
9. เพื่อส่งเสริมสุขภาพความสมบูรณ์ของร่างกาย

สกุล โสรจัจ (2539) ได้ให้ความมุ่งหมายของการสอนเกม ไว้ดังนี้

1. เพื่อสนองความต้องการธรรมชาติของเด็กแต่ละวัย
2. เพื่อวางรากฐานทักษะเบื้องต้นของการเคลื่อนไหวของส่วนต่าง ๆ ของ
ร่างกาย

สติปัญญา

3. เพื่อส่งเสริมให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกม กฎกติกา
4. ส่งเสริมให้มีการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและ
5. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์
6. เพื่อเป็นการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในการเล่นของเด็ก
7. เพื่อให้เกิดเจตคติที่ดี รักและชอบออกกำลังกายด้วยกีฬาและเกม
8. เพื่อเป็นกิจกรรมเสริมการสอนวิชาอื่น ๆ ในหลักการ

9. เพื่อเป็นกิจกรรมทดแทนเมื่อไม่สามารถเล่นกีฬาใหญ่ได้

10. เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะกีฬาเบื้องต้นนำไปสู่กีฬาใหญ่

ศักดิ์ อินพิรุฑ (2539) ได้ให้ความมุ่งหมายของการสอนเกม ไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกม ประเภทของเกม วิธีการเล่น กฎกติกาของการเล่นเกมประเภทต่าง ๆ และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม

2. เพื่อให้ผู้เรียนมีสุขภาพพลานามัยสมบูรณ์แข็งแรง

3. เพื่อให้ผู้เรียนได้รับทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานและทักษะเบื้องต้นของกีฬาประเภทต่าง ๆ

4. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนานร่าเริง แจ่มใส กระฉับกระเฉง กระตือรือร้นและตื่นตัวอยู่เสมอ

5. เพื่อเป็นการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมที่พึงามให้แก่ผู้เรียน ได้แก่ การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย การให้ความร่วมมือช่วยเหลือผู้อื่นและรู้จักบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์

จิรภรณ์ ศิริประเสริฐ (2545) ได้ให้ความมุ่งหมายของการสอนเกม ไว้ดังนี้

การสอนเกมมีความมุ่งหมายเพื่อที่จะให้ผู้เรียน ได้รู้จักนำทักษะต่าง ๆ ที่ตนมีอยู่ ไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับสถานการณ์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ของแต่ละเกม เพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพและเป็นแนวทางที่จะเล่นกีฬาต่อไป ดังนั้น จึงใช้เกมเพื่อ ความมุ่งหมายในการสอน ไม่ใช่เพื่อเล่นสนุกสนานเพียงอย่างเดียว ควรสอดแทรกความมีน้ำใจ นักกีฬา คุณธรรมความรับผิดชอบในหน้าที่ เป็นต้น แทรกไว้ทุกครั้งในการเล่นและวิเคราะห์ดูว่า แต่ละเกมผู้เล่นเกิดทักษะใดบ้างหรือเกิดการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญาอย่างไร

วิวัฒน์ไชย วรบรร (2555) ได้ให้ความมุ่งหมายของการสอนเกม ไว้ดังนี้

การสอนเกมมีความมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการที่จะนำทักษะที่มีอยู่ไปใช้ให้เหมาะสมกับรูปแบบของเกมแต่ละประเภท รวมไปถึงการส่งเสริมให้มีการพัฒนาการเคลื่อนไหวของร่างกายให้มีประสิทธิภาพเพื่อส่งเสริมสุขภาพความสมบูรณ์ของร่างกาย เป็นแนวทางทำให้สามารถเล่นหรือออกกำลังกายได้เป็นอย่างดีต่อไป นอกจากนี้ยังเน้นด้านความสนุกสนาน เพลิดเพลินผ่อนคลายอารมณ์เครียด ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์โดยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเล่น การออกกำลังกาย โดยเฉพาะส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจและความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เพื่อให้มีพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

กล่าวโดยสรุปว่า จุดมุ่งหมายของการสอนเกมนั้น เพื่อเป็นการพัฒนาความเจริญเติบโตในด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน ตลอดจนส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย เป็นผู้มีความสัมพันธ์ที่ดีการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมอีกทั้ง ช่วยให้สนุกสนานเพลิดเพลิน คลายความเครียด นอกจากนี้ ยังเป็นการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายอีกด้วย

5. ประโยชน์ของเกม

มีนักการศึกษาและนักนันทนาการหลายท่าน ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ดังต่อไปนี้

จรินทร์ ธาณิรัตน์ (2524) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ไว้ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมการเคลื่อนไหวเบื้องต้นทางร่างกายให้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

2. ช่วยเสริมสร้างทักษะเบื้องต้นของการกีฬา เพื่อจะได้เล่นอย่างถูกต้องและจะทำให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

3. ทำให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน
4. ส่งเสริมสุขภาพจิตไม่ให้เคร่งเครียดและช่วยให้สมองปลอดโปร่ง จิตใจมั่นคง
5. ช่วยส่งเสริมให้เด็กปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่นได้เป็นอย่างดี
6. ส่งเสริมสุขภาพกายให้แข็งแรงหรือมีสมรรถภาพทางกาย (Physical

Fitness) ที่ดีอยู่เสมอ

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (2548) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ไว้ดังนี้

1. ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนาน ร่าเริง ผ่อนคลายอารมณ์ที่ตึงเครียด
2. ทำให้เด็กทุกคนได้ร่วมกิจกรรมทางกายเพื่อส่งเสริมทักษะขั้นพื้นฐาน
3. ช่วยส่งเสริมให้เด็กรู้ถึงวิธีการทำงานร่วมกัน ปฏิบัติตามระเบียบและ

ใช้ความคิดด้วยตนเอง

4. เปิดโอกาสให้ครูได้ศึกษาพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก
5. ส่งเสริมการเรียนการสอนในวิชาด้านอื่น ๆ โดยนำเกมเข้าไปสอดแทรก
6. สร้างพื้นฐานทักษะทางกีฬาและสมรรถภาพทางกายเพื่อการเข้าร่วมกีฬา

ประเภทอื่น ๆ ต่อไป

รังสฤษฎ์ เสรีวุฒิชัย (2536) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ไว้ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมการเคลื่อนไหวเบื้องต้นทางร่างกายให้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
2. ช่วยเสริมสร้างทักษะเบื้องต้นทางการกีฬา
3. ทำให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน
4. ส่งเสริมสุขภาพจิตไม่ให้เคร่งเครียด
5. ช่วยส่งเสริมให้ปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่นได้ดี
6. ส่งเสริมสุขภาพให้แข็งแรงหรือมีสมรรถภาพทางกายดีอยู่เสมอ
7. ทำให้เด็กทุกคนได้ร่วมกิจกรรมทางกายเพื่อส่งเสริมทักษะขั้นพื้นฐาน
8. เปิดโอกาสให้ครูได้ศึกษาพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก

วีระ มนัสวานิช (2539) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ไว้ดังนี้

1. เป็นแรงจูงใจที่ดี
2. ส่งเสริมประสาทรับความรู้สึก
3. ส่งเสริมทางด้านสังคมและสร้างมนุษยสัมพันธ์
4. ส่งเสริมให้เด็กมีความกล้าหาญและรู้จักควบคุมตนเอง
5. ช่วยส่งเสริมการทำงาน การประสานงานกันระหว่างประสาทกับกล้ามเนื้อ
6. ช่วยให้เด็กมีร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์
7. ช่วยให้เด็กตัดแปลงวัสดุในท้องถิ่นมาใช้ให้เป็นประโยชน์
8. ช่วยส่งเสริมสติปัญญาและช่วยพัฒนาสมองของเด็ก
9. ช่วยส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมให้กับเด็ก
10. ช่วยให้ครูทราบพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก

11. ช่วยให้ผู้ผู้นำทราบถึงความต้องการของเด็ก
12. ครูสามารถนำเอาวิธีการเล่นเกมมาสอนให้สัมพันธ์กับวิชาอื่น
13. ช่วยส่งเสริมวัฒนธรรมของชาติ

สุเมธ สี (2536) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ไว้ดังนี้

1. เปิดโอกาสให้ทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ปรับตัว พัฒนาความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน
2. ส่งเสริมการเคลื่อนไหวร่างกาย การฝึกทักษะในรูปแบบต่าง ๆ และทำให้สุขภาพแข็งแรง
3. ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้สุขภาพจิตไม่เคร่งเครียด
4. ใช้เป็นสื่อในรายการต่าง ๆ ได้

กล่าวโดยสรุปว่า เกมมีประโยชน์ด้านต่าง ๆ ดังนี้ ด้านร่างกาย ส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหว สุขภาพแข็งแรง มีความคล่องแคล่วว่องไวและมีบุคลิกภาพดี ด้านอารมณ์ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ควบคุมอารมณ์ตนเองได้ ผ่อนคลายความเครียด ด้านสังคม ช่วยให้ปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น เข้าใจคนอื่น ส่งเสริมความสามัคคีมีน้ำใจช่วยเหลือสังคม ด้านจิตใจ ทำให้สุขภาพจิตใจดี ไม่เครียด มีเหตุผล มีคุณธรรม จริยธรรมที่ดี ด้านสติปัญญา มีไหวพริบ ปฏิภาณ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ได้ดี

6. ประเภทของเกม

มีนักการศึกษาและนักนันทนาการหลายท่าน ได้แบ่งเกมออกเป็นหลายประเภทตามความคิดเห็นของแต่ละท่าน ดังนี้

สมศรี รัชต์ดี กมล พันธุ์มีเชาวน์ และกวี พันธุ์มีเชาวน์ (2520) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ 7 ประเภท ดังนี้

1. เกมทั่ว ๆ ไป (General Games)
2. ทีมเกม (Team Games)
3. เกมฝึกประสาท (Sense Training Games)
4. เกมทดสอบความรู้ (Test Games)
5. เกมการเล่นแบบผลัดเปลี่ยน (Relay Games)
6. เกมกลางแจ้ง (Wide Games)
7. เกมเงียบ (Quiet Games)

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ 6 ประเภท ดังนี้

1. เกมการเล่นเป็นนิยายและการเลียนแบบ (Story Play and Mimetic) ได้แก่การเล่นเกมที่เล่นเป็นนิยายประกอบ เด็กแสดงออกท่าทางตามนิยายนั้น ๆ และการเลียนแบบ
2. เกมการเล่นเบ็ดเตล็ด (Low Organization Games) ได้แก่การเล่นที่มีกฎกติกาเล็ก ๆ น้อย ๆ ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้นทางการเคลื่อนไหว
3. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Self testing Activities) ได้แก่การเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแรงของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead-Up Games) ได้แก่ เกมที่ทำให้เกิดทักษะในการเล่นกีฬาใหญ่ ๆ

5. เกมการเคลื่อนไหว และการเล่นประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games) ได้แก่ การร้องเพลงมีท่าทางประกอบหรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย

6. เกมนันทนาการ (Recreation Games) ได้แก่ การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินใช้เวลาว่างผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองและเสริมสร้างมิตรภาพทางสังคม
คงศักดิ์ เจริญรักษ์ และรัตนา หาญสงคราม (2525) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้

6 ประเภท ดังนี้

1. เกมการเล่นเป็นนิยาย (Story Play Games)
2. เกมเลียนแบบ (Mimetic Games)
3. เกมการเล่นเบ็ดเตล็ด (Low Organization Games)
4. เกมนำ (Lead-Up Games)
5. เกมประกอบเพลง (Singing Games)
6. เกมใหม่ (New Games)

กรมพลศึกษา (2535) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ 6 ประเภท ดังนี้

1. เกมทั่ว ๆ ไป (General Games)
2. เกมแบบผลัด (Relay Games)
3. เกมทดสอบ (Test Games)
4. เกมแข่งขันเป็นทีม (Team Games)
5. เกมเงียบ (Quiet Games)
6. เกมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง (Motion Song and Singing

Games)

ประเภท ดังนี้

พีระพงษ์ บุญศิริ และมาลี สุระพงษ์ (2536) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ 9

Activities)

1. เกมเบ็ดเตล็ด (Low - Organized Games)
2. เกมผาดโผนและทดสอบสมรรถภาพ (Stunt and Self-Testing
3. เกมการเล่นเป็นนิยายและสร้างสรรค์ (Creative and Story Play)
4. เกมชิงที่หมายและไล่จับ (Goal Games and Tag Games)
5. เกมรายบุคคล (Individual Contest)
6. เกมแบบหมู่และผลัด (Mass Contest Realy Games)
7. เกมนันทนาการ (Recreation Games)
8. เกมพื้นบ้านและเกมประจำชาติ (Native and National Games)
9. เกมนำ (Lead - Up Games)

สุเมธ ลี (2536) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ 7 ประเภท ดังนี้

1. เกมเล่นเป็นนิยายและการเลียนแบบ (Story Play and Mimetic)

2. การเล่นเกมแบบเบ็ดเตล็ด (Low Organization Games)
 3. การเล่นเกมที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Self testing Activities)
 4. การเล่นเกมที่นำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead-Up Games)
 5. การเล่นเกมแบบประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games)
 6. เกมนันทนาการ (Recreation Games)
 7. การเล่นเกมเพื่อสร้างสรรค์และเรียนรู้บทเรียน (Creative Communication)
- รังสฤษฎ์ เสรีวุฒิชัย (2536) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมที่เล่นในร่ม
2. เกมที่เล่นกลางแจ้ง
3. เกมที่มีเพลงหรือดนตรีประกอบ

วีระ มนัสวานิช (2539) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ ดังนี้

1. การเล่นเกมเลียนแบบ (Imitative or Mimetic)
2. การเล่นเกมเป็นนิยาย (Story Play)
3. การเล่นเกมมีจุดมุ่งหมายหรือมีที่หมาย (Goal Games or it Games)
4. การเล่นเกมหนีไล่จับและแตะ (Tag Games or Hunting Games)
5. การเล่นเกมแข่งขันเป็นรายบุคคล (Individual Contest)
6. การเล่นเกมแข่งขันแบบผลัด (Relay Games)
7. การเล่นเกมแข่งขันแบบหมู่ (Mass Contest)
8. การเล่นเกมนำไปสู่กีฬา (Lead-Up Games)

สกุล โสรจัจ (2539) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด
2. เกมพื้นเมือง
3. เกมนันทนาการ

ศักดิ์ อินพิรุฑ (2539) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ ดังนี้

แบ่งตามสถานที่จัด แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. เกมในร่ม (Indoor Games) หมายถึง เกมที่ใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวเล็กน้อยและสามารถจัดในพื้นที่หรือบริเวณแคบ ๆ ได้ เช่น จัดในห้องเรียน ห้องประชุม เป็นต้น

2. เกมกลางแจ้ง (Outdoor Games) หมายถึง เกมที่ใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวมาก ๆ ต้องการพื้นที่หรือสนามในการจัดกว้าง ๆ ไม่สามารถจัดในที่แคบได้

แบ่งตามลักษณะของเกม แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. เกมเบ็ดเตล็ด (Low Organization Games) หมายถึง การเล่นเกมสั้น ๆ ง่าย ๆ มีกฎกติกาไม่มาก ไม่สลับซับซ้อนและกติกาสามารถยึดหยุ่นได้ตามสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมได้ แบ่งออกเป็น 11 ประเภทคือ

- 1.1 เกมเล่นเป็นนิยาย (Story Play Games)
- 1.2 เกมเลียนแบบ (Imitation Games)
- 1.3 เกมชิงที่หมาย (Goal Games)

- 1.4 เกมหนีไล่จับ (Tag Games)
- 1.5 เกมแข่งขันเป็นรายบุคคล (Individual Games)
- 1.6 เกมแข่งขันเป็นทีม (Team Games)
- 1.7 เกมแบบผลัด (Relay Games)
- 1.8 เกมฝึกประสาท (Sense Games)
- 1.9 เกมทดสอบ (Test Games)
- 1.10 เกมที่ใช้จังหวะหรือเสียงเพลงประกอบ (Singing Games)
- 1.11 เกมเงียบ (Quiet Games)

2. เกมนำ (Lead – Up Games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกามากกว่าเกมเบ็ดเตล็ดโดยมีจุดมุ่งหมาย ฝึกทักษะพื้นฐานการเรียนรู้กฎกติกาของกรีฑาและกีฬาประเภทต่าง ๆ

สุชาติ ทวีพรปฐมกุล (2543) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ ดังนี้

1. เกมเล่นเป็นนิยาย (Story Play)
2. เกมเลียนแบบ (Mimetics)
3. เกมเบ็ดเตล็ด (Low - Organized Games)
4. เกมการเล่นที่มีการเคลื่อนไหว (Motion Games)
5. เกมประกอบเพลง (Singing Games)
6. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพ (Self-testing Activities)
7. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead-Up Games)
8. เกมประเภทผลัดเปลี่ยน (Relay Games)
9. เกมนันทนาการ (Recreation Games)
10. เกมกลุ่มสัมพันธ์ (Group Dynamic Games)
11. เกมธุรกิจ (Commercial Games)

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (2548) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด ได้แก่ เกมที่อาศัยทักษะการเล่นและกฎกติการะเบียบการเล่นน้อยไม่ยุ่งยากสลับซับซ้อน ไม่ต้องใช้สถานที่กว้าง มีอุปกรณ์ไม่มาก ก่อให้เกิดความสนุกสนานและสร้างความขบขัน

2. เกมนำ เป็นแนวทางไปสู่การเรียนรู้ การเล่นกีฬาใหญ่ ทั้งประเภททีมและบุคคล

3. เกมประเภทผลัดเปลี่ยน เป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เข้าร่วมในทีมที่มีจำนวนผู้เล่นเท่ากันรูปแบบเหมือนกันแข่งขันกับทีมอื่น ๆ เพื่อแสดงให้เห็นว่ามีทีมใดจะนำชัยชนะมาสู่ทีมตน

กล่าวโดยสรุปว่า การแบ่งประเภทของเกม สามารถแบ่งได้ 5 ประเภท ได้แก่ แบ่งตามสถานที่จัดเล่นเกม ตามคุณลักษณะของเกม ตามระบบการจัดเกม ตามสมรรถภาพทางกายของผู้เล่นและตามวัตถุประสงค์ของการเล่น

7. การสังเคราะห์องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและแนวคิดของนักการศึกษาที่นำเสนอเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม และได้ทำการสังเคราะห์องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมดังต่อไปนี้

พุทธรรัตน์ พุทธจำ (2558) ได้นำเสนอองค์ประกอบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ไว้ดังนี้

1. ด้านหลักสูตรพลศึกษา
2. ด้านการจัดการเรียนรู้พลศึกษา
3. ด้านการวัดและประเมินผลพลศึกษา
4. ด้านการบริหารการจัดการพลศึกษา

ณรงค์ภัส ปาแก้ว (2558) ได้นำเสนอองค์ประกอบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ไว้ดังนี้

1. ด้านวัตถุประสงค์
2. ด้านหลักสูตรและเนื้อหา
3. ด้านการสอนพลศึกษา
4. ด้านสื่อและอุปกรณ์
5. ด้านการวัดและการประเมินผล
6. ด้านอื่น ๆ
 - 6.1 ด้านความรู้และทักษะ
 - 6.2 ด้านการปฏิบัติงาน
 - 6.3 ด้านการปฏิบัติตน

นันทวัน วงษ์ประเสริฐ (2557) ได้นำเสนอองค์ประกอบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ไว้ดังนี้

1. การวิเคราะห์หลักสูตร
2. กระบวนการจัดการเรียนรู้พลศึกษา
3. การวัดและประเมินผล

เกียรติวัฒน์ วัชฎากาญจน์ สุรางค์ เมรานนท์ และชาติรี เกิดธรรม (2556) ได้นำเสนอองค์ประกอบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ไว้ดังนี้

1. หลักการ แนวคิด และทฤษฎีการเรียนรู้
2. วัตถุประสงค์
3. ขั้นตอนการเรียนการสอน
4. กิจกรรมการเรียนการสอน
5. การวัดและการประเมินผล

ประวิทย์ ประมาณ (2556) ได้นำเสนอองค์ประกอบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ไว้ดังนี้

1. หลักการ แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานของการเรียนรู้

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้
3. เนื้อหา
4. ขั้นตอนการเรียนการสอน
5. การประเมินการเรียนรู้

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์องค์ประกอบหลักของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ดังในตาราง 1

ตาราง 1 การสังเคราะห์องค์ประกอบหลักของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

องค์ประกอบหลักของการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม	แหล่งที่มา					ความถี่
	พุทธรัตน์ พุทธิจำ	นงคณภัศ ปาแก้ว	นันทวัน วงษ์ประเสริฐ	เกียรติวัฒน์ วัชฎากาญจน์ และคณะ	ประวิทย์ ประมาณ	
	2558	2558	2557	2556	2556	
1. การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา รายวิชา	✓	✓	✓		✓	4
2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม	✓	✓	✓	✓	✓	5
3. การวัดและประเมินผลการจัด การเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	✓	✓	✓	✓	✓	5
4. การบริหารการจัดการพลศึกษา	✓					1
5. วัตถุประสงค์		✓		✓		2
6. สื่อและอุปกรณ์		✓				1
7. อื่น ๆ ได้แก่ ความรู้และทักษะ, การปฏิบัติงาน, การปฏิบัติตน		✓				1
8. หลักการ แนวคิด และทฤษฎี การเรียนรู้				✓	✓	2
9. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัด การเรียนรู้					✓	1

จากตาราง 1 ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบหลักของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

แบบใช้เกม และเลือกองค์ประกอบที่มีความถี่ตั้งแต่ 3 ขึ้นไป ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก ดังนี้

1. การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา
2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
3. การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารเพื่อสังเคราะห์องค์ประกอบย่อยของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ดังต่อไปนี้

7.1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา

นักการศึกษาและหน่วยงานทางการศึกษา ได้เสนองค์ประกอบการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ดังนี้

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา (ม.ป.ป.) ได้เสนองค์ประกอบของการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ดังนี้

1. วิเคราะห์จุดประสงค์ของหลักสูตร
2. วิเคราะห์เนื้อหา ทักษะ คุณลักษณะที่พึงประสงค์
3. ความสัมพันธ์ระหว่างจุดประสงค์และเนื้อหาของหลักสูตร
4. วิเคราะห์ผู้เรียน
5. กำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

สมจิต จันทร์ฉาย (2557) ได้เสนองค์ประกอบของการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ดังนี้

1. การวิเคราะห์หลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดเป็นผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
2. การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา โดยกำหนดหน่วยการเรียนรู้หรือหัวข้อการเรียนรู้ เนื้อหารายวิชา ทักษะการกีฬา กำหนดผลการเรียนรู้ของแต่ละหน่วยการเรียนรู้และเวลาที่จะต้องใช้
3. การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วย
4. การกำหนดบทเรียนย่อยและกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน
5. วางแผนการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการออกแบบการเรียนการสอนตามรูปแบบ

เกียรติวัฒน์ วิชากาญจน์ สุรางค์ เมรานนท์ และชาติรี เกิดธรรม (2556) ได้เสนองค์ประกอบของการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหาวิชา ดังนี้

1. หลักการ แนวคิด และทฤษฎีการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยการกระทำหรือการลงมือปฏิบัติจริงทฤษฎีการเรียนรู้ คือ กลุ่มทฤษฎีการสร้างความสัมพันธ์ต่อเนื่องและกลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้แบบปัญญา

2. วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคุณธรรม จริยธรรม ด้านความรู้ และการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา รู้จักคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา อย่างเป็นระบบ ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล มีความรับผิดชอบและส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ การทำงานร่วมกัน ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีด้านทักษะ กีฬาและสมรรถภาพทางกาย

3. ขั้นตอนการเรียนการสอน ขั้นตอนการเรียนการสอน 7 ขั้น คือ 1) ขั้น การทำสมาธิ 2) ขั้นการเตรียมความพร้อมและอบอุ่นร่างกาย 3) ขั้นการอธิบายและสาธิต 4) ขั้นการ ฝึกหัดทักษะ 5) ขั้นการเคลื่อนไหวศึกษา 6) ขั้นการนำไปประยุกต์ใช้และนำเสนองานและ 7) ขั้นสรุป และสุขปฏิบัติ

4. กิจกรรมการเรียนการสอน คือ การฝึกปฏิบัติสมาธิและการสังเกต พฤติกรรมคุณธรรมจริยธรรม การศึกษาเนื้อหา ประวัติ ทดสอบ อภิปรายความรู้ทางกีฬาและการ จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์หน้าความรู้และทักษะกีฬาไปประยุกต์ใช้ในการแข่งขัน และนำเสนองานหน้าชั้นเรียน การจัดทำโครงการจัดการแข่งขันทักษะกีฬาแบบกลุ่ม การสร้าง โปรแกรมและกำหนดการแข่งขันทักษะกีฬา และการส่งงานผ่านระบบจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การฝึก ปฏิบัติ ทดสอบทักษะกีฬาและสมรรถภาพ

5. การวัดและการประเมินผล ใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5 ด้าน ตามกรอบมาตรฐาน TQF และแบบทดสอบทักษะกีฬาและสมรรถภาพทางกาย

สมชาย รัตนทองคำ (2556) ได้เสนอองค์ประกอบของการวิเคราะห์ หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ดังนี้

1. วิเคราะห์ผู้เรียน
2. วิเคราะห์เนื้อหา
3. วิเคราะห์สมรรถภาพของผู้สอนและปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
4. กำหนดวิธีการสอนและจุดประสงค์/วัตถุประสงค์

สูตรทิน อินทร์ขำ (2555) ได้เสนอองค์ประกอบของการวิเคราะห์หลักสูตร และเนื้อหารายวิชา ดังนี้

1. วิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ได้แก่ ทำการวิเคราะห์ หลักการ จุดหมาย โครงสร้าง เวลาเรียนแนวดำเนินการในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ ตอบสนองจุดประสงค์การเรียนรู้ และจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การวัดและการประเมินการเรียน คำอธิบายในแต่ละกลุ่มประสบการณ์ ซึ่งระบุเนื้อหาที่ต้องให้นักเรียนได้เรียน ตามลำดับขั้นตอน กระบวนการที่ต้องให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ และจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้

2. ศึกษาความสอดคล้องสัมพันธ์กันกับองค์ประกอบแต่ละส่วนของ หลักสูตร

3. วิเคราะห์ผู้เรียน ลำดับความคิดรวบยอดที่จัดให้นักเรียนแต่ละระดับ ชั้นได้เรียนรู้ก่อนหลัง โดยพิจารณาขอบข่ายเนื้อหา และกิจกรรมที่กำหนดไว้ในคำอธิบายรายวิชา และกำหนดผลที่ต้องการให้เกิดกับนักเรียน เมื่อได้เรียนรู้ความคิดรวบยอดแต่ละเรื่องแล้ว

4. กำหนดเนื้อหา/กิจกรรมการเรียนการสอนและวัตถุประสงค์

5. กำหนดเวลาเรียนให้เหมาะสมกับขอบข่ายเนื้อหาสาระหรือความคิดรวบยอด จุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมที่กำหนดไว้

จากการศึกษาเอกสารของนักการศึกษาและหน่วยงานทางการศึกษา ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์องค์ประกอบการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ดังในตาราง 2

ตาราง 2 การสังเคราะห์องค์ประกอบการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา

องค์ประกอบของการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา	แหล่งที่มา					ความถี่
	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	สมจิต จันทร์ฉาย	เกียรติวัฒน์ วิชาญาณกิจ และคณะ	สมชาย รัตนทองคำ	สุทรทิน อินทร์จำ	
	ม.ป.ป.	2557	2556	2556	2555	
1. การวิเคราะห์หลักสูตร	✓	✓			✓	3
2. การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓	5
3. การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา	✓		✓		✓	3
4. การวิเคราะห์ผู้เรียน	✓			✓	✓	3
5. การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์	✓	✓	✓	✓	✓	5
6. การวางแผนการเรียนการสอน		✓				1
7. การวัดและประเมินผล			✓			1
8. วิเคราะห์สมรรถภาพผู้สอน				✓		1

จากตาราง 2 ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบย่อยของการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา และเลือกองค์ประกอบที่มีความถี่ตั้งแต่ 3 ขึ้นไป ประกอบด้วย

1. การวิเคราะห์หลักสูตร
2. การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา
3. การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา
4. การวิเคราะห์ผู้เรียน
5. การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์

7.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

นักการศึกษาและนักนันทนาการ ได้เสนอองค์ประกอบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ดังนี้

วาสนา มั่งคั่ง (ม.ป.ป.) ได้เสนอองค์ประกอบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม ดังนี้

1. การอธิบายวิธีการเล่น (Explanatio) ผู้สอนจะต้องแนะนำวิธีการเล่น ให้ผู้เล่นเกิดความสนใจ โดยพูดภาษาที่ง่าย ๆ สามารถเข้าใจง่ายภายในระยะเวลาอันสั้น พูดสั้น ให้ชัดถ้อยชัดคำอย่าช้าหรือเร็วจนเกินไปและผู้สอนต้องอยู่ในลักษณะที่ผู้อื่นสามารถเห็นได้อย่าง ชัดเจน

2. การสาธิตการเล่น (Demonstration) เมื่อผู้สอนได้อธิบายถึงวิธีการ เล่นแล้วจะต้องมีการสาธิตโดยการทำให้ดูเป็นตัวอย่างด้วย ผู้สอนเองอาจลงมือกระทำเองหรืออาจ จะให้ผู้เล่นกระทำเป็นตัวอย่างด้วยก็ได้ ควรทำให้ดูอย่างช้า ๆ หรือพร้อมทั้งอธิบายไปด้วย

3. การลงเล่น (Participation) เมื่อผู้เล่นมีความเข้าใจถึงวิธีการเล่นแล้ว ให้ลงมือเล่นเลยทันที ผู้สอนจะต้องคอยดูแลเอาใจใส่การเล่นจะต้องให้ ผู้เล่นเล่นกันอย่างทั่วถึง ทุก ๆ คน และเล่นได้ถูกต้องตามกติกาและระเบียบที่วางไว้ควรเล่นภายในระยะเวลาอันสมควรอย่า เล่นน้อยหรือนานจนเกินไป

4. การวัดผล (Evaluation) ในการเล่นเกมแต่ละชนิดย่อมมีจุดมุ่งหมาย อยู่เสมอ จึงต้องมีการวัดผล โดยการวัดผลสั้น ๆ ว่าผู้เล่นทุกคน เกิดความรู้มีความเข้าใจ กฎกติกา วิธีเล่นและเกิดทักษะได้ผลตามจุดมุ่งหมายหรือไม่แต่อาจมีเกมบางชนิดที่ไม่ต้องวัดผลเลยก็ได้ นอกจากความสนุกสนานเท่านั้น

สมโภชน์ ยิ้มพลอย (ม.ป.ป.) ได้เสนอองค์ประกอบขั้นตอนการจัดการ เรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ดังนี้

1. บอกรายละเอียดของเกมให้ผู้เล่นทุกคนรู้
2. จัดผู้เล่นให้อยู่ในรูปแบบที่ต้องการ
3. อธิบายวิธีการเล่นเกมรวมทั้งกติกากการตัดสิน
4. สาธิตให้ดู
5. ตอบคำถามในกรณีที่ผู้เล่นไม่เข้าใจ
6. เริ่มเล่นเกม

วิทยา ตันติเสวี และเสรี โลกัตถจริยา (2552) ได้เสนอองค์ประกอบ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ดังนี้

1. การจัดสถานที่/รูปแบบของการทำกิจกรรม
 - 1.1 พิจารณาจำนวนผู้ร่วมเล่นเกม
 - 1.2 การจัดสถานที่และรูปแบบที่เหมาะสมเพื่อช่วยให้การจัดกิจกรรม ได้ผลดีที่สุด เช่น กลุ่มวงกลม ครึ่งวงกลม แถวตอน แถวหน้ากระดาน
 - 1.3 จัดให้เรียบร้อยเหมาะสม มีระเบียบและรวดเร็วไม่เสียเวลานาน
2. การอธิบายวิธีเล่นและกฎกติกา
 - 2.1 บอกชื่อเกม
 - 2.2 ใช้คำพูดภาษาที่ง่าย กะทัดรัดชัดเจน ไม่ช้าหรือเร็วเกินไป

2.3 ยื่นอธิบายในจุดที่ผู้ร่วมเกมทุกคนสามารถมองเห็นและได้ยิน
ทั่วกัน

3. การสาธิตการเล่น

บางกรณีแม้เพียงอธิบายการเล่น ในเกมบางเกม อาจไม่เพียงพอต่อการทำความเข้าใจได้แจ่มแจ้ง จึงต้องทำการสาธิตการเล่นให้ทุกคนเห็น โดยทำซ้ำ ๆ อาจสาธิตไปพร้อมกับอธิบายอีกครั้งเพื่อไม่ให้เกิดความสับสน

4. การปฏิบัติ

เมื่อผู้เล่นเข้าใจวิธีเล่นแล้ว ก็ให้ลงมือเล่นเกมตามที่ได้อธิบาย รายละเอียดการเล่นและกฎกติกา การใช้เวลาเล่นควรกำหนดเวลาพอสมควร ไม่ควรน้อยหรือนานเกินไป จะทำให้เป้าหมายในการปฏิบัติผู้นำเกมต้องดูแลให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เล่นกันโดยทั่วถึงและถูกต้องมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเกมที่ต้องมีการแข่งขัน ซึ่งต้องเน้นกติกาความถูกต้องและยุติธรรม

5. การติดตามผล

5.1 ติดตามว่าเกมบรรลุความมุ่งหมายหรือไม่ โดยพิจารณาถึงความสำเร็จ ของการนำเกมจากวิธีการต่อไปนี้

5.2 โดยจัดการแข่งขัน

5.3 โดยการจัดให้ปฏิบัติซ้ำ

5.4 โดยแบ่งกลุ่มใหม่

วีระ มนัสวานิช (2539) ได้เสนอองค์ประกอบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ดังนี้

1. การอบอุ่นร่างกาย
2. อธิบายวิธีและการสาธิต
3. การเล่นเพื่อความสนุกสนานหรือการแข่งขันจริง
4. การสรุปและสรุปปฏิบัติ

สกล โสรัจจ์ (2539) ได้เสนอองค์ประกอบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ดังนี้

1. ขั้นเตรียม
2. ขั้นอธิบายและสาธิต
3. ขั้นการเล่นและขั้นใช้
4. ขั้นส่งเสริม
5. ขั้นสรุปและประเมินผล

ศักดิ์ อินพิรุฑ (2539) ได้เสนอองค์ประกอบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ดังนี้

1. เตรียมความพร้อมผู้เรียนทั้งร่างกายและจิตใจ
 - 1.1 ทางด้านร่างกาย เป็นการบริหารส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อต่อต่าง ๆ และกล้ามเนื้อมัดใหญ่ ๆ

- 1.2 ทางด้านจิตใจ ผู้เรียนบางคนยังไม่พร้อมที่จะเรียน ดังนั้น ครูผู้สอนจะต้องคอยสังเกตพฤติกรรมสีหน้าของผู้เรียนและต้องสร้างความพร้อมทางจิตใจก่อน
2. บอกชื่อเกม
 3. จัดรูปแบบการเล่น เกม ครูผู้สอนจะต้องจัดรูปแบบให้เหมาะสมกับเกมที่จะสอนโดยเน้นให้ทุกคนได้เห็นชัดเจนและสะดวกในการเล่น
 4. อธิบายกฎกติกา วิธีการเล่น โดยยึดหลักสั้น ง่าย กะทัดรัดได้ใจความ
 5. ทดลองหรือสาธิตการเล่น ถ้าเป็นเกมที่ยากครูควรจะมีการสาธิตให้ผู้เรียน ได้เข้าใจอย่างชัดเจน
 6. ดำเนินการเล่นหรือแข่งขัน
 7. สรุปผลสามารถทำได้ 2 ลักษณะ คือ
 - 7.1 สรุปผลการเล่นเกม
 - 7.2 สรุปคุณธรรม จริยธรรมที่ได้รับจากการเล่นเกม
 8. บันทึกปัญหาและอุปสรรคที่เกิดจากการสอนเกมแต่ละครั้งเพื่อนำไปแก้ไข ในครั้งต่อไป

พระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์ (2536) ได้เสนอองค์ประกอบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ดังนี้

1. อบอุ่นร่างกายเพื่อสร้างความพร้อมทางกาย
2. บอกชื่อเกม
3. จัดรูปแบบการเล่น
4. อธิบายวิธีการเล่นและสาธิต
5. ชี้แจงกฎกติกา ระเบียบการเล่นและการตัดสินใจ
6. ทดลองหรือสาธิตการเล่น
7. ดำเนินการเล่น
8. อภิปรายและสรุป
9. สุขปฏิบัติ

กรมพลศึกษา (2535) ได้เสนอองค์ประกอบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ดังนี้

1. การจัดการหมู่พวก
2. อธิบายวิธีเล่น
3. การสาธิต
4. การปฏิบัติ
5. การติดตามผล

จากการศึกษาเอกสารของนักการศึกษาและหน่วยงานทางการศึกษา ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์องค์ประกอบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ดังในตาราง 3

ตาราง 3 การสังเคราะห์องค์ประกอบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

องค์ประกอบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	แหล่งที่มา								ความ รวม
	สมโภชน์ อัมพลอย	วาสนา มั่งคั่ง	วิทยา ตันติเสวี และศรี โลกัถถจริยา	ศักดิ์ อินพินิจ	สกุล ไสร์จัจ	วีระ มั่นสวานิช	พีระพงษ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงษ์	กรมพลศึกษา	
	ม.ป.ป.	ม.ป.ป.	2552	2539	2539	2539	2536	2535	
1. ชั้นเตรียม	✓		✓	✓	✓				4
2. ชั้นอธิบายและสาธิต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8
3. ชั้นการร่วมเล่นและการใช้	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8
4. ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ				✓	✓	✓	✓		4
5. อบอุ่นร่างกาย						✓	✓		2
6. บอกชื่อเกม				✓			✓		2
7. จัดรูปแบบการเล่นเกม				✓			✓		2
8. ชั้นส่งเสริม					✓				1
9. บันทึกปัญหาและอุปสรรค				✓					1
10. การติดตามผล/วัดผล		✓							1
11. บอกรายละเอียดของเกม	✓								1

จากตาราง 3 ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม และเลือกองค์ประกอบที่มีความถี่ตั้งแต่ 3 ขึ้นไป ประกอบด้วย

1. ชั้นเตรียม
2. ชั้นอธิบายและสาธิต
3. ชั้นการร่วมเล่นและการใช้
4. ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ

7.3 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

นักการศึกษาได้เสนอองค์ประกอบการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ดังนี้

ปณรสี เอี่ยมสอาด (2559) ได้เสนอองค์ประกอบการวัดและประเมินผล
การจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ความรู้
2. เจตคติ
3. ทักษะ
4. สมรรถภาพทางกาย
5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

สมจิต จันทร์ฉาย (2557) ได้เสนอองค์ประกอบการวัดและประเมินผล
การจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย
2. ด้านทักษะพิสัย
3. ด้านจิตพิสัย

สมชาย รัตนทองคำ (2556) ได้เสนอองค์ประกอบการวัดและประเมินผล
การจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย
2. ด้านทักษะพิสัย
3. ด้านจิตพิสัย

กระทรวงศึกษาธิการ (2550) ได้เสนอองค์ประกอบการวัดและประเมินผล
การจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย หมายถึง ข้อมูล สารสนเทศ หลักฐานต่าง ๆ ที่แสดงถึง
ความสามารถด้านสติปัญญา 6 ด้าน คือ ความจำ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การ
ประเมินค่าและการคิดสร้างสรรค์ โดยพฤติกรรมที่สะท้อนว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย ได้แก่
การบอกเล่าอธิบาย หรือเขียนแสดงความคิดรวบยอดโดยการตอบคำถาม เขียนแผนภูมิ แผนภาพ
นำเสนอแนวคิดขั้นตอนในการแก้ปัญหา การจัดการ การออกแบบประดิษฐ์หรือสร้างสรรค์ชิ้นงาน
 เป็นต้น

2. ผลการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย หมายถึง ข้อมูล สารสนเทศที่สะท้อน
ความสามารถด้านการเรียนรู้ในการจัดการอารมณ์ ความรู้สึก ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมและเจตคติ
โดยพฤติกรรมที่สะท้อนว่าผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย คือ ผู้เรียนมีการแสดงอารมณ์
ความรู้สึกในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสมตามบรรทัดฐานของสังคม มีความสามารถในการ
ตัดสินใจเชิงจริยธรรมและมีค่านิยมพื้นฐานที่ได้รับการปลูกฝังโดยแสดงพฤติกรรมที่สะท้อน ให้เห็น
คุณลักษณะที่พึงประสงค์อย่างน้อย 8 ประการ ตามหลักสูตร

3. ผลการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย หมายถึง ข้อมูล สารสนเทศที่แสดงถึง
ทักษะการปฏิบัติงานเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ที่เกิดจากการ
ประสานงานของสมองและกล้ามเนื้อที่ใช้งานอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์กัน

กรมวิชาการ (2548) ได้เสนอองค์ประกอบการวัดและประเมินผล
การจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนและตัดสินผลการเรียนดังนี้

1. ด้านความรู้
2. ด้านทักษะ
3. ด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์

จากการศึกษาเอกสารของนักการศึกษาและหน่วยงานทางการศึกษา ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์องค์ประกอบการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ดังในตาราง 4

ตาราง 4 การสังเคราะห์องค์ประกอบการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

องค์ประกอบการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	แหล่งที่มา					ความถี่
	ป๋นรสิ เอี่ยมสอาด	สมจิต จันทรวาย	สมชาย รัตนทองคำ	กระทรวงศึกษาธิการ	กรมวิชาการ	
	2559	2557	2556	2553	2546	
1. การวัดความรู้	✓	✓	✓	✓	✓	5
2. การวัดทักษะปฏิบัติ	✓	✓	✓	✓	✓	5
3. การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓	✓	5

จากตาราง 4 ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม และเลือกองค์ประกอบที่มีความถี่ตั้งแต่ 3 ขึ้นไป ประกอบด้วย

1. การวัดความรู้
2. การวัดทักษะปฏิบัติ
3. การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้

จากการสังเคราะห์องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สรุปได้ว่าองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก และ 12 องค์ประกอบย่อย ดังนี้

1. การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ประกอบด้วย
 - 1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร
 - 1.2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา
 - 1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา
 - 1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน

- 1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์
2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย
 - 2.1 ชั้นเตรียม
 - 2.2 ชั้นอธิบายและสาธิต
 - 2.3 ชั้นการร่วมเล่นและการใช้
 - 2.4 ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ
3. การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย
 - 3.1 การวัดความรู้
 - 3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ
 - 3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้

โปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรม

1. ความหมายของโปรแกรม

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของโปรแกรม ไว้ดังนี้

Boone (1992) และ Boyle (1981) ให้ความหมายของโปรแกรมไว้ว่า โปรแกรม หมายถึง ผลของความร่วมมือระหว่างผู้เข้าร่วมอบรมโปรแกรมกับผู้พัฒนาโปรแกรมในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การวิเคราะห์ความต้องการ การวางแผน การสร้างแผนการจัดการ กิจกรรม การปฏิบัติ การประชาสัมพันธ์ การประเมินผล การรายงาน และความรับผิดชอบ ต่อโปรแกรม

Barr และ Keating (1990) ให้ความหมายของโปรแกรมใน 3 ความหมาย ดังนี้

1. โปรแกรม หมายถึง หน่วย (Units) ที่จัดขึ้นเพื่อทำกิจกรรมพิเศษหรือให้บริการตามความต้องการของสถาบันหรือบุคคล
2. โปรแกรม หมายถึง ลำดับการปฏิบัติตามที่วางแผนไว้ (Series of Planned Intervention) เพื่อวัตถุประสงค์โดยเฉพาะสำหรับกลุ่มเป้าหมายโดยเฉพาะ
3. โปรแกรม หมายถึง กิจกรรมที่วางแผนไว้ (Planned Activity) เพื่อเป้าหมายโดยเฉพาะ

สุดาเรศ แจ่มเดชะศักดิ์ (2543) ให้ความหมายของโปรแกรมไว้ว่า โปรแกรม หมายถึง รายละเอียดของแนวทางการจัดการเรียนรู้ เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาการเรียนรู้โดยทั่วไป หรือผู้เรียนที่มีคุณลักษณะพิเศษ เช่น เด็กที่มีความสามารถพิเศษ เด็กพิการ เด็กที่มีผลการเรียนต่ำ ให้ผู้เรียนนั้น ได้รับการพัฒนาไปตามจุดมุ่งหมายหรือลักษณะของโปรแกรมที่วางไว้ เช่น การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาสำหรับเด็กพิเศษ โปรแกรมการพัฒนาและส่งเสริมผู้มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (พสวท.) โปรแกรมการศึกษาทางอาชีพ โปรแกรมการเตรียมความพร้อมทางอาชีพ เป็นต้น

สุวิมล ว่องวาณิช (2544) ให้ความหมายของโปรแกรมไว้ว่าโปรแกรม หมายถึง ระบบโครงสร้างที่กำหนดกิจกรรมต่าง ๆ ที่ออกแบบมาเพื่อจุดมุ่งหมายเดียวกัน เพื่อการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมและพัฒนาทักษะในการปฏิบัติงาน

ปริญญา มีสุข (2552) ให้ความหมายของโปรแกรมไว้ว่า โปรแกรม หมายถึง ระบบแผนโครงสร้างที่กำหนดกิจกรรมต่าง ๆ ที่ออกแบบมาเพื่อช่วยเหลือเป้าหมายให้ทำกิจกรรมกับเพื่อนร่วมงาน โดยทุกกิจกรรมล้วนมีแนวทางเพื่อจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือ เพื่อการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมความรู้และทักษะในการปฏิบัติงานให้ดียิ่งขึ้น

จากความหมายของโปรแกรมข้างต้นสรุปได้ว่า โปรแกรม หมายถึง ชุดของกิจกรรมที่มีการสร้างขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยมีวิธีการดำเนินการเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์เดียวกัน และเพื่อให้เกิดการพัฒนากลุ่มเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

2. องค์ประกอบของโปรแกรม

นักวิชาการหลายท่านได้นำเสนอองค์ประกอบของโปรแกรม ไว้ดังนี้

ประกอบด้วย Kanaya, Light และ Culp (2005) ได้นำเสนอองค์ประกอบของโปรแกรม

1. รูปแบบ
2. ระยะเวลา
3. การเป็นกลุ่มผู้เข้าอบรมที่อยู่ในบริบทเดียวกัน
4. การเรียนรู้ เชิงรุก
5. การเน้นที่เนื้อหาความรู้
6. มีความต่อเนื่องเชื่อมโยง

ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ซึ่งจะต้องมีความเหมาะสมและมีความพอดี เพื่อให้สามารถเกิดความสำเร็จในการพัฒนาได้ดังนี้

1. บริบท (Context)
2. เป้าหมาย (Goal)
3. แผนหรือวิธีปฏิบัติ (Plan or Method)

ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. จุดมุ่งหมาย
2. กิจกรรม
3. วิธีการอบรม
4. เนื้อหาสาระ
5. วิธีการประเมินผล

ประกอบด้วย 9 องค์ประกอบ ดังนี้

1. สภาพปัญหา

2. วัตถุประสงค์
3. โครงสร้าง
4. เวลา
5. คุณสมบัติของผู้เข้าร่วมโปรแกรม
6. เนื้อหาที่ใช้
7. เอกสารที่ใช้
8. การจัดการเรียนรู้ในโปรแกรม
9. การประเมินผลโปรแกรม

จักรินทร์ วรรณโพธิ์กลาง (2553) ได้นำเสนอองค์ประกอบของโปรแกรม ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ดังนี้

1. รูปแบบ
2. เนื้อหา
3. กิจกรรม
4. สื่อประกอบการฝึกอบรม
5. การประเมินผลการฝึกอบรม
6. ระยะเวลาที่ใช้ในการฝึกอบรม

จากการศึกษาองค์ประกอบของโปรแกรม ตามแนวคิดของนักวิชาการต่าง ๆ ผู้วิจัย ได้วิเคราะห์องค์ประกอบของโปรแกรมและนำมาใช้ในการวิจัยสรุปได้ว่า องค์ประกอบของโปรแกรม ประกอบด้วย 1) บริบทของโปรแกรม ได้แก่ ชื่อโปรแกรม กลุ่มเป้าหมาย ระยะเวลาที่ใช้ทั้งหมด 2) ความมุ่งหมายของโปรแกรม 3) แผน/กิจกรรม 4) วิธีดำเนินโปรแกรม/สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม/ การประเมินผลโปรแกรม

3. การพัฒนาโปรแกรม

นักวิชาการหลายท่าน ได้กล่าวถึงขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรม ไว้ดังนี้

Knowles (1980) ได้นำเสนอการวางโปรแกรม การพัฒนาการศึกษาไว้ในหนังสือ The Modern Practice of Adult Education : From Pedagogy to Andragogy ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนที่ 1 การจัดบรรยากาศสำหรับการเรียนรู้
2. ขั้นตอนที่ 2 การจัดตั้งโครงสร้างองค์การสำหรับการวางแผน
3. ขั้นตอนที่ 3 การวินิจฉัยความต้องการสำหรับการเรียนรู้
4. ขั้นตอนที่ 4 การจัดสร้างทิศทางเป้าหมายสำหรับการเรียนรู้
5. ขั้นตอนที่ 5 การปฏิบัติตามโปรแกรม (การสรรหาและการฝึกอบรม

การจัดการเกี่ยวกับผู้สนับสนุนการเรียนรู้และกระบวนการ การศึกษาทางด้านการศึกษา การงบประมาณ)

6. ขั้นตอนที่ 6 การออกแบบด้านประสบการณ์ในการเรียนรู้
7. ขั้นตอนที่ 7 การประเมินผล และการวินิจฉัยซ้ำอีกครั้งหนึ่ง

Barr และ Keating (1990) ได้นำเสนอการพัฒนาโปรแกรม 5 ขั้นตอน เพื่อการพัฒนาโปรแกรม (Five-step Model for Program Development) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การประเมิน (Assessment) ประกอบด้วย

1. ประเมินความต้องการของผู้เข้าร่วมโปรแกรม
2. ประเมินสิ่งแวดล้อม
3. ประเมินทรัพยากร ได้แก่ บุคลากร งบประมาณ และทรัพยากรทางกายภาพ

ขั้นตอนที่ 2 การวางแผน (Planning) ประกอบด้วย

1. การพัฒนาที่วางแผน
2. การกำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์และการประเมินผล
3. การเลือกวิธีปฏิบัติ
4. การจัดอบรมบุคลากรที่เกี่ยวข้อง
5. การจัดหางบประมาณที่ต้องใช้
6. การกำหนดเวลาที่ใช้จนสิ้นสุดโปรแกรม

ขั้นตอนที่ 3 การลงมือปฏิบัติ (Implementation) ประกอบด้วย

1. การกำหนดผู้รับผิดชอบให้เหมาะสมกับทักษะความสามารถและงานที่ต้องทำ
2. การปฏิบัติตามแผนที่วางไว้
3. การประเมินผลกระบวนการ (Process) และประเมินผลผลิต (Product)

(Product)

ขั้นตอนที่ 4 ประเมินหลังจบโปรแกรม (Post-assessment) ใช้ข้อมูลที่ได้จากการประเมินกระบวนการและผลผลิตเพื่อการตัดสินใจอนาคตของโปรแกรม

ขั้นตอนที่ 5 การตัดสินใจเชิงบริหาร (Administrative Decision) เป็นการตัดสินใจว่า จะดำเนินโปรแกรมต่อไป หรือยุติโปรแกรมหรือจะดำเนินการปรับปรุงแก้ไข

Boone (1992) ได้นำเสนอการพัฒนาโปรแกรม ไว้ในหนังสือ Developing Programs in Adult Education ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวางแผน ประกอบด้วย

1. องค์กรและกระบวนการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง
 - 1.1 การทำความเข้าใจและการยอมรับกับหน้าที่ขององค์กร คือ พันธกิจ ปรัชญา และเป้าหมาย
 - 1.2 การทำความเข้าใจและยอมรับกับโครงสร้างขององค์กรทางด้านบทบาทและความสัมพันธ์
 - 1.3 การจัดการความรู้และทักษะเกี่ยวกับกระบวนการขององค์กร ทางด้านการอำนวยความสะดวก การพัฒนาบุคลากร และการประเมินผลการตรวจสอบได้
 - 1.4 การทำความเข้าใจและการยอมรับกับการทดสอบกรอบแนวคิดสำหรับการวางโปรแกรม

- 1.5 การทำความเข้าใจและการยอมรับกับความต่อเนื่องของการปรับปรุง
องค์การต่อไป
2. การเชื่อมต่อองค์การกับสาธารณะ
- 2.1 การระบุกลุ่มเป้าหมายขององค์การ
- 2.2 การระบุและการพบปะผู้นำของกลุ่มเป้าหมาย
- 2.3 การร่วมกันระบุ ประเมิน และวิเคราะห์ความต้องการโดยมุ่งที่
กลุ่มเป้าหมาย
- ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและการนำไปใช้ ประกอบด้วย
1. การออกแบบโปรแกรม
- 1.1 การแปลงความต้องการอย่างเร่งด่วนให้เป็นความต้องการระดับ
มหภาค
- 1.2 การแปลงความต้องการระดับมหภาคให้เป็นวัตถุประสงค์มหภาค
- 1.3 การชี้เฉพาะกลยุทธ์ทางการศึกษาทั่วไปและกิจกรรมการเรียนรู้
- 1.4 การชี้เฉพาะผลที่ตามมาในระดับมหภาคของโปรแกรม
2. การนำโปรแกรมที่วางไว้แล้วไปปฏิบัติ
- 2.1 การพัฒนาแผนการปฏิบัติโดยการเปลี่ยนความต้องการไปเป็น
วัตถุประสงค์ของการสอน การระบุประสบการณ์ในการเรียนรู้สำหรับวัตถุประสงค์ของการสอนแต่ละ
ข้อ การพัฒนาแผนสำหรับการประเมินผลที่ตามมาของผู้เรียนและการประเมินผลประสบการณ์
ในการเรียนรู้
- 2.2 การพัฒนาและการนำกลยุทธ์และเทคนิคสำหรับการตลาดของ
แผนปฏิบัติการไปใช้
- 2.3 การพัฒนาและการติดตามแผนสำหรับการสรรหาและการฝึกอบรม
ทรัพยากรผู้เรียนรู้ที่เป็นผู้นำ
- 2.4 การติดตามผลและการเสริมแรงระหว่างครูและผู้เรียน
- ขั้นตอนที่ 3 การประเมินผลและการตรวจสอบ ประกอบด้วย
1. การกำหนดและการวัดผลลัพธ์ของโปรแกรม
2. การประเมินผลลัพธ์ของโปรแกรม
3. การใช้ข้อค้นพบจากการประเมินสำหรับการปรับปรุงโปรแกรมการ
เปลี่ยนแปลงองค์การ และสำหรับการตรวจสอบได้จากสาธารณะ องค์การที่เหนือขึ้นไป ผู้ให้เงินทุน
องค์การวิชาชีพ และรัฐบาล
- Houle (1996) ได้นำเสนอการพัฒนาโปรแกรม ไว้ในหนังสือการออกแบบ
การศึกษา (The Design of Education) ประกอบไปด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้
- ขั้นตอนที่ 1 การสร้างวิสัยทัศน์ร่วมและระบุกิจกรรมที่เป็นไปได้
- ขั้นตอนที่ 2 การตัดสินใจทางด้านกระบวนการที่จะนำมาใช้
- ขั้นตอนที่ 3 การระบุวัตถุประสงค์และการปรับให้เหมาะสม

ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบรูปแบบที่เหมาะสมทางด้านทรัพยากร ผู้นำ วิธีการ ตารางกำหนดการลำดับเรื่อง การเสริมแรงทางสังคม การทำให้อยู่ในรูปปัจเจกบุคคล บทบาทและความสัมพันธ์ เกณฑ์ทางด้านประเมินผล และความชัดเจนของการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 5 รูปแบบที่ใช้มีความเหมาะสมกับแบบแผนของชีวิตที่ใหญ่กว่าทั้งด้านการแนะนำผู้เรียน รูปแบบของการดำเนินชีวิตของผู้เรียน งบประมาณ การเงินที่สนับสนุน และการตีความหมาย

ขั้นตอนที่ 6 นำแผนไปสู่ผลกระทบเชิงบวกที่จะเกิดขึ้นในองค์กร ทั้งในระดับบุคคล ระดับกลุ่มบุคคล และระดับองค์การ

ขั้นตอนที่ 7 การวัดผลลัพธ์และการประเมินประสิทธิผลที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาตามกระบวนการของโปรแกรม

Caffarella (2002) ได้นำเสนอการพัฒนาโปรแกรม ไว้ในหนังสือ Planning Programs for Adult Learners ประกอบไปด้วย 9 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างข้อมูลพื้นฐานสำหรับกระบวนการการวางแผน

ขั้นตอนที่ 2 การระบุแนวคิดของโปรแกรม

ขั้นตอนที่ 3 การจัดลำดับแนวคิดของโปรแกรม

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาวัตถุประสงค์ของโปรแกรม

ขั้นตอนที่ 5 การเตรียมการสำหรับถ่ายโอนการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 6 การสร้างแผนการประเมินผล การกำหนดรูปแบบ ตารางเวลา

และความต้องการทางด้านเจ้าหน้าที่

ขั้นตอนที่ 7 การออกแบบแผนการสอน

ขั้นตอนที่ 8 การประสานงานผู้สนับสนุน

ขั้นตอนที่ 9 การสื่อสารคุณค่าของโปรแกรม

วิโรจน์ สารรัตนะ (2551) ได้นำเสนอการพัฒนาโปรแกรม ไว้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและตรวจสอบแนวคิดเชิงทฤษฎีของโปรแกรม การตรวจสอบแนวคิดเชิงทฤษฎีของโปรแกรมที่พัฒนา

ขั้นตอนที่ 2 ปรับปรุงแก้ไขและจัดทำเอกสารประกอบ

ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบและการปรับปรุงโปรแกรม

ขั้นตอนที่ 4 สร้างเครื่องมือประเมินโปรแกรมในภาคสนาม

ขั้นตอนที่ 5 ทดลองโปรแกรมในภาคสนาม

กล่าวโดยสรุป ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมสำหรับการวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนดังนี้
1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับพัฒนาโปรแกรม 2) กำหนดวัตถุประสงค์โปรแกรม 3) ออกแบบโปรแกรม 4) สร้างโปรแกรม 5) ตรวจสอบและปรับปรุงโปรแกรม

บริบทของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 อยู่ทางตอนใต้ของจังหวัดมหาสารคาม อยู่บริเวณตอนกลางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ระหว่างเส้นรุ้งที่ 15 องศา และ 16 องศา 40 ลิปดาเหนือ เส้นแวงที่ 102 องศา 50 ลิปดา และ 103 องศา 30 ลิปดาตะวันออก มีพื้นที่บริการครอบคลุม 5 อำเภอ ได้แก่ อำเภอนาโพธิ์ อำเภอนาแก อำเภอนาหว้า อำเภอนาเชือก อำเภอนาดูน และอำเภอยางสีสุราช

ข้อมูลทั่วไป

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่ บริหารและจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2546 และกฎกระทรวงกำหนดหลักเกณฑ์การแบ่งส่วนราชการภายในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา พ.ศ. 2546 ขึ้นตรงต่อสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ มีหน้าที่รับผิดชอบในการบริหารและจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตั้งแต่ระดับการศึกษาปฐมวัยถึงระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้แก่ประชากรวัยเรียน

วิสัยทัศน์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เป็นหน่วยงานหลักในการจัด และส่งเสริม สนับสนุนและประสานการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ประชากรวัยเรียนอย่างทั่วถึงและมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน พันธกิจ ขยายโอกาสทางการศึกษาให้แก่ประชากรวัยเรียนทุกคน ได้รับการพัฒนาให้เป็นบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถและคุณลักษณะตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เป้าประสงค์

1. ผู้เรียนทุกคนมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน และพัฒนาสู่ความเป็นหนึ่งในสิบลำดับแรกของภาคตะวันออกเฉียงเหนือและเป็นหนึ่งในสี่สิบลำดับแรกของประเทศ
2. ประชากรวัยเรียนทุกคนได้รับโอกาสในการศึกษาขั้นพื้นฐาน 15 ปี อย่างทั่วถึง และได้เรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ
3. ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มตามศักยภาพ
4. สำนักงานพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ของเรา น่าดู น่าอยู่ น่าทำงาน บริการประทับใจ
5. โรงเรียนของเรา น่าดู น่าอยู่ น่าเรียน ครูพากเพียรทำการสอน

กลยุทธ์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

กลยุทธ์ที่ 1 พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาทุกระดับตามหลักสูตรและส่งเสริมความสามารถทางเทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้

กลยุทธ์ที่ 2 ปลุกฝังคุณธรรม ความสำนึกในความเป็นชาติไทยและวิถีชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

กลยุทธ์ที่ 3 ขยายโอกาสทางการศึกษาให้ทั่วถึง ครอบคลุม ผู้เรียนได้รับโอกาสในการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ

กลยุทธ์ที่ 4 พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาทั้งระบบ ให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพ

กลยุทธ์ที่ 5 พัฒนาประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษา ตามแนวการกระจายอำนาจทางการศึกษาหลักธรรมาภิบาล เน้นการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนและความร่วมมือกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เป็นองค์กรที่มีวิสัยทัศน์ที่เป็นหน่วยงานหลักในการจัดและส่งเสริม สนับสนุนและประสานการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ประชากรวัยเรียนอย่างทั่วถึงและมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีพันธกิจเป้าประสงค์และกลยุทธ์ในการดำเนินงาน ที่ชัดเจน ตลอดจนมีนโยบายสนับสนุนส่งเสริมให้การปฏิบัติหน้าที่ของบุคลากรทางการศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

สภาพการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ในปัจจุบัน มีการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนส่วนใหญ่มีการจัดกิจกรรมการแข่งขันกีฬาภายในโรงเรียน ในระหว่างกลุ่มโรงเรียน ตามนโยบายของเขตพื้นที่การศึกษา มีการจัดกิจกรรมเพื่อนันทนาการภายในโรงเรียน ปัญหาการดำเนินการด้านการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา พบว่า มีปัญหาในการขาดแคลนงบประมาณบางส่วน ขาดแคลนอุปกรณ์ที่ทันสมัย สภาพของสนามและอุปกรณ์กีฬาขาดการบำรุงรักษา ไม่สามารถหางบประมาณจากแหล่งอื่นมาสนับสนุนการจัดกิจกรรมพลศึกษาของโรงเรียน ด้านบุคลากรขาดแคลนครูผู้สอนวิชาพลศึกษาซึ่งมีวุฒิการศึกษาทางพลศึกษาโดยตรง ซึ่งปัญหานี้ส่งผลกระทบต่อจัดการเรียนการสอน เนื่องจากครูผู้สอนขาดทักษะทางการกีฬา ทำให้ไม่สามารถฝึกฝนหรือถ่ายทอดวิธีการเล่นกีฬาที่ถูกต้องตามหลักการทางพลศึกษา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

พีรวัฒน์ ชลเจริญ (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนวิเชียรชม จำนวน 40 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ นักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 20 คน ได้รับการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านอาเซียนเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 60 นาที และนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 20 คนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมวิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ และ แบบประเมินความ

ฉลาดทางอารมณ์ของกรมสุขภาพจิต โดยวัดความฉลาดทางอารมณ์ก่อนและหลังการทดลอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบข้อมูลด้วยค่าที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดกิจกรรมพลศึกษา โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางอารมณ์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่มีต่อความฉลาดสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับที่ระดับ .05

จักรี ออย่าเสียดัย (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดโปรแกรมส่งเสริมสุขภาพโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดโปรแกรมการส่งเสริมสุขภาพโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนพญาไท จำนวน 50 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ นักเรียนกลุ่มทดลองทดลอง จำนวน 25 คน ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมสุขภาพโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าว เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 ชั่วโมง และนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 25 คน ที่ไม่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมสุขภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย โปรแกรมส่งเสริมสุขภาพโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าว ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดโปรแกรมการส่งเสริมสุขภาพลดลงต่ำกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดโปรแกรมการส่งเสริมสุขภาพลดลงต่ำกว่าของนักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าโปรแกรมการส่งเสริมสุขภาพโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษาได้

ชัชวาล รัตนพร (2556) ได้ศึกษาโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะการเป็นวิทยากรนันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษา 1) องค์ประกอบและตัวชี้วัดของสมรรถนะการเป็นวิทยากรนันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา 2) เพื่อพัฒนาโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะการเป็นวิทยากรนันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา และ 3) เพื่อประเมินผลการใช้โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะการเป็นวิทยากรนันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษาวิธีการศึกษาใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยทำการวิจัย 3 ระยะ 10 ขั้นตอน ผลการวิจัยปรากฏดังนี้ 1) องค์ประกอบและตัวชี้วัดสมรรถนะการเป็นวิทยากรนันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา ประกอบด้วย 5 ด้าน คือ ความสามารถทางความคิดของวิทยากรนันทนาการ ทักษะด้านบุคลิกภาพของวิทยากรนันทนาการ ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ของวิทยากรนันทนาการความสามารถด้านการบริหารจัดการของวิทยากรนันทนาการและทักษะเฉพาะเกี่ยวกับนันทนาการ 2) โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะการเป็นวิทยากรนันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ซึ่งประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ คือ 2.1) หลักการและเหตุผล 2.2)

จุดมุ่งหมายของโปรแกรม 2.3) โครงสร้างของโปรแกรม 2.4) เนื้อหาสาระในการฝึกอบรม 2.5) วิธีการหรือขั้นตอนการฝึกอบรม 2.6) สื่อประกอบการฝึกอบรม 2.7) การประเมินผล 3) ผลการประเมินการใช้โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะการเป็นวิทยากรนันทนาการของนักศึกษา สถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา พบว่า นักศึกษามีสมรรถนะการเป็นวิทยากรนันทนาการ และคะแนนการประเมินระดับสมรรถนะ หลังการพัฒนาสูงกว่าก่อนการพัฒนา

ธนานันต์ ดียิ่ง (2556) ได้ศึกษาโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครู ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนและเพื่อศึกษาผลการใช้โปรแกรมพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน ขั้นตอนในการวิจัยและพัฒนา 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน แนวคิด ทฤษฎี ความต้องการจำเป็นสำหรับการพัฒนาโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาโปรแกรม เป็นการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครู ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้ และการนิเทศติดตามผลการใช้โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครู ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนโดยทดลองใช้ 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ขึ้นทดลองใช้กับกลุ่มทดลองนำร่อง ระยะที่ 2 ขึ้นทดลองใช้กลุ่มทดลองใช้จริง ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยการเลือกแบบเจาะจงขั้นตอน ขั้นตอนที่ 4 การปรับปรุงโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน เพื่อให้เป็นโปรแกรมฉบับสมบูรณ์และมีคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครู ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย องค์ประกอบ 6 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการของโปรแกรม 2) จุดหมายของโปรแกรม 3) สมรรถนะที่ต้องการจะให้เกิดขึ้นตามจุดหมายของโปรแกรม 4) สารที่ใช้พัฒนา 5) กิจกรรมที่ใช้พัฒนา และ 6) แนวทางการประเมินผลตามโปรแกรม โดยโปรแกรมดังกล่าวผู้เชี่ยวชาญประเมินโดยใช้เกณฑ์ Joint Committee พบว่า โปรแกรมมีความเป็นประโยชน์ มีความเป็นไปได้ มีความสมเหตุ สมผล และมีความถูกต้องแม่นยำอยู่ในระดับมากทุกด้าน

ปนิษฐา เรื่องปัญญาวุฒิ (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อสุขสมรรถนะของนักเรียนประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อสุขสมรรถนะของนักเรียนประถมศึกษา ระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทย กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชายและหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 47 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้มาจาก ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง กลุ่มทดลอง จำนวน 23 คน กลุ่มควบคุม จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทย และแบบทดสอบสุขสมรรถนะ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามปกติ สมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ ด้านองค์ประกอบของ

ร่างกาย ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ด้านความอ่อนตัว ด้านความทนทานของกล้ามเนื้อ ด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ด้านความทนทานของระบบไหลเวียนโลหิตและหัวใจ (เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ฉัตรพันธ์ ดุสิตกุล (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษา โดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสวนลุมพินี เขตลุมพินี จังหวัดกรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 รวมทั้งสิ้น 30 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง พร้อมทั้งแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มทดลอง 15 คน กลุ่มควบคุม 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ และแบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังการทดลองกลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมก้าวร้าวในระยะหลังการทดลองและระยะติดตามผลน้อยกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ในกลุ่มควบคุมไม่พบความแตกต่าง และ 2) หลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมก้าวร่วมน้อยกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เสริมศักดิ์ ศรีโพธิ์กลาง (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสมรรถภาพทางกายของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แบบฝึกทักษะการละเล่นแบบไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะการละเล่นแบบไทย แล้วนำไปใช้พัฒนาสมรรถภาพทางกายของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) เปรียบเทียบสมรรถภาพทางกาย ของนักเรียน ก่อนการฝึกและหลังการฝึก โดยใช้แบบฝึกทักษะการละเล่นแบบไทย เพื่อพัฒนาสมรรถภาพ ทางกายของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 3) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะการละเล่นแบบไทย เพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางกายของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่ฝึกโดยใช้แบบฝึกทักษะการละเล่นแบบไทย เพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางกายของนักเรียน ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 จำนวน 24 คน แยกเป็น นักเรียนชาย 14 คนและนักเรียนหญิง 10 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบฝึกทักษะการละเล่นแบบไทย และแบบทดสอบสมรรถภาพทางกายของกรมพลศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการละเล่นแบบไทย เพื่อพัฒนาสมรรถภาพ ทางกายของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 95.42/90.10 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 2) ผลการเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบสมรรถภาพทางกายของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 ที่ได้รับการฝึกโดยใช้แบบฝึกทักษะการละเล่นแบบไทย เพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางกายก่อนการฝึกและหลังการฝึก พบว่า นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายหลังการฝึกสูงกว่าก่อนการฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะการละเล่นแบบไทย เพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางกายของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผล มีการพัฒนาเพิ่มขึ้น เท่ากับ 0.9080 หรือ เพิ่มขึ้นร้อยละ 90.80 และ 4) ผลการศึกษาความพึงพอใจ

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการฝึกโดยใช้แบบฝึกทักษะการละเล่นแบบไทย เพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางกายของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ร้อยละ 98.92

วณิช นิรันตรานนท์ (2552) ได้ศึกษารูปแบบการพัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาที่มีประสิทธิผลสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในเขตบริการของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษอุดรธานี เขต 1 มีความมุ่งหมายเพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาที่มีประสิทธิผลสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในเขตบริการของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษอุดรธานี เขต 1 และประเมินรูปแบบการพัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาในโรงเรียนขนาดเล็กในเขตบริการของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษอุดรธานี เขต 1 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling Technique) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 100 ข้อ ซึ่งมีค่าความยากง่าย (P) ตั้งแต่ 0.40 ถึง 0.77 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.13 ถึง 0.75 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.96 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินผลการปฏิบัติการสอน แบบสอบถามการประเมินสมรรถนะครู และแบบสัมภาษณ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละ ทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test (Dependent Samples) ผลการวิจัยพบว่า ในการพัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนต้องการที่จะพัฒนาสมรรถนะสำหรับการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาซึ่งแบ่งเป็น 2 กลุ่มสมรรถนะ คือ กลุ่มสมรรถนะที่ 1 สมรรถนะของการเป็นครูสุขศึกษาและพลศึกษาที่ดี และกลุ่มสมรรถนะที่ 2 สมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา กิจกรรมหลักที่ใช้ในการพัฒนามี 3 กิจกรรมหลัก คือ 1) การฝึกอบรม 2) การใช้พี่เลี้ยง และ 3) การเรียนรู้ด้วยตนเอง ผลสัมฤทธิ์หลังการอบรมของครูผู้เข้าร่วมพัฒนาสมรรถนะตามรูปแบบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสูงกว่าก่อนการอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .01 ครูมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาในระดับมากที่สุดทุกข้อและผลการประเมินสมรรถนะครูโดยกลุ่มนักเรียน พบว่า สมรรถนะทั้งของการเป็นครูสุขศึกษาและพลศึกษาที่ดีและสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด

ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์ (2551) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการฝึกโปรแกรมการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการฝึกโปรแกรมการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นระหว่างกลุ่มทดลองที่ฝึกด้วยโปรแกรมการละเล่นพื้นบ้านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชายและหญิงจำนวน 60 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง แบ่งกลุ่มตัวอย่าง ออกเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบสมรรถภาพทางกายของ AAHPERD ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 ในรายการวิ่ง 1 ไมล์ รายการลูก-นั่ง 1 นาที และรายการนั่งอตัวไปข้างหน้า

แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนรายการตรวจดัชนีมวลกาย (BMI) ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของกลุ่มทดลอง ก่อนการฝึกและหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 6 และ 8 ในรายการวิ่ง 1 ไมล์ รายการลุก-นั่ง 1 นาที และรายการนั่งงอตัวไปข้างหน้า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนรายการตรวจดัชนีมวลกาย (BMI) ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ค่าเฉลี่ยสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของกลุ่มควบคุม ก่อนการฝึกและหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 6 และ 8 ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Valantine Madic และ Sporis (2017) ได้ศึกษาผลเกี่ยวกับการใช้เกมบูกี้ที่แตกต่างกันต่อการออกกำลังกายในเด็กโรงเรียนประถมศึกษา โดยมีความมุ่งหมายเพื่อสำรวจผลกระทบประโยชน์ของเกมบูกี้ที่มีต่อการออกกำลังกายในเด็กโรงเรียนประถมศึกษา ระหว่าง 10-12 ปี จำนวน 62 คน สมัครใจเข้าร่วมในการศึกษานี้ แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 32 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน โดยกลุ่มทดลองได้เล่นเกมบูกี้สองครั้งต่อสัปดาห์ (วันไม่ติดต่อกัน) เป็นเวลา 12 สัปดาห์ และกลุ่มควบคุมเรียนพลศึกษาตามปกติสองครั้งต่อสัปดาห์ ทดสอบโดยยืนกระโดดไกล กระโดดสูง ทดสอบความแข็งแรงของกล้ามเนื้อแขน ลูกนั่ง ลูกบอลสร้างกล้ามเนื้อ วิดพื้น และใช้สถิติทดสอบบ็อกซ์ - แอนเดอร์สัน ผลการเปรียบเทียบพบว่า ทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ในการทดสอบกระโดดสูง นอกจากนี้ กลุ่มที่เข้าร่วมในโปรแกรมเกมบูกี้ได้รับผลประโยชน์มากขึ้น เมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ในการยืนกระโดดไกล และการทดสอบด้วยลูกบอลสร้างกล้ามเนื้อ และมีนัยสำคัญในการทดสอบความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ชิท็อฟ และวิดพื้นในกลุ่มทดลอง มีนัยสำคัญในการทดสอบด้วยสถิติทดสอบบ็อกซ์ - แอนเดอร์สัน ในกลุ่มที่ใช้เกมบูกี้ซึ่งแตกต่างกันกับกลุ่มควบคุม สรุปได้ว่า เกมบูกี้เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาสมรรถภาพทางกายของเด็กในโรงเรียนประถมศึกษาเพราะผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าวิธีการนี้ส่งผลดีต่อสมรรถภาพทางกายมากกว่าการจัดการเรียนการสอนตามปกติ

Lustri (ม.ป.ป.) ได้ทำการวิจัยเรื่องแบบจำลองการจัดการความรู้การประยุกต์ใช้เชิงปฏิบัติการสำหรับการสร้างสมรรถนะ วัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแบบจำลองเชิงมโนคติของการจัดการความรู้สำหรับการพัฒนาสมรรถนะและใช้การศึกษารายกรณีในบริษัทที่ให้บริการด้านกฎหมาย ซึ่งได้นำแบบจำลองการจัดการความรู้ไปใช้ในโครงการพัฒนาสมรรถนะผลการวิจัยพบว่าหลังจาก 12 เดือน กลุ่มผู้เข้าร่วมโครงการ CDA มีผลการพัฒนาผลปฏิบัติงานดีขึ้นกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วมโครงการผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าแบบจำลองการพัฒนาไม่ได้ใช้พัฒนาสมรรถนะเพียงอย่างเดียววิธีการของแบบจำลองยังเร่งพัฒนาสมรรถนะให้เกิดขึ้นได้เร็วยิ่งขึ้นอีก ด้วยข้อจำกัดและการประยุกต์ใช้ การวิจัยรายงานการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการนำแบบจำลองการจัดการความรู้ไปใช้ในองค์กรขนาดเล็กที่สามารถควบคุมได้ทำให้ได้ผลเป็นที่น่าพอใจงานวิจัยต้องใช้ระยะเวลาในการศึกษาเป็นเวลานานพอสมควร ซึ่งในช่วงระยะเวลาดังกล่าวสามารถวัดผลกระทบในวงกว้างของแบบจำลองได้ นอกจากนี้ จากกรณีศึกษา 2 รายทำให้ได้เผยแผ่ดำเนินการไปแล้วความเป็นจตุริเริ่ม และ

คุณค่าของงานวิจัย ความต้องการที่จะได้รับการตอบสนองอย่างรวดเร็วจากผลการดำเนินงานกับสภาพแวดล้อมที่ไม่เคยเปลี่ยนแปลงทำให้การบริหารจัดการต้องใช้ความรู้ความสามารถส่วนบุคคล ซึ่งได้รับการพิจารณาว่าเป็นแหล่งทรัพยากรหลักสำหรับข้อได้เปรียบทางการแข่งขันแบบจำลองอาจช่วยให้บริษัทต่าง ๆ ที่อยู่ในภาวะกดดัน จำเป็นต้องส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะส่วนบุคคลและองค์กร โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริษัทที่ต้องจัดการศึกษาให้กับบุคคล

Ozcelik และ Ferman (2006) ได้ศึกษาเกี่ยวกับสมรรถนะที่เป็นส่วนหนึ่งในการจัดการพัฒนาทรัพยากรบุคคล : ผลลัพธ์และความสำคัญในการทำงานในประเทศตุรกีบทความนี้เป็นการศึกษาตรวจสอบจุดหมายของสมรรถนะที่มีส่วนในการจัดการพัฒนาทรัพยากรบุคคล (Human Resource Management : HRM) ในองค์กร รวมทั้งการทบทวนเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องตามมุมมองต่าง ๆ ในเรื่องของสมรรถนะ จากการสร้างทฤษฎีก่อนหน้านี้และหลักฐานที่สังเกตได้บางอย่าง กรอบของสมรรถนะใหม่ได้มีการพัฒนาดีขึ้น จุดมุ่งหมายที่สำคัญของการวิจัยเน้นการยืนยันการนำสมรรถนะได้ใช้ในการพัฒนาทรัพยากรบุคคล ทักษะ และอุปนิสัยในองค์กรต่าง ๆ สิ่งที่น่าสนใจในการศึกษาครั้งนี้ มีสิ่งที่ท้าทายเป้าหมายการพัฒนาสมรรถนะที่แตกต่างของบุคคลและความแตกต่างทางวัฒนธรรมการทำงานของแต่ละท้องถิ่นและประเทศ อย่างไรก็ตามหากมีการจัดการที่เหมาะสม สมรรถนะก็สามารถสร้างเสริมงาน และมีการพัฒนาจนสามารถบรรลุได้ทั้งความต้องการขององค์กรและบุคคล

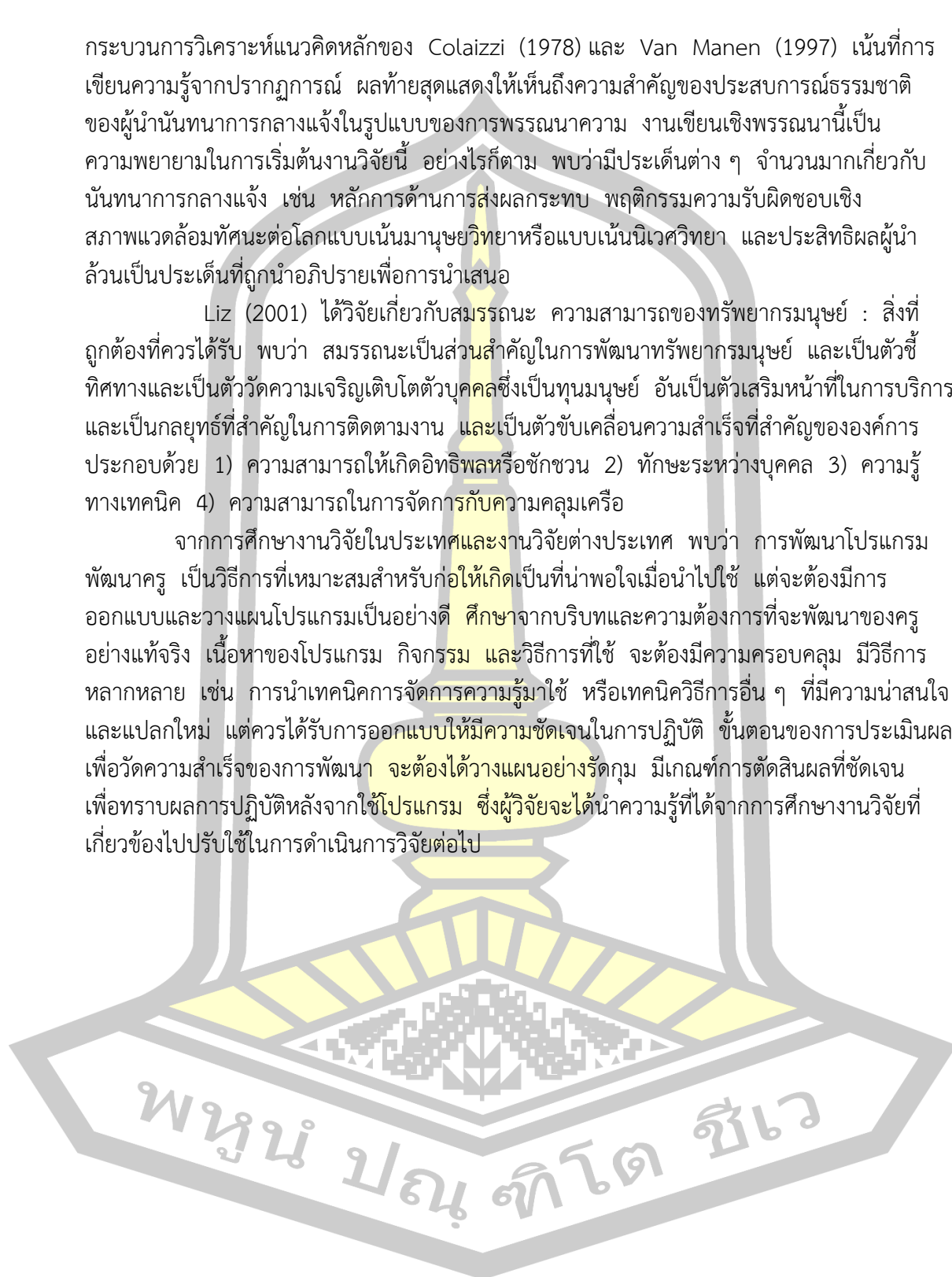
Edgar (2005) ได้ศึกษาคำจำกัดความของสมรรถนะ ในยุคกระแสโลกาภิวัตน์บริษัทต่าง ๆ มีภาวะการแข่งขันประจำวันตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็้องค์การระดับท้องถิ่นหรือระดับนานาชาติก็ตาม สมรรถนะนับเฉพาะที่ต้องให้ความสนใจและเป็นตัวอธิบายความสามารถในการแข่งขันการผลิต ผลกำไร บทบาท หรือกระบวนการทำงานขององค์กรสมรรถนะสามารถขยายออกมาได้อย่างมากมาย เพียงแต่เชื่อมโยงกับโครงสร้างแต่งานขององค์กรและพนักงานตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ของเขา และที่สำคัญองค์กรต้องสามารถกำหนดจุดยืนของแต่ละตำแหน่งและผลตอบแทนได้อย่างชัดเจน

Grimwood (2005) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ประสบการณ์ของผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง : การศึกษานำร่อง วัตถุประสงค์เพื่อต้องการอธิบายประสบการณ์ตรงในธรรมชาติของผู้นำนันทนาการกลางแจ้งโดยเฉพาะอย่างยิ่งวิธีอาศัยปรากฏการณ์ธรรมชาติเพื่อการศึกษาค้นคว้าได้รับการนำมาใช้เพื่ออธิบายความหมายของธรรมชาติ การเชื่อมโยงและความสัมพันธ์ของธรรมชาติและพฤติกรรมและความรู้สึกทางอารมณ์ที่ได้รับในธรรมชาติโดยกลุ่มของผู้นำนันทนาการกลางแจ้งกลุ่มนำเที่ยวเรือพายที่ว่้างโดยกลุ่มค่ายภาคฤดูร้อน ผลการวิจัยพบว่า ทำให้ได้ความเข้าใจเชิงพรรณนาของประสบการณ์ของผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง ฐานคิดหนึ่งจากระดับของการวิจัยในอนาคตความพยายามและแนวปฏิบัติของโครงการที่ส่งเสริมประสิทธิผลของผู้เข้าร่วมนันทนาการกลางแจ้งในกลุ่มย่อย 5 คนของผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับการว่าจ้างให้ทำงานในช่วงฤดูร้อนปี 2003 โดยองค์การจัดการค่ายฤดูร้อนของเมือง Ontario ที่ให้การสนับสนุนการขยายกิจการนันทนาการกลางแจ้งประเภทเรือพายเดี่ยวในลำธารสำหรับคนหนุ่มสาว ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกและการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างกับกลุ่มตัวอย่างทีละคน โดยให้สะท้อนผลการดำเนินกิจกรรมเรือพายที่ได้ดำเนินการในช่วงระหว่างฤดูร้อนปี 2003 ข้อมูลเชิงปรากฏการณ์ได้รับการวิเคราะห์ตาม

กระบวนการวิเคราะห์แนวคิดหลักของ Colaizzi (1978) และ Van Manen (1997) เน้นที่การเขียนความรู้จากปรากฏการณ์ ผลท้ายสุดแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของประสบการณ์ธรรมชาติของผู้ดำเนินทางการกลางแจ้งในรูปแบบของการพรรณนาความ งานเขียนเชิงพรรณนาคือเป็นความพยายามในการเริ่มต้นงานวิจัยนี้ อย่างไรก็ตาม พบว่ามีประเด็นต่าง ๆ จำนวนมากเกี่ยวกับนันทนาการกลางแจ้ง เช่น หลักการด้านการส่งผลกระทบ พฤติกรรมความรับผิดชอบเชิงสภาพแวดล้อมที่คนต่อโลกแบบเน้นมานุษยวิทยาหรือแบบเน้นนิเวศวิทยา และประสิทธิผลผู้นำล้วนเป็นประเด็นที่ถูกลำเอียงเพื่อการนำเสนอ

Liz (2001) ได้วิจัยเกี่ยวกับสมรรถนะ ความสามารถของทรัพยากรมนุษย์ : สิ่งที่ถูกต้องที่ควรได้รับ พบว่า สมรรถนะเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และเป็นตัวชี้ทิศทางและเป็นตัววัดความเจริญเติบโตต่อบุคคลซึ่งเป็นทุนมนุษย์ อันเป็นตัวเสริมหน้าที่ในการบริการและเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญในการติดตามงาน และเป็นตัวขับเคลื่อนความสำเร็จที่สำคัญขององค์การประกอบด้วย 1) ความสามารถให้เกิดอิทธิพลหรือชักชวน 2) ทักษะระหว่างบุคคล 3) ความรู้ทางเทคนิค 4) ความสามารถในการจัดการกับความคลุมเครือ

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศและงานวิจัยต่างประเทศ พบว่า การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครู เป็นวิธีการที่เหมาะสมสำหรับก่อให้เกิดเป็นที่น่าสนใจเมื่อนำไปใช้ แต่จะต้องมีการออกแบบและวางแผนโปรแกรมเป็นอย่างดี ศึกษาจากบริบทและความต้องการที่จะพัฒนาของครูอย่างแท้จริง เนื้อหาของโปรแกรม กิจกรรม และวิธีการที่ใช้ จะต้องมีความครอบคลุม มีวิธีการหลากหลาย เช่น การนำเทคนิคการจัดการความรู้มาใช้ หรือเทคนิควิธีการอื่น ๆ ที่มีความน่าสนใจและแปลกใหม่ แต่ควรได้รับการออกแบบให้มีความชัดเจนในการปฏิบัติ ขั้นตอนของการประเมินผลเพื่อวัดความสำเร็จของการพัฒนา จะต้องได้วางแผนอย่างรัดกุม มีเกณฑ์การตัดสินผลที่ชัดเจนเพื่อทราบผลการปฏิบัติหลังจากใช้โปรแกรม ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำความรู้ที่ได้จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องไปปรับใช้ในการดำเนินการวิจัยต่อไป



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ดำเนินการเป็น 4 ระยะดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

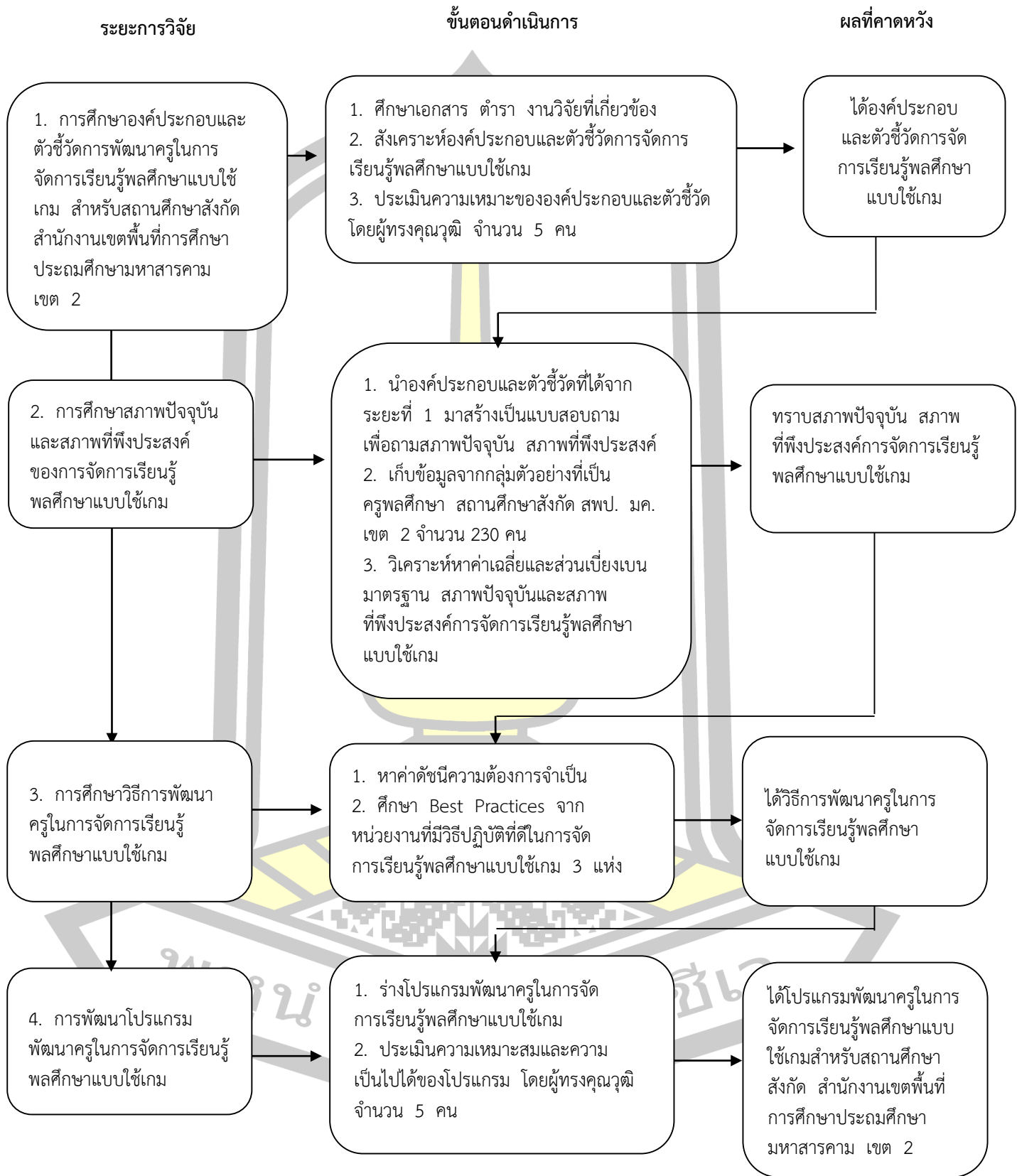
ระยะที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

ระยะที่ 3 ศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

ระยะที่ 4 พัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

ระยะการวิจัย ขั้นตอนการดำเนินการและผลที่คาดหวัง แสดงดังภาพประกอบ 2





ภาพประกอบ 2 แสดงระยะการวิจัย ขั้นตอนดำเนินการและผลที่คาดหวัง

ระยะที่ 1 ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

1. ขั้นตอนการดำเนินการ
 - 1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม
 - 1.2 นำความรู้จากการศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกมมาสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดของการสอนโดยใช้เกม
 - 1.3 ตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดโดยผู้ทรงคุณวุฒิ
2. กลุ่มผู้ประเมินองค์ประกอบ ซึ่งได้มาโดยการเลือกตามเกณฑ์คุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้
 - 2.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาโทขึ้นไป
 - 2.2 สำเร็จการศึกษาสาขาวิชาการบริหารการศึกษา หรือการวัดผลการศึกษา หรือหลักสูตรและการสอน
 - 2.3 มีประสบการณ์ในการปฏิบัติหน้าที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน ไม่น้อยกว่า 5 ปี (รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในภาคผนวก ก)
3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
 - 3.1 ประเภทลักษณะของเครื่องมือ

แบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวคิดของ Likert 5 ระดับ ได้แก่ เหมาะสมที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งแต่ละระดับมีค่าคะแนน และความหมายดังนี้

 - 5 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมมากที่สุด
 - 4 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมมาก
 - 3 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมปานกลาง
 - 2 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมน้อย
 - 1 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมน้อยที่สุด
 - 3.2 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

การสร้างแบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

 - 3.2.1 ศึกษาแนวคิด หลักการ และวิธีการสร้างแบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า
 - 3.2.2 ร่างแบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด
 - 3.2.3 นำแบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด ที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจและให้คำแนะนำ
 - 3.2.4 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิด้วยตนเอง โดยประสานความร่วมมือไปยังหน่วยงานที่ผู้ทรงคุณวุฒิสังกัด

5. การจัดทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การจัดกระทำข้อมูล

5.1.1 ตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบประเมินความเหมาะสมแต่ละ

ฉบับ

5.1.2 ตรวจสอบให้คะแนนตามเกณฑ์ต่อไปนี้

5 หมายถึง องค์กรประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง องค์กรประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมในระดับมาก

3 หมายถึง องค์กรประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

2 หมายถึง องค์กรประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมในระดับน้อย

1 หมายถึง องค์กรประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

5.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมขององค์กรประกอบและตัวชี้วัด ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และแปลผลค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์ต่อไปนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

ค่าเฉลี่ย ความหมาย

4.51 – 5.00 องค์กรประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมมากที่สุด

3.51 – 4.50 องค์กรประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมมาก

2.51 – 3.50 องค์กรประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมปานกลาง

1.51 – 2.50 องค์กรประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมน้อย

1.00 – 1.50 องค์กรประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ระยะที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

1. ขั้นตอนการดำเนินการ

1.1 นำผลการสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดการสอนเกมมาใช้ในการสร้างแบบสอบถามเพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์

1.2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

1.3 วิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ของการสอนพลศึกษาแบบใช้เกม

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร ได้แก่ ครูผู้สอนวิชาพลศึกษา โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 จำนวน 410 คน จาก 225 โรงเรียน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูผู้สอนวิชาพลศึกษา โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 จำนวน 230 คน จาก 70 โรงเรียน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

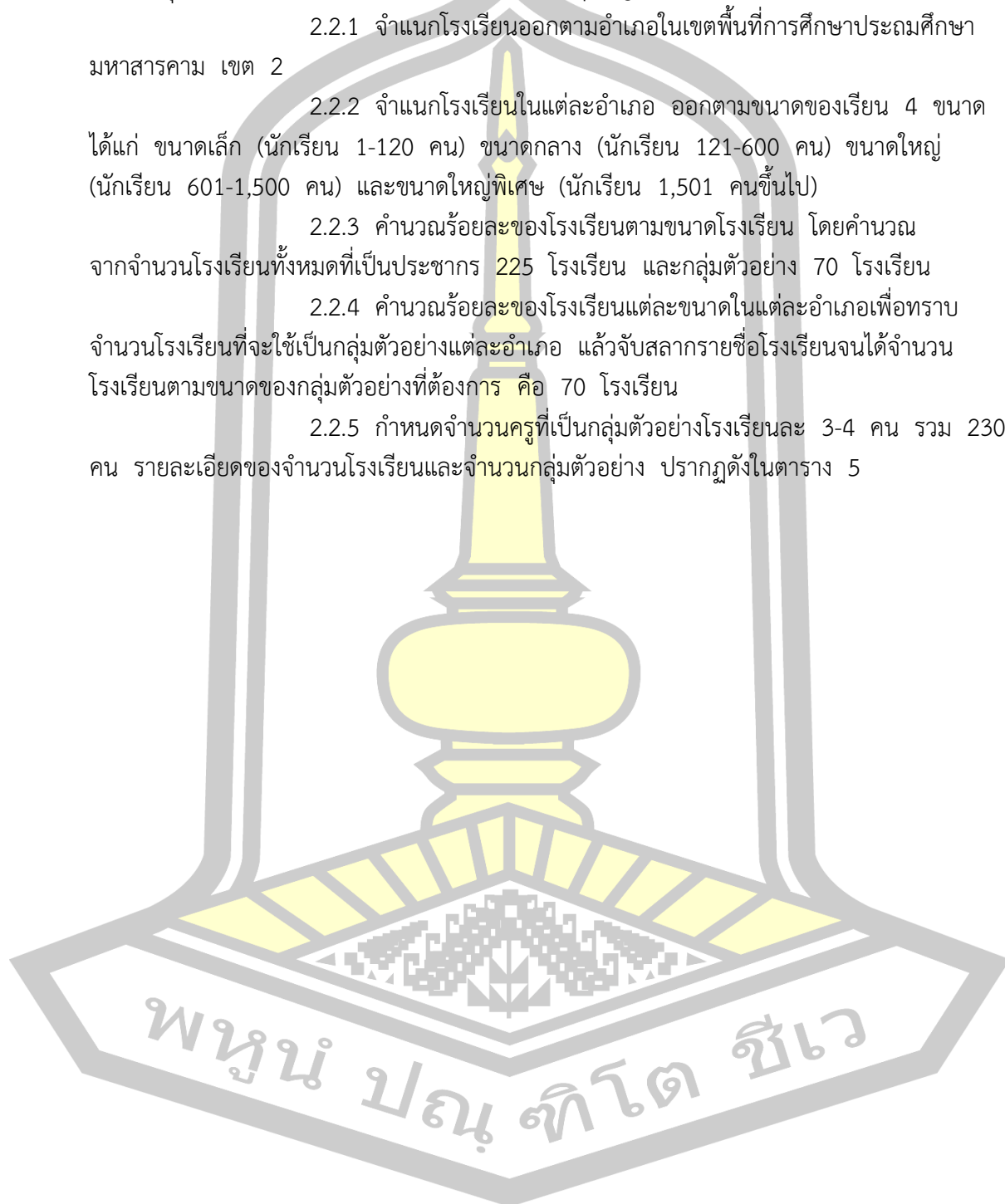
2.2.1 จำแนกโรงเรียนออกตามอำเภอในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

2.2.2 จำแนกโรงเรียนในแต่ละอำเภอ ออกตามขนาดของเรียน 4 ขนาด ได้แก่ ขนาดเล็ก (นักเรียน 1-120 คน) ขนาดกลาง (นักเรียน 121-600 คน) ขนาดใหญ่ (นักเรียน 601-1,500 คน) และขนาดใหญ่พิเศษ (นักเรียน 1,501 คนขึ้นไป)

2.2.3 คำนวณร้อยละของโรงเรียนตามขนาดโรงเรียน โดยคำนวณจากจำนวนโรงเรียนทั้งหมดที่เป็นประชากร 225 โรงเรียน และกลุ่มตัวอย่าง 70 โรงเรียน

2.2.4 คำนวณร้อยละของโรงเรียนแต่ละขนาดในแต่ละอำเภอเพื่อทราบจำนวนโรงเรียนที่จะใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างแต่ละอำเภอ แล้วจับสลากรายชื่อโรงเรียนจนได้จำนวนโรงเรียนตามขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ คือ 70 โรงเรียน

2.2.5 กำหนดจำนวนครูที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนละ 3-4 คน รวม 230 คน รายละเอียดของจำนวนโรงเรียนและจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ปรากฏดังในตาราง 5



ตาราง 5 รายละเอียดประชากรและกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอำเภอและขนาดโรงเรียน

อำเภอ	โรงเรียนขนาดเล็ก (1-120 คน)			โรงเรียนขนาดกลาง (121-600 คน)			โรงเรียนขนาดใหญ่ (601-1,500 คน)			โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ (1,501 คนขึ้นไป)			รวม				
	โรงเรียน (โรง)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)	โรงเรียน (โรง)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)	โรงเรียน (โรง)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)	โรงเรียน (โรง)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)	โรงเรียน (โรง)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)	โรงเรียน (โรง)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)	โรงเรียน (โรง)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)	โรงเรียน (โรง)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)	
																	โรงเรียน (โรง)
วาปีปทุม	50	15	18	5	29	17	2	1	15	3	1	11	3	71	22	119	70
พยัคฆภูมิพิสัย	35	11	19	6	36	20	1	-	6	-	-	-	-	55	17	97	55
นาเชือก	35	11	9	3	21	11	-	-	-	-	-	-	-	44	14	75	46
นาตุ้ม	21	7	8	2	26	8	1	-	8	-	-	-	-	30	9	65	31
ยางสีสุราช	16	5	9	3	22	11	-	-	-	-	-	-	-	25	8	54	28
รวม	157	49	63	19	134	67	4	1	29	3	1	11	3	225	70	410	230

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ลักษณะของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในระยะที่ 2 เป็นแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ของการสอนพลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการสอนพลศึกษาแบบใช้เกม มีลักษณะเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert Type) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งแต่ละระดับมีค่าคะแนน และความหมายดังนี้

5 หมายถึง สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

3.2 การสร้างและหาคุณภาพแบบสอบถาม

3.2.1 ศึกษาหลักเกณฑ์และวิธีการสร้างแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า

3.2.2 ร่างแบบสอบถามโดยใช้ประเด็นขององค์ประกอบและตัวชี้วัดที่ได้จากผลการศึกษาในระยะที่ 1 มาเป็นกรอบการสร้าง

3.2.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบและให้คำแนะนำ

3.2.4 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอแนะ แล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย เพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Validity) ตรวจสอบและให้คำแนะนำเกี่ยวกับเครื่องมือการวิจัย ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ได้มาโดยการเลือกตามเกณฑ์คุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

3.2.4.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาโทขึ้นไป

3.2.4.2 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการบริหารการศึกษา หรือการวัดผล การศึกษา หรือหลักสูตรและการสอน

3.2.4.3 มีประสบการณ์ในการปฏิบัติหน้าที่เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี (รายนามผู้เชี่ยวชาญในภาคผนวก ก)

3.2.5 นำแบบสอบถามที่ได้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณา นำมาหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสมความถูกต้อง ความสมบูรณ์ของข้อคำถาม โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะเฉพาะของเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) ดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสามารถวัดได้

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสามารถวัดได้

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สามารถวัดได้
ผลการประเมินความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า ได้ค่าดัชนี
ความสอดคล้อง IOC ตั้งแต่ 0.60 – 1.00 ทุกข้อ ถือว่าใช้ได้

จากนั้นได้นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) กับครูผู้สอนพล
ศึกษา ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง
จาก 10 โรงเรียน โรงเรียนละ 3 คน รวมจำนวน 30 คน แล้วนำมาคำนวณค่าอำนาจจำแนก
โดยใช้วิธีการหาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมของเพียร์สัน และค่าความเชื่อมั่น
ของแบบสอบถามโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีของ Cronbach
พบว่า

3.2.5.1 แบบสอบถามสภาพปัจจุบันมีค่าอำนาจจำแนกรายข้อระหว่าง
0.414 – 0.894 และมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.977

3.2.5.2 แบบสอบถามสภาพที่พึงประสงค์มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ
ระหว่าง 0.312 – 0.834 และมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.968

3.2.6 จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล
ต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยประสานความร่วมมือไปยัง
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การจัดกระทำข้อมูล

5.1.1 ตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมา
โดยแบบสอบถามที่จัดส่งทั้งหมด 230 ฉบับ ได้รับกลับคืนมาจำนวน 210 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ
91.30

5.1.2 ตรวจสอบให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนนต่อไปนี้

สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ คะแนนที่ได้

มากที่สุด	5
มาก	4
ปานกลาง	3
น้อย	2
น้อยที่สุด	1

5.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

5.2.1 บันทึกคะแนนเข้าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย
(Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึง
ประสงค์ของการสอนพลศึกษาแบบใช้เกม และแปลความค่าเฉลี่ยโดยมีเกณฑ์ต่อไปนี้ (บุญชม
ศรีสะอาด, 2554)

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 – 5.00	สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ของการสอนพลศึกษาแบบใช้เกมอยู่ในระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50	สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ของการสอนพลศึกษาแบบใช้เกมอยู่ในระดับมาก
2.51 – 3.50	สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ของการสอนพลศึกษาแบบใช้เกมอยู่ในระดับปานกลาง
1.51 – 2.50	สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ของการสอนพลศึกษาแบบใช้เกมอยู่ในระดับน้อย
1.00 – 1.50	สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ของการสอนพลศึกษาแบบใช้เกมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ระยะที่ 3 ศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

1. ขั้นตอนดำเนินการ

1.1 หาค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยนำข้อมูลสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์จากการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยระยะที่ 2 มาใช้เพื่อคำนวณหาค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified})

1.2 การสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาโรงเรียนต้นแบบที่มีวิธีปฏิบัติที่ดี (Best Practices) จำนวน 3 แห่ง ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ตามเกณฑ์การคัดเลือกโรงเรียนต้นแบบ ดังนี้

1.2.1 ผ่านการประเมินคุณภาพภายนอกกรอบที่สามจากสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.)

1.2.2 ได้รับรางวัลชนะเลิศด้านการแข่งขันกีฬาในระดับเขตพื้นที่การศึกษาหรือระดับประเทศ

1.2.3 มีครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาที่มีวุฒิการศึกษาทางพลศึกษา

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ครูโรงเรียนต้นแบบ 3 แห่ง แห่งละ 3 คน รวม 9 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ประเภทและลักษณะของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล วิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 คือ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบ่งเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของการสัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ข้อคำถาม

- 3.2 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
- 3.2.1 ศึกษาหลักการ และวิธีการสร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง
- 3.2.2 ร่างแบบสัมภาษณ์
- 3.2.3 นำแบบสัมภาษณ์อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบแนะนำ แล้วปรับแก้ไข
- ตามคำแนะนำ
- 3.2.4 ปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
- ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยเดินทางไปพบครูโรงเรียนต้นแบบ 3 แห่ง
- ด้วยตนเอง
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล
- 5.1 การจัดกระทำข้อมูล
- ตรวจสอบการบันทึกคำตอบและจัดเรียงคำตอบ
- 5.2 การวิเคราะห์ข้อมูล
- วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ และสรุปผลและรายงานข้อมูลเชิง
- พรรณนา

ระยะที่ 4 พัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

1. ขั้นตอนดำเนินการ
- 1.1 การออกแบบโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมสำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ดำเนินการดังต่อไปนี้
- 1.1.1 นำผลการศึกษาที่ได้จากการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นและการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาหน่วยงานที่มีวิธีปฏิบัติที่ดีเยี่ยม มาใช้ในการปรับร่างโปรแกรมที่ได้จากการออกแบบเบื้องต้นไว้จากการศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.1.2 นำเสนอร่างโปรแกรมให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาเสนอแนะ โดยอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอแนะให้เพิ่มเติมรายละเอียดเกี่ยวกับเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน และผู้วิจัยได้เพิ่มรายละเอียดลงในเอกสารประกอบโปรแกรม
- 1.2 นำร่างโปรแกรม ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ พร้อมทั้งข้อคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะปรับปรุงแก้ไข โดยผู้ทรงคุณวุฒิให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงระยะเวลาทั้งหมดที่ใช้ในโปรแกรม โดยปรับลดเวลาที่ใช้ในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

2. กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิผู้ทำการประเมินโปรแกรม ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง โดยคัดเลือกตามเกณฑ์คุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิ (รายนามผู้เชี่ยวชาญในภาคผนวก ก) ดังนี้

2.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาโทขึ้นไป

2.2 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษา หรือการวัดผลการศึกษา หรือหลักสูตรและการสอน

2.3 มีประสบการณ์ในการปฏิบัติหน้าที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน ไม่น้อยกว่า 5 ปี

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ประเภทและลักษณะของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เป็นแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของแนวทาง แบ่งเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 เป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิเขียนข้อเสนอแนะและประเด็นการปรับปรุงโปรแกรม

3.2 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.2.1 ศึกษาหลักการ และวิธีการสร้างแบบประเมิน

3.2.2 ร่างแบบประเมิน

3.2.3 นำแบบประเมินเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบแนะนำ แล้วปรับแก้ไขตามคำแนะนำ

3.2.4 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วนำเสนอผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจพิจารณาความเหมาะสม และความเป็นไปได้

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยเดินทางไปพบผู้ทรงคุณวุฒิทุกคนและขอรับคืนด้วยตนเอง

5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การจัดกระทำข้อมูล

การจัดกระทำข้อมูลโดยตรวจให้คะแนนการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิดังนี้

คะแนนที่ได้ ระดับความเหมาะสมของโปรแกรม

5

โปรแกรมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้

อยู่ในระดับมากที่สุด

- 4 โปรแกรมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้
อยู่ในระดับมาก
- 3 โปรแกรมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้
อยู่ในระดับปานกลาง
- 2 โปรแกรมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้
อยู่ในระดับน้อย
- 1 โปรแกรมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้
อยู่ในระดับน้อยที่สุด

5.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน โดยการป้อนคะแนนเข้าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ความเหมาะสมของโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 และแปลความค่าเฉลี่ยโดยมีเกณฑ์ต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 – 5.00	โปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้ อยู่ในระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50	โปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้ อยู่ในระดับมาก
2.51 – 3.50	โปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้ อยู่ในระดับปานกลาง
1.51 – 2.50	โปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้ อยู่ในระดับน้อย
1.00 – 1.50	โปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน
 - 1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)
 - 1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

1.3 ร้อยละ (Percentage)

2. การวิเคราะห์หาค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (Modified Priority Needs Index : PNI_{modified}) (สุวิมล ว่องวานิช, 2550)

$$PNI_{\text{modified}} = (I - D)/D$$

เมื่อ I แทน สภาพที่พึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
D แทน สภาพปัจจุบันในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

3. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

3.1 การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม ใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดมุ่งหมายของการวิจัย เพื่อหาความเที่ยงตรงของข้อคำถาม IOC (Index of Item-Objective Congruence) โดยใช้สูตรดังนี้ (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2553)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3.2 หาค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถาม โดยใช้สูตรสหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด และคณะ, 2553)

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

เมื่อ r_{xy} แทน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์
N แทน จำนวนข้อมูล
 $\sum X$ แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนน X
 $\sum Y$ แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนน Y
 $\sum X^2$ แทน ผลรวมทั้งหมดของกำลังสอง X
 $\sum Y^2$ แทน ผลรวมทั้งหมดของกำลังสอง Y
 $\sum XY$ แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนน X และ Y คู่กันแต่ละคู่

3.3 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด และคณะ, 2553)

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right\}$$

เมื่อ α	แทน	ความเชื่อมั่นของเครื่องมือวัด
K	แทน	จำนวนข้อคำถามของเครื่องมือวัด
S_i^2	แทน	ความแปรปรวนเป็นรายข้อ
S^2	แทน	ความแปรปรวนของเครื่องมือวัด



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล การวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาการประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 2 สามารถนำเสนอผลการวิจัยตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
D	แทน	สภาพปัจจุบัน
I	แทน	สภาพที่พึงประสงค์
$PNI_{(modified)}$ (Modified Priority Needs Index)	แทน	ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. ระยะเวลาที่ 1 ผลการศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาการประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 2
 - 1.1 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้ เกม
 - 1.2 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด
2. ระยะเวลาที่ 2 ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์การจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาการประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 2
 - 2.1 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้ เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาการประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 2

3. ระยะที่ 3 ผลการศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

3.1 ผลการหาค่าดัชนีความต้องการจำเป็น

3.2 ผลการศึกษา Best Practices จากหน่วยงานที่มีวิธีปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

4. ระยะที่ 4 พัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

4.1 ผลการออกแบบร่างโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

4.2 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ระยะที่ 1 ผลการศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

1.1 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม การสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ผู้วิจัย ได้ศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ สามารถสรุปเป็นองค์ประกอบ และตัวชี้วัดที่ได้จากการสังเคราะห์ ดังตาราง 6

ตาราง 6 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

องค์ประกอบ	ตัวชี้วัด
1. การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา	
1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร	1.1.1 วิเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางได้
	1.1.2 ลำดับความสำคัญของเนื้อหาสาระการเรียนรู้แกนกลางได้

ตาราง 6 (ต่อ)

องค์ประกอบ	ตัวชี้วัด
1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา รายวิชา	1.2.1 วิเคราะห์เชื่อมโยงความสอดคล้องและมีเนื้อหาครบถ้วน สมบูรณ์ ระหว่างสาระการเรียนรู้แกนกลางและคำอธิบายรายวิชา เพื่อนำสู่การจัดการเรียนรู้ได้
	1.2.2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียน ด้านพุทธิพิสัยได้
	1.2.3 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียน ด้านทักษะพิสัยได้
	1.2.4 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียน ด้านจิตพิสัยได้
1.3 การวิเคราะห์ทักษะ ทางการกีฬา	1.3.1 กำหนดประเภทกีฬาที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด สาระ การเรียนรู้แกนกลาง และคำอธิบายรายวิชา
	1.3.2 วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละประเภทกีฬาได้
1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน	1.4.1 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความรู้ความสามารถและ ประสบการณ์
	1.4.2 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านสติปัญญา
	1.4.3 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านพฤติกรรม
	1.4.4 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านร่างกายและ จิตใจ
	1.4.5 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านสังคม
1.5 การกำหนดเกมและ วัตถุประสงค์	1.5.1 วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละเกมได้
	1.5.2 วิเคราะห์ประเภทกีฬาใช้ทักษะกีฬาสอดคล้องกับเกมได้
	1.5.3 กำหนดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมได้
	1.5.4 กำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาได้
2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	
2.1 ขั้นเตรียม	2.1.1 มีการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
	2.1.2 มีการกำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และ รายละเอียดของเกม
	2.1.3 สามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นเตรียมได้
2.2 ขั้นอธิบายและสาธิต	2.2.1 มีการอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกม
	2.2.2 มีการสาธิตวิธีการเล่นเกม
	2.2.3 สามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นอธิบายและ สาธิตได้

ตาราง 6 (ต่อ)

องค์ประกอบ	ตัวชี้วัด
2.3 ชั้นการร่วมเล่นและ การใช้	2.3.1 มีการออกแบบการเล่นเกมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่น เกมอย่างทั่วถึง
	2.3.2 มีการออกแบบวิธีการเล่นเกมจากง่ายไปยากตามลำดับ
	2.3.3 จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นการร่วมเล่นและการ ใช้ได้
2.4 ชั้นสรุปและสุข ปฏิบัติ	2.4.1 ออกแบบการสรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมได้อย่าง เหมาะสม
	2.4.2 ออกแบบขั้นตอนสุขปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม
	2.4.3 จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นสรุปและสุขปฏิบัติได้
3. การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	
3.1 การวัดความรู้	3.1.1 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความรู้/ความจำได้
	3.1.2 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความเข้าใจได้
	3.1.3 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการนำความรู้ไปประยุกต์/ การนำไปใช้ได้
	3.1.4 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการวิเคราะห์ได้
	3.1.5 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการสังเคราะห์ได้
	3.1.6 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการประเมินค่าได้
3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ	3.2.1 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการรับรู้
	3.2.2 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำตามแบบ
	3.2.3 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการหาความถูกต้อง
	3.2.4 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำอย่างต่อเนื่อง
	3.2.5 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ
3.3 การวัดเจตคติ ต่อการจัดการเรียนรู้	3.3.1 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการรับรู้
	3.3.2 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการตอบสนอง
	3.3.3 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการรู้คุณค่า
	3.3.4 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการจัดระบบ
	3.3.5 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านลักษณะนิสัย

จากตาราง 6 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดของการจัดการเรียนรู้
พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 12 องค์ประกอบ 45 ตัวชี้วัด ดังนี้

ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ
ดังนี้ 1) การวิเคราะห์หลักสูตร 2 ตัวชี้วัด 2) การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา 4 ตัวชี้วัด 3) การ

วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา 2 ตัวชี้วัด 4) การวิเคราะห์ผู้เรียน 5 ตัวชี้วัด และ 5) การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ 4 ตัวชี้วัด

ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ขั้นเตรียม 3 ตัวชี้วัด 2) ขั้นอธิบายและสาธิต 3 ตัวชี้วัด 3) ขั้นการเล่นและการใช้ 3 ตัวชี้วัด และ 4) ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ 3 ตัวชี้วัด

ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) การวัดความรู้ 6 ตัวชี้วัด 2) การวัดทักษะปฏิบัติ 5 ตัวชี้วัด และ 3) การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ 5 ตัวชี้วัด

1.2 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด

การประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน ผลปรากฏ ดังตาราง 7 - 10

ตาราง 7 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน โดยรวมและรายด้าน

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ผลการประเมินความเหมาะสม		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา			
1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร	3.90	0.74	มาก
1.2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา	4.05	0.76	มาก
1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา	3.70	1.06	มาก
1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน	4.00	0.82	มาก
1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์	3.85	0.75	มาก
รวม	3.93	0.80	มาก
2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม			
2.1 ขั้นเตรียม	4.07	0.80	มาก
2.2 ขั้นอธิบายและสาธิต	4.27	0.70	มาก
2.3 ขั้นการเล่นและการใช้	3.80	0.56	มาก
2.4 ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ	4.40	0.63	มาก
รวม	4.13	0.70	มาก

ตาราง 7 (ต่อ)

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ผลการประเมินความเหมาะสม		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
3. การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม			
3.1 การวัดความรู้	4.10	0.66	มาก
3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ	4.32	0.69	มาก
3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้	4.00	0.58	มาก
รวม	4.14	0.65	มาก
รวมเฉลี่ย	4.06	0.73	มาก

จากตาราง 7 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมโดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.06$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน มีรายละเอียดดังนี้

ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.93$) เมื่อพิจารณารายองค์ประกอบพบว่า อยู่ในระดับมากทุกองค์ประกอบ เรียงลำดับค่าเฉลี่ยองค์ประกอบจากมากไปหาน้อยสามลำดับ ดังนี้ การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา ($\bar{X} = 4.05$) การวิเคราะห์ผู้เรียน ($\bar{X} = 4.00$) และการวิเคราะห์หลักสูตร ($\bar{X} = 3.90$)

ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$) เมื่อพิจารณารายองค์ประกอบพบว่า อยู่ในระดับมากทุกองค์ประกอบ เรียงลำดับค่าเฉลี่ยองค์ประกอบจากมากไปหาน้อยสามลำดับ ดังนี้ ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ ($\bar{X} = 4.40$) ชั้นอธิบายและสาธิต ($\bar{X} = 4.27$) และชั้นเตรียม ($\bar{X} = 4.07$)

ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.14$) เมื่อพิจารณารายองค์ประกอบพบว่า อยู่ในระดับมากทุกองค์ประกอบ เรียงลำดับค่าเฉลี่ยองค์ประกอบจากมากไปหาน้อยสามลำดับ ดังนี้ การวัดทักษะปฏิบัติ ($\bar{X} = 4.32$) การวัดความรู้ ($\bar{X} = 4.10$) การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.00$)

ตาราง 8 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ผลการประเมินความเหมาะสม		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. การวิเคราะห์หลักสูตร			
1.1 วิเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางได้	3.80	0.84	มาก
1.2 ลำดับความสำคัญของเนื้อหาสาระการเรียนรู้แกนกลางได้	4.00	0.71	มาก
รวม	3.90	0.74	มาก
2. การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา			
2.1 วิเคราะห์เชื่อมโยงความสอดคล้องและมีเนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์ ระหว่างสาระการเรียนรู้แกนกลางและคำอธิบายรายวิชา เพื่อนำสู่การจัดการเรียนรู้ได้	3.80	0.45	มาก
2.2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านพุทธิพิสัยได้	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านทักษะพิสัยได้	3.60	0.55	มาก
2.4 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านจิตพิสัยได้	4.20	1.10	มาก
รวม	4.05	0.76	มาก
3. การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา			
3.1 กำหนดประเภทกีฬาที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง และคำอธิบายรายวิชา	3.60	1.34	มาก
3.2 วิเคราะห์ทักษะการกีฬาที่ใช้ในแต่ละประเภทกีฬาได้	3.80	0.84	มาก
รวม	3.70	1.06	มาก
4. การวิเคราะห์ผู้เรียน			
4.1 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์	3.60	0.89	มาก
4.2 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านสติปัญญา	4.00	0.71	มาก
4.3 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านพฤติกรรม	3.80	0.84	มาก

ตาราง 8 (ต่อ)

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ผลการประเมินความเหมาะสม		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
4.4 มีการวิเคราะห์ให้ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ	4.20	0.84	มาก
4.5 มีการวิเคราะห์ให้ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านสังคม	4.40	0.89	มาก
รวม	4.00	0.82	มาก
5. การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์			
5.1 วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละเกมได้	4.00	1.00	มาก
5.2 วิเคราะห์ประเภทกีฬาที่ใช้ทักษะทางการกีฬาสอดคล้องกับเกมได้	3.80	0.45	มาก
5.3 กำหนดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมได้	4.00	0.71	มาก
5.4 กำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาได้	3.60	0.89	มาก
รวม	3.85	0.75	มาก
รวมเฉลี่ย	3.93	0.80	มาก

จากตาราง 8 สรุปได้ว่า ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.93$)

ตาราง 9 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ผลการประเมินความเหมาะสม		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ชั้นเตรียม			
1.1 มีการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	4.00	1.00	มาก
1.2 มีการกำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และรายละเอียดของเกม	3.80	0.45	มาก
1.3 สามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นเตรียมได้	4.40	0.89	มาก
รวม	4.07	0.80	มาก

ตาราง 9 (ต่อ)

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ผลการประเมินความเหมาะสม		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
2. ชั้นอธิบายและสาธิต			
2.1 มีการอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกม	4.20	0.45	มาก
2.2 มีการสาธิตวิธีการเล่นเกม	4.20	0.84	มาก
2.3 สามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นอธิบายและสาธิตได้	4.40	0.89	มาก
รวม	4.27	0.70	มาก
3. ชั้นการร่วมเล่นและการใช้			
3.1 มีการออกแบบการเล่นเกมที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างทั่วถึง	3.80	0.45	มาก
3.2 มีการออกแบบวิธีการเล่นเกมจากง่ายไปยากตามลำดับ	4.00	0.71	มาก
3.3 จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นการร่วมเล่นและการใช้ได้	3.60	0.55	มาก
รวม	3.80	0.56	มาก
4. ชั้นสรุปและสุขปฏิบัติ			
4.1 ออกแบบการสรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมได้อย่างเหมาะสม	4.20	0.84	มาก
4.2 ออกแบบขั้นตอนสุขปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม	4.40	0.55	มาก
4.3 จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นสรุปและสุขปฏิบัติได้	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.40	0.63	มาก
รวมเฉลี่ย	4.13	0.70	มาก

จากตาราง 9 สรุปได้ว่า ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$)

ตาราง 10 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ผลการประเมินความเหมาะสม		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. การวัดความรู้			
1.1 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความรู้/ความจำได้	3.80	0.45	มาก
1.2 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความเข้าใจได้	4.20	0.84	มาก
1.3 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ได้	4.40	0.55	มาก
1.4 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการวิเคราะห์ได้	4.00	0.71	มาก
1.5 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการสังเคราะห์ได้	3.80	0.84	มาก
1.6 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการประเมินค่าได้	4.40	0.55	มาก
รวม	4.10	0.66	มาก
2. การวัดทักษะปฏิบัติ			
2.1 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการรับรู้	4.40	0.55	มาก
2.2 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำตามแบบ	4.40	0.89	มาก
2.3 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการหาความถูกต้อง	4.20	0.45	มาก
2.4 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำอย่างต่อเนื่อง	4.20	0.84	มาก
2.5 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ	4.40	0.89	มาก
รวม	4.32	0.69	มาก
3. การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้			
3.1 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการรับรู้	4.40	0.55	มาก
3.2 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการตอบสนอง	4.00	0.71	มาก
3.3 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านรู้คุณค่า	3.60	0.55	มาก
3.4 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการจัดระบบ	3.80	0.45	มาก
3.5 มีเกณฑ์สังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านลักษณะนิสัย	4.20	0.45	มาก
รวม	4.00	0.58	มาก
รวมเฉลี่ย	4.14	0.65	มาก

จากตาราง 10 สรุปได้ว่า ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.14$)

2. ระยะที่ 2 ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 2

2.1 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 2

การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม สภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 11 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	147	63.91
หญิง	63	27.39
รวม	210	91.30
2. อายุ		
20 – 30 ปี	8	3.48
31 – 40 ปี	56	24.35
41 – 50 ปี	85	36.95
51 ปี ขึ้นไป	61	26.52
รวม	210	91.30

จากตาราง 11 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นชาย (ร้อยละ 63.91) และอายุ 41-50 ปี (ร้อยละ 36.95)

พูน ปรณ ทิโต ชีเว

ตาราง 12 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยรวมและรายด้าน

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา						
1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร	3.47	0.51	ปานกลาง	3.98	0.61	มาก
1.2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา	3.33	0.47	ปานกลาง	4.31	0.65	มาก
1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา	3.11	0.40	ปานกลาง	4.25	0.63	มาก
1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน	3.23	0.68	ปานกลาง	3.97	0.96	มาก
1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์	3.11	0.67	ปานกลาง	4.23	0.56	มาก
รวม	3.24	0.60	ปานกลาง	4.14	0.74	มาก
2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม						
2.1 ขั้นเตรียม	3.22	0.75	ปานกลาง	4.31	0.81	มาก
2.2 ขั้นอธิบายและสาธิต	3.23	0.77	ปานกลาง	4.54	0.82	มากที่สุด
2.3 ขั้นการเล่นและการใช้	3.10	0.66	ปานกลาง	4.42	0.81	มาก
2.4 ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ	2.97	0.50	ปานกลาง	4.38	0.85	มาก
รวม	3.13	0.69	ปานกลาง	4.41	0.83	มาก

ตาราง 12 (ต่อ)

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
3. การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม						
3.1 การวัดความรู้	3.31	0.87	ปานกลาง	4.10	0.98	มาก
3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ	3.09	0.88	ปานกลาง	4.62	0.67	มากที่สุด
3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้	2.75	0.73	ปานกลาง	4.02	0.96	มาก
รวม	3.07	0.87	ปานกลาง	4.24	0.92	มาก
รวมเฉลี่ย	3.15	0.73	ปานกลาง	4.25	0.84	มาก

จากตาราง 12 พบว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.24$) และมีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.14$) ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.13$) และมีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.41$) ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.07$) และมีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.24$)

พหุ ประถมศึกษา

ตาราง 13 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา รายวิชา การวิเคราะห์หลักสูตร

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. วิเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางได้	3.45	0.53	ปานกลาง	3.96	0.31	มาก
2. ลำดับความสำคัญของเนื้อหาสาระการเรียนรู้แกนกลางได้	3.50	0.52	ปานกลาง	4.00	0.84	มาก
รวม	3.47	0.51	ปานกลาง	3.98	0.61	มาก

จากตาราง 13 สรุปได้ว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา รายวิชา องค์ประกอบการวิเคราะห์หลักสูตร มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.47$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ ลำดับความสำคัญของเนื้อหาสาระการเรียนรู้แกนกลางได้ ($\bar{X} = 3.50$) วิเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางได้ ($\bar{X} = 3.45$)

สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.98$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ ลำดับความสำคัญของเนื้อหาสาระการเรียนรู้แกนกลางได้ ($\bar{X} = 4.00$) และวิเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางได้ ($\bar{X} = 3.96$)

พูน ปณ ทิโต ชเว

ตาราง 14 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา รายวิชา การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. วิเคราะห์เชื่อมโยงความสอดคล้องและมีเนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์ ระหว่างสาระการเรียนรู้แกนกลางและคำอธิบายรายวิชา เพื่อนำสู่การจัดการเรียนรู้ได้	3.20	0.40	ปานกลาง	4.27	0.70	มาก
2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านพุทธิพิสัยได้	3.41	0.49	ปานกลาง	4.33	0.62	มาก
3. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านทักษะพิสัยได้	3.48	0.50	ปานกลาง	4.36	0.57	มาก
4. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านจิตพิสัยได้	3.22	0.41	ปานกลาง	4.27	0.69	มาก
รวม	3.33	0.47	ปานกลาง	4.31	0.65	มาก

จากตาราง 14 สรุปได้ว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา องค์ประกอบการวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านทักษะพิสัยได้ ($\bar{X} = 3.48$) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านพุทธิพิสัยได้ ($\bar{X} = 3.41$) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านจิตพิสัยได้ ($\bar{X} = 3.22$)

มีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.31$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านทักษะพิสัยได้ ($\bar{X} = 4.36$) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านพุทธิพิสัยได้ ($\bar{X} = 4.33$) และอันดับสามมีสองข้อ คือ วิเคราะห์เชื่อมโยงความสอดคล้องและมีเนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์ ระหว่างสาระการเรียนรู้แกนกลางและคำอธิบายรายวิชาเพื่อนำสู่การจัดการเรียนรู้ได้ และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านจิตพิสัยได้ ($\bar{X} = 4.27$)

ตาราง 15 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา รายวิชา การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. กำหนดประเภทกีฬาที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง และคำอธิบายรายวิชา	3.16	0.53	ปานกลาง	4.50	0.84	มาก
2 วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละประเภทกีฬาได้	3.05	0.25	ปานกลาง	4.00	0.18	มาก
รวม	3.11	0.40	ปานกลาง	4.25	0.63	มาก

จากตาราง 15 สรุปได้ว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา องค์ประกอบการวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.11$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ กำหนดประเภทกีฬาที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง และคำอธิบายรายวิชา ($\bar{X} = 3.16$) วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละประเภทกีฬาได้ ($\bar{X} = 3.05$)

สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ กำหนดประเภทกีฬาที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง และคำอธิบายรายวิชา ($\bar{X} = 4.50$) และวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละประเภทกีฬาได้ ($\bar{X} = 4.00$)

พูน ปณ ทิโต ชิว

ตาราง 16 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา รายวิชา การวิเคราะห์ผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์	3.40	0.85	ปานกลาง	3.85	0.92	มาก
2. มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านสติปัญญา	3.34	0.48	ปานกลาง	3.69	0.81	มาก
3. มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านพฤติกรรม	3.02	0.14	ปานกลาง	4.07	1.00	มาก
4. มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ	3.13	0.77	ปานกลาง	4.22	0.83	มาก
5. มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านสังคม	3.25	0.82	ปานกลาง	4.04	1.12	มาก
รวม	3.23	0.68	ปานกลาง	3.97	0.96	มาก

จากตาราง 16 สรุปได้ว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา รายวิชา องค์ประกอบการวิเคราะห์ผู้เรียน มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.23$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์ ($\bar{X} = 3.40$) มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านสติปัญญา ($\bar{X} = 3.34$) และมีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านสังคม ($\bar{X} = 3.25$) สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.97$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ ($\bar{X} = 4.22$) มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านพฤติกรรม ($\bar{X} = 4.07$) และมีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านสังคม ($\bar{X} = 4.04$)

ตาราง 17 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา รายวิชา การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละเกมได้	3.44	0.91	ปานกลาง	4.07	0.55	มาก
2. วิเคราะห์ประเภทกีฬาที่ใช้ทักษะทางการกีฬาสอดคล้องกับเกมได้	3.03	0.54	ปานกลาง	4.02	0.51	มาก
3. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมได้	2.91	0.43	ปานกลาง	4.51	0.54	มาก
4. กำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาได้	3.08	0.58	ปานกลาง	4.30	0.49	มาก
รวม	3.11	0.67	ปานกลาง	4.23	0.56	มาก

จากตาราง 17 สรุปได้ว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา รายวิชา องค์ประกอบการกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.11$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละเกมได้ ($\bar{X} = 3.44$) กำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาได้ ($\bar{X} = 3.08$) และ วิเคราะห์ประเภทกีฬาที่ใช้ทักษะทางการกีฬาสอดคล้องกับเกมได้ ($\bar{X} = 3.03$)

สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.23$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ กำหนดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมได้ ($\bar{X} = 4.51$) กำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาได้ ($\bar{X} = 4.30$) และวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละเกมได้ ($\bar{X} = 4.07$)

ตาราง 18 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ชั้นเตรียม

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. มีการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	3.50	0.86	ปานกลาง	4.40	0.77	มาก
2. มีการกำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และรายละเอียดของเกม	3.12	0.76	ปานกลาง	4.27	0.82	มาก
3. สามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นเตรียมได้	3.05	0.51	ปานกลาง	4.27	0.83	มาก
รวม	3.22	0.75	ปานกลาง	4.31	0.81	มาก

จากตาราง 18 สรุปได้ว่า ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม องค์ประกอบชั้นเตรียม มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.22$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ มีการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ($\bar{X} = 3.50$) มีการกำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และรายละเอียดของเกม ($\bar{X} = 3.12$) และสามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นเตรียมได้ ($\bar{X} = 3.05$)

สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.31$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ มีการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ($\bar{X} = 4.40$) อันดับสองมีสองข้อ คือ มีการกำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และรายละเอียดของเกม และสามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นเตรียมได้ ($\bar{X} = 4.27$)

ตาราง 19 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ชั้นอธิบายและสาธิต

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. มีการอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกม	3.42	0.90	ปานกลาง	4.62	0.78	มากที่สุด
2. มีการสาธิตวิธีการเล่นเกม	3.30	0.75	ปานกลาง	4.57	0.79	มากที่สุด
3. สามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นอธิบายและสาธิตได้	2.98	0.57	ปานกลาง	4.42	0.88	มาก
รวม	3.23	0.77	ปานกลาง	4.54	0.82	มากที่สุด

จากตาราง 19 สรุปได้ว่า ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม องค์ประกอบชั้นอธิบายและสาธิต มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.23$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ มีการอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกม ($\bar{X} = 3.42$) มีการสาธิตวิธีการเล่นเกม ($\bar{X} = 3.30$) และสามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นอธิบายและสาธิตได้ ($\bar{X} = 2.98$)

สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ มีการอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกม ($\bar{X} = 4.62$) มีการสาธิตวิธีการเล่นเกม ($\bar{X} = 4.57$) และสามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นอธิบายและสาธิตได้ ($\bar{X} = 4.42$)

ตาราง 20 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ขั้นการร่วมเล่นและการใช้

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. มีการออกแบบการเล่นเกมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างทั่วถึง	3.34	0.93	ปานกลาง	4.40	0.88	มาก
2. มีการออกแบบวิธีการเล่นเกมจากง่ายไปยากตามลำดับ	3.01	0.45	ปานกลาง	4.48	0.87	มาก
3. จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นการร่วมเล่นและการใช้ได้	2.95	0.36	ปานกลาง	4.37	0.68	มาก
รวม	3.10	0.66	ปานกลาง	4.42	0.81	มาก

จากตาราง 20 สรุปได้ว่า ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมองค์ประกอบขั้นการร่วมเล่นและการใช้ มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.10$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ มีการออกแบบการเล่นเกมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างทั่วถึง ($\bar{X} = 3.34$) มีการออกแบบวิธีการเล่นเกมจากง่ายไปยากตามลำดับ ($\bar{X} = 3.01$) และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นการร่วมเล่นและการใช้ได้ ($\bar{X} = 2.95$)

สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ มีการออกแบบวิธีการเล่นเกมจากง่ายไปยากตามลำดับ ($\bar{X} = 4.48$) มีการออกแบบการเล่นเกมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างทั่วถึง ($\bar{X} = 4.40$) และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นการร่วมเล่นและการใช้ได้ ($\bar{X} = 4.37$)

ตาราง 21 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ชั้นสรุปและสุขปฏิบัติ

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. ออกแบบการสรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมได้อย่างเหมาะสม	3.03	0.59	ปานกลาง	4.36	0.86	มาก
2. ออกแบบขั้นตอนสุขปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม	2.91	0.43	ปานกลาง	4.03	0.99	มาก
3. จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นสรุปและสุขปฏิบัติได้	2.99	0.50	ปานกลาง	4.75	0.50	มากที่สุด
รวม	2.97	0.50	ปานกลาง	4.38	0.85	มาก

จากตาราง 21 สรุปได้ว่า ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมองค์ประกอบชั้นสรุปและสุขปฏิบัติ มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.97$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ ออกแบบการสรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมได้อย่างเหมาะสม ($\bar{X} = 3.03$) จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นสรุปและสุขปฏิบัติได้ ($\bar{X} = 2.99$) และออกแบบขั้นตอนสุขปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม ($\bar{X} = 2.91$) สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นสรุปและสุขปฏิบัติได้ ($\bar{X} = 4.75$) ออกแบบการสรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมได้อย่างเหมาะสม ($\bar{X} = 4.36$) และออกแบบขั้นตอนสุขปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม ($\bar{X} = 4.03$)

ตาราง 22 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม การวัดความรู้

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความรู้/ความจำได้	3.41	0.91	ปานกลาง	4.25	0.80	มาก
2. สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความเข้าใจได้	3.44	0.82	ปานกลาง	4.11	0.79	มาก
3. สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ได้	3.36	0.93	ปานกลาง	4.16	1.14	มาก
4. สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการวิเคราะห์ได้	3.11	0.86	ปานกลาง	3.93	1.25	มาก
5. สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการสังเคราะห์ได้	3.22	0.89	ปานกลาง	4.33	0.73	มาก
6. สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการประเมินค่าได้	3.34	0.78	ปานกลาง	3.83	0.94	มาก
รวม	3.31	0.87	ปานกลาง	4.10	0.98	มาก

จากตาราง 22 สรุปได้ว่า ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม องค์ประกอบการวัดความรู้ มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.31$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความเข้าใจได้ ($\bar{X} = 3.44$) สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความรู้/ความจำได้ ($\bar{X} = 3.41$) และสร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ได้ ($\bar{X} = 3.36$) สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.10$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการสังเคราะห์ได้ ($\bar{X} = 4.33$) สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความรู้/ความจำได้ ($\bar{X} = 4.25$) และสร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ได้ ($\bar{X} = 4.16$)

ตาราง 23 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม การวัดทักษะปฏิบัติ

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการรับรู้	3.48	0.89	ปานกลาง	4.20	0.72	มาก
2. มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำตามแบบ	3.35	0.76	ปานกลาง	4.39	0.62	มาก
3. มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการหาความถูกต้อง	2.81	0.85	ปานกลาง	4.82	0.62	มากที่สุด
4. มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำอย่างต่อเนื่อง	2.65	0.58	ปานกลาง	4.83	0.61	มากที่สุด
5. มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ	3.17	0.99	ปานกลาง	4.88	0.47	มากที่สุด
รวม	3.09	0.88	ปานกลาง	4.62	0.67	มากที่สุด

จากตาราง 23 สรุปได้ว่า ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม องค์ประกอบการวัดทักษะปฏิบัติ มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.09$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการรับรู้ ($\bar{X} = 3.48$) มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำตามแบบ ($\bar{X} = 3.35$) และมีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ ($\bar{X} = 3.17$) สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ ($\bar{X} = 4.88$) มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำอย่างต่อเนื่อง ($\bar{X} = 4.83$) และมีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการหาความถูกต้อง ($\bar{X} = 4.82$)

ตาราง 24 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการรับรู้	2.96	0.62	ปานกลาง	3.63	0.87	มาก
2. มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการตอบสนอง	2.52	0.51	ปานกลาง	4.12	0.97	มาก
3. มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านความรู้คุณค่า	2.60	0.64	ปานกลาง	4.20	0.91	มาก
4. มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการจัดระบบ	2.62	0.66	ปานกลาง	4.21	0.90	มาก
5. มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านลักษณะนิสัย	3.03	1.00	ปานกลาง	3.91	1.03	มาก
รวม	2.75	0.73	ปานกลาง	4.02	0.96	มาก

จากตาราง 24 สรุปได้ว่า ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม องค์ประกอบการวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.75$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านลักษณะนิสัย ($\bar{X} = 3.03$) มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการรับรู้ ($\bar{X} = 2.96$) และมีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการจัดระบบ ($\bar{X} = 2.62$)

สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.02$) โดยสามารถเรียงลำดับตัวชี้วัดตามค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการจัดระบบ ($\bar{X} = 4.21$) มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านความรู้คุณค่า ($\bar{X} = 4.20$) และมีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการตอบสนอง ($\bar{X} = 4.12$)

3. ระยะที่ 3 ผลการศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

3.1 ผลการหาค่าดัชนีความต้องการจำเป็น

ผลการหาค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ปรากฏผล
ดังต่อไปนี้

ตาราง 25 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2
โดยรวมและรายด้าน

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม	I	D	PN _I modified	ลำดับ ความ ต้องการ จำเป็น
1. การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา				
1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร	3.98	3.47	0.15	5
1.2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา	4.31	3.33	0.29	3
1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา	4.25	3.11	0.37	1
1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน	3.97	3.23	0.23	4
1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์	4.23	3.11	0.36	2
2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม				
2.1 ขั้นเตรียม	4.31	3.22	0.34	4
2.2 ขั้นอธิบายและสาธิต	4.54	3.23	0.40	3
2.3 ขั้นการเล่นและการใช้	4.42	3.10	0.42	2
2.4 ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ	4.38	2.97	0.47	1
3. การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม				
3.1 การวัดความรู้	4.10	3.31	0.24	3
3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ	4.62	3.09	0.49	1
3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้	4.02	2.75	0.46	2

จากตาราง 25 สรุปได้ว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เรียงลำดับความต้องการ จำเป็น ได้ดังนี้ การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ($PNI_{(modified)} = 0.37$) การกำหนดเกมและ วัตถุประสงค์ ($PNI_{(modified)} = 0.36$) การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา ($PNI_{(modified)} = 0.29$) การ วิเคราะห์ผู้เรียน ($PNI_{(modified)} = 0.23$) และการวิเคราะห์หลักสูตร ($PNI_{(modified)} = 0.15$)

ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม เรียงลำดับความต้องการ จำเป็น ได้ดังนี้ ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ ($PNI_{(modified)} = 0.47$) ชั้นการร่วมเล่นและการใช้ ($PNI_{(modified)} = 0.42$) ชั้นอธิบายและสาธิต ($PNI_{(modified)} = 0.40$) และชั้นเตรียม ($PNI_{(modified)} = 0.34$)

ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม เรียงลำดับ ความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ การวัดทักษะปฏิบัติ ($PNI_{(modified)} = 0.49$) การวัดเจตคติต่อการ จัดการเรียนรู้ ($PNI_{(modified)} = 0.46$) การวัดความรู้ ($PNI_{(modified)} = 0.24$)

ตาราง 26 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา การวิเคราะห์หลักสูตร

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม	I	D	$PNI_{(modified)}$	ลำดับ ความ ต้องการ จำเป็น
1. การวิเคราะห์หลักสูตร				
1.1 วิเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางได้	3.96	3.45	0.15	1
1.2 ลำดับความสำคัญของเนื้อหาสาระ การเรียนรู้แกนกลางได้	4.00	3.50	0.14	2

จากตาราง 26 สรุปได้ว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา องค์ประกอบวิเคราะห์หลักสูตร มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 2 เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ วิเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางได้

($PNI_{(modified)} = 0.15$) และลำดับความสำคัญของเนื้อหาสาระการเรียนรู้แกนกลางได้ ($PNI_{(modified)} = 0.14$)

ตาราง 27 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	I	D	$PNI_{(modified)}$	ลำดับความ ต้องการ จำเป็น
2. การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา				
2.1 วิเคราะห์เชื่อมโยงความสอดคล้องและมีเนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์ ระหว่างสาระการเรียนรู้แกนกลางและคำอธิบายรายวิชา เพื่อนำสู่การจัดการเรียนรู้ได้	4.27	3.20	0.33	1
2.2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านพุทธิพิสัยได้	4.33	3.41	0.27	2
2.3 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านทักษะพิสัยได้	4.36	3.48	0.25	3
2.4 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านจิตพิสัยได้	4.27	3.22	0.33	1

จากตาราง 27 สรุปได้ว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหาวิชา องค์ประกอบการวิเคราะห์เนื้อหาวิชา มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่มีสองข้อ คือ วิเคราะห์เชื่อมโยงความสอดคล้องและมีเนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์ ระหว่างสาระการเรียนรู้แกนกลางและคำอธิบายรายวิชา เพื่อนำสู่การจัดการเรียนรู้ได้ และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านจิตพิสัยได้ ($PNI_{(modified)} = 0.33$) อันดับที่สอง คือ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านพุทธิพิสัยได้ ($PNI_{(modified)} = 0.27$) และอันดับที่สาม คือ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านทักษะพิสัยได้ ($PNI_{(modified)} = 0.25$)

ตาราง 28 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	I	D	PNI_{modified}	ลำดับความต้องการจำเป็น
3. การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา				
3.1 กำหนดประเภทกีฬาที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง และคำอธิบายรายวิชา	4.50	3.16	0.42	1
3.2 วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละประเภทกีฬาได้	4.00	3.05	0.31	2

จากตาราง 28 สรุปได้ว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา องค์ประกอบการวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่หนึ่ง คือ กำหนดประเภทกีฬาที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง และคำอธิบายรายวิชา ($PNI_{\text{modified}} = 0.42$) อันดับที่สอง คือ วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละประเภทกีฬาได้ ($PNI_{\text{modified}} = 0.31$)



ตาราง 29 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2
ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา การวิเคราะห์ผู้เรียน

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม	I	D	PNI_{modified}	ลำดับ ความ ต้องการ จำเป็น
4. การวิเคราะห์ผู้เรียน				
4.1 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความรู้ ความสามารถและประสบการณ์	3.85	3.40	0.13	3
4.2 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อม ด้านสติปัญญา	3.69	3.34	0.10	4
4.3 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อม ด้านพฤติกรรม	4.07	3.02	0.35	1
4.4 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อม ด้านร่างกายและจิตใจ	4.22	3.13	0.35	1
4.5 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อม ด้านสังคม	4.04	3.25	0.24	2

จากตาราง 29 สรุปได้ว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา
องค์ประกอบการวิเคราะห์ผู้เรียน มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พล
ศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม
เขต 2 เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่มีสองข้อ คือ มีการวิเคราะห์ผู้เรียน
ด้านความพร้อมด้านพฤติกรรม และมีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ
($PNI_{\text{modified}} = 0.35$) อันดับที่สอง คือ มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อมด้านสังคม
($PNI_{\text{modified}} = 0.24$) และอันดับที่สาม คือ มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความรู้ความสามารถ
และประสบการณ์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.13$)

ตาราง 30 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	I	D	PNI_{modified}	ลำดับความต้องการจำเป็น
5. การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์				
5.1 วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละเกมได้	4.07	3.44	0.18	4
5.2 วิเคราะห์ประเภทกีฬาที่ใช้ทักษะทางการกีฬาสอดคล้องกับเกมได้	4.02	3.03	0.33	3
5.3 กำหนดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมได้	4.51	2.91	0.55	1
5.4 กำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาได้	4.30	3.08	0.40	2

จากตาราง 30 สรุปได้ว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา องค์ประกอบการกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่หนึ่ง คือ กำหนดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมได้ ($PNI_{\text{modified}} = 0.55$) อันดับที่สอง คือ กำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาได้ ($PNI_{\text{modified}} = 0.40$) และอันดับที่สาม คือ วิเคราะห์ประเภทกีฬาที่ใช้ทักษะทางการกีฬาสอดคล้องกับเกมได้ ($PNI_{\text{modified}} = 0.33$)

พูน ปณ ทิโต ชิว

ตาราง 31 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2
ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ชั้นเตรียม

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม	I	D	PNI_{modified}	ลำดับ ความ ต้องการ จำเป็น
1. ชั้นเตรียม				
1.1 มีการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม	4.40	3.50	0.26	3
1.2 มีการกำหนดเกมที่ใช้ในการจัด การเรียนรู้ และรายละเอียดของเกม	4.27	3.12	0.37	2
1.3 สามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบ ใช้เกมชั้นเตรียมได้	4.27	3.05	0.40	1

จากตาราง 31 สรุปได้ว่า ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
องค์ประกอบชั้นเตรียม มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้
เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2
เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่หนึ่ง คือ สามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
ชั้นเตรียมได้ ($PNI_{\text{modified}} = 0.40$) อันดับที่สอง คือ มีการกำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้
และรายละเอียดของเกม ($PNI_{\text{modified}} = 0.37$) และอันดับที่สาม คือ มีการจัดทำแผนการจัดการ
เรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ($PNI_{\text{modified}} = 0.26$)

พูนุ ปณุกิตโต ชิว

ตาราง 32 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ชั้นอธิบายและสาธิต

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	I	D	PNI_{modified}	ลำดับความต้องการจำเป็น
2. ชั้นอธิบายและสาธิต				
2.1 มีการอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกม	4.62	3.42	0.35	3
2.2 มีการสาธิตวิธีการเล่นเกม	4.57	3.30	0.38	2
2.3 สามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นอธิบายและสาธิตได้	4.42	2.98	0.49	1

จากตาราง 32 สรุปได้ว่า ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม องค์ประกอบชั้นอธิบายและสาธิต มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่หนึ่ง คือ สามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นอธิบายและสาธิตได้ ($PNI_{\text{modified}} = 0.49$) อันดับที่สอง คือ มีการสาธิตวิธีการเล่นเกม ($PNI_{\text{modified}} = 0.38$) และอันดับที่สาม คือ มีการอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกม ($PNI_{\text{modified}} = 0.35$)



ตาราง 33 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ชั้นการร่วมเล่นและการใช้

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	I	D	PNI_{modified}	ลำดับความต้องการจำเป็น
3. ชั้นการร่วมเล่นและการใช้				
3.1 มีการออกแบบการเล่นเกมที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างทั่วถึง	4.40	3.34	0.31	3
3.2 มีการออกแบบวิธีการเล่นจากง่ายไปยากตามลำดับ	4.48	3.01	0.49	1
3.3 จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นการร่วมเล่นและการใช้ได้	4.37	2.95	0.48	2

จากตาราง 33 สรุปได้ว่า ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม องค์ประกอบชั้นการร่วมเล่นและการใช้ มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่หนึ่ง คือ มีการออกแบบวิธีการเล่นจากง่ายไปยากตามลำดับ ($PNI_{\text{modified}} = 0.49$) อันดับที่สอง คือ จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นการร่วมเล่นและการใช้ได้ ($PNI_{\text{modified}} = 0.48$) และอันดับที่สาม คือ มีการออกแบบการเล่นเกมที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างทั่วถึง ($PNI_{\text{modified}} = 0.31$)

พหุ ประถมศึกษา

ตาราง 34 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ชั้นสรุปและสุขปฏิบัติ

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	I	D	PNI_{modified}	ลำดับความต้องการจำเป็น
4. ชั้นสรุปและสุขปฏิบัติ				
4.1 ออกแบบการสรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมได้อย่างเหมาะสม	4.36	3.03	0.44	2
4.2 ออกแบบขั้นตอนสุขปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม	4.03	2.91	0.38	3
4.3 จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นสรุปและสุขปฏิบัติได้	4.75	2.99	0.59	1

จากตาราง 34 สรุปได้ว่า ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม องค์ประกอบชั้นสรุปและสุขปฏิบัติ มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่หนึ่ง คือ จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นสรุปและสุขปฏิบัติได้ ($PNI_{\text{modified}} = 0.59$) อันดับที่สอง คือ ออกแบบการสรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมได้อย่างเหมาะสม ($PNI_{\text{modified}} = 0.44$) และอันดับที่สาม คือ ออกแบบขั้นตอนสุขปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม ($PNI_{\text{modified}} = 0.38$)

พหุ ประถมศึกษา

ตาราง 35 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม การวัดความรู้

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	I	D	PNI_{modified}	ลำดับความต้องการจำเป็น
1. การวัดความรู้				
1.1 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความรู้/ความจำได้	4.25	3.41	0.25	3
1.2 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความเข้าใจได้	4.11	3.44	0.20	5
1.3 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ได้	4.16	3.36	0.24	4
1.4 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการวิเคราะห์ได้	3.93	3.11	0.26	2
1.5 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการสังเคราะห์ได้	4.33	3.22	0.34	1
1.6 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการประเมินค่าได้	3.83	3.34	0.15	6

จากตาราง 35 สรุปได้ว่า ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม องค์ประกอบการวัดความรู้ มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่หนึ่ง คือ สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการสังเคราะห์ได้ ($PNI_{\text{modified}} = 0.34$) อันดับที่สอง คือ สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการวิเคราะห์ได้ ($PNI_{\text{modified}} = 0.26$) และอันดับที่สาม คือ สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความรู้/ความจำได้ ($PNI_{\text{modified}} = 0.25$)

ตาราง 36 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม การวัดทักษะปฏิบัติ

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	I	D	PNI_{modified}	ลำดับความต้องการจำเป็น
2. การวัดทักษะปฏิบัติ				
2.1 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการรับรู้	4.20	3.48	0.21	5
2.2 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำตามแบบ	4.39	3.35	0.31	4
2.3 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการหาความถูกต้อง	4.82	2.81	0.71	2
2.4 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำอย่างต่อเนื่อง	4.83	2.65	0.82	1
2.5 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ	4.88	3.17	0.54	3

จากตาราง 36 สรุปได้ว่า ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม องค์ประกอบการวัดทักษะปฏิบัติ มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่หนึ่ง คือ มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำอย่างต่อเนื่อง ($PNI_{\text{modified}} = 0.82$) อันดับที่สอง คือ มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการหาความถูกต้อง ($PNI_{\text{modified}} = 0.71$) และอันดับที่สาม คือ มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ ($PNI_{\text{modified}} = 0.54$)

พูน ปณ ทิโต ชิว

ตาราง 37 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	I	D	PNI _{modified}	ลำดับความต้องการจำเป็น
3. การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้				
3.1 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการรับรู้	3.63	2.96	0.23	4
3.2 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการตอบสนอง	4.12	2.52	0.63	1
3.3 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการรู้คุณค่า	4.20	2.60	0.61	2
3.4 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการจัดระบบ	4.21	2.62	0.61	2
3.5 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านลักษณะนิสัย	3.91	3.03	0.29	3

จากตาราง 37 สรุปได้ว่า ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม องค์ประกอบการวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่หนึ่ง คือ มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการตอบสนอง ($PNI_{(modified)} = 0.63$) อันดับที่สองมีสองข้อ คือ มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการรู้คุณค่า และมีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการจัดระบบ ($PNI_{(modified)} = 0.61$) และอันดับที่สาม คือ มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ด้านลักษณะนิสัย ($PNI_{(modified)} = 0.29$)

3.2 ผลการศึกษา Best Practices จากหน่วยงานที่มีวิธีปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

ผลการศึกษาสถานศึกษาที่เป็นต้นแบบการปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สามารถสรุปผลการศึกษาได้ดังต่อไปนี้

3.2.1 โรงเรียนต้นแบบแห่งที่ 1

3.2.1.1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา

โรงเรียนต้นแบบแห่งที่ 1 มีการแยกแยะหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษาให้เห็นองค์ประกอบย่อย และความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาวิชาและพฤติกรรม ซึ่งเป็นจุดหมายปลายทางของแต่ละรายวิชา มีการกำหนดสัดส่วนน้ำหนักความสำคัญของเนื้อหา และพฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยจัดทำตารางการวิเคราะห์หลักสูตรเพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาและพฤติกรรมที่จะวัด มีการจัดทำแบบวิเคราะห์ผู้เรียน ตามนโยบายของโรงเรียน เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับศึกษาวิเคราะห์แยกแยะนักเรียน หาความแตกต่างระหว่างบุคคลเกี่ยวกับความพร้อมด้านความรู้พื้นฐานและประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ก่อน ที่จะให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้วิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ใด ๆ ของแต่ละระดับชั้น โดยทำการศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับความพร้อมด้าน พฤติกรรม และองค์ประกอบ ความพร้อมด้านต่าง ๆ ดังนี้ ด้านความรู้ ความสามารถ และ ประสบการณ์ ความพร้อมด้านสติปัญญา ความพร้อมด้านพฤติกรรม ความพร้อมด้านร่างกาย และ ความพร้อมด้านสังคม ดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ครูโรงเรียนต้นแบบ ดังนี้

“...ครูทุกคนต้องทำการวิเคราะห์หลักสูตรก่อนเป็นอันดับแรก เพื่อทราบความมุ่งหมายที่หลักสูตรกำหนดไว้ มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ขอบเขตของเนื้อหา และออกแบบการจัดการเรียนการสอน...”

(ครูคนที่ 1, 5 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...ทำการวิเคราะห์หลักสูตรโดยตรวจสอบจุดประสงค์รายละเอียดของ หลักสูตร สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ คุณภาพผู้เรียน เนื้อหาสาระการเรียนรู้แกนกลาง แล้วก็ ตรวจสอบความสัมพันธ์ของทุก ๆ ส่วน เพื่อเชื่อมโยงไปสู่การวางแผนการสอน...”

(ครูคนที่ 2, 5 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...ก่อนสอนมีการวิเคราะห์ผู้เรียนก่อน เพื่อให้ทราบว่า ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียนมากน้อยเพียงใด สิ่งทีวิเคราะห์ได้แก่ อายุ ระดับความรู้และประสบการณ์ สังคม เศรษฐกิจและวัฒนธรรมของผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งสามารถนำสิ่งทีวิเคราะห์ไปใช้ในการกำหนดหรือ ออกแบบการสอนและสื่อการสอน รวมถึงตรวจสอบทักษะที่ผู้เรียนน่าจะมีความมาก่อน กำหนดทักษะ เป้าหมายที่ต้องการให้เกิดและกำหนดเกมที่สามารถฝึกทักษะทางการกีฬาได้อย่างเหมาะสม...”

(ครูคนที่ 3, 5 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

3.2.1.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

โรงเรียนต้นแบบแห่งที่ 1 มีการจัดกิจกรรมพลศึกษาที่หนัก เหมาะสมกับสภาพของร่างกายของนักเรียนแต่ละคน การจัดการเรียนรู้พลศึกษาเป็นการส่งเสริมการเจริญเติบโตของร่างกายที่ดี เมื่อนักเรียนเริ่มมีการพัฒนาทางด้านความแข็งแรงความอดทนและทักษะแล้ว ก็จะมีโอกาสมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่หนัก ๆ และสูง ๆ ต่อไปอีก ความหนักและความยากของกิจกรรมเพิ่มขึ้นตามลำดับและความเหมาะสม เพราะนักเรียนแต่ละคนต้องการความหนักเบาของกิจกรรมแตกต่างกัน ทางโรงเรียนให้ความสำคัญกับการสอนวิชาพลศึกษาเช่นเดียวกับวิชาอื่น ๆ คือจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในตัวนักเรียน มีความรักและเมตตาต่อนักเรียน และได้มีการเตรียมบทเรียนตามความเหมาะสมกับนักเรียนไว้ล่วงหน้า นักเรียนที่อยู่ในชั้นเดียวกันจะมีความแตกต่างกันทั้งในด้านวุฒิภาวะ ความสามารถ และความพร้อมทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ควรจัดกิจกรรมให้นักเรียนชายและหญิงมีโอกาสมีส่วนร่วมในกิจกรรมเดียวกันด้วยกัน เป็นบางครั้งบางคราวถ้ามีโอกาสดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ครูโรงเรียนต้นแบบ ดังนี้

“...จัดกิจกรรมพลศึกษาที่หนักพอเหมาะสมกับสภาพของร่างกายของนักเรียนแต่ละคน โดยในชั้นเตรียม เป็นการเตรียมความพร้อมของนักเรียน บางครั้งเล่าเรื่องราวประเภทกีฬาที่กำลังจะฝึก เช่น นักกีฬาโอลิมปิกคนเก่งของประเทศไทย เป็นต้น มีบ้างที่นำเกมโยนบอลมาให้ให้นักเรียนฝึกทักษะทางกีฬาโอลิมปิก เช่น การกระโดดบอลให้ข้ามตาข่าย นักเรียนจะได้ใช้ทักษะการตบลูก การออกแรงจากหัวไหล่ ไปที่มือ และกดลูกบอลให้ตั้งขึ้น...”
(ครูคนที่ 1, 5 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...การเล่นกีฬาในวิชาพลศึกษา ครูทำหน้าที่เป็นกรรมการ ในการจัดการเรียนรู้นั้น จะต้องอธิบายกติกาให้นักเรียนเข้าใจก่อน ให้ทดลองเล่นก่อน 1 รอบ และเมื่อเล่นเกมจริงจะสร้างความตื่นเต้นโดยการแข่งขันกันของแต่ละทีม การทำกิจกรรมถ้านักเรียนคนไหนไม่พร้อมสำหรับการเรียนนักเรียนอาจปวดศีรษะ ไม่สบาย หรือบาดเจ็บ ครูจะพิจารณาเป็นรายการว่านักเรียนสามารถร่วมเล่นได้หรือไม่...”
(ครูคนที่ 2, 5 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...การสรุปบทเรียน ครูจะอธิบายเชื่อมโยงทักษะทางกีฬากีฬาที่ฝึกจากเกมและทักษะที่ใช้ในการเล่นกีฬาตามประเภทกีฬาที่กำหนด และให้นักเรียนฝึกฝนนอกเวลาได้โดยยืมอุปกรณ์จากห้องพลศึกษา โดยการเล่นในช่วงพักเที่ยง หรือหลังเลิกเรียน...”
(ครูคนที่ 3, 5 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

3.2.1.3 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

โรงเรียนต้นแบบแห่งที่ 1 มีการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยวัดด้านความรู้ โดยแบ่งออกเป็นความรู้เชิงเนื้อหา ความรู้เชิงกระบวนการ ความรู้เชิงบริบท ความรู้เชิงเนื้อหา เช่น ลักษณะของโรคชนิดต่าง ๆ ความสำคัญของการพักผ่อน

และเน้นหนักการ กติกาการเล่นกีฬาชนิดต่าง ๆ รูปแบบการออกกำลังกาย เป็นต้น ความรู้เชิง กระบวนการ เช่น ระบบการทำงานของอวัยวะภายในร่างกายมนุษย์ การออกกำลังกายและเล่น กีฬาอย่างถูกต้องตามหลักวิทยาศาสตร์ วิธีทดสอบและสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย เป็นต้น ความรู้ เชิงบริบท เช่น การมีสติการรู้จักและเข้าใจตนเอง การสื่อสารเกี่ยวกับสุขภาพ ข้อมูลสารสนเทศด้าน สุขภาพ ความปลอดภัย การออกกำลังกายและการเล่นกีฬา เป็นต้น

การวัดด้านทักษะ เนื่องจากหลักสูตรเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการ ปฏิบัติจริง วิธีการวัดและประเมิน จึงวัดความสามารถในการปฏิบัติและการแสดงออกของผู้เรียน ภายใต้อสถานการณ์และเงื่อนไขที่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด โดยวัดทั้งกระบวนการ และผลงาน ที่ผู้เรียนกระทำและแสดงออก เช่น การเลือกบริโภคอาหาร และการดูแลสุขภาพ การ จัดการกับอารมณ์และความเครียด การฝึกจิต การออกกำลังกาย การเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสุขภาพ การเล่นเกม การเล่นกีฬาชนิดต่าง ๆ เป็นต้น

การวัดด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ การวัด และประเมินผลการเรียนด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมของผู้เรียนต้องกระทำอย่างต่อเนื่อง ตลอดภาคเรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความเป็นจริงของผู้เรียน จึงควรใช้วิธีการวัดและ ประเมินที่หลากหลาย เน้นให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบและประเมินตนเองเป็นสำคัญ ร่วมกับเพื่อน ครู พ่อ แม่ ผู้ปกครอง เช่น สุขนิสัยในการรับประทานอาหาร การควบคุมอารมณ์ การปรับตัวเข้ากับผู้อื่น ความเชื่อมั่นในตนเอง การมีวินัย การปฏิบัติตามกฎระเบียบ กติกา รักการออกกำลังกาย มีจิต วิญญาณในการแข่งขัน มีน้ำใจนักกีฬา มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีบุคลิกภาพและสุขภาพที่ดี มีภาวะ การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ครูโรงเรียนต้นแบบ ดังนี้

“...การเรียนพลศึกษาเกี่ยวกับประเภทกีฬาต่าง ๆ นักเรียนจะต้อง เรียนรู้เกี่ยวกับกฎ กติกา การแต่งกาย และต้องเรียนรู้เกี่ยวกับประเภทกีฬานั้นอย่างละเอียด ซึ่ง นักเรียนจะนำความรู้ไปใช้ในการเรียนระดับสูงขึ้น หรือในการนำไปเล่นกีฬาประเภทนั้น ๆ ได้ และจะมีการสอบวัดความรู้เกี่ยวกับกีฬาประเภทนั้น ๆ ด้วย...”

(ครูคนที่ 1, 5 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...การวัดการปฏิบัติด้านกีฬาของนักเรียน ครูใช้วิธีการสังเกต และ การทดสอบการปฏิบัติ เช่น นักเรียนสามารถเล่นกีฬาและปฏิบัติได้ถูกต้องตามกติกาหรือไม่ หรือใน การใช้เกมฝึกทักษะทางการกีฬา นักเรียนสามารถปฏิบัติได้หรือไม่...”

(ครูคนที่ 2, 5 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...การวัดผลผู้เรียนด้านเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ เป็นการวัดด้าน นามธรรม ครูวัดโดยการสังเกตท่าทางของนักเรียน การวัดนี้กระทำอย่างต่อเนื่องตลอดภาคเรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความเป็นจริงของผู้เรียน จึงใช้วิธีการวัดและประเมินที่หลากหลาย เน้น ให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบและประเมินตนเองเป็นสำคัญ ครูเคยก็ใช้วิธีสอบถามเพื่อน ครูประจำชั้น และผู้ปกครองของนักเรียน ในกรณีที่นักเรียนไม่ชอบเรียนวิชาพลศึกษาและจะไม่ร่วมกิจกรรมทุกครั้ง

ทำให้ทราบสาเหตุว่า นักเรียนมีปวดยเกี่ยวกับกระดูก ซึ่งก็ต้องหาวิธีการให้นักเรียนได้เรียนรู้ในลักษณะที่เหมาะสม...”

(ครูคนที่ 3, 5 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

3.2.2 โรงเรียนต้นแบบแห่งที่ 2

3.2.2.1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา

โรงเรียนต้นแบบแห่งที่ 2 มีการวิเคราะห์หลักสูตรตามขั้นตอน ดังนี้
 ขั้นที่ 1 วิเคราะห์คุณภาพผู้เรียน ขั้นที่ 2 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้
 ขั้นที่ 3 วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี/ภาค ขั้นที่ 4 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง
 หน่วยการเรียนรู้ โดยมีหัวข้อสำหรับการพิจารณา 7 หัวข้อ ได้แก่ 1) หน่วยการเรียนรู้/ หัว
 เรื่อง 2) ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง/จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4)
 เนื้อหา 5) กิจกรรมการเรียนรู้ 6) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 7) วิธีการวัดและประเมินผล โรงเรียนมีการ
 วิเคราะห์ผู้เรียนโดยเน้นการวิเคราะห์ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลใน
 วิชาที่ต้องการวิเคราะห์จากครูคนเดิมในปีการศึกษาที่ผ่านมา หรือสร้างเครื่องมือขึ้นใหม่แล้วนำมาใช้
 ทดสอบผู้เรียนทุกคน แล้วนำข้อมูลมาศึกษาวิเคราะห์หรือแยกแยะตามความเป็นจริง พร้อมจัดกลุ่ม
 ผู้เรียนออกเป็นกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง (หรือผ่านระดับ) และกลุ่มที่ต้องปรับปรุงแก้ไข โดยการ
 วิเคราะห์ผู้เรียนจะพิจารณาทั้งความพร้อมด้านความรู้ความสามารถ สติปัญญา และความพร้อมด้าน
 อื่นๆ ของผู้เรียนควบคู่กันไปด้วย สำหรับนักเรียนที่มีความพร้อมต่ำกว่าระดับที่กำหนด ผู้สอนจะรีบ
 ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขให้มีความพร้อมดีขึ้นก่อน จึงค่อยดำเนินการจัดการเรียนรู้ในระดับขั้นที่จะทำ
 การสอน ส่วนความพร้อมด้านอื่นๆ ได้พยายามปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้นในลำดับต่อไป ดังตัวอย่างการ
 สัมภาษณ์ครูโรงเรียนต้นแบบ ดังนี้

“...โดยส่วนตัวแล้วทำการวิเคราะห์หลักสูตรก่อนวางแผนการสอน
 ตามขั้นตอนดังนี้ 1 วิเคราะห์คุณภาพผู้เรียน 2 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้/มาตรฐานการเรียนรู้
 ขั้น 3 วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายภาค ขั้นที่ 4 วิเคราะห์ความสัมพันธ์หน่วยการเรียนรู้...”

(ครูคนที่ 1, 8 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...เมื่อทราบเนื้อหาวิชาที่จะต้องสอนกีฬาประเภทใด ก็จะทำ
 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่จะต้องฝึก และเลือกใช้เกมให้เหมาะสมกับการฝึกทักษะทางการ
 กีฬาประเภทนั้น ส่วนการฝึกในเกม ก็จะกระทำการตัดสินใจตัดสินผลการฝึก...”

(ครูคนที่ 2, 8 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...เกมที่นำมาใช้ จะต้องเหมาะสมกับทักษะทางการกีฬาที่จะฝึก
 เช่น เกมรับส่งลูกบอล ช่วยฝึกทักษะการรับส่งลูกบอล โดยออกแบบให้มีการรับส่งด้านข้าง หรือส่ง
 บอลข้ามศีรษะหรือลอดใต้ขา...”

(ครูคนที่ 3, 8 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

3.2.2.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

โรงเรียนต้นแบบแห่งที่ 2 มีการจัดการเรียนรู้พลศึกษา โดยครูผู้สอนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการสอนว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาในช่วงเปิดภาคเรียนใหม่ ๆ ทำให้ได้พบว่านักเรียนที่เรียนพลศึกษาส่วนหนึ่ง ยังมีสมรรถภาพทางกายที่ไม่สามารถปฏิบัติกิจกรรมตามเพื่อน ๆ ได้ ทราบว่านักเรียนส่วนนั้นไม่ชอบออกกำลังกายและเล่นกีฬา ผู้สอนจึงได้แนะนำแก้ไข โดยการให้นักเรียนทุกคนได้ปฏิบัติ กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับพลศึกษานันทนาการ มีขั้นตอนวิธีการดังนี้

1. ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายโดยสอดแทรกในเกม เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน
2. จัดกิจกรรมโดยให้นักเรียนได้แข่งขันเพื่อให้เกิดความกระตือรือร้นและอยากจะชนะ
3. ให้นักเรียนที่มีสมรรถภาพทางกายที่อยู่ในเกณฑ์ไม่ดี ปฏิบัติกิจกรรมบ่อย ๆ
4. ให้นักเรียนได้ทดสอบสมรรถภาพทางกายทุกคนเพื่อจะได้ทราบว่าสมรรถภาพตนเองอยู่ในระดับใด
5. นำสมรรถภาพใดที่นักเรียนไม่ผ่านก็ให้นักเรียนได้ฝึกซ้อมและทดสอบโดยมีเกณฑ์กำหนดและแจ้งผลให้นักเรียนทราบ

หลังจากที่ได้ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ กิจกรรมทางกายโดยการสอดแทรกเกม และประกอบกับการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้มีการแข่งขันกัน และการที่ให้นักเรียนที่มีสมรรถภาพทางกายที่ไม่สามารถปฏิบัติกิจกรรมพลศึกษาได้ทันเพื่อน ๆ ได้มีโอกาสฝึกปฏิบัติบ่อย ๆ และซ้ำ ๆ และได้มีการจัดกิจกรรมสมรรถภาพทางกายทุกคน หลังจากที่ได้ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ แล้วเพื่อจะได้ทราบว่าสมรรถภาพตนเองอยู่ในระดับใด และเป็นการพัฒนาตนเองให้มีสมรรถภาพดีขึ้น สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ในระดับที่สูงขึ้น ดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ครูโรงเรียนต้นแบบ ดังนี้

“...หลังจากนักเรียนเปิดเรียนในช่วงต้นเทอมหรือช่วงต้นสัปดาห์ การจัดการเรียนรู้จะยังไม่ให้นักเรียนปฏิบัติหนักมากเกินไป และจะทดสอบสมรรถภาพทางกายของนักเรียนก่อนเสมอ ด้วยวิธีง่าย ๆ เช่น การวิดพื้น การยืนกระโดดไกล การกระโดดสูง เป็นต้น...”
(ครูคนที่ 1, 8 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...การเล่นเกมที่เตรียมอุปกรณ์ที่จะใช้ให้พร้อม อธิบายวิธีเล่นสาธิตวิธีเล่น โดยใช้การหยอกเย้า เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนสนุกสนาน และผ่อนคลายบรรยากาศไม่ให้ตึงเครียดในการเล่นจะมีกิจกรรมสนุกๆ เพื่อทำโทษกลุ่มที่แพ้ เช่น ทำหน้าลิง เต็ม เป็นต้น...”

(ครูคนที่ 2, 8 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...การอธิบายหรือสาธิต อาจให้ตัวแทนนักเรียนมาแสดงท่าทางให้ชม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้ว ครูจะสรุปและให้ความรู้ด้านสุขปฏิบัติ แก่ นักเรียนซึ่งมีความสำคัญทั้งในการเรียนและการปฏิบัติในชีวิตจริง...”

(ครูคนที่ 3, 8 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

3.2.2.3 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

โรงเรียนต้นแบบแห่งที่ 2 มีการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ พลศึกษา โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย มุ่งเน้นการวัดและประเมินผลการปฏิบัติ โดยใช้การสังเกต พฤติกรรมและความสามารถในการปฏิบัติ ใช้การสังเกตผลการเรียนรู้ที่กำหนดออกมาเป็น จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมแล้วบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร และมีการทดสอบ เช่น การทดสอบ ความสามารถในการปฏิบัติด้วยแบบทดสอบทักษะต่างๆ การทดสอบสมรรถภาพทางกาย ทางจิต การ ทดสอบความรู้ความเข้าใจ ซึ่งการวัดผลและประเมินผลมีการออกแบบให้เหมาะสมและสอดคล้องกับ เนื้อหาวิชา ดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ครูโรงเรียนต้นแบบ ดังนี้

“...มีการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษา โดยใช้วิธีการ ที่หลากหลาย ทั้งการทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม และความสามารถในการปฏิบัติ ใช้การสังเกต ผลการเรียนรู้ที่กำหนดออกมาเป็นจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม...”

(ครูคนที่ 1, 8 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...มีการสร้างแบบวัดทักษะการปฏิบัติโดยใช้วิธีการสังเกตเป็นหลัก ในการปฏิบัติบางทักษะจะวัดโดยการจับเวลาหรือนับจำนวนครั้งที่ปฏิบัติได้ หรือสร้างเกณฑ์ เพื่อตรวจสอบลักษณะท่าทางที่ถูกต้องในการปฏิบัติของนักเรียน...”

(ครูคนที่ 2, 8 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...การวัดผลและประเมินผลวิชาพลศึกษาจะแตกต่างจากการวัดผล วิชาปกติ ครูสร้างแบบสังเกตการปฏิบัติของนักเรียนเพื่อใช้วัดและบันทึกผล สำหรับการวัดด้าน เจตคตินั้น ใช้วิธีสังเกตพฤติกรรมร่วมกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์...”

(ครูคนที่ 3, 8 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

3.2.3 โรงเรียนต้นแบบแห่งที่ 3

3.2.3.1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา

โรงเรียนต้นแบบแห่งที่ 3 มีการวิเคราะห์หลักสูตรทุกกลุ่มสาระการ เรียนรู้ โดยวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ เชื่อมโยงสัมพันธ์ไปจนถึงการออกแบบ การจัดการเรียนรู้ กิจกรรมและการวัดผลผลการจัดการเรียนรู้ มีการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และ

มีการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล โดยมีการวิเคราะห์ทักษะการปฏิบัติของผู้เรียน ประกอบด้วย ทักษะที่มีมาก่อน ทักษะเป้าหมาย ทักษะในการเรียน เพื่อศึกษาความสามารถขั้นต้นของผู้เรียน การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนนั้นถึงแม้ว่าจะเป็นกรกระทำเพียงผิวเผินก็ตาม แต่ก็สามารถนำไปใช้ในการกำหนด/การเลือกสื่อและวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้ ดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ครู โรงเรียนต้นแบบ ดังนี้

“...โรงเรียนมีนโยบายให้ครูจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ตลอดทั้งปี การศึกษา และมีการปรับปรุงแผนให้เป็นปัจจุบันและทันสมัยเสมอ ต้องทำการวิเคราะห์หลักสูตร และออกแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลายและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ...”

(ครูคนที่ 1, 9 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...ครูทำการวิเคราะห์ทักษะการปฏิบัติของผู้เรียนก่อนเรียน ได้แก่ ทักษะที่มีมาก่อน ทักษะเป้าหมาย ทักษะในการเรียน เพื่อศึกษาความสามารถขั้นต้นของผู้เรียน และทราบความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการกำหนด/การเลือกสื่อ และวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้...”

(ครูคนที่ 2, 9 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...ครูทำการวิเคราะห์ทักษะการปฏิบัติของผู้เรียนก่อนเรียน ได้แก่ ทักษะที่มีมาก่อน ทักษะเป้าหมาย ทักษะในการเรียน เพื่อศึกษาความสามารถขั้นต้นของผู้เรียน และทราบความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการกำหนด/การเลือกสื่อ และวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้...”

(ครูคนที่ 3, 9 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

3.2.3.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

โรงเรียนต้นแบบแห่งที่ 3 ให้ความสำคัญกับการพัฒนาครูผู้สอนวิชา พลศึกษาให้มีความรู้ความสามารถ เนื่องจากวิชาพลศึกษา เป็นวิชาที่มีการใช้กิจกรรมทางกายโดยใช้ กีฬาและการออกกำลังกายเป็นสื่อ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ และเข้าใจถึงวิชาพลศึกษา การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาจึงจำเป็นต้องมีครูพลศึกษาที่ดีและมีความสามารถ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการ เรียนการสอนและฝึกหัดที่ถูกต้อง เพราะวิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาเยาวชนให้มีคุณภาพทุก ๆ ด้าน เพราะเป็นวิชาที่มีการจัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียน มีกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นของตนเอง มีการวัดและประเมินทั้งในด้านปริมาณและด้านคุณภาพ สิ่งที่สำคัญสำหรับการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิผลก็คือ ครูจะต้องมีความรู้ ความสามารถ มีทักษะและสมรรถภาพทางการกีฬาที่ดี รวมทั้งมีการจัดการและบริหารพลศึกษาในโรงเรียน เพื่อให้ การสอนพลศึกษาในโรงเรียนบรรลุตามจุดมุ่งหมาย ดังนั้น ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาจึงเป็นบุคคลสำคัญ ในฐานะผู้นำ มีภาระหน้าที่และความรับผิดชอบในการจัดโครงการกีฬาในโรงเรียนให้ประสบผลสำเร็จ

และผู้เรียนได้รับผลประโยชน์ต่อการเรียนรู้ทางพลศึกษา ดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ครูโรงเรียนต้นแบบ ดังนี้

“...ถึงแม้ว่าครูผู้สอนวิชาพลศึกษาส่วนหนึ่งจะไม่มีวุฒิทางพลศึกษา แต่เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนพลศึกษาประสบผลสำเร็จตามที่หลักสูตรกำหนด ครูควรศึกษาประเภทกีฬาที่จะสอนและฝึกทักษะทางการกีฬาให้สามารถปฏิบัติได้ เพื่อจะได้สอนนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ...”

(ครูคนที่ 1, 9 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...การสอนพลศึกษานั้น เป็นวิชาที่เน้นการปฏิบัติเป็นหลัก ครูผู้สอนและผู้เรียนต้องรู้จักหลักการเตรียมความพร้อมของร่างกาย ก่อนเริ่มการเรียน ได้แก่ การอบอุ่นร่างกาย การซ้อมเพื่อเพิ่มความคล่องแคล่วของร่างกาย และการคลายความร้อนให้ร่างกายหลังทำกิจกรรมเสร็จแล้ว ในการสอนพลศึกษาโดยใช้เกม ก็ปฏิบัติเช่นเดียวกัน...”

(ครูคนที่ 2, 9 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...การสอนวิชาพลศึกษานั้น นอกจากการเตรียมการสอน การอธิบาย การสอน การสรุปแล้ว การดูแลด้านความปลอดภัยของนักเรียน เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง ครูผู้สอนควรได้ย้ำเตือนให้นักเรียนระมัดระวังในการเรียนและการทำกิจกรรม...”

(ครูคนที่ 3, 9 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

3.2.3.3 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

โรงเรียนต้นแบบแห่งที่ 3 มีการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษา โดยหลังจากการจัดการเรียนรู้จะมีการสรุปสาระสำคัญจากการเรียน เน้นย้ำทักษะที่ถูกต้อง แนวทางการพัฒนาและศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม มีการบันทึกการประเมินผลหลังจากการจัดกิจกรรม การเรียนรู้แจ้งผลการประเมินให้ผู้เรียนทราบ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงตนเอง และครูผู้สอนได้ปรับปรุงวิธีการแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการสร้างเครื่องมือวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ วัดผลประเมินผลตามสภาพจริง ตามลักษณะของวิชาทุกกิจกรรมประเมินผลครอบคลุมตามหลักการวัดผลประเมินผลรายวิชาพลศึกษา ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนครอบคลุม ทั้ง 5 ด้าน คือ 1) ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎ กติกา และทักษะที่ถูกต้อง 2) ด้านเจตคติที่ดีมีความตั้งใจในการร่วมกิจกรรมอย่างมีความหมายและสนุกสนาน 3) ด้านทักษะปฏิบัติได้อย่างถูกต้องปลอดภัย 4) ด้านคุณลักษณะ มีความมุ่งมั่นในการฝึกทักษะ มีน้ำใจนักกีฬา 5) ด้านสมรรถภาพทางกาย มีการพัฒนาสมรรถภาพทางกาย ปฏิบัติทักษะได้อย่างคล่องแคล่วและชำนาญ ดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ครูโรงเรียนต้นแบบ ดังนี้

“...มีการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษา โดยหลังจากการจัดการเรียนรู้จะมีการสรุปสาระสำคัญจากการเรียน เน้นย้ำทักษะที่ถูกต้องแนวทางการพัฒนา และศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม...”

(ครูคนที่ 1, 9 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...มีการบันทึกการประเมินผลหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แจ้งผลการประเมินให้ผู้เรียนทราบ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงตนเอง...”

(ครูคนที่ 2, 9 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

“...ครูสร้างเครื่องมือวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ วัดผลประเมินผลตามสภาพจริง ตามลักษณะของวิชาทุกกิจกรรมประเมินผลครอบคลุมตามหลักการวัดผลประเมินผลรายวิชาพลศึกษา ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนครอบคลุม ทั้ง 5 ด้าน คือ 1) ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎ กติกา และทักษะที่ถูกต้อง 2) ด้านเจตคติที่ดีมีความตั้งใจในการร่วมกิจกรรมอย่างมีความหมายและสนุกสนาน 3) ด้านทักษะปฏิบัติได้อย่างถูกต้องปลอดภัย 4) ด้านคุณลักษณะ มีความมุ่งมั่นในการฝึกทักษะ มีน้ำใจนักกีฬา 5) ด้านสมรรถภาพทางกาย มีการพัฒนาสมรรถภาพทางกาย ปฏิบัติทักษะได้อย่างคล่องแคล่วและชำนาญ...”

(ครูคนที่ 3, 9 กุมภาพันธ์ 2561: สัมภาษณ์)

จากการศึกษาวิธีปฏิบัติที่ดีของโรงเรียนต้นแบบทั้ง 3 แห่ง ผู้ได้นำมาวิเคราะห์และสรุปวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมสำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา

1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร ควรมีการวิเคราะห์หลักสูตรที่ใช้อย่างละเอียดโดยเริ่มตั้งแต่การศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตร สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ชั้น ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางให้ครบถ้วน วิเคราะห์ความสัมพันธ์ แล้วเรียงลำดับเนื้อหาตามความสำคัญเพื่อสู่การออกแบบการจัดการเรียนรู้

1.2 การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา การศึกษาเนื้อหาวิชาจากคำอธิบายรายวิชา ผู้สอนควรต้องวิเคราะห์สิ่งที่ต้องพัฒนาผู้เรียนที่พบจากคำอธิบายรายวิชาที่กำหนดให้ ในด้านพัฒนาการผู้เรียน ด้านความรู้ ด้านทักษะ ประเภทกีฬาที่เรียน ด้านทักษะการดำเนินชีวิต ด้านเจตคติ วิเคราะห์ร่วมกับตัวชี้วัด และนำสู่การเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย เพื่อกำหนดเป้าหมายของการสอน

1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ศึกษาประเภทกีฬาตามที่หลักสูตรกำหนด แล้วทำการวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ที่ต้องใช้ในการเล่นกีฬาประเภทนั้น

1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน เป็นการศึกษาเกี่ยวกับผู้เรียนว่ามีความพร้อมสำหรับการเรียนหรือไม่ โดยควรศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนในด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์ ความพร้อมด้านสติปัญญา ความพร้อมด้านพฤติกรรม ด้านร่างกายและจิตใจ และด้านสังคม

1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ จากผลการวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ตามประเภทกีฬาที่หลักสูตรกำหนด ผู้สอนสามารถเลือกใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะทางการกีฬาตามที่กำหนดได้ และสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกม เพื่อพัฒนาทักษะทางการกีฬา และพัฒนาด้านเจตคติของผู้เรียน

2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

2.1 ชั้นเตรียม การสอนพลศึกษาแบบใช้เกมในชั้นเตรียมครูจะต้องเตรียมวัสดุ อุปกรณ์และเตรียมความพร้อมของสถานที่ ในกรณีที่มีการจัดสถานที่ให้พร้อมสำหรับการทำกิจกรรม

2.2 ชั้นอธิบายและสาธิต การอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกม ควรอธิบายกฎ กติกาของการเล่นเกมนักเรียนเข้าใจก่อนที่จะเริ่มเล่นเกม โดยอาจให้ตัวแทนนักเรียนร่วมอธิบาย และสาธิตวิธีการเล่นเกมด้วยได้ และควรมีการทดลองปฏิบัติก่อนการเล่นเกม

2.3 ชั้นการร่วมเล่นและการใช้ การเริ่มเล่นเกมครูควรเน้นย้ำให้นักเรียนให้ความสำคัญกับเรื่องของการรักษาความปลอดภัย และในการเล่นอาจเพิ่มความสนุกสนานด้วยการแข่งขัน และบทลงโทษเล็ก ๆ น้อย ๆ

2.4 ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ หลังจากการทำกิจกรรมแล้วครูควรสรุปทักษะทางการกีฬาที่ได้จากการปฏิบัติ และเชื่อมโยงถึงทักษะที่ใช้ในการเล่นกีฬาประเภทนั้น อาจเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกฝนกีฬานอกเวลาเรียน และการปฏิบัติตนในการดูแลสุขอนามัยของนักเรียน ควรเน้นให้นักเรียนปฏิบัติจนเป็นนิสัย เช่น การล้างมือหลังทำกิจกรรม ล้างมือก่อนรับประทานอาหาร ล้างมือหลังเข้าห้องน้ำ เป็นต้น

3. การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

3.1 การวัดความรู้ อาจนำหลักการหรือทฤษฎีทางการวัดผลการศึกษที่สำคัญมาใช้เป็นหลักในการวัดด้านความรู้ ได้แก่ การวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยตามทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bloom (Bloom's Taxonomy) จำแนกเป็น 6 ระดับ คือ 1) ความรู้/ความจำ (Knowledge) 2) ความเข้าใจ (Comprehension) 3) การนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ (Application) 4) การวิเคราะห์ (Analysis) 5) การสังเคราะห์ (Synthesis) และ 6) การประเมินค่า (Evaluation)

3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ อาจนำหลักการหรือทฤษฎีทางการวัดผลการศึกษที่สำคัญมาใช้เป็นหลักในการวัดด้านทักษะ ได้แก่ ทฤษฎีของ Bloom ที่ได้จำแนกพฤติกรรมด้านทักษะพิสัยเป็น 5 ระดับ คือ 1) การรับรู้ 2) การกระทำตามแบบ 3) การหาความถูกต้อง 4) การกระทำอย่างต่อเนื่องหลังจากตัดสินใจ และ 5) การกระทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ

3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ อาจทำการจำแนกการวัดด้านเจตคติออกเพื่อให้ครอบคลุมตามพฤติกรรม ได้แก่ 1) การรับรู้ 2) การตอบสนอง 3) การรู้คุณค่า 4) การจัดระบบ 5) ลักษณะนิสัย

4. วิธีการพัฒนาครูที่ได้จากการศึกษาโรงเรียนต้นแบบ พบว่า โรงเรียนต้นแบบใช้วิธีการที่หลากหลายในการพัฒนาครู ได้แก่ การประชุมเชิงปฏิบัติการ การศึกษาดูงาน การอบรม ให้ความรู้การฝึกปฏิบัติ การทดลอง การนิเทศ เป็นต้น โดยการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำวิธีการพัฒนาบุคลากรจากการศึกษาโรงเรียนต้นแบบไปประยุกต์ใช้ ได้แก่ การอบรมให้ความรู้ การฝึก

การปฏิบัติ การทดลองนำไปใช้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการนิเทศการจัดการเรียนรู้

ระยะที่ 4 พัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

4.1 ผลการออกแบบร่างโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและแนวคิดของนักการศึกษาต่าง ๆ เพื่อทำการวิเคราะห์องค์ประกอบของโปรแกรม (Kanaya, Light and Culp, 2005; จักรินทร์วรรณโพธิ์กลาง, 2553; ไท คำล้ำน, 2551; ปริญา มีสุข, 2552; หรรษา สุขกาล, 2543) จากการศึกษาองค์ประกอบของโปรแกรม ตามแนวคิดของนักวิชาการต่าง ๆ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์องค์ประกอบของโปรแกรมและนำมาใช้ในการวิจัยสรุปได้ว่า องค์ประกอบของโปรแกรมประกอบด้วย

1. บริบทของโปรแกรม ได้แก่ ชื่อโปรแกรม กลุ่มเป้าหมาย ระยะเวลาที่ใช้
2. ความมุ่งหมายของโปรแกรม
3. แผน/กิจกรรม
4. วิธีดำเนินโปรแกรม/สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม/ การประเมินผลโปรแกรม

4.2 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ปรากฏผลดังในตาราง 38

ตาราง 38 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. บริบทของโปรแกรม						
1.1 ชื่อโปรแกรม	4.20	0.45	มาก	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 กลุ่มเป้าหมาย	4.00	0.71	มาก	4.40	0.89	มาก
1.3 ระยะเวลาที่ใช้ทั้งหมด	4.40	0.89	มาก	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ความมุ่งหมายของโปรแกรม	4.60	0.55	มากที่สุด	4.80	0.45	มากที่สุด
3. แผน/กิจกรรม						
3.1 ภาพรวมของโปรแกรม	3.80	0.45	มาก	4.80	0.45	มากที่สุด

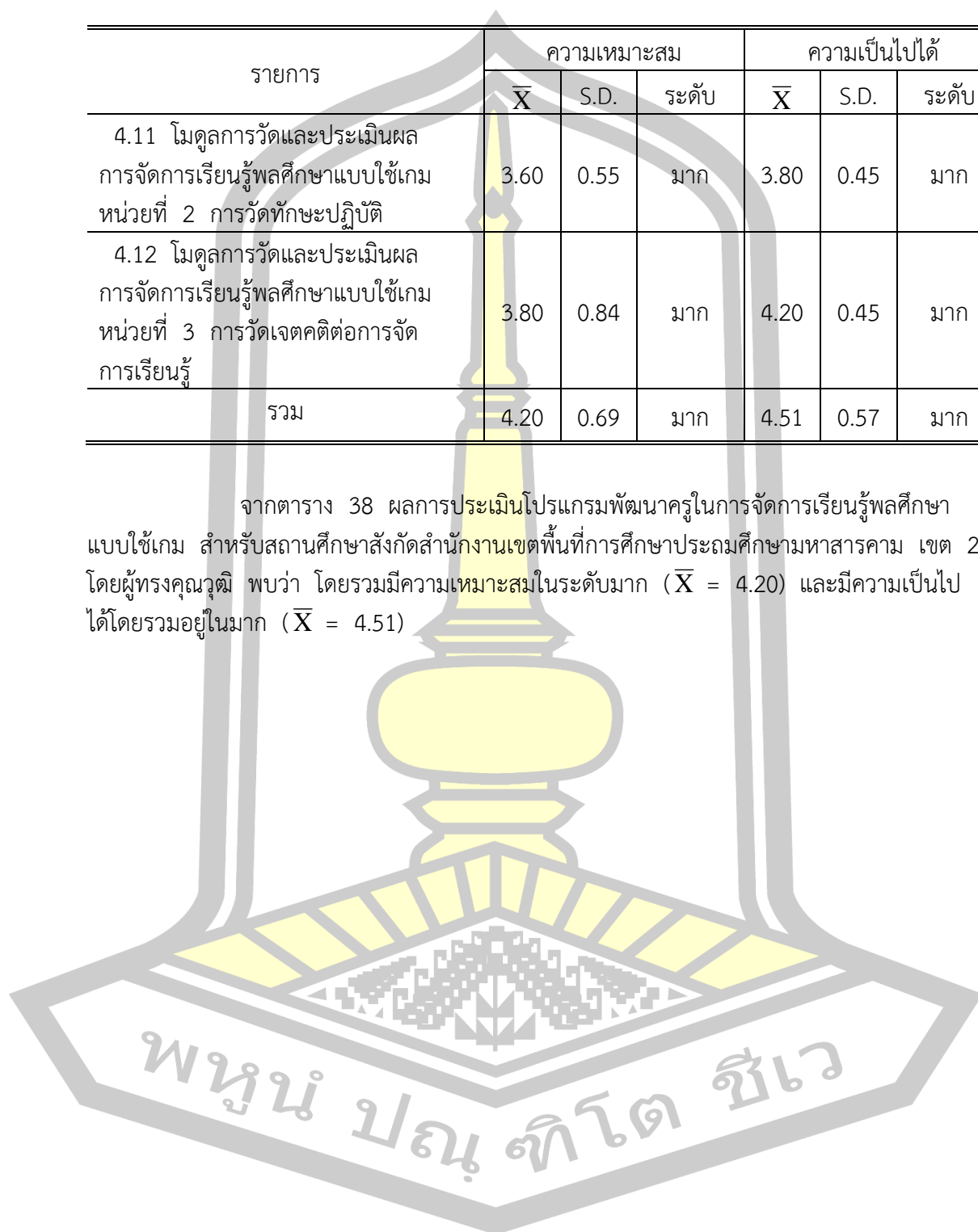
ตาราง 38 (ต่อ)

รายการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
4. วิธีดำเนินโปรแกรม/สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม/การประเมินผลโปรแกรม						
4.1 โมดูลการวิเคราะห์และเนื้อหา รายวิชา หน่วยที่ 1 การวิเคราะห์หลักสูตร	4.80	0.45	มากที่สุด	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 โมดูลการวิเคราะห์และเนื้อหา รายวิชา หน่วยที่ 2 การวิเคราะห์เนื้อหา รายวิชา	4.00	0.71	มาก	4.60	0.55	มากที่สุด
4.3 โมดูลการวิเคราะห์และเนื้อหา รายวิชา หน่วยที่ 3 การวิเคราะห์ทักษะ ทางการกีฬา	4.40	0.55	มาก	4.40	0.55	มาก
4.4 โมดูลการวิเคราะห์และเนื้อหา รายวิชา หน่วยที่ 4 การวิเคราะห์ผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด	4.60	0.55	มากที่สุด
4.5 โมดูลการวิเคราะห์และเนื้อหา รายวิชา หน่วยที่ 5 การกำหนดเกมและ วัตถุประสงค์	4.40	0.55	มาก	4.40	0.55	มาก
4.6 โมดูลการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม หน่วยที่ 1 ชั้นเตรียม	4.00	0.71	มาก	4.80	0.45	มากที่สุด
4.7 โมดูลการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม หน่วยที่ 2 ชั้นอธิบายและ สาธิต	3.80	0.45	มาก	4.60	0.55	มากที่สุด
4.8 โมดูลการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม หน่วยที่ 3 ชั้นการร่วมเล่น และการใช้	4.80	0.45	มากที่สุด	4.40	0.55	มาก
4.9 โมดูลการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม หน่วยที่ 4 ชั้นสรุปและ สรุปปฏิบัติ	4.20	0.84	มาก	4.20	0.84	มาก
4.10 โมดูลการวัดและประเมินผล การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม หน่วยที่ 1 การวัดความรู้	4.00	1.00	มาก	4.80	0.45	มากที่สุด

ตาราง 38 (ต่อ)

รายการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
4.11 โมดูลการวัดและประเมินผล การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม หน่วยที่ 2 การวัดทักษะปฏิบัติ	3.60	0.55	มาก	3.80	0.45	มาก
4.12 โมดูลการวัดและประเมินผล การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม หน่วยที่ 3 การวัดเจตคติต่อการจัด การเรียนรู้	3.80	0.84	มาก	4.20	0.45	มาก
รวม	4.20	0.69	มาก	4.51	0.57	มาก

จากตาราง 38 ผลการประเมินโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า โดยรวมมีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$) และมีความเป็นไปได้โดยรวมอยู่ในมาก ($\bar{X} = 4.51$)



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 สามารถสรุปผล อภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะ ได้ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2
2. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2
3. เพื่อศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2
4. เพื่อพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

สรุปผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดของจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 12 องค์ประกอบ 45 ตัวชี้วัด ดังนี้

1. ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร 2 ตัวชี้วัด สรุปลงได้ดังนี้ วิเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง และลำดับความสำคัญของเนื้อหาสาระการเรียนรู้แกนกลางได้

1.2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา 4 ตัวชี้วัด สรุปลงได้ดังนี้ วิเคราะห์เชื่อมโยงความสอดคล้องและมีเนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์ ระหว่างสาระการเรียนรู้แกนกลางและคำอธิบายรายวิชา เพื่อนำสู่การจัดการเรียนรู้ได้ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านพุทธิพิสัยด้านทักษะพิสัยและด้านจิตพิสัยได้

1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา 2 ตัวชี้วัด สรุปลงได้ดังนี้ กำหนดประเภทกีฬาที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง และคำอธิบายรายวิชา และวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละประเภทกีฬาได้

1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน 5 ตัวชี้วัด สรุปลงได้ดังนี้ มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์ ด้านความพร้อมด้านสติปัญญา ด้านพฤติกรรม ด้านร่างกายและจิตใจ และด้านความพร้อมด้านสังคม

1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ 4 ตัวชี้วัด สรุปลงได้ดังนี้ วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละเกมและทักษะทางการกีฬาสอดคล้องกับเกมได้ กำหนดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมและเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาได้

2. ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

2.1 ขั้นเตรียม 3 ตัวชี้วัด สรุปลงได้ดังนี้ มีการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และรายละเอียดของเกม และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นเตรียมได้

2.2 ขั้นอธิบายและสาธิต 3 ตัวชี้วัด สรุปลงได้ดังนี้ มีการอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกม สาธิตวิธีการเล่นเกม และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นอธิบายและสาธิตได้

2.3 ขั้นการเล่นและการใช้ 3 ตัวชี้วัด สรุปลงได้ดังนี้ ออกแบบการเล่นเกมที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างทั่วถึง วิธีการเล่นเกมจากง่ายไปยาก และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นการเล่นและการใช้ได้

2.4 ขั้นสรุปและสุขปฏิบัติ 3 ตัวชี้วัด สรุปลงได้ดังนี้ ออกแบบการสรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม ขั้นตอนสุขปฏิบัติ และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นสรุปและสุขปฏิบัติได้

3. ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้

3.1 การวัดความรู้ 6 ตัวชี้วัด สรุปลงได้ดังนี้ สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรม ความรู้/ความจำ ความเข้าใจ การนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าได้

3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ 5 ตัวชี้วัด สรุปลงได้ดังนี้ มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการรับรู้ การกระทำตามแบบ การหาความถูกต้อง การกระทำอย่างต่อเนื่อง และการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ

3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ 5 ตัวชี้วัด สรุปลงได้ดังนี้ มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการรับรู้ การตอบสนอง การรู้คุณค่า การจัดระบบ และด้านลักษณะนิสัย

ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหาด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม และด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน

2. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยรวมมีสภาพปัจจุบันอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีสภาพปัจจุบันอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน และมีสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมากทุกด้าน

3. ผลการศึกษาวิธีการพัฒนาคู่มือในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

3.1 ผลการศึกษาค่าดัชนีความต้องการจำเป็น

ผลการศึกษาค่าดัชนีความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา มีลำดับความต้องการจำเป็นเรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่ 1 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา อันดับที่ 2 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ อันดับที่ 3 การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา อันดับที่ 4 การวิเคราะห์ผู้เรียน และอันดับที่ 5 การวิเคราะห์หลักสูตร

ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม เรียงลำดับความต้องการจำเป็นได้ดังนี้ อันดับที่ 1 ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ อันดับที่ 2 ขั้นการเล่นและการใช้ อันดับที่ 3 ขั้นอธิบายและสาธิต อันดับที่ 4 ขั้นเตรียม (PNI_(modified) = 0.34)

ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่ 1 การวัดทักษะปฏิบัติ อันดับที่ 2 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ อันดับที่ 3 การวัดความรู้

3.2 ผลการศึกษาวิธีการพัฒนาคู่มือในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 สรุปลงได้ดังนี้

3.2.1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหาวิชา

3.2.1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร ควรมีการวิเคราะห์หลักสูตรที่ใช้้อย่างละเอียดโดยเริ่มตั้งแต่การศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตร สารการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ชั้น ตัวชี้วัด และสารการเรียนรู้แกนกลางให้ครบถ้วน วิเคราะห์ความสัมพันธ์ แล้วเรียงลำดับเนื้อหาตามความสำคัญเพื่อสู่การออกแบบการจัดการเรียนรู้

3.2.1.2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา การศึกษาเนื้อหารายวิชาจากคำอธิบายรายวิชา ผู้สอนควรต้องวิเคราะห์สิ่งที่ต้องพัฒนาผู้เรียนที่พบจากคำอธิบายรายวิชาที่กำหนดให้ ในด้านพัฒนาการผู้เรียน ด้านความรู้ ด้านทักษะ ประสาทกีฬาที่เรียน ด้านทักษะการดำเนินชีวิต ด้านเจตคติ วิเคราะห์ร่วมกับตัวชี้วัด และนำสู่การเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย เพื่อกำหนดเป้าหมายของการสอน

3.2.1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ศึกษาประเภทกีฬาตามที่หลักสูตรกำหนด แล้วทำการวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ที่ต้องใช้ในการเล่นกีฬาประเภทนั้น

3.2.1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน เป็นการศึกษากับผู้เรียนว่ามีความพร้อมสำหรับการเรียนหรือไม่ โดยควรศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนในด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์ ความพร้อมด้านสติปัญญา ความพร้อมด้านพฤติกรรม ด้านร่างกายและจิตใจ และด้านสังคม

3.2.1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ จากผลการวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาตามประเภทกีฬาที่หลักสูตรกำหนด ผู้สอนสามารถเลือกใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะทางการกีฬาตามที่กำหนดได้ และสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกม เพื่อพัฒนาทักษะทางการกีฬา และพัฒนาด้านเจตคติของผู้เรียน

3.2.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

3.2.2.1 ชั้นเตรียม การสอนพลศึกษาแบบใช้เกมในชั้นเตรียมครูจะต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์และเตรียมความพร้อมของสถานที่ ในกรณีที่มีการจัดสถานที่ให้พร้อมสำหรับการทำกิจกรรม

3.2.2.2 ชั้นอธิบายและสาธิต การอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกม ควรอธิบายกฎ กติกาของการเล่นเกมนักเรียนเข้าใจก่อนที่จะเริ่มเล่นเกม โดยอาจให้ตัวแทนนักเรียนร่วมอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมด้วยได้ และควรมีการทดลองปฏิบัติก่อนการเล่นเกม

3.2.2.3 ชั้นการร่วมเล่นและการใช้ การเริ่มเล่นเกมครูควรเน้นย้ำให้นักเรียนให้ความสำคัญกับเรื่องของการรักษาความปลอดภัย และในการเล่นอาจเพิ่มความสนุกสนานด้วยการแข่งขัน และบทลงโทษเล็ก ๆ น้อย ๆ

3.2.2.4 ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ หลังจากการทำกิจกรรมแล้วครูควรสรุปทักษะทางการกีฬาที่ได้จากการปฏิบัติ และเชื่อมโยงถึงทักษะที่ใช้ในการเล่นกีฬาประเภทนั้น อาจเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกฝนกีฬานอกเวลาเรียน และการปฏิบัติตนในการดูแลสุขอนามัยของนักเรียน ควรเน้นให้นักเรียนปฏิบัติตนเป็นสุขนิสัย เช่น การล้างมือหลังทำกิจกรรม ล้างมือก่อนรับประทานอาหาร ล้างมือหลังเข้าห้องน้ำ เป็นต้น

3.2.3 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

3.2.3.1 การวัดความรู้ อาจนำหลักการหรือทฤษฎีทางการวัดผลการศึกษา

ที่สำคัญมาใช้เป็นหลักในการวัดด้านความรู้ ได้แก่ การวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยตามทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bloom (Bloom's Taxonomy) จำแนกเป็น 6 ระดับ คือ 1) ความรู้/ความจำ (Knowledge) 2) ความเข้าใจ (Comprehension) 3) การนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ (Application) 4) การวิเคราะห์ (Analysis) 5) การสังเคราะห์ (Synthesis) และ 6) การประเมินค่า (Evaluation)

3.2.3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ อาจนำหลักการหรือทฤษฎีทางการวัดผลการศึกษาที่สำคัญมาใช้เป็นหลักในการวัดด้านทักษะ ได้แก่ ทฤษฎีของ Bloom ที่ได้จำแนกพฤติกรรมด้านทักษะพิสัยเป็น 5 ระดับ คือ 1) การรับรู้ 2) การกระทำตามแบบ 3) การหาความถูกต้อง 4) การกระทำอย่างต่อเนื่องหลังจากตัดสินใจ และ 5) การกระทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ

3.2.3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ อาจทำการจำแนกการวัดด้านเจตคติออกเพื่อให้ครอบคลุมตามพฤติกรรม ได้แก่ 1) การรับรู้ 2) การตอบสนอง 3) การรู้คุณค่า 4) การจัดระบบ 5) ลักษณะนิสัย

3.2.4 ผลการศึกษาวิธีการพัฒนาครูที่ได้จากการศึกษาโรงเรียนต้นแบบ และนำมาประยุกต์ใช้ในโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ได้แก่ การอบรมให้ความรู้ การฝึกการปฏิบัติ การทดลองนำไปใช้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการนิเทศการจัดการเรียนรู้

4. ผลการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

4.1 องค์ประกอบของโปรแกรมประกอบด้วย

4.1.1 บริบทของโปรแกรม ได้แก่ ชื่อโปรแกรม กลุ่มเป้าหมาย ระยะเวลาที่ใช้ทั้งหมด

4.1.2 ความมุ่งหมายของโปรแกรม

4.1.3 แผน/กิจกรรม

4.1.4 วิธีดำเนินโปรแกรม/สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม/ การประเมินผลโปรแกรม

4.2 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า โดยรวมมีความเหมาะสมและมีความเป็นไปได้โดยรวมอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

ผลการวิจัย การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 12 องค์ประกอบ 45 ตัวชี้วัด ดังนี้

1.1 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การวิเคราะห์หลักสูตร การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา การวิเคราะห์ผู้เรียน และการกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ การวิเคราะห์หลักสูตรเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็น ก่อนที่จะจัดการเรียนรู้ครูจำเป็นต้องวิเคราะห์หลักสูตรให้เกิดความเข้าใจชัดเจน เพื่อทราบถึงความมุ่งหมายของหลักสูตรคืออะไร เนื้อหารายวิชามีขอบเขตอย่างไร ทักษะทางการกีฬาที่ต้องสอนหรือต้องใช้ในการเรียนมีอะไรบ้าง โดยความรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์รายวิชานี้ จะทำให้ทราบแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมว่า จะกำหนดเกมในรูปแบบใดที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ นอกจากวิเคราะห์เนื้อหาวิชาแล้ว ครูยังต้องทำการวิเคราะห์ผู้เรียนเพื่อศึกษาความแตกต่างเบื้องต้นของผู้เรียน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม พฤติกรรมของผู้เรียน ซึ่งการทำความเข้าใจผู้เรียน จะทำให้เกิดการเตรียมการแก้ไขหรือรับมือในกรณีที่ผู้เรียนมีความแตกต่างด้านร่างกาย สุขภาพ หรือความพร้อมในการเรียนได้ เมื่อครูทำการวิเคราะห์หลักสูตร รายวิชา วิเคราะห์ผู้เรียนแล้ว จะเป็นการกำหนดเกมที่จะใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม และกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมที่สามารถเป็นเป้าหมายที่พัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามความมุ่งหมายของหลักสูตร

1.2 ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ขั้นตอนเตรียม คือ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และรายละเอียดของเกม และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นเตรียมได้ ขั้นอธิบายและสาธิต คือ การอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกม สาธิตวิธีการเล่นเกม และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นอธิบายและสาธิตได้ ขั้นการเล่นและการใช้ ได้แก่ ออกแบบการเล่นเกมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างทั่วถึง วิธีการเล่นเกมจากง่ายไปยาก และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ขั้นการเล่นและการใช้ได้ ขั้นสรุปและสุขปฏิบัติ ได้แก่ การออกแบบการสรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม ขั้นตอนสุขปฏิบัติ และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นสรุปและสุขปฏิบัติ ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีความสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ

1.3 ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้ การวัดความรู้ ได้แก่ สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความรู้/ความจำ ความเข้าใจ การนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าได้ การวัดทักษะปฏิบัติ ได้แก่ มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการรับรู้ การกระทำตามแบบ การหาความถูกต้อง การกระทำอย่างต่อเนื่อง และการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการรับรู้ การตอบสนอง การรู้คุณค่า การจัดระบบ และด้านลักษณะนิสัย เนื่องจากการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

แบบใช้เกม มีการจัดการเรียนรู้ทั้งในภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ การวัดและประเมินผล ครูจึงจะเป็นจะต้องวัดทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะปฏิบัติ และด้านเจตคติ

ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหาตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม และด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน

2. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยรวมมีสภาพปัจจุบันอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีสภาพปัจจุบันอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน และมีสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมากทุกด้าน

3. ผลการศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

3.1 ผลการศึกษาค่าดัชนีความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา มีลำดับความต้องการจำเป็นเรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่ 1 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา อันดับที่ 2 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ อันดับที่ 3 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา อันดับที่ 4 การวิเคราะห์ผู้เรียน และอันดับที่ 5 การวิเคราะห์หลักสูตร

ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม เรียงลำดับความต้องการจำเป็นได้ดังนี้ อันดับที่ 1 ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ อันดับที่ 2 ชั้นการร่วมเล่นและการใช้ อันดับที่ 3 ชั้นอธิบายและสาธิต อันดับที่ 4 ชั้นเตรียม

ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ อันดับที่ 1 การวัดทักษะปฏิบัติ อันดับที่ 2 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ อันดับที่ 3 การวัดความรู้

3.2 ผลการศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 สรุปได้ดังนี้

3.2.1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา

3.2.1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร ควรมีการวิเคราะห์หลักสูตรที่ใช้้อย่างละเอียดโดยเริ่มตั้งแต่การศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตร สารการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ชั้นตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางให้ครบถ้วน วิเคราะห์ความสัมพันธ์ แล้วเรียงลำดับเนื้อหาตามความสำคัญเพื่อสู่การออกแบบการจัดการเรียนรู้

3.2.1.2 การวิเคราะห์เนื้อหาทรายวิชา การศึกษาเนื้อหาทรายวิชาจาก คำอธิบายรายวิชา ผู้สอนควรต้องวิเคราะห์สิ่งที่ต้องพัฒนาผู้เรียนที่พบจากคำอธิบายรายวิชาที่กำหนดให้ ในด้านพัฒนาการผู้เรียน ด้านความรู้ ด้านทักษะ ประสาทกีฬาที่เรียน ด้านทักษะ การดำเนินชีวิต ด้านเจตคติ วิเคราะห์ร่วมกับตัวชี้วัด และนำสู่การเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ด้าน พุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย เพื่อกำหนดเป้าหมายของการสอน

3.2.1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ศึกษาประเภทกีฬาตามที่หลักสูตร กำหนด แล้วทำการวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ที่ต้องใช้ในการเล่นกีฬาประเภทนั้น

3.2.1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน เป็นการศึกษากับผู้เรียนว่ามีความพร้อม สำหรับการเรียนหรือไม่ โดยควรศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนในด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์ ความพร้อมด้านสติปัญญา ความพร้อมด้านพฤติกรรม ด้านร่างกายและจิตใจ และด้านสังคม

3.2.1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ จากผลการวิเคราะห์ทักษะ ทางการศึกษาตามประเภทกีฬาที่หลักสูตรกำหนด ผู้สอนสามารถเลือกใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะ ทางการศึกษาตามที่กำหนดได้ และสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกม เพื่อพัฒนาทักษะ ทางการศึกษา และพัฒนาด้านเจตคติของผู้เรียน

3.2.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

3.2.2.1 ชั้นเตรียม การสอนพลศึกษาแบบใช้เกมในชั้นเตรียมครูจะต้อง เตรียมวัสดุอุปกรณ์และเตรียมความพร้อมของสถานที่ ในกรณีที่มีการจัดสถานที่ให้พร้อมสำหรับ การทำกิจกรรม

3.2.2.2 ชั้นอธิบายและสาธิต การอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกม ควร อธิบายกฎ กติกาของเกมให้นักเรียนเข้าใจก่อนที่จะเริ่มเล่นเกม โดยอาจให้ตัวแทนนักเรียน ร่วมอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมด้วยได้ และควรมีการทดลองปฏิบัติก่อนการเล่นเกม

3.2.2.3 ชั้นการร่วมเล่นและการใช้ การเริ่มเล่นเกมครูควรเน้นย้ำให้นักเรียน ให้ความสำคัญกับเรื่องของการรักษาความปลอดภัย และในการเล่นอาจเพิ่มความสนุกสนานด้วย การแข่งขัน และบทลงโทษเล็ก ๆ น้อย ๆ

3.2.2.4 ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ หลังจากการทำกิจกรรมแล้วครูควรสรุป ทักษะทางการกีฬาที่ได้จากการปฏิบัติ และเชื่อมโยงถึงทักษะที่ใช้ในการเล่นกีฬาประเภทนั้น อาจ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกฝนกีฬานอกเวลาเรียน และการปฏิบัติตนในการดูแลสุขอนามัยของ นักเรียน ควรเน้นให้นักเรียนปฏิบัติจนเป็นสุขนิสัย เช่น การล้างมือหลังทำกิจกรรม ล้างมือก่อน รับประทานอาหาร ล้างมือหลังเข้าห้องน้ำ เป็นต้น

3.2.3 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

3.2.3.1 การวัดความรู้ อาจนำหลักการหรือทฤษฎีทางการวัดผลการศึกษา ที่สำคัญมาใช้เป็นหลักในการวัดด้านความรู้ ได้แก่ การวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยตามทฤษฎีการ เรียนรู้ของ Bloom (Bloom's Taxonomy) จำแนกเป็น 6 ระดับ คือ 1) ความรู้/ความจำ (Knowledge) 2) ความเข้าใจ (Comprehension) 3) การนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ (Application) 4) การวิเคราะห์ (Analysis) 5) การสังเคราะห์ (Synthesis) และ 6) การ ประเมินค่า (Evaluation)

3.2.3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ อาจนำหลักการหรือทฤษฎีทางการวัดผล การศึกษาที่สำคัญมาใช้เป็นหลักในการวัดด้านทักษะ ได้แก่ ทฤษฎีของ Bloom ที่ได้จำแนก พฤติกรรมด้านทักษะพิสัยเป็น 5 ระดับ คือ 1) การรับรู้ 2) การกระทำตามแบบ 3) การหา ความถูกต้อง 4) การกระทำอย่างต่อเนื่องหลังจากตัดสินใจ และ 5) การกระทำได้อย่างเป็น ธรรมชาติ

3.2.3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ อาจทำการจำแนกการวัดด้าน เจตคติออกเพื่อให้ครอบคลุมตามพฤติกรรม ได้แก่ 1) การรับรู้ 2) การตอบสนอง 3) การรู้คุณค่า 4) การจัดระบบ 5) ลักษณะนิสัย

3.2.4 ผลการศึกษาวิธีการพัฒนาครูที่ได้จากการศึกษาโรงเรียนต้นแบบ และ นำมาประยุกต์ใช้ในโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ได้แก่ การอบรมให้ความรู้ การฝึกการปฏิบัติ การทดลองนำไปใช้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการนิเทศการจัดการเรียนรู้

4. ผลการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับ สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

4.1 องค์ประกอบของโปรแกรมประกอบด้วย บริบทของโปรแกรม ได้แก่ ชื่อ โปรแกรม กลุ่มเป้าหมาย ระยะเวลาที่ใช้ทั้งหมด ความมุ่งหมายของโปรแกรม แผน/กิจกรรม และวิธีดำเนินโปรแกรม/สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม/ การประเมินผลโปรแกรม สอดคล้องกับ การศึกษาของ ชัชวาล รัตน์พร (2556) ได้ศึกษาโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะการเป็นวิทยากร นันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยโปรแกรม การพัฒนาสมรรถนะการเป็นวิทยากรนันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา กระทรวง การท่องเที่ยวและกีฬา ซึ่งประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ คือ 2.1) หลักการและเหตุผล 2.2) จุดมุ่งหมายของโปรแกรม 2.3) โครงสร้างของโปรแกรม 2.4) เนื้อหาสาระในการฝึกอบรม 2.5) วิธีการหรือขั้นตอนการฝึกอบรม 2.6) สื่อประกอบการฝึกอบรม 2.7) การประเมินผล

4.2 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมพัฒนาครูใน การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า โดยรวมมีความเหมาะสมในระดับมาก และมีความเป็นไปได้โดยรวมอยู่ในมาก สอดคล้องกับ ธนานันต์ ดียิ่ง (2556) ได้ศึกษาโปรแกรม การพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน ผลการวิจัย พบว่า โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครู ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลใน ชั้นเรียนที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการของโปรแกรม 2) จุดหมายของโปรแกรม 3) สมรรถนะที่ต้องการจะเกิดขึ้นตามจุดหมายของโปรแกรม 4) สาระที่ใช้พัฒนา 5) กิจกรรมที่ใช้พัฒนา และ 6) แนวทางการประเมินผลตามโปรแกรม โดยโปรแกรม ดังกล่าวผู้เชี่ยวชาญประเมินโดยใช้เกณฑ์ Joint Committee พบว่า โปรแกรมมีความเป็น ประโยชน์ มีความเป็นไปได้ มีความสมเหตุ สมผล และมีความถูกต้องแม่นยำอยู่ในระดับมาก ทุกด้าน

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ สามารถให้ข้อเสนอแนะได้ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ด้านผู้บริหาร ผู้บริหารเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาบุคลากรครู ให้เกิดผลสำเร็จ โดยผู้บริหารควรให้ความสำคัญและให้การส่งเสริม มอบหมายนโยบายอย่างชัดเจนเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรม ผู้บริหารควรให้ความสำคัญกับการติดตามและประเมินผลการพัฒนาและการส่งเสริมให้เกิดการต่อยอดการพัฒนาบุคลากรต่อไป

1.2 ด้านครู การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา มีธรรมชาติของวิชาเป็นวิชาปฏิบัติ ดังนั้น ครูควรมีความรู้ในการพัฒนาทักษะทางการกีฬาเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ก่อนจัดการเรียนรู้ ครูควรได้ศึกษาคู่มือโปรแกรม เพื่อให้เกิดความเข้าใจและจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาจากกีฬาแต่ละประเภทที่กำหนดให้ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา สามารถวิเคราะห์และใช้ได้จนกว่าจะมีการปรับเปลี่ยนหลักสูตร โดยผู้สอนอาจปรับเปลี่ยนเกมใหม่ให้หลากหลายขึ้น เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย

1.4 ผู้สอนสามารถคิดเกมเพื่อพัฒนาทักษะทางการกีฬาขึ้นได้ด้วยตนเอง เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

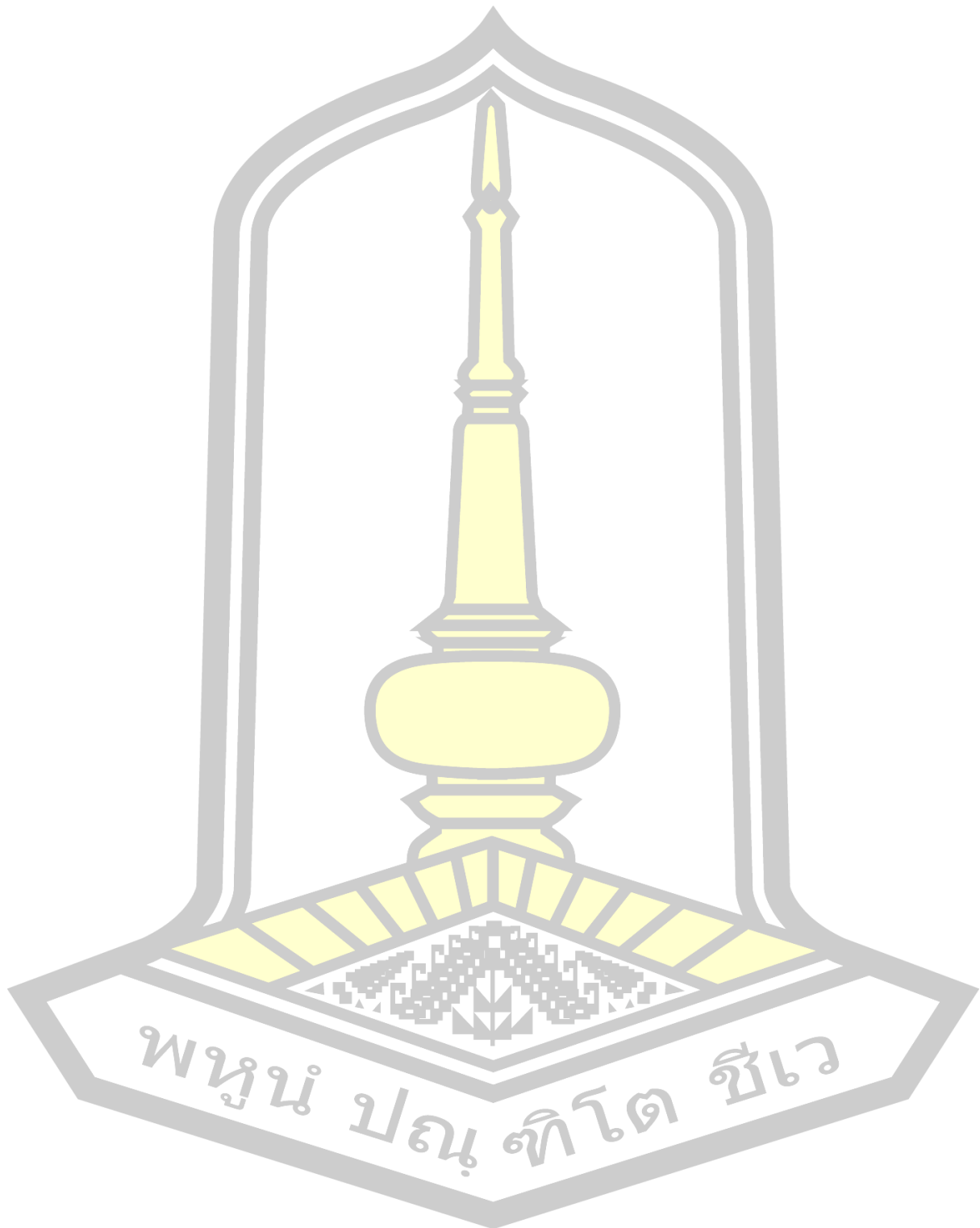
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมแบบบูรณาการเนื้อหาอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงองค์ความรู้

2.2 ควรศึกษาการพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผู้เรียน สำหรับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมโดยเฉพาะ



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กรมพลศึกษา. (2535). แนวทางการพัฒนาวิทยาศาสตร์การกีฬา. กรุงเทพฯ: CURS สมาลาตพริ้วว.
- กรมวิชาการ. (2548). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). คู่มือการบริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานที่เป็นนิติบุคคล. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). ยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่สถานศึกษา (2551-2554). กรุงเทพฯ: ศูนย์ประสานงานกลางการดำเนินงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กาญจนา รุ่งแจ้ง. (2552). การนำเสนอยุทธศาสตร์การพัฒนาศูนย์กลางของกลุ่มเครือข่ายโรงเรียนบึงพิมพาสამคคี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 2. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- เกียรติวัฒน์ วิชาญกาญจน์ สุรางค์ เมธานนท์ และชาติรี เกิดธรรม. (2556). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนพลศึกษาสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูสาขาวิชาพลศึกษา สถาบันการพลศึกษา. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์, 7(3), 1-18.
- คงศักดิ์ เจริญรักษ์ และรัตนา หาญสงคราม. (2525). เกม 108. กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯการพิมพ์.
- จรินทร์ ธานีรัตน์. (2524). เกม. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จักรินทร์ วรรณโพธิ์กลาง. (2553). การพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรมในการผลิตสื่อการสอนคณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาสมรรถนะของครูคณิตศาสตร์ช่วงชั้นที่ 1. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- จักรี ออย่าเสียดย์. (2556). ผลของการจัดโปรแกรมส่งเสริมสุขภาพโดยใช้เกมการเล่นที่บ้านไทยเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิราภรณ์ ศิริประเสริฐ. (2545). เกมเบ็ดเตล็ด (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: รวมสาส์น (1977).
- จิราภรณ์ ศิริทวี. (2542). การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: คอมแพคท์พริ้นท์.
- ฉัตรพันธ์ ดุสิตกุล. (2554). ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัชวาล รัตนพร. (2556). โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะการเป็นวิทยากรนันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษา ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและการพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- ณรงค์วิทย์ แสนทอง. (2551). เทคนิคการจัดทำและนำ Job Competency ไปใช้งาน (ฉบับคนทำงาน). กรุงเทพฯ: เอส อาร์ เซนเตอร์.
- เด่นพงษ์ พลละคร. (2551). การนำความรู้ทางทฤษฎีการบริหารงานบุคคลไปใช้ปฏิบัติ. ปทุมธานี: คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ทองคุณ หงส์พันธุ์. (2542). สอนดีต้องมีหลัก. กรุงเทพฯ: แสงสว่างการพิมพ์.
- ทิตนา แคมมณี. (2551). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. (2533). เอกสารคำสอนวิชาเทคนิคและทักษะเกมมูลฐาน. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไท คำลั่น. (2551). การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำทางสิ่งแวดล้อมศึกษาสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา. วิทยานิพนธ์ ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสิ่งแวดล้อมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ธนานันต์ ดิยง. (2556). โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน. วิทยานิพนธ์ ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นงศ์ณภัส ปาแก้ว. (2558). การนำเสนอแนวทางการพัฒนาสมรรถนะในการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาของครูประถมศึกษาที่ไม่มีวุฒิต่างพลศึกษา. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 10(2), 397–406. Retrieved from <http://www.edu.chula.ac.th/ojed>
- นันทวัน วงษ์ประเสริฐ. (2557). แนวทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ: กรณีศึกษาโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 9(2), 86–99. Retrieved from <http://www.edu.chula.ac.th/ojed>
- บุญชม ศรีสะอาด และคณะ. (2553). พื้นฐานการวิจัยการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 6). กทม: ประสานการพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). หลักการวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเลี้ยง ศรีสุข. (2539). การสอนพลศึกษา. กรุงเทพฯ: สุนทรกิจการพิมพ์.
- ปนิษฐา เรื่องปัญญาวุฒิ. (2556). ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นที่บ้านไทยที่มีต่อสุขสมรรถนะของนักเรียนประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ. (2548). เกมสพลศึกษา. กรุงเทพฯ: แอคทีฟ พรินท์.
- ประภาพรรณ เอี่ยมสุภชาติ. (2543). แนวคิดการเรียนรู้กับการเรียนการสอน (หน่วยที่ 4). In ประมวลสาระชุดวิชาการพัฒนาหลักสูตรและวิทยวิธีทางการสอน (น. 96). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ประวิทย์ ประมาณ. (2556). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดกระบวนการออกแบบย้อนกลับ. วารสารวิชาการ สถาบันการพลศึกษา, 5(1), 102–117.

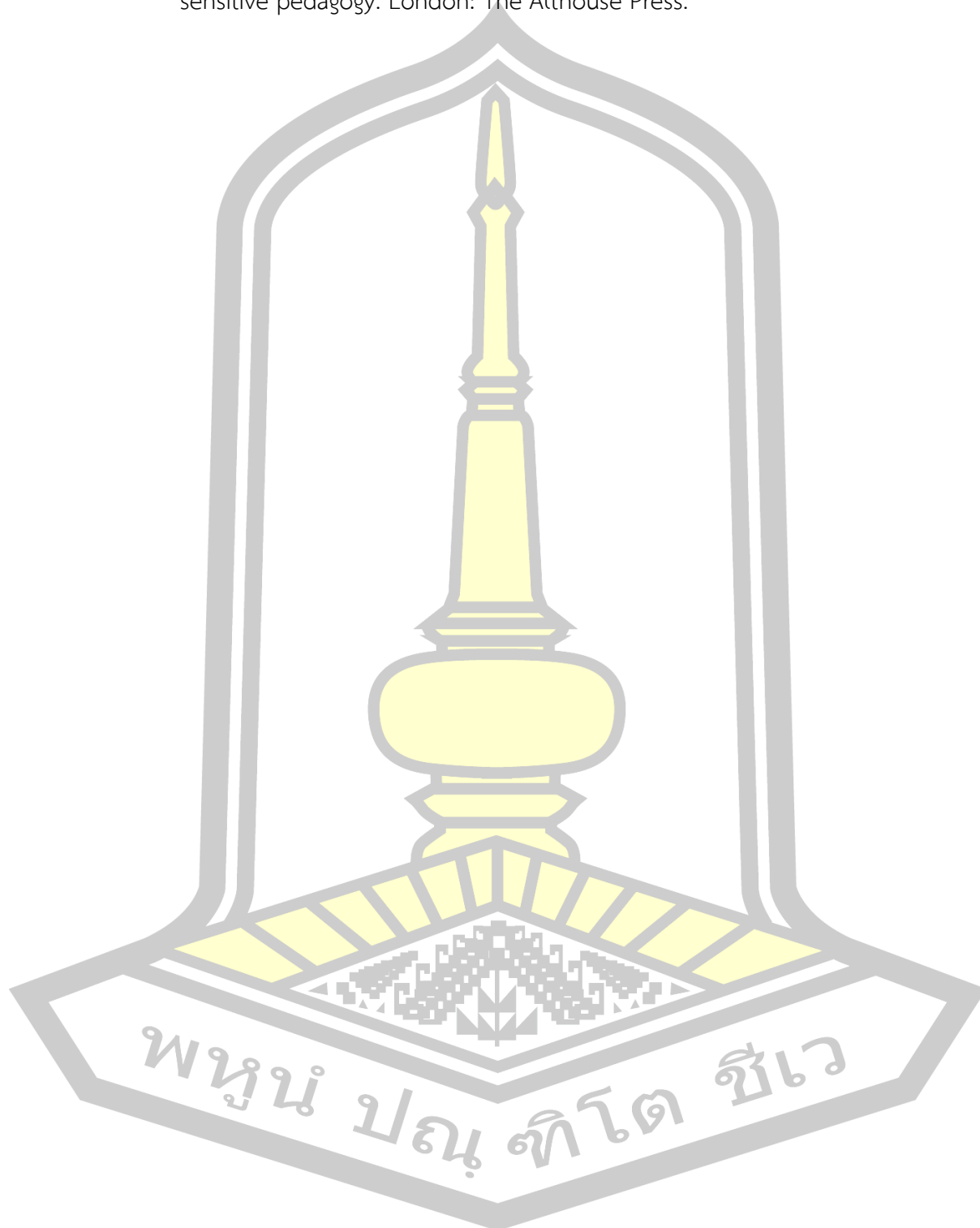
- ปริญญา มีสุข. (2552). ผลของการออกแบบโปรแกรมการพัฒนาทางวิชาชีพแบบมีส่วนร่วมของครู. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2544). แนวทางการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: พรักหวานกราฟฟิค.
- พีรวัฒน์ ชลเจริญ. (2557). ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พีระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์. (2536). เกม. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- พุทธรัตน์ พุทธจำ. (2558). การนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 10(2), 382–396. Retrieved from <http://www.edu.chula.ac.th/ojed>
- ภัทรารวรรณ ศรีโพธิ์น้อย. (2551). สภาพและปัญหาการพัฒนาบุคลากร ของสหกรณ์ออมทรัพย์ในจังหวัดลพบุรี. ลพบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- ภิญญาดา เกิดศิลป์. (2552). การพัฒนาบุคลากรในโรงเรียนสังกัดเทศบาลนครเชียงราย อำเภอเมืองจังหวัดเชียงราย. ศึกษาอิสระ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2553). คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: เทียนวัฒนาพรินต์ติ้ง.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. (n.d.). การสอนวิชาประวัติศาสตร์. สงขลา: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- รังสฤษฏ์ เสรีวุฒิชัย. (2536). เทคนิคการจัดเกมการเล่นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- วณิช นิรันตรานนท์. (2552). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาที่มีประสิทธิผลสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในเขตบริการของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี เขต 1. วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). หลักการพลศึกษา. กรุงเทพฯ: ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ.
- วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2539). การสอนพลศึกษา. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.
- วาสนา มั่งคั่ง. (ม.ป.ป.). เกม. ชลบุรี: สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชลบุรี.
- วิชัย ประสิทธิ์วุฒิเวชช์. (2542). การพัฒนาหลักสูตรสถานต่อที่ท้องถิ่น. กรุงเทพฯ: เซ็นเตอร์.
- วิทยา ตันติเสวี และเสรี โลกัตถจริยา. (2552). เกมเทคนิคในการอบรมที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: ธรรมนิติ.
- วิริยา บุญชัย. (2544). การทดสอบและวัดผลพลศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

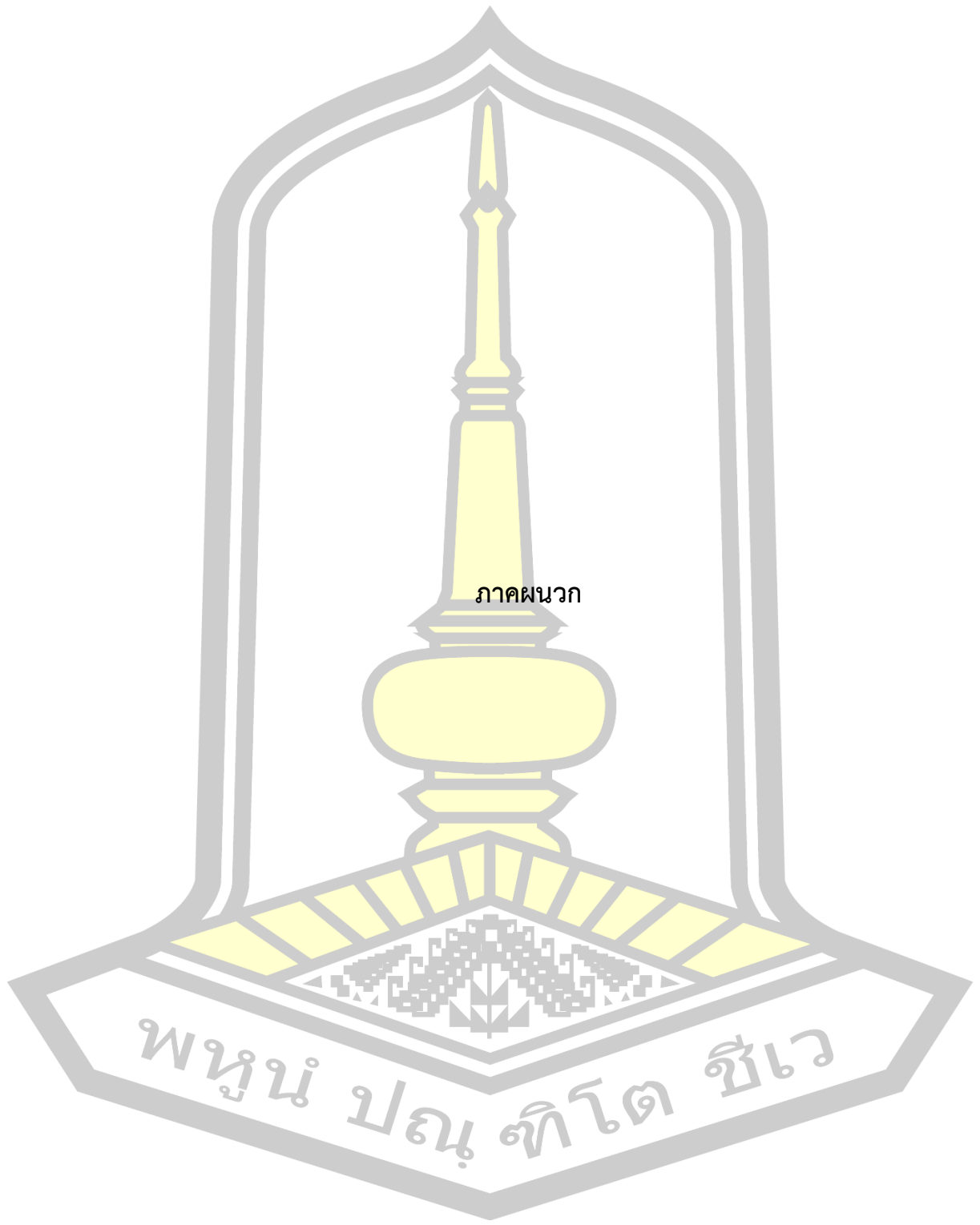
- วิโรจน์ สารัตนะ. (2551). การประยุกต์ใช้ log frame เพื่อออกแบบโปรแกรมพัฒนาวิชาชีพบุคลากรทางการศึกษา สู่กรอบแนวคิดเพื่อการวิจัย. วารสารบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 4(1), 3-18.
- วิวัฒน์ไชย วรบรร. (2555). เกมเบ็ดเตล็ด. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วีระ มนัสวานิช. (2539). เทคนิคและทักษะการสอนเกม. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ศรีวัย ศรีมณี. (2556). เกมและเกมนำ. กรุงเทพฯ: อาร์ ที พี พรินต์ติ้ง.
- ศักดิ์ อินพิรุฑ. (2539). เกมส์และเกมส์นำ. ชุมพร: วิทยาลัยพลศึกษา ชุมพร.
- ศุภชัย ยาวะประภาช. (2548). การบริหารงานบุคคลภาครัฐไทย: กระแสใหม่และสิ่งท้าทาย. กรุงเทพฯ: จุดทอง.
- ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์. (2551). ผลของการฝึกโปรแกรมการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สกวรัตน์ นิลเพชรพลอย. (2554). พฤติกรรมคุณธรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามการรับรู้ของครูการศึกษาสภาพปัญหาการพัฒนาบุคลากรของโรงเรียน สังกัดเทศบาลเมืองในจังหวัดราชบุรี. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- สกุล ไสรัจจ์. (2539). เกม. มหาสารคาม: วิทยาลัยพลศึกษา มหาสารคาม.
- สมจิต จันทรฉาย. (2557). การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน. นครปฐม: เพชรเกษมพรินต์ติ้ง.
- สมชาติ กิจยรรยง และจิรัช ใจเปี่ยม. (2543). เกมและกิจกรรมผสมผสานเพื่อการพัฒนาบุคลากร. กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เปอร์เน็ท.
- สมชาย รัตนทองคำ. (2556). เอกสารประกอบการสอน 475 788 การสอนทางกายภาพบำบัด. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2553). สถิติขั้นสูงสำหรับการวิจัยทางการศึกษา. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมโภชน์ ยิ้มพลอย. (ม.ป.ป.). วิชาการบันเทิงในกองลูกเสือ. ม.ป.ท.: ม.ป.พ.
- สมศรี รัชต์ดี กมล พันธุ์มีเชาวน์ และกวี พันธุ์มีเชาวน์. (2520). เกมส์ลูกเสือ. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2552). ทศวรรษที่สองของการปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2553). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ: สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). แนวทางการบริหารจัดการหลักสูตร ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

- สุชาติ ทวีพรปฐมกุล. (2543). เทคนิคและทักษะเกมมูลฐาน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาติ แสนพิช. (2560). การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม. Retrieved from <http://p.seesanga.droobannok.com>
- สุดาเรศ แจ่มเดชะศักดิ์. (2543). การพัฒนาโปรแกรมสิ่งแวดล้อมศึกษาสำหรับเด็กวัยอนุบาล โดยใช้แนวการสอนแบบผูกเป็นเรื่องราว. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนน อมรวิวัฒน์. (2533). สมบัติทิพย์ของการศึกษาไทย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุเมธ ลี. (2536). เกมเม็งเม็ง. กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯการพิมพ์.
- สุรศักดิ์ อุปรโคตร. (2552). การพัฒนาครูเกี่ยวกับการวิจัยในชั้นเรียนโรงเรียนบ้านงอยเลิงทอง อำเภอเมืองอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี. การศึกษาค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุวพร แสงรักษา. (2560). สภาพและปัญหาการสอนพลศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/27804538_sphaphlaeapayhakarsxnphlsuksanirongreiynprathmsuksa_sangkadsanakngankhnakrmkarkarprathmsuksaahaengchati
- สุวิมล ว่องวานิช. (2544). การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: อักษรไทย.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2550). การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น. กรุงเทพฯ: ชรรมาดาเพรส.
- สุตรทิน อินทร์ขำ. (2555). เอกสารประกอบการสอนคอมพิวเตอร์ในการสอนระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เสริมศักดิ์ ศรีโพธิ์กลาง. (2554). การพัฒนาสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แบบฝึกทักษะการเล่นแบบไทย. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- หรรษา สุขกาล. (2543). การพัฒนารูปแบบโปรแกรมการทำงานระหว่างเรียน เพื่อส่งเสริมจริยธรรมในการทำงานของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตในสถาบันอุดมศึกษาสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาอุดมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Ackoff, R. L. (1970). *A Concept of Corporate Planning*. New York: Wiley-Interscience.
- Barr, M. J. & Keating, L. A. (1990). Introduction : Elements of program development. In *Developing Effective Student Service Program*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Bookwalter, K. W. (1969). *Physical Education in the Secondary School*. New York: Library of Education Series.
- Boone, E. J. (1992). *Developing Program in Adult Education*. New Jersey: Prentice Hall.
- Boyle, P. G. (1981). *Planning Better Program*. New York: McGraw-Hill.

- Bucher, C. A. (1979). *Foundations of Physical Education*. Saint Louis: The C. V. Mosby.
- Caffarella, R. (2002). *Planning : Programs for Adult Learners : A Practical Guide for Educations*. In *Trainers and Staff Developers*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Castetter, W. B. (1996). *The Human Resource Function in Educational Administration* (6th ed.). New Jersey: Prentice Hall.
- Colaizzi, P. F. (1978). *Reflection and Research as the Phenomenology Views*. In *Existential Phenomenological Alternatives for Psychology*. New York: Oxford University Press.
- Edgar, D. C. (2005). *Defining Competencies*. *Business Mexico*, 15(3), 48.
- Good, C. V. (1975). *Dictionary of Education*. New York: McGraw-Hill.
- Grimwood, B. S. R. (2005). *Nature Experiences of Wilderness Recreation Leaders : Throwing a Stone*. (Master's Thesis, Brock University).
- Hills, P. J. A. (1982). *Dictionary of Education*. London: Routledge&Kegam Payi.
- Hough, John B. and Duncan, J. K. (1970). *Teaching description and analysis*. Boston: Addison-Wesley.
- Houle, C. (1996). *The Design of Education*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Kanaya, Tomoe Light, Daniel Culp, K. M. (2005). *Factors Influencing Outcomes from a Technology-Focused Professional Development Program*. *Journal of Research on Technology in Education*, 37(3), 313–329.
- Knowles, M. S. (1980). *The Modern Practice of Adult Education from Pedaeow to Andragogy*. New York: The Adult Education.
- Liz, W. (2001). *HR Competencies : Getting Them Right*. *Canadian HR Reporter*, 14(19), 20.
- Lustri, D. (n.d.). *Knowledge Management Model : Practical Application for Competency Development*. *The Learning Organization*, 14(2). Retrieved from <http://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1108/09696470710727023>
- Moore, K. D. (1992). *Classroom Teaching Skills*. New York: McGraw-Hill.
- Ozcelik, Gaye G. and Ferman, M. (2006). *Competency Approach to Human Resource Management Outcome and Contributions in a Turkish Cultural Context*. *Human Resource Development Review*, 5(1), 72–91.
- Thomas, K. T. and others. (2003). *Physical Education Methods for Elementary Teachers*. USA: Human kinetics.
- Valantine, Irena Madic, Dejan and Sporis, G. (2017). *Effects of invasion games on physical fitness in primary school children*. *EQOL Journal*, 9(1), 15–22.

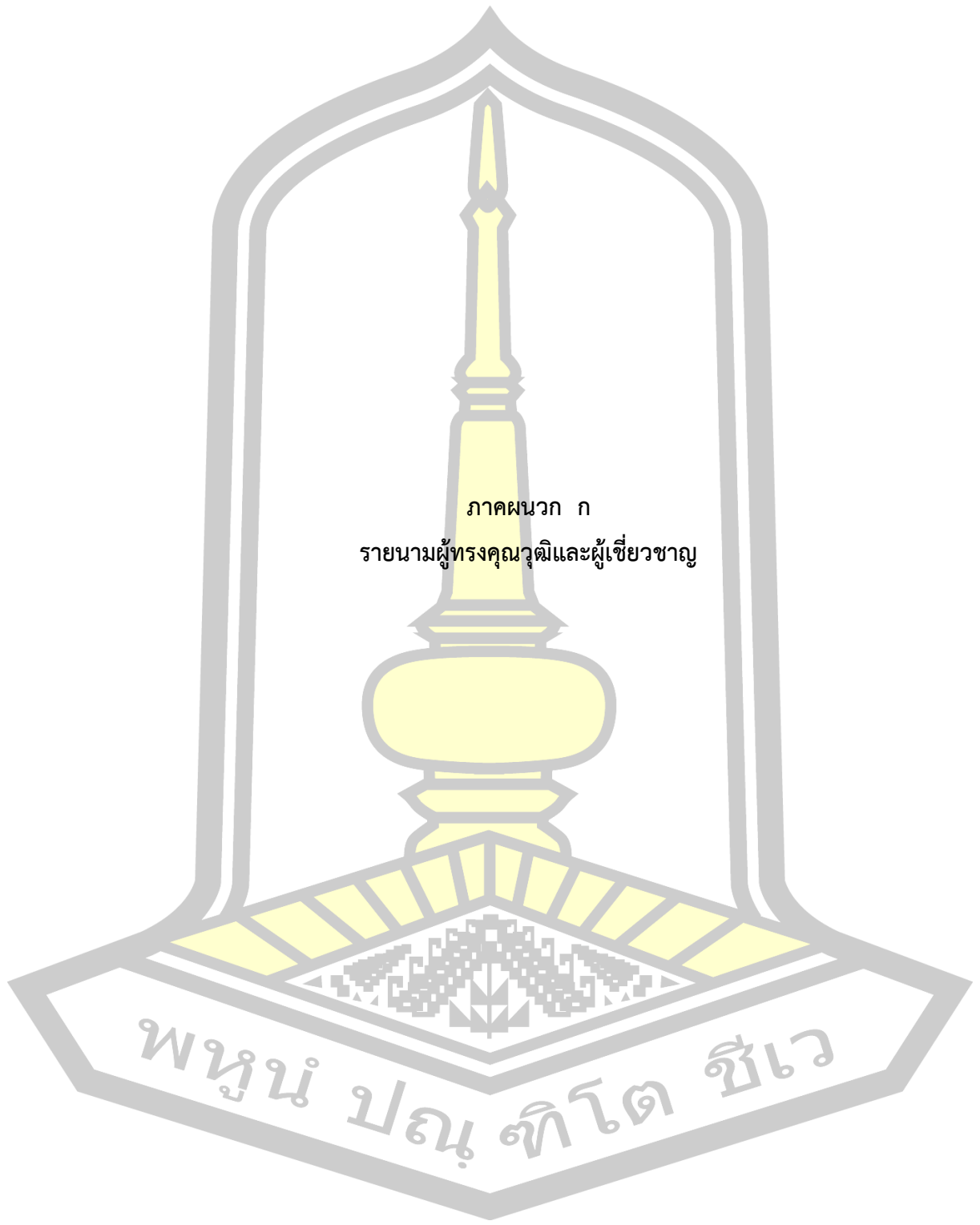
Van Manen, M. (1997). *Researching lived experience : Human science for an action sensitive pedagogy*. London: The Althouse Press.





ภาคผนวก

พหุณฺ์ ปณฺุ ทิโต ชีเว



ภาคผนวก ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

พหุมนั ปณุ ทิโต ชีเว

1. ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ได้แก่

1.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัชวาลย์ รัตน์พร ผู้ช่วยรองอธิการบดี ฝ่ายบริหาร สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตมหาสารคาม วุฒិการศึกษ กศ.ด. สาขาวิชาการบริหารและพัฒน การศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

1.2 ดร.นิลรัตน์ โคตะ ศึกษาพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 1 วุฒิการศึกษ ป.ด. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัย มหาสารคาม

1.3 นายวิทยา คชโคตร ศึกษาพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 2 วุฒิการศึกษ ศศ.ม. สาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

1.4 นายทองม้วน สีแนน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านกระยอมหนองเดิ่น สำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 วุฒิการศึกษ ค.ม. สาขาวิชาการบริหาร การศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

1.5 นายถาวร บุ่งทอง ผู้อำนวยการโรงเรียนโคกล่ามวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 วุฒิการศึกษ ค.ม. สาขาวิชาการบริหารการศึกษ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

2. ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ได้แก่

2.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดุษฎี ฤาชา อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ สถาบัน การพลศึกษา วิทยาเขตมหาสารคาม วุฒิการศึกษ กศ.ม. สาขาวิชาการวัดผลการศึกษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตมหาสารคาม

2.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุชีลา สวัสดิ์ อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพล ศึกษา วิทยาเขตมหาสารคาม วุฒิการศึกษ ศษ.ม. สาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

2.3 นายธวัช สุริยภาพ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโดน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษมหาสารคาม เขต 2 วุฒิการศึกษ ศษ.ม. สาขาวิชาการบริหารการศึกษ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

2.4 นางเยาวภา แก้วนารี ศึกษาพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 1 วุฒิการศึกษ ศษ.ม. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น

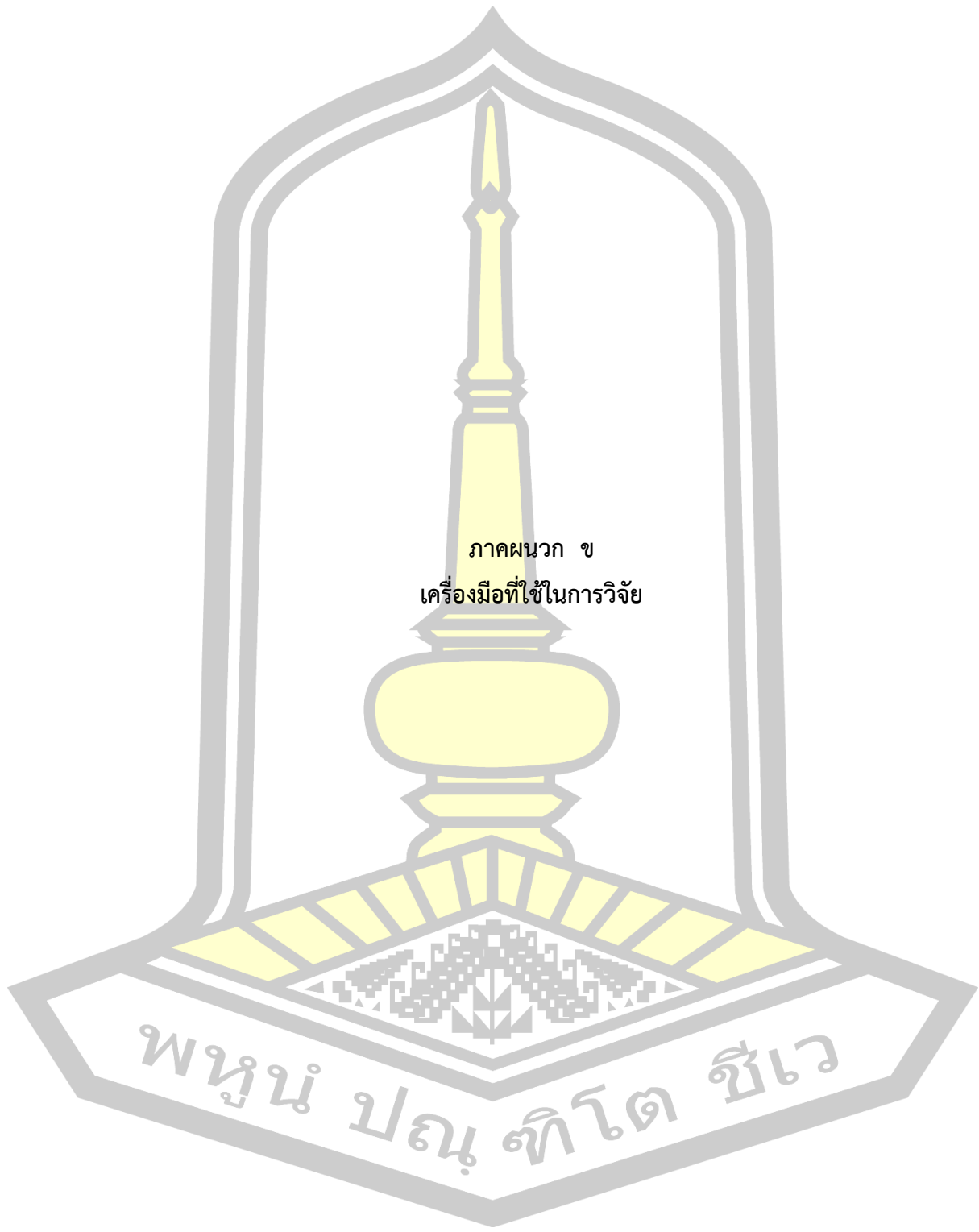
2.5 นายสมจิต สีหาบุญทอง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลนครจำปาศรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 วุฒิการศึกษ ค.ม. สาขาวิชา การบริหารการศึกษ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

3. โรงเรียนต้นแบบ 3 โรงเรียน ได้แก่

3.1 โรงเรียนอนุบาลวาปีปทุม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

3.2 โรงเรียนเมืองวาปีปทุม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

3.3 โรงเรียนวาปีปทุม สำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา เขต 26



ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

พหุจน์ ปณฺ ทิโต ชีเว

แบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด สำหรับการวิจัยระยะที่ 1
การวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

คำชี้แจง

1. แบบประเมินฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการประเมินองค์ประกอบและตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โปรดพิจารณาองค์ประกอบและตัวชี้วัด แล้วโปรดทำเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องระดับความเหมาะสมที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ซึ่งแบ่งเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง องค์ประกอบและตัวชี้วัดมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2. ในกรณีที่ผู้ทรงคุณวุฒิต้องการให้ข้อเสนอแนะ สำหรับแต่ละองค์ประกอบ แต่ละตัวชี้วัดสามารถให้ข้อเสนอแนะได้ในช่องข้อคิดเห็น/เสนอแนะ หรือในกรณีที่ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเห็นควรให้เพิ่มเติมองค์ประกอบ ตัวชี้วัด หรือปรับปรุงแก้ไขข้อมูล สามารถเขียนเพื่อชี้แจงรายละเอียดได้ในส่วนของข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

องค์ประกอบ/ตัวชี้วัด	ระดับความเหมาะสม					ข้อคิดเห็น/ เสนอแนะ
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	
(1) การวิเคราะห์หลักสูตรและ เนื้อหารายวิชา						
1. การวิเคราะห์หลักสูตร						
1.1 วิเคราะห์เชื่อมโยง ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการ เรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ แกนกลางได้						
1.2 ลำดับความสำคัญของเนื้อหา สาระการเรียนรู้แกนกลางได้						

องค์ประกอบ/ตัวชี้วัด	ระดับความเหมาะสม					ข้อคิดเห็น/ เสนอแนะ
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)	
2. การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา						
2.1 วิเคราะห์เชื่อมโยงความ สอดคล้องและมีเนื้อหาครบถ้วน สมบูรณ์ ระหว่างสาระการเรียนรู้ แกนกลางและคำอธิบายรายวิชา เพื่อนำสู่การจัดการเรียนรู้ได้						
2.2 กำหนดจุดประสงค์การ เรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียน ด้านพุทธิพิสัยได้						
2.3 กำหนดจุดประสงค์การ เรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียน ด้านทักษะพิสัยได้						
2.4 กำหนดจุดประสงค์การ เรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียน ด้านจิตพิสัยได้						
3. การวิเคราะห์ทักษะการกีฬา						
3.1 กำหนดประเภทกีฬาที่ สอดคล้องกับตัวชี้วัด สาระการ เรียนรู้แกนกลาง และคำอธิบาย รายวิชา						
3.2 วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ที่ใช้ในแต่ละประเภทกีฬาได้						
4. การวิเคราะห์ผู้เรียน						
4.1 มีการวิเคราะห์ผู้เรียน ด้านความรู้ความสามารถและ ประสบการณ์						
4.2 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้าน ความพร้อมด้านสติปัญญา						
4.3 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้าน ความพร้อมด้านพฤติกรรม						
4.4 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้าน ความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ						

องค์ประกอบ/ตัวชี้วัด	ระดับความเหมาะสม					ข้อคิดเห็น/ เสนอแนะ
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)	
4.5 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้าน ความพร้อมด้านสังคม						
5. การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์						
5.1 วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ที่ใช้ในแต่ละเกมได้						
5.2 วิเคราะห์ประเภทกีฬาที่ใช้ ทักษะทางการกีฬาสอดคล้องเกมได้						
5.3 กำหนดวัตถุประสงค์ของการ เล่นเกมได้						
5.4 กำหนดเกมที่ใช้ในการ จัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาได้						
(2) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พล ศึกษาแบบใช้เกม						
1. ขั้นเตรียม						
1.1 มีการจัดทำแผนการจัดการ เรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม						
1.2 มีการกำหนดเกมที่ใช้ในการ จัดการเรียนรู้ และรายละเอียดของ เกม						
1.3 สามารถจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นเตรียมได้						
2. ขั้นอธิบายและสาธิต						
2.1 มีการอธิบายกติกาและ วิธีการเล่นเกม						
2.2 มีการสาธิตวิธีการเล่นเกม						
2.3 สามารถจัดการเรียนรู้พล ศึกษาแบบใช้เกมขั้นอธิบายและ สาธิตได้						

องค์ประกอบ/ตัวชี้วัด	ระดับความเหมาะสม					ข้อคิดเห็น/ เสนอแนะ
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)	
3. ชั้นการร่วมเล่นและการใช้						
3.1 มีการออกแบบการเล่นเกมที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างทั่วถึง						
3.2 มีการออกแบบวิธีการเล่นเกมจากง่ายไปยากตามลำดับ						
3.3 จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นการร่วมเล่นและการใช้ได้						
4. ชั้นสรุปและสุขปฏิบัติ						
4.1 ออกแบบการสรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมได้อย่างเหมาะสม						
4.2 ออกแบบขั้นตอนสุขปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม						
4.3 จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมชั้นสรุปและสุขปฏิบัติได้						
(3) การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม						
1. การวัดความรู้						
1.1 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความรู้/ความจำได้						
1.2 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความเข้าใจได้						
1.3 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ได้						
1.4 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการวิเคราะห์ได้						
1.5 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการสังเคราะห์ได้						
1.6 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการประเมินค่าได้						

องค์ประกอบ/ตัวชี้วัด	ระดับความเหมาะสม					ข้อคิดเห็น/ เสนอแนะ
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)	
2. การวัดทักษะปฏิบัติ						
2.1 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติ ด้านการรับรู้						
2.2 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติ ด้านการกระทำตามแบบ						
2.3 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติ ด้านการหาความถูกต้อง						
2.4 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติ ด้านการกระทำอย่างต่อเนื่อง						
2.5 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติ ด้านการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ						
3. การวัดเจตคติต่อการจัดการ เรียนรู้						
3.1 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียนด้านการรับรู้						
3.2 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียนด้านการตอบสนอง						
3.3 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียนด้านความรู้คุณค่า						
3.4 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียนด้านการจัดระบบ						
3.5 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียนด้านลักษณะนิสัย						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

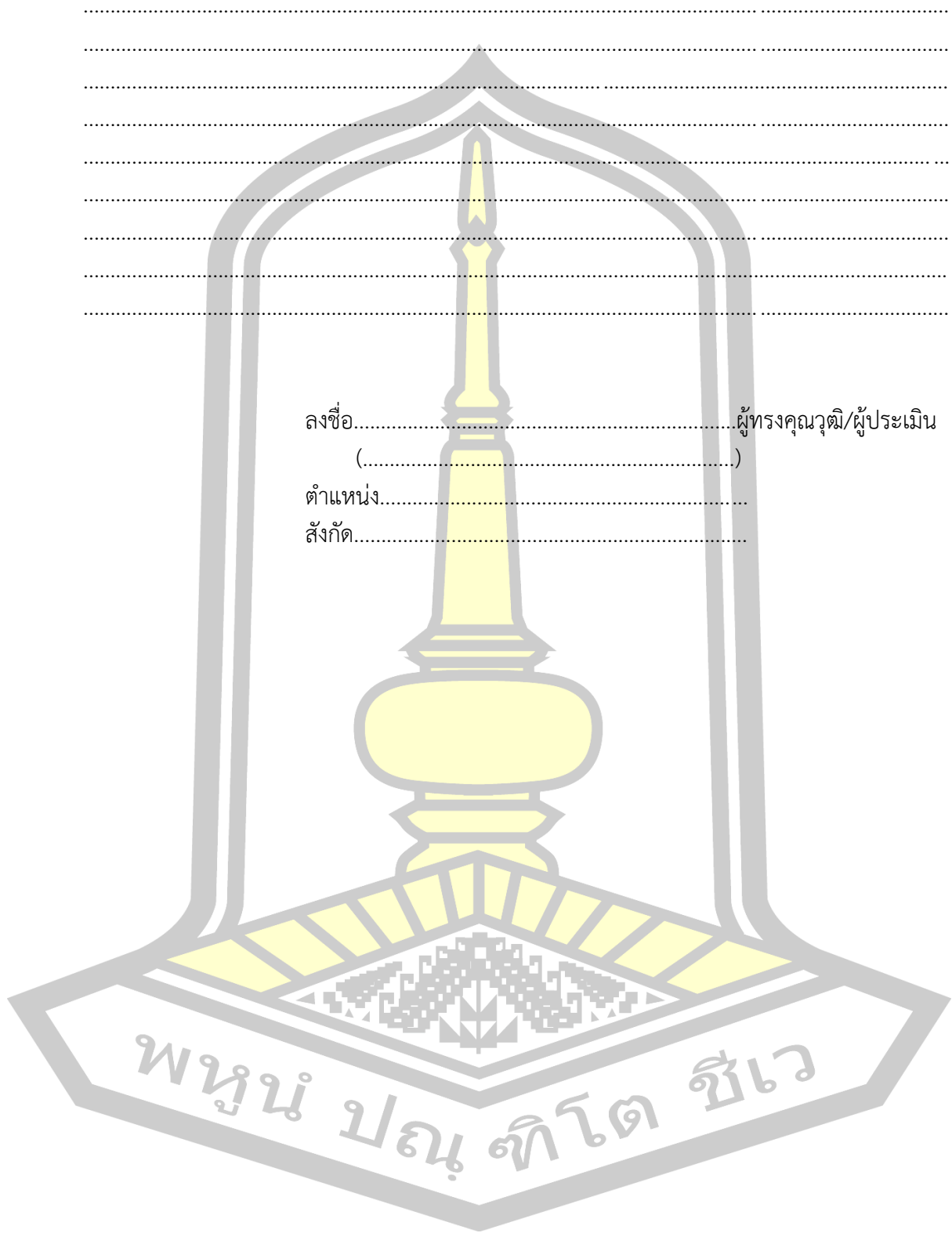
.....

.....

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้ประเมิน
(.....)
ตำแหน่ง.....
สังกัด.....

พหุมน์ ปณฺ ทิโต ชีเว

แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ สำหรับการวิจัยระยะที่ 2
การวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ของ
การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมสำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ประกอบด้วย 3 ตอน ดังนี้
ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม
ตอนที่ 2 สอบถามสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา
แบบใช้เกมสำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2
ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ
2. กรุณาตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อ ข้อมูลการตอบแบบสอบถาม ไม่มีผลกระทบ
ต่อการปฏิบัติงานในตำแหน่งหน้าที่และสถานศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถามแต่ประการใด โดยผู้วิจัย
จะเก็บรักษาข้อมูลไว้เป็นความลับ

ขอขอบพระคุณอย่างสูง

นายวิชัย ประมุขจักษ์โก

นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาศึกษา รุ่น พ.28

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูน ปณ ภิโต ชีเว

การจัดการเรียนรู้	ระดับความคิดเห็น									
	สภาพปัจจุบัน					สภาพที่พึงประสงค์				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
2. การวัดทักษะปฏิบัติ										
2.1 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติ ด้านการรับรู้										
2.2 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติ ด้านการกระทำตามแบบ										
2.3 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติ ด้านการหาความถูกต้อง										
2.4 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติ ด้านการกระทำอย่างต่อเนื่อง										
2.5 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติ ด้านการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ										
3. การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้										
3.1 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียนด้านการรับรู้										
3.2 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียนด้านการตอบสนอง										
3.3 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียนด้านการรู้คุณค่า										
3.4 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียนด้านการจัดระบบ										
3.5 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียนด้านลักษณะนิสัย										

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

คำชี้แจง ในกรณีที่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมโปรดระบุ

.....

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

เพื่อการวิจัยเรื่อง : การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ สร้างขึ้นเพื่อใช้สัมภาษณ์วิธีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาและ
การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นการสัมภาษณ์แต่ละองค์ประกอบ
ตามผลการศึกษาความต้องการและจำเป็น โดยผู้วิจัยเป็นผู้ทำการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....
ตำแหน่งครู ผู้สอนวิชาพลศึกษา
สถานศึกษา.....
สังกัด.....
ชื่อผู้สัมภาษณ์ นายวิชัย ประมูลจักษ์โก

ตอนที่ 2 ข้อคำถามที่สัมภาษณ์

1. การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา มีวิธีการปฏิบัติอย่างไร
 - 1.1 วิธีการ/เทคนิคการวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาพลศึกษา
 - 1.2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชาพลศึกษา
 - 1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาตามหลักสูตร
 - 1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน วิธีการปฏิบัติ
 - 1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ การเลือกใช้เกม การออกแบบการสอน
2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม แต่ละขั้นตอนปฏิบัติอย่างไร
 - 2.1 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ชั้นเตรียม
 - 2.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ชั้นอธิบายและสาธิต
 - 2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ชั้นการเล่นและการใช้
 - 2.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ
3. การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมดำเนินการอย่างไร
 - 3.1 การวัดความรู้
 - 3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ
 - 3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้
4. วิธีการพัฒนาครูในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาเป็นอย่างไร

แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้
 ร่างโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
 สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
 มหาสารคาม เขต 2

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ สร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบการประเมิน ร่างโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ แบบประเมินแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้
 ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรม
 ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่กรุณาสละเวลาในการประเมิน ร่างโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

นายวิชัย ประมูลจ๊กโก

นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาศึกษา
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูน ปณ ทิโต ชีเว

ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรม

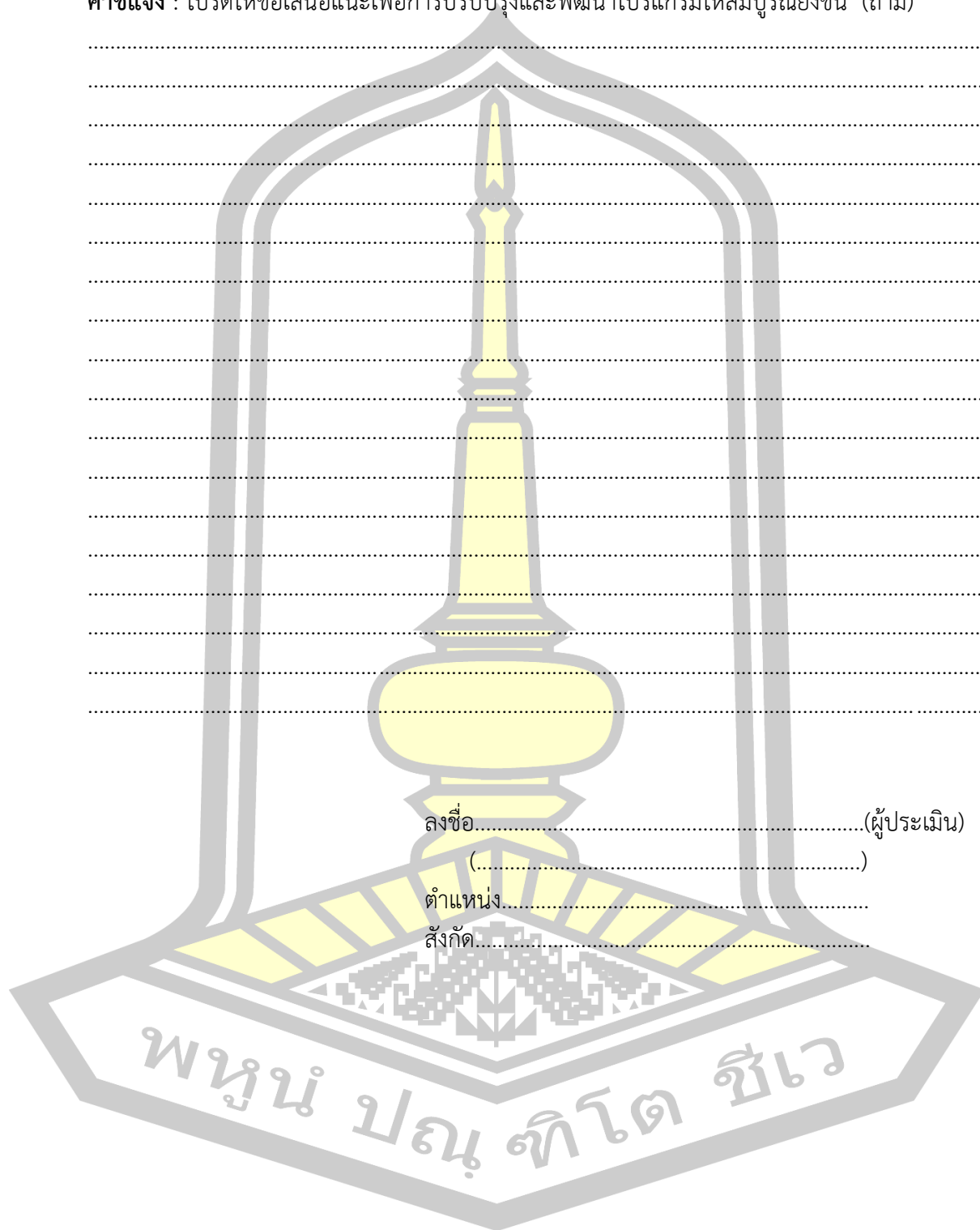
คำชี้แจง : โปรดพิจารณาความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมในแต่ละรายการว่ามีความเหมาะสมและเป็นไปได้อยู่ในระดับใด ใน 5 ระดับ แล้วทำเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน เกณฑ์การให้คะแนนมีดังต่อไปนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้ มากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้ มาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้ ปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้ น้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้ น้อยที่สุด

ข้อ ที่	ร่าง โปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการ เรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2	ระดับความคิดเห็น									
		ความเหมาะสม					ความเป็นไปได้				
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1.	บริบทของโปรแกรม										
1.1	ชื่อโปรแกรม										
1.2	กลุ่มเป้าหมาย										
1.3	ระยะเวลาที่ใช้ทั้งหมด										
2.	ความมุ่งหมายของโปรแกรม										
3.	แผน/กิจกรรม										
4.	วิธีดำเนินโปรแกรม										
4.1	วิธีดำเนินโปรแกรม										
4.2	สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม										
4.3	การประเมินผลโปรแกรม										
5.	ภาพรวมของโปรแกรม										

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

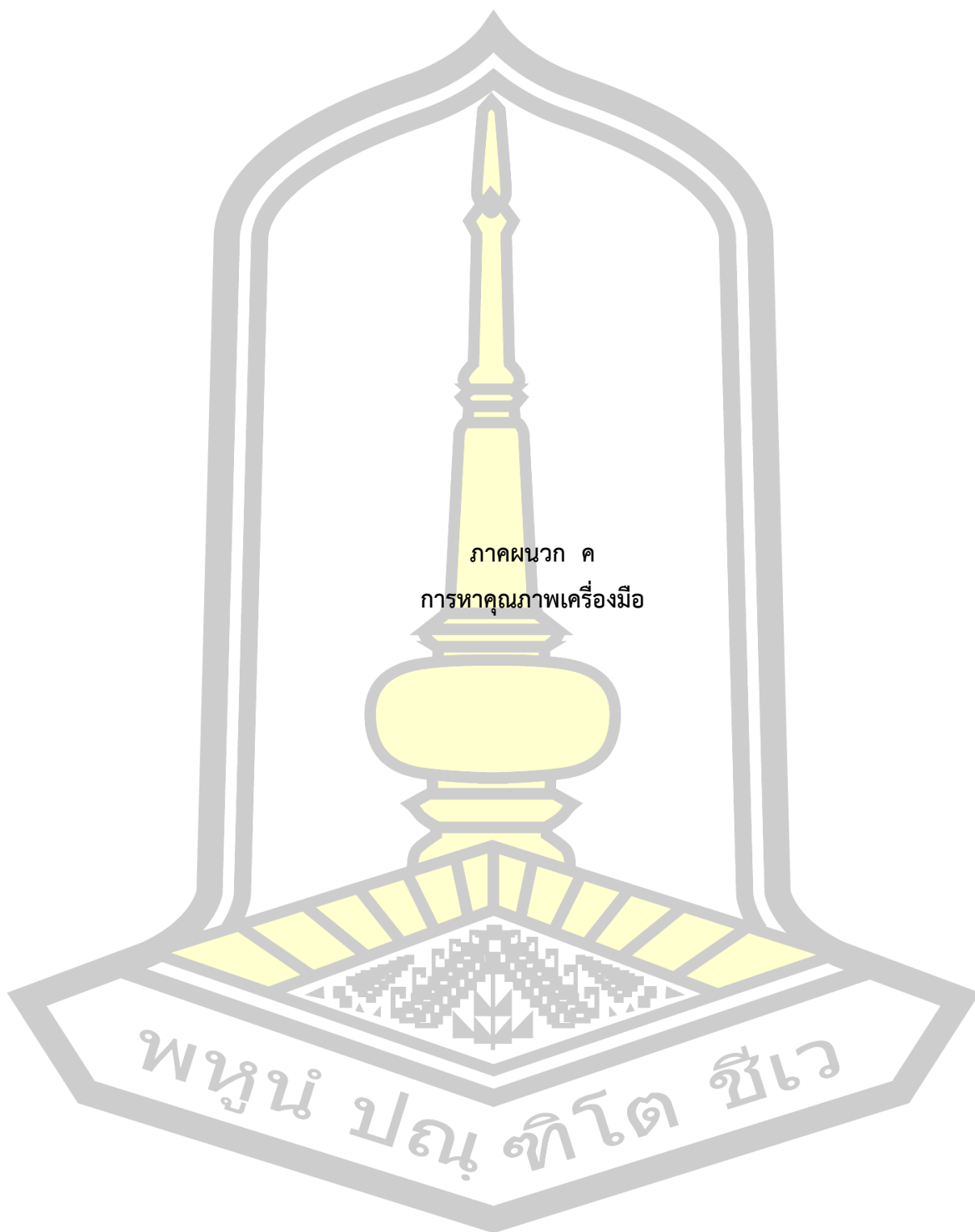
คำชี้แจง : โปรดให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงและพัฒนาโปรแกรมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น (ถ้ามี)



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....(ผู้ประเมิน)
(.....)
ตำแหน่ง.....
สังกัด.....

พหุบัน ปณุ ทิโต ชีเว



ภาคผนวก ค
การหาคูณภาพเครื่องมือ

พหุบัน ปณุ ทิโต ชีเว

ตาราง 39 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ สำหรับการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมสำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

องค์ประกอบและตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
(1) การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา รายวิชา							
1. การวิเคราะห์หลักสูตร							
1.1 วิเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐาน การเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ แกนกลางได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
1.2 ลำดับความสำคัญของเนื้อหาสาระ การเรียนรู้แกนกลางได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2. การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา							
2.1 วิเคราะห์เชื่อมโยงความสอดคล้อง และมีเนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์ ระหว่างสาระ การเรียนรู้แกนกลางและคำอธิบายรายวิชา เพื่อนำสู่การจัดการเรียนรู้ได้	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
2.2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัด และประเมินผู้เรียนด้านพุทธิพิสัยได้	1	1	0	1	1	0.80	ใช้ได้
2.3 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัด และประเมินผู้เรียนด้านทักษะพิสัยได้	0	1	1	1	1	0.80	ใช้ได้
2.4 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัด และประเมินผู้เรียนด้านจิตพิสัยได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3. การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา							
3.1 กำหนดประเภทกีฬาที่สอดคล้องกับ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง และ คำอธิบายรายวิชา	1	1	1	-1	1	0.60	ใช้ได้
3.2 วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ที่ใช้ในแต่ละประเภทกีฬาได้	1	1	1	0	1	0.80	ใช้ได้

ตาราง 39 (ต่อ)

องค์ประกอบและตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
4. การวิเคราะห์ผู้เรียน							
4.1 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความรู้ ความสามารถและประสบการณ์	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4.2 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อม ด้านสติปัญญา	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4.3 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อม ด้านพฤติกรรม	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4.4 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อม ด้านร่างกายและจิตใจ	0	1	1	1	1	0.80	ใช้ได้
4.5 มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความพร้อม ด้านสังคม	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5. การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์							
5.1 วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ ในแต่ละเกมได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5.2 วิเคราะห์ประเภทกีฬาที่ใช้ทักษะ ทางการกีฬาสอดคล้องกับเกมได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5.3 กำหนดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกม ได้	1	1	0	1	1	0.80	ใช้ได้
5.4 กำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ วิชาพลศึกษาได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
(2) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม							
1. ขั้นเตรียม							
1.1 มีการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
1.2 มีการกำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการ เรียนรู้ และรายละเอียดของเกม	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
1.3 สามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบ ใช้เกมขั้นเตรียมได้	1	1	0	1	1	0.80	ใช้ได้

ตาราง 39 (ต่อ)

องค์ประกอบและตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
2. ชั้นอธิบายและสาธิต							
2.1 มีการอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกม	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2.2 มีการสาธิตวิธีการเล่นเกม	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2.3 สามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกมชั้นอธิบายและสาธิตได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3. ชั้นการร่วมเล่นและการใช้							
3.1 มีการออกแบบการเล่นเกมที่ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างทั่วถึง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.2 มีการออกแบบวิธีการเล่นเกมจากง่าย ไปยากตามลำดับ	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.3 จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ชั้นการร่วมเล่นและการใช้ได้	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
4. ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ							
4.1 ออกแบบการสรุปผลการจัด การเรียนรู้แบบใช้เกมได้อย่างเหมาะสม	0	1	1	1	1	0.80	ใช้ได้
4.2 ออกแบบขั้นตอนสรุปปฏิบัติได้อย่าง เหมาะสม	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4.3 จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
(3) การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม							
1. การวัดความรู้							
1.1 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรม ความรู้/ความจำได้	1	1	1	0	1	0.80	ใช้ได้
1.2 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรม ความเข้าใจได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
1.3 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมการนำ ความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตาราง 39 (ต่อ)

องค์ประกอบและตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1.4 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรม การวิเคราะห์ได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
1.5 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรม การสังเคราะห์ได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
1.6 สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรม การประเมินค่าได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2. การวัดทักษะปฏิบัติ							
2.1 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการรับรู้	1	1	-1	1	1	0.60	ใช้ได้
2.2 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการ กระทำตามแบบ	1	1	0	1	1	0.80	ใช้ได้
2.3 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการหา ความถูกต้อง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2.4 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการ กระทำอย่างต่อเนื่อง	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
2.5 มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการ กระทำอย่างเป็นธรรมชาติ	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3. การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้							
3.1 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ด้านการรับรู้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.2 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ด้านการตอบสนอง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.3 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ด้านความรู้คุณค่า	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.4 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ด้านการจัดระบบ	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.5 มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ด้านลักษณะนิสัย	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตาราง 40 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อและค่าความเชื่อมั่นของ แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์สำหรับการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมสำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

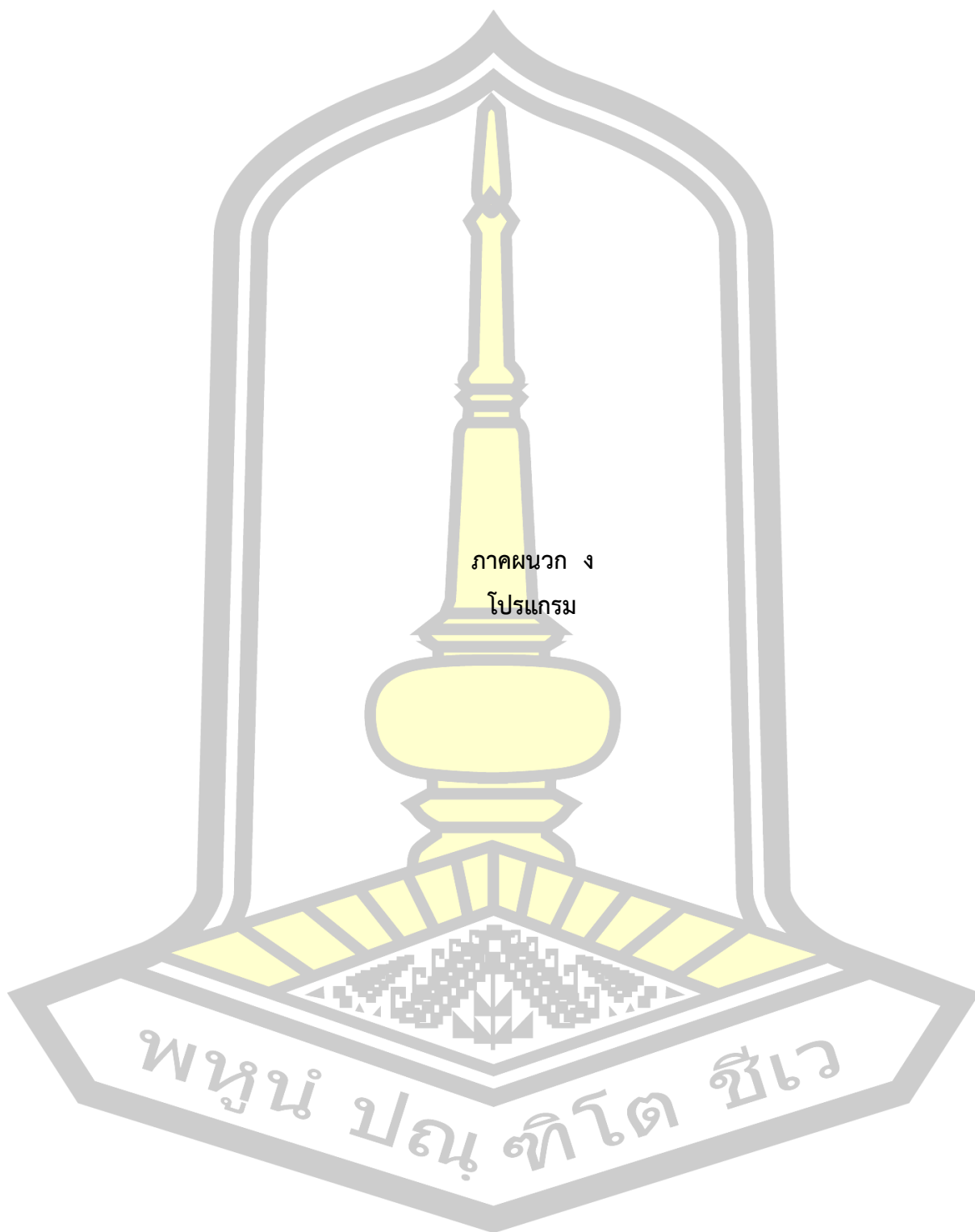
ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (r_{xy})	
	สภาพปัจจุบัน	สภาพที่พึงประสงค์
1	.766	.822
2	.877	.767
3	.485	.344
4	.711	.383
5	.894	.790
6	.790	.727
7	.690	.645
8	.783	.780
9	.763	.764
10	.766	.704
11	.766	.784
12	.877	.710
13	.485	.330
14	.623	.464
15	.894	.834
16	.659	.615
17	.700	.753
18	.751	.743
19	.701	.754
20	.744	.685
21	.790	.708
22	.690	.638
23	.783	.784
24	.763	.761
25	.766	.626
26	.766	.767
27	.877	.687

ตาราง 40 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (r_{xy})	
	สภาพปัจจุบัน	สภาพที่พึงประสงค์
28	.485	.312
29	.414	.348
30	.894	.724
31	.767	.615
32	.570	.401
33	.775	.811
34	.735	.716
35	.801	.626
36	.712	.551
37	.766	.801
38	.877	.702
39	.485	.382
40	.504	.464
41	.894	.671
42	.767	.344
43	.570	.383
44	.775	.790
45	.735	.727

1. ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน สำหรับการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมสำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เท่ากับ .977

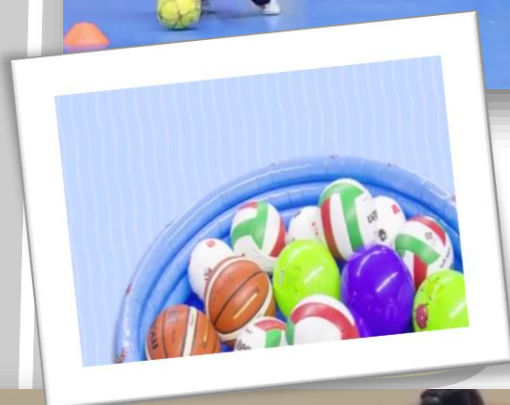
2. ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามสภาพที่พึงประสงค์สำหรับการวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมสำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เท่ากับ .968



ภาคผนวก ง
โปรแกรม

พหุมนุ ปณุ ทิโต ชีเว

โปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2



จัดทำโดย
นายวิชัย ประมูลจักโก
นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาการบริหารและพัฒนการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คำนำ

คู่มือโปรแกรมการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทาง ในการพัฒนาครู ซึ่งผู้จัดทำได้ออกแบบโปรแกรมโดยกำหนดองค์ประกอบของโปรแกรมออกเป็น 3 องค์ประกอบหลัก และ 12 องค์ประกอบย่อย ดังนี้

1. องค์ประกอบหลักด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบย่อย ได้แก่
 - 1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร
 - 1.2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา
 - 1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา
 - 1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน
 - 1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์
2. องค์ประกอบหลักด้านการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบย่อย ได้แก่
 - 2.1 ชั้นเตรียม
 - 2.2 ชั้นอธิบายและสาธิต
 - 2.3 ชั้นการร่วมเล่นและการใช้
 - 2.4 ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ
3. องค์ประกอบหลักด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบย่อย ได้แก่
 - 3.1 การวัดความรู้
 - 3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ
 - 3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้

ภายในคู่มือประกอบด้วย รายละเอียดของโปรแกรม ระยะเวลาการดำเนินโปรแกรม วิธีการดำเนินโปรแกรม สื่อที่ใช้ในการพัฒนา และการประเมินผลการพัฒนา รวมถึงเครื่องมือที่ใช้ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการประเมินผลแต่ละหน่วย

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า โปรแกรมการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้ เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้พลศึกษา และสามารถพัฒนาความรู้ ทักษะทางการกีฬา และ เจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษาให้แก่ นักเรียนได้

วิชัย ประมูลจักษ์โก
ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง

หน้า

โปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2	1
หลักการและเหตุผล	1
1. บริบทของโปรแกรม	2
2. ความมุ่งหมายของโปรแกรม	3
3. แผน/กิจกรรม	3
4. วิธีดำเนินโปรแกรม/สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม/การประเมินผลโปรแกรม	5
1) โมดูลการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา	5
1.1) หน่วยที่ 1 การวิเคราะห์หลักสูตร	6
1.2) หน่วยที่ 2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา	8
1.3) หน่วยที่ 3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา	11
1.4) หน่วยที่ 4 การวิเคราะห์ผู้เรียน	13
1.5) หน่วยที่ 5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์	16
2) โมดูลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	22
2.1) หน่วยที่ 1 ชั้นเตรียม	23
2.2) หน่วยที่ 2 ชั้นอธิบายและสาธิต	25
2.3) หน่วยที่ 3 ชั้นการร่วมเล่นและการใช้	27
2.4) หน่วยที่ 4 ชั้นสรุปและสุขปฏิบัติ	29
3) โมดูลการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	35
3.1) หน่วยที่ 1 การวัดความรู้	36
3.2) หน่วยที่ 2 การวัดทักษะปฏิบัติ	38
3.3) หน่วยที่ 3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้	40
บรรณานุกรม	46
ภาคผนวก	
ตัวอย่างเอกสารประกอบกิจกรรมการอบรมให้ความรู้	47
ตัวอย่างเกมพลศึกษา	58

โปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

หลักการและเหตุผล

การพัฒนาบุคลากร ถือว่ามีความสำคัญยิ่งในยุคปัจจุบัน เพื่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการปฏิบัติงาน คนเป็นทรัพยากรสำคัญในการบริหารที่สำคัญที่สุดในบรรดาทรัพยากรการบริหารทั้งหมด คนเป็นตัวจักรสำคัญในการขับเคลื่อนให้หน่วยงานไปในทิศทางที่ต้องการ การที่จะจัดการศึกษาให้บรรลุผล จะต้องพัฒนาครูให้เปลี่ยนบทบาทใหม่ ครูจะต้องเป็นคนเก่ง คนดี มีความรู้ความสามารถ มีจิตสำนึกของความเป็นครู พุ่มเทเสี่ยสละให้กับงานพัฒนาการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนมีศักยภาพในการแข่งขันและร่วมมือสร้างสรรค์ในสังคมโลก

การเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นเรื่องการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ การป้องกันโรคการส่งเสริมการพัฒนาสุขภาพ และการบริหารจัดการชีวิตเพื่อดำรงสุขภาพที่ดีอันเป็นรากฐานสำคัญยิ่งในการดำเนินชีวิตที่สมดุลทั้งทางด้านร่างกายจิตใจอารมณ์สังคมและจิตวิญญาณอันเป็นองค์ประกอบของการมีภาวะสุขภาพที่สมบูรณ์กลุ่มสาระสุขศึกษาและ พลศึกษา จึงจัดเป็นสาระการเรียนรู้ที่เป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนจำเป็นต้องเรียนรู้เพราะการมีสุขภาพดีเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ประการแรกของคนไทยที่รัฐบาลได้กำหนดไว้เป็นนโยบายและมาตรการในการจัดการศึกษาของประเทศ เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้สามารถยืนหยัดได้อย่างไทยในประชาสังคมโลกทั้งปัจจุบันและอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 2) การจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษานั้น ถือได้ว่าเป็นวิชาที่อาศัยกิจกรรมการเล่นและการออกกำลังกายมีเป้าหมายสำคัญในการส่งเสริมให้มนุษย์เกิดความเจริญงอกงามทั้งด้านร่างกายจิตใจอารมณ์สังคมและสติปัญญาเพื่อจะได้เป็นบุคคลที่มีคุณค่าต่อสังคมและประเทศชาติการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายการศึกษาต้องเน้นกระบวนการจัดการศึกษาที่สำคัญคือ มุ่งฝึกหัดให้มีการพัฒนาที่เหมาะสมของแต่ละคนยอมรับการเปลี่ยนแปลงความสามารถไปสู่การมีประสบการณ์ในการเคลื่อนไหวมีสมรรถภาพทางกายและมีพัฒนาการระดับของทักษะทั้งมีขนาดของร่างกายที่เจริญเติบโตเหมาะสมและใช้ความรู้เป็นฐานให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาได้คิดเป็นและมีความคิดสร้างสรรค์ (วรศักดิ์ เพียรชอบ. 2548 : 54)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ประสบปัญหาในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ครูผู้สอนพลศึกษาในโรงเรียนระดับประถมศึกษาและโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาในปัจจุบัน ส่วนใหญ่เป็นครูที่ไม่มีวุฒิการศึกษาทางพลศึกษา เนื่องจากขาดแคลนครูสาขาพลศึกษา ทำให้ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ จำเป็นต้องรับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพลศึกษาตามที่ได้รับมอบหมาย (สุพรรณ แสงรักษา. 2560 : เว็บบไซต์) โดยครูไม่ได้จบการศึกษาทางพลศึกษาโดยตรง การจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาจึงไม่บรรลุตามเป้าหมาย ขาดความสมบูรณ์แบบ เพราะครูขาดทักษะทางการกีฬา ไม่เข้าใจหลักการและขั้นตอนการสอนพลศึกษาและขาดความรู้ความเข้าใจ ในการพัฒนาทักษะทางกายให้สัมพันธ์กับจิตใจ ซึ่งเป็นหัวใจของการสอนพลศึกษา ส่งผลให้ทักษะทางด้านกีฬาของนักเรียนจึงไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร นักเรียนขาดทักษะทางการกีฬา นักเรียนไม่เห็นความสำคัญในเรื่องของการเล่นกีฬาหรือ

ออกกำลังกาย ส่งผลต่อเนื่องไปถึงการพัฒนาการทางด้านทักษะทางการกีฬาจึงมีน้อย นักเรียนไม่
อยากออกกำลังกายหรือเล่นกีฬา ซึ่งส่งผลทำให้เกิดปัญหาทางสุขภาพและการเจริญเติบโตของ
ร่างกาย เนื่องจากร่างกายไม่ได้รับการฝึกฝน เพราะการไม่ให้ความสำคัญกับการฝึกทักษะทางกาย
ในปัจจุบันนักเรียน จึงมีผลการทดสอบสมรรถภาพอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำ

การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ เพราะนอกจากนักเรียนจะได้รับความ
สนุกสนาน ยังช่วยผ่อนคลายความเครียด ส่งเสริมการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมที่พึงาม
ตลอดจนความมีวินัย ความมีน้ำใจ ความสามัคคีในหมู่คณะ และการรู้จักการแบ่งปันและความ
เสียสละได้อีกด้วย (ศรีวิชัย ศรีมณี. 2556 : 9) การใช้เกมที่มีลักษณะการเล่นเน้นการเคลื่อนไหว
ร่างกาย นักเรียนจะได้ใช้ทักษะทางกาย ได้แก่ การเดิน การวิ่ง การทรงตัว ในการเล่นเกม ทำให้
ได้ฝึกสมรรถภาพทางกายเป็นการฝึกทักษะทางกาย ให้พร้อมสำหรับการเล่นกีฬา จึงมีความ
สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ครูผู้สอนที่ไม่มีวุฒิทางพลศึกษาสามารถนำมา
ประยุกต์ใช้ในการสอนพลศึกษาได้ เพราะรูปแบบการใช้เกมมีความเข้าใจง่าย กตึกาไม่ยุ่งยาก
ซับซ้อน นักเรียนได้ฝึกสมรรถภาพทางกายขณะเล่นเกม และเป็นการเสริมสร้างพื้นฐานทางการกีฬา
ได้อีกทางหนึ่ง นักเรียนสามารถร่วมเล่นได้โดยไม่มีข้อจำกัด แม้จะไม่มีพื้นฐานทางพลศึกษาก็
สามารถร่วมเล่นเกมได้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง
สามารถนำมาใช้เพื่อช่วยแก้ไขปัญหการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในปัจจุบัน

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม
สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เพื่อ
ช่วยเสริมสร้างความสามารถของครูให้จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ให้มีประสิทธิภาพและ
เกิดประสิทธิผลต่อผู้เรียน สำหรับการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา
แบบใช้เกมจะเป็นแนวทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยแก้ปัญหาให้ครูที่จัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาได้มีแนวทาง
นำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม ด้วยการนำวิธีสอนโดยใช้เกมไปใช้ช่วยให้
ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหา
และข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้อภิปราย เพื่อ
สรุปและเป็นการฝึกพัฒนาทักษะการปฏิบัติในวิชาพลศึกษา ช่วยทุ่นแรงผู้สอนและผู้เรียนยังได้รับ
ความสนุกสนานจากการเล่นเกมร่วมกันและเป็นการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและการอยู่
ร่วมกันในสังคม

1. บริบทของโปรแกรม

ชื่อโปรแกรม : โปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับ
สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

กลุ่มเป้าหมาย : ครูผู้สอนวิชาพลศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
มหาสารคาม เขต 2

ระยะเวลาที่ใช้ทั้งหมด : 37 ชั่วโมง

2. ความมุ่งหมายของโปรแกรม

- 2.1 ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาสามารถวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชาได้
- 2.2 ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาสามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมได้
- 2.3 ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาสามารถวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมได้

3. แผน/กิจกรรม

ภาพรวมของโปรแกรม

กิจกรรม	โมดูล 1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา	โมดูล 2 การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	โมดูล 3 การวัดและประเมินผล การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	รวม (ชั่วโมง)
1. อบรมให้ความรู้	2	2	2	6
2. ฝึกการปฏิบัติ	2	2	2	6
3. ทดลองนำไปใช้		15		15
4. แลกเปลี่ยนเรียนรู้		3		3
5. นิเทศการจัดการเรียนรู้		5		5
6. สรุปผล		2		2
		รวม (ชั่วโมง)		37

ลำดับขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ลำดับที่	โมดูล/กิจกรรม	ระยะเวลา (ชั่วโมง)	รายละเอียด
1.	โมดูล 1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา 1. อบรมให้ความรู้	2	1. อบรมให้ความรู้แก่ครูเกี่ยวกับการวิเคราะห์หลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา เกี่ยวกับ การวิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหารายวิชาทักษะทางการกีฬา วิเคราะห์ผู้เรียน และการกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ แล้วทำแบบทดสอบอัตนัยเพื่อทดสอบความรู้ที่ได้รับจากการอบรม

ลำดับ ที่	โมดูล/กิจกรรม	ระยะเวลา (ชั่วโมง)	รายละเอียด
	2. ฝึกการปฏิบัติ	2	2. ฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์หลักสูตรและ เนื้อหารายวิชาโดยใช้แบบฝึกการปฏิบัติ
2.	โมดูล 2 การจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกม 1. อบรมให้ความรู้	2	1. อบรมให้ความรู้แก่ครูเกี่ยวกับขั้นตอน การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย ชั้นเตรียมชั้นอธิบายและสาธิต ชั้นการเล่นและการใช้ และชั้นสรุปและ สรุปปฏิบัติ แล้วทำแบบทดสอบอัตรันย เพื่อทดสอบความรู้ที่ได้รับจากการอบรม
	2. ฝึกการปฏิบัติ	2	2. ฝึกปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกมโดยใช้แบบฝึกการปฏิบัติ
3.	โมดูล 3 การวัดและประเมิน ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม 1. อบรมให้ความรู้	2	1. อบรมให้ความรู้แก่ครูเกี่ยวกับการวัด และประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม ได้แก่ การวัดความรู้ การวัด ทักษะปฏิบัติ การวัดเจตคติต่อการจัดการ เรียนรู้ แล้วทำแบบทดสอบอัตรันย เพื่อ ทดสอบความรู้ที่ได้รับจากการอบรม
	2. ฝึกการปฏิบัติ	2	2. ฝึกปฏิบัติการวัดและประเมิน ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยใช้แบบฝึกการปฏิบัติ
3.	ทดลองนำไปใช้	15	ครูนำความรู้ที่ได้รับจากการอบรมและการ ฝึกปฏิบัติไปทดลองจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม
4.	แลกเปลี่ยนเรียนรู้	3	หลังจากทดลองจัดการเรียนรู้ประมาณ 15 ชั่วโมงหรือ 3 สัปดาห์ ให้จัดกิจกรรม ประชุมเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับ ข้อค้นพบจากการทดลองปฏิบัติการสอนพล ศึกษาแบบใช้เกม ปัญหาที่พบ วิธีการแก้ไข โดยร่วมปรึกษาหารือและหาแนวทางแก้ไข ปัญหาร่วมกัน

ลำดับ ที่	โมดูล/กิจกรรม	ระยะเวลา (ชั่วโมง)	รายละเอียด
5.	นิเทศการจัดการเรียนรู้	5	โรงเรียนแต่งตั้งคณะกรรมการนิเทศการ จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมและทำการ นิเทศการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม เป็นเวลา 5 ชั่วโมง หรือ 1 สัปดาห์
6.	สรุปผล	2	ผู้บริหารและครูร่วมประชุมเพื่อสรุปผล การพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม โดยสรุปผลความสำเร็จ จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา วิธีการแก้ไข และจุดที่ควร ปรับปรุงพัฒนาเพิ่มเติม
รวม		37	

4. วิธีดำเนินโปรแกรม/สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม/การประเมินผลโปรแกรม

1) โมดูลการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา

กิจกรรม	เนื้อหา	เวลา	สื่อที่ใช้ในการจัด กิจกรรม	การประเมินผล โปรแกรม
1. อบรมให้ ความรู้	ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระ การเรียนรู้สุขศึกษาและ พลศึกษา และวิเคราะห์	2	เอกสารประกอบ การอบรม	การทดสอบ /แบบทดสอบ อันทัน
2. ฝึกการปฏิบัติ	คำอธิบายรายวิชา เนื้อหา รายวิชา สาระและ มาตรฐานการเรียนรู้ เพื่อ นำไปสู่ การจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม	2	แบบฝึกปฏิบัติ	ตรวจแบบฝึก ปฏิบัติ
รวม (ชั่วโมง)		4	-	-

แบบทดสอบอัตนัย
กิจกรรมการอบรมให้ความรู้ หน่วยที่ 1 การวิเคราะห์หลักสูตร

คำชี้แจง แบบทดสอบอัตนัยฉบับนี้ ใช้สำหรับวัดความรู้ความเข้าใจของผู้เข้ารับการอบรมที่ได้รับจากกิจกรรมอบรมให้ความรู้ แบบทดสอบเป็นแบบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ และแบบตรวจสอบรายการ เพื่อสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมอบรมให้ความรู้ จำนวน 1 ข้อ

1. เขียนสรุปความรู้ที่ได้รับจากการอบรมให้ความรู้



ชื่อ-สกุล.....ระดับชั้นที่สอน.....

แบบฝึกปฏิบัติ

กิจกรรมการฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 1 การวิเคราะห์หลักสูตร

คำชี้แจง แบบฝึกปฏิบัติฉบับนี้ ใช้สำหรับฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์หลักสูตร ให้เขียนรายละเอียดของ
สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ชั้น ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางให้ครบถ้วน
แล้วเรียงลำดับเนื้อหาตามความสำคัญเพื่อสู่การออกแบบการจัดการเรียนรู้ (ยกตัวอย่างเพื่อศึกษา
5 สาระ)

สาระการ เรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้	ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการ เรียนรู้ แกนกลาง	เรียงลำดับ ความสำคัญ

ผลการวิเคราะห์และข้อเสนอแนะจากการอภิปราย

.....

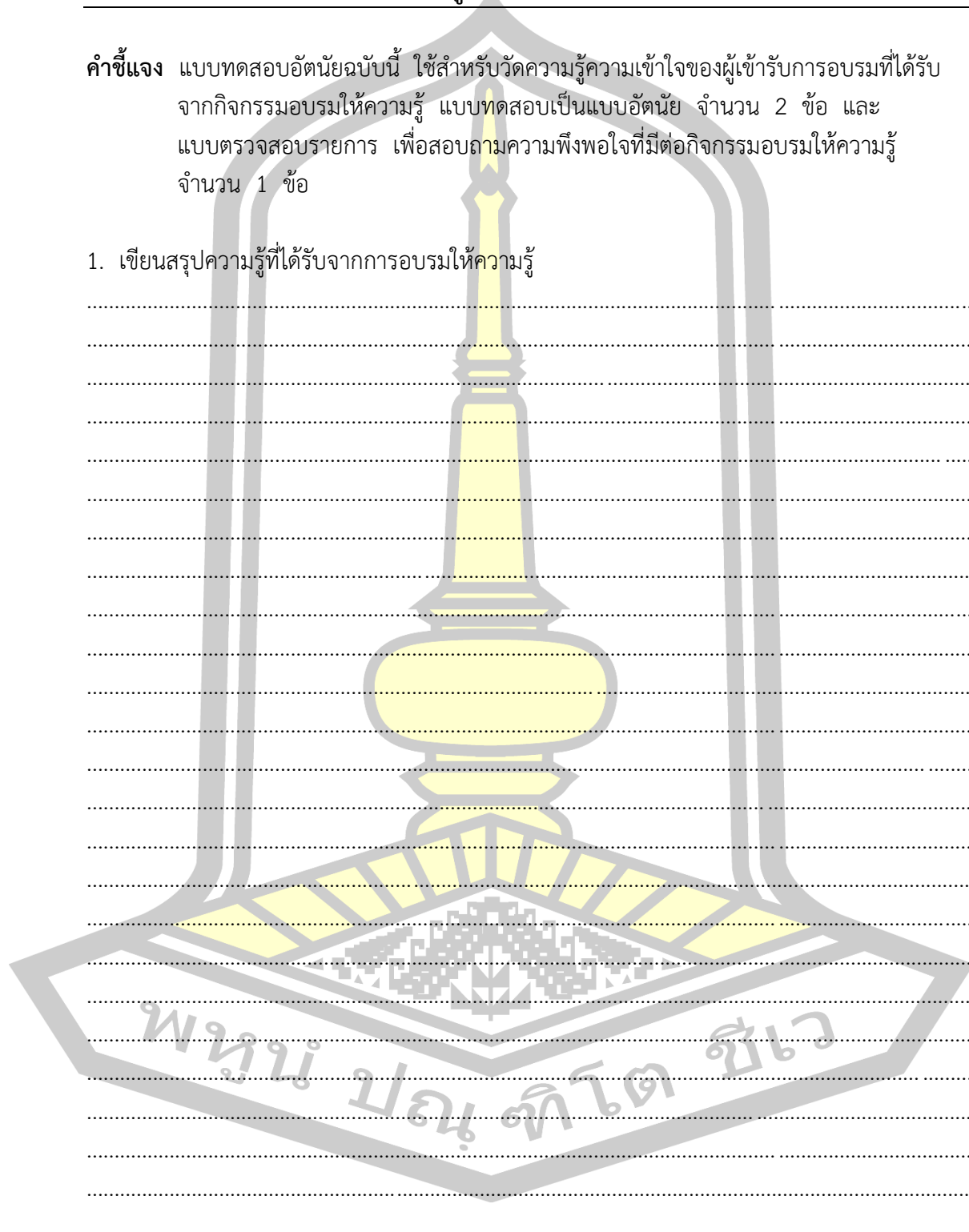
.....

.....

แบบทดสอบอัตนัย
กิจกรรมการอบรมให้ความรู้ หน่วยที่ 2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา

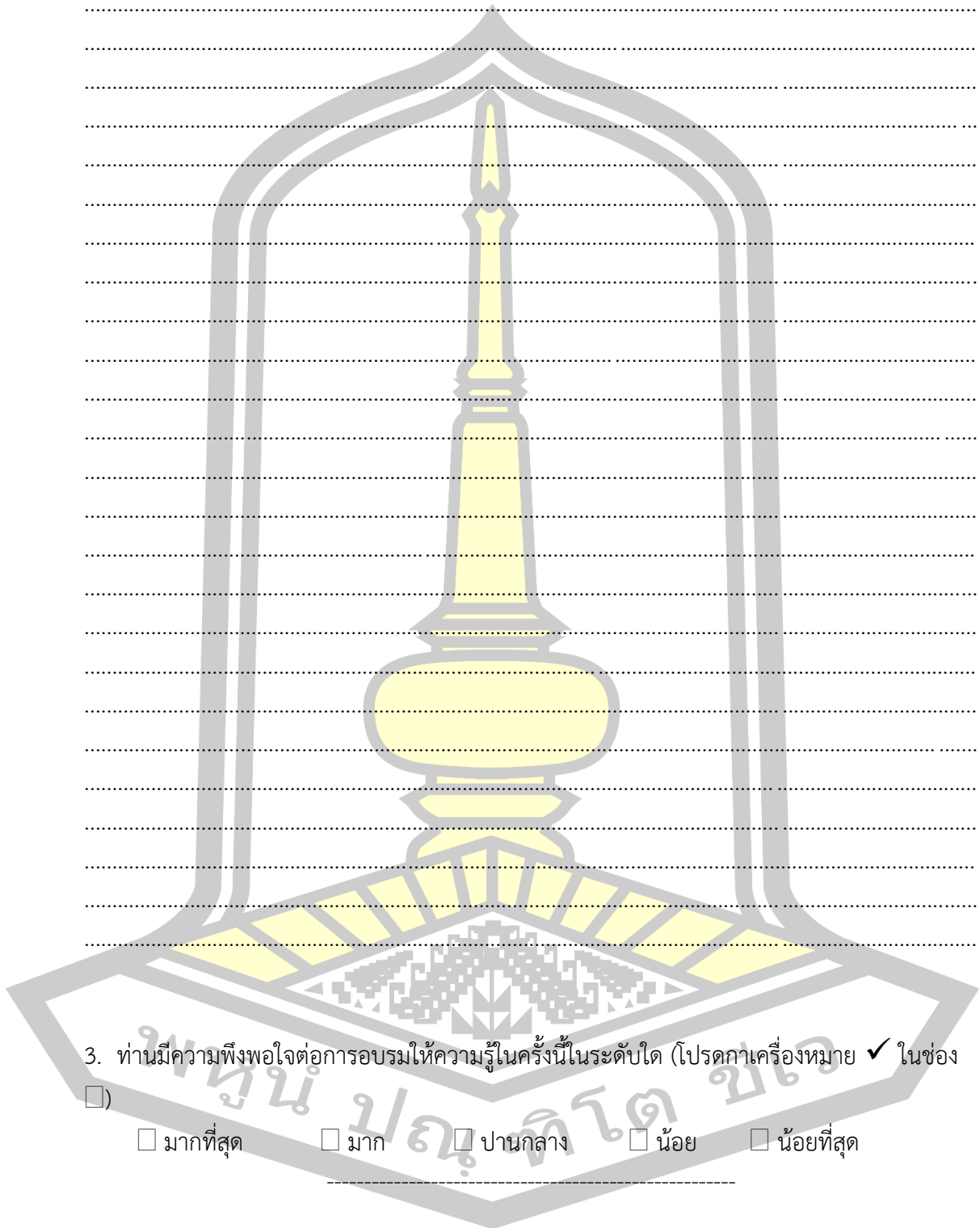
คำชี้แจง แบบทดสอบอัตนัยฉบับนี้ ใช้สำหรับวัดความรู้ความเข้าใจของผู้เข้ารับการอบรมที่ได้รับจากกิจกรรมอบรมให้ความรู้ แบบทดสอบเป็นแบบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ และแบบตรวจสอบรายการ เพื่อสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมอบรมให้ความรู้ จำนวน 1 ข้อ

1. เขียนสรุปความรู้ที่ได้รับจากการอบรมให้ความรู้



พูน บณู จิตโต ชิว

2. กรุณาให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้เนื้อหาการอบรมในครั้งนี้อยู่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น



3. ท่านมีความพึงพอใจต่อการอบรมให้ความรู้ในครั้งนี้ในระดับใด (โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ในช่อง □)

มากที่สุด
 มาก
 ปานกลาง
 น้อย
 น้อยที่สุด

ชื่อ-สกุล.....ระดับชั้นที่สอน.....

แบบฝึกปฏิบัติ

กิจกรรมการฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา

คำชี้แจง แบบฝึกปฏิบัติฉบับนี้ ใช้สำหรับฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา ให้เขียนรายละเอียด ของสิ่งที่ต้องพัฒนาผู้เรียนที่พบจากคำอธิบายรายวิชาที่กำหนดให้ ด้านพัฒนาการผู้เรียน ด้านความรู้ ด้านทักษะ ประเภทกีฬาที่เรียน ด้านทักษะการดำเนินชีวิต ด้านเจตคติ โดยวิเคราะห์ร่วมกันตัวชี้วัด แล้วเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย

พ 16101 สุขศึกษาและพลศึกษา

รายวิชาพื้นฐาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ศึกษา

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เวลา 80

ชั่วโมง

ศึกษา เรียนรู้ ความสำคัญ ของระบบสืบพันธุ์ ระบบไหลเวียนโลหิตและระบบหายใจที่มีผลต่อสุขภาพ การเจริญเติบโต และพัฒนาการ การดูแลรักษาระบบระบบสืบพันธุ์ ระบบไหลเวียนโลหิตและระบบหายใจให้ทำงานปกติ ความสำคัญของการสร้างและรักษาสัมพันธภาพกับผู้อื่น พฤติกรรมเสี่ยงที่นำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์ การติดเชื้อเอดส์ การตั้งครรรภ์ก่อนวัยอันควร การป้องกันและแก้ไขปัญหาล้วงแฉกที่มีผลต่อสุขภาพ ผลกระทบที่เกิดจากการระบาดของโรค การป้องกันโรคติดต่อที่สำคัญในประเทศไทย พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อสุขภาพของส่วนรวม ผลกระทบจากความรุนแรงของภัยธรรมชาติที่มีต่อร่างกาย จิตใจ และสังคม การปฏิบัติตนเพื่อความปลอดภัยจากภัยธรรมชาติ สาเหตุของการติดสารเสพติด การสื่อสารให้ผู้อื่นหลีกเลี่ยงสารเสพติด

ศึกษา เรียนรู้ การเคลื่อนไหวกับผู้อื่นในลักษณะแบบผลัดและแบบผสมผสาน ทั้งแบบอยู่กับที่ การเคลื่อนที่ และการใช้อุปกรณ์ประกอบ การเคลื่อนไหวประกอบเพลง การเคลื่อนไหวในเรื่องการรับแรง การใช้แรง และความสมดุลกับการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวในการเล่นและกีฬา การเล่นวิ่งชักธง วิ่งเปี้ยว กรีฑา และวอลเลย์บอล การใช้ทักษะกลไกเพื่อปรับปรุง เพิ่มพูนความสามารถของตนและผู้อื่นในการเล่นกีฬา การนำความรู้และหลักการของกิจกรรมนันทนาการไปใช้เป็นฐานการศึกษาหาความรู้ ประโยชน์และหลักการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ การเล่นเกมที่ใช้ทักษะการวางแผนและเพิ่มพูนทักษะการออกกำลังกายและการเคลื่อนไหวอย่างเป็นระบบ การเล่นเกมกีฬาประเภทบุคคล ประเภททีมที่ชื่นชอบ และสามารถประเมินทักษะการเล่นกีฬาของตน วิธีการรุก การป้องกันในการเล่นกีฬา กฎ กติกาในการเล่นกีฬาไทย กีฬาสากล การเล่นเกมและกีฬาด้วยความสามัคคี มีน้ำใจนักกีฬา ทดสอบสมรรถภาพทางกาย ปรับปรุงสมรรถภาพ ทางกายและเสริมสร้างสมรรถภาพตามผลการทดสอบ

โดยใช้ทักษะการดำเนินชีวิต ทักษะในการเสริมสร้างสุขภาพ ลงมือปฏิบัติ วิเคราะห์ ตัดสินใจ อภิปราย สรุป ทักษะการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา เพื่อให้ เกิดทักษะ ความรู้ ความเข้าใจ สื่อสารสิ่งที่เรียนรู้

เห็นคุณค่า ของตนเอง ครอบครัว เพื่อน การปฏิบัติตนตามสุขบัญญัติแห่งชาติ การ สร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพที่ดี ความรับผิดชอบต่อสุขภาพของส่วนรวม มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมสุนทรีย์ภาพของการกีฬา

สาระท้องถิ่น

ปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชนที่ผลกระทบต่อสุขภาพ โรคติดต่อในชุมชน การเล่นม้าก้านกล้วย การเล่นปืนก้านกล้วย

รหัสตัวชี้วัด

พ 1.1 ป 6/1 ป 6/2

พ 2.1 ป 6/1 ป 6/2

พ 3.1 ป 6/1 ป 6/2 ป 6/3 ป 6/4 ป 6/5

พ 3.2 ป 6/1 ป 6/2 ป 6/3 ป 6/4 ป 6/5 ป 6/6

พ 4.1 ป 6/1 ป 6/2 ป 6/3 ป 6/4

พ 5.1 ป 6/1 ป 6/2 ป 6/3

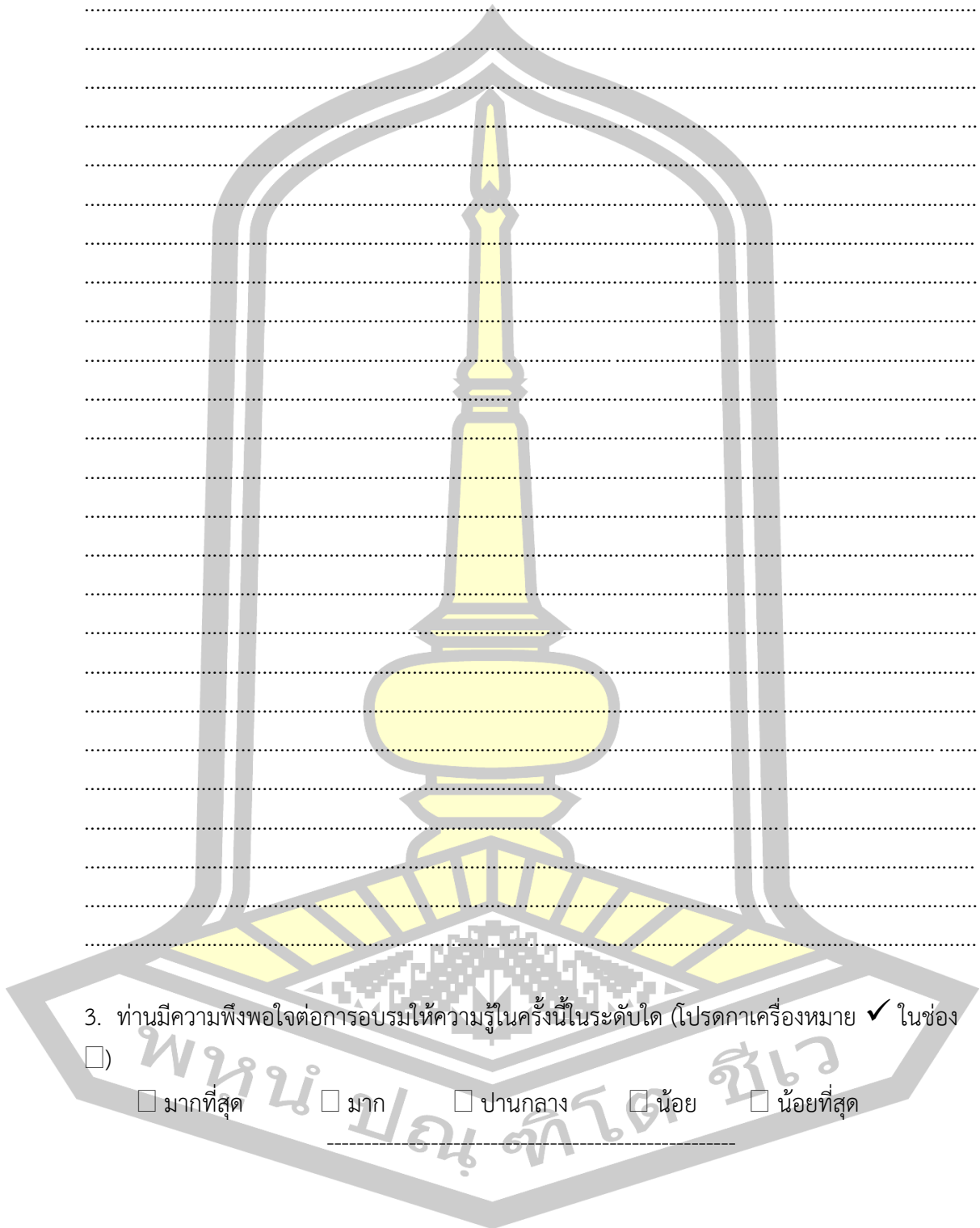
รวม 22 ตัวชี้วัด

วิเคราะห์สาระสำคัญ ด้านพัฒนาการเรียนรู้ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ประเภทกีฬาที่เรียน ด้าน ทักษะ

การดำเนินชีวิต ด้านเจตคติ โดยวิเคราะห์ร่วมกับตัวชี้วัด แล้วเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย

พหุบัน ปณ ตโป ชเว

2. กรุณาให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้เนื้อหาการอบรมในครั้งนี้อยู่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น



3. ท่านมีความพึงพอใจต่อการอบรมให้ความรู้ในครั้งนี้ในระดับใด (โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ในช่อง □)

มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

ชื่อ-สกุล.....ระดับชั้นที่สอน.....

แบบฝึกปฏิบัติ

กิจกรรมการฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา

คำชี้แจง แบบฝึกปฏิบัติฉบับนี้ ใช้สำหรับฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ให้ท่าน
พิจารณา

ข้อมูลประเภทกีฬาต่อไปนี้ แล้ววิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้

กีฬา	ทักษะทางการกีฬาที่ใช้
แชร์บอล	
วอลเลย์บอล	
แบดมินตัน	
วิ่งผลัด	
วิ่งเปรี้ยว	

พูน บุญเกิด ชิว

2. กรุณาให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้เนื้อหาการอบรมในครั้งนี้อยู่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3. ท่านมีความพึงพอใจต่อการอบรมให้ความรู้ในครั้งนี้ในระดับใด (โปรดกาเครื่องหมาย ✓ ในช่อง □)

มากที่สุด
 มาก
 ปานกลาง
 น้อย
 น้อยที่สุด

ชื่อ-สกุล.....ระดับชั้นที่สอน.....

แบบฝึกปฏิบัติ
กิจกรรมการฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 4 การวิเคราะห์ผู้เรียน

คำชี้แจง ศึกษาแบบวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล วิธีการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล และร่วมอภิปราย
ประเด็นการวิเคราะห์ผู้เรียนเชื่อมโยงสู่การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

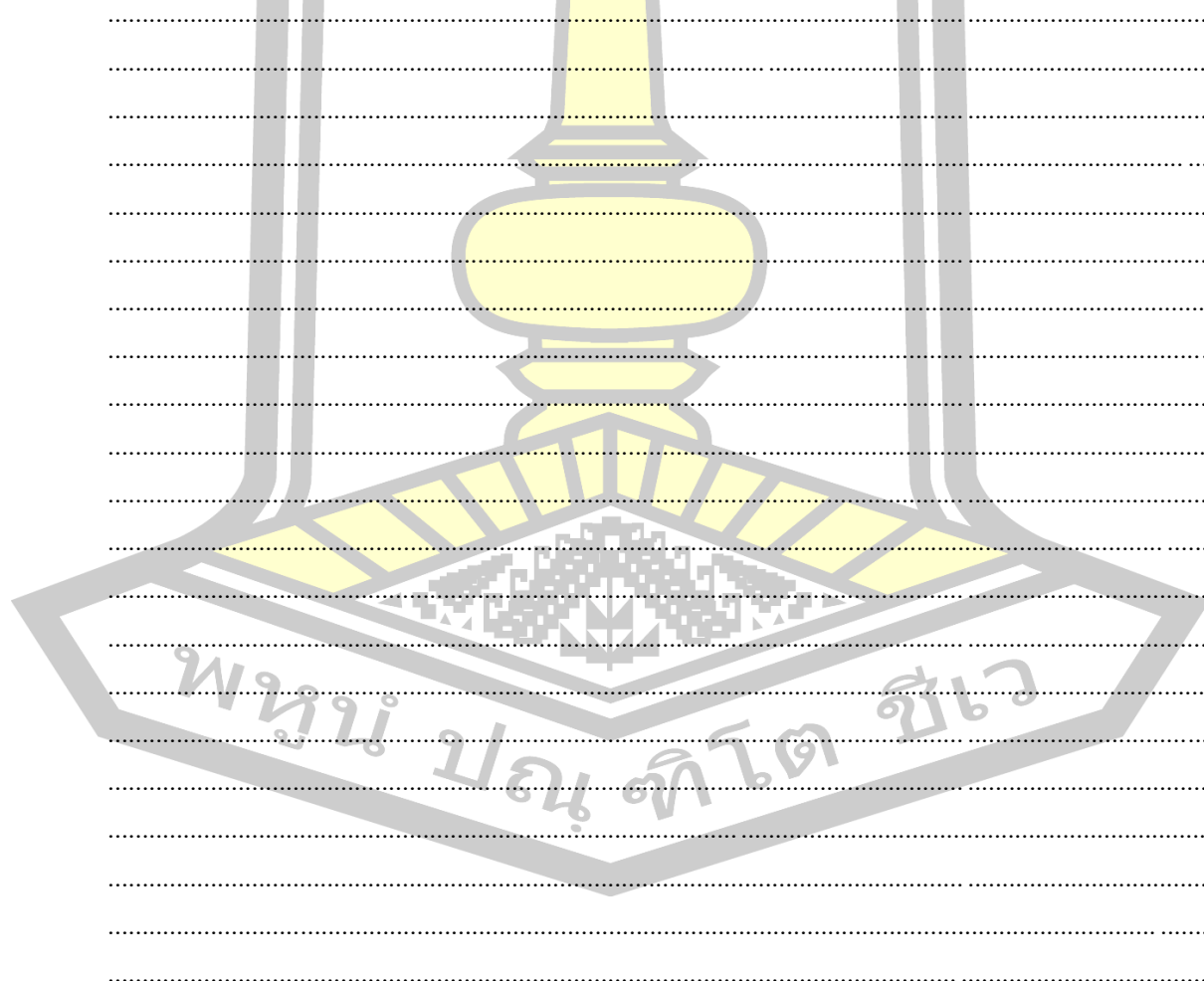
แบบประเมินผู้เรียนรายบุคคล รายวิชา.....

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....

ชื่อ-สกุลชั้น...../.....เกรดเฉลี่ย.....

ด้านที่	รายการวิเคราะห์ผู้เรียน	ผลการประเมินผู้เรียน			การปรับปรุงแก้ไข
		ดี	ปานกลาง	ปรับปรุงแก้ไข	
1.	ด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์				
	1. ความรู้พื้นฐาน				
	2. ความสามารถในการแก้ปัญหา				
	3. ความสนใจ/สมาธิการเรียนรู้				
2.	ความพร้อมด้านสติปัญญา				
	1. ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์				
	2. ความมีเหตุผล				
	3. ความสามารถในการเรียนรู้				
3.	ความพร้อมด้านพฤติกรรม				
	1. การแสดงออก				
	2. การควบคุมอารมณ์				
	3. ความมุ่งมั่นขยันหมั่นเพียร				

ด้านที่	รายการวิเคราะห์ผู้เรียน	ผลการประเมินผู้เรียน			การปรับปรุงแก้ไข
		ดี	ปานกลาง	ปรับปรุงแก้ไข	
4.	ความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ				
	1. สุขภาพร่างกายสมบูรณ์				
	2. การเจริญเติบโตสมวัย				
	3. ด้านสุขภาพจิต				
5.	ความพร้อมด้านสังคม				
	1. การปรับตัวเข้ากับผู้อื่น				
	2. การเสียสละไม่เห็นแก่ตัว				
	3. มีระเบียบวินัยเคารพกฎกติกา				



2. กรุณาให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้เนื้อหาการอบรมในครั้งนี้นำสมบรูณ์ยิ่งขึ้น

3. ท่านมีความพึงพอใจต่อการอบรมให้ความรู้ในครั้งนี้ในระดับใด (โปรดกาเครื่องหมาย ในช่อง)

มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

ชื่อ-สกุล.....ระดับชั้นที่สอน.....

แบบฝึกปฏิบัติ

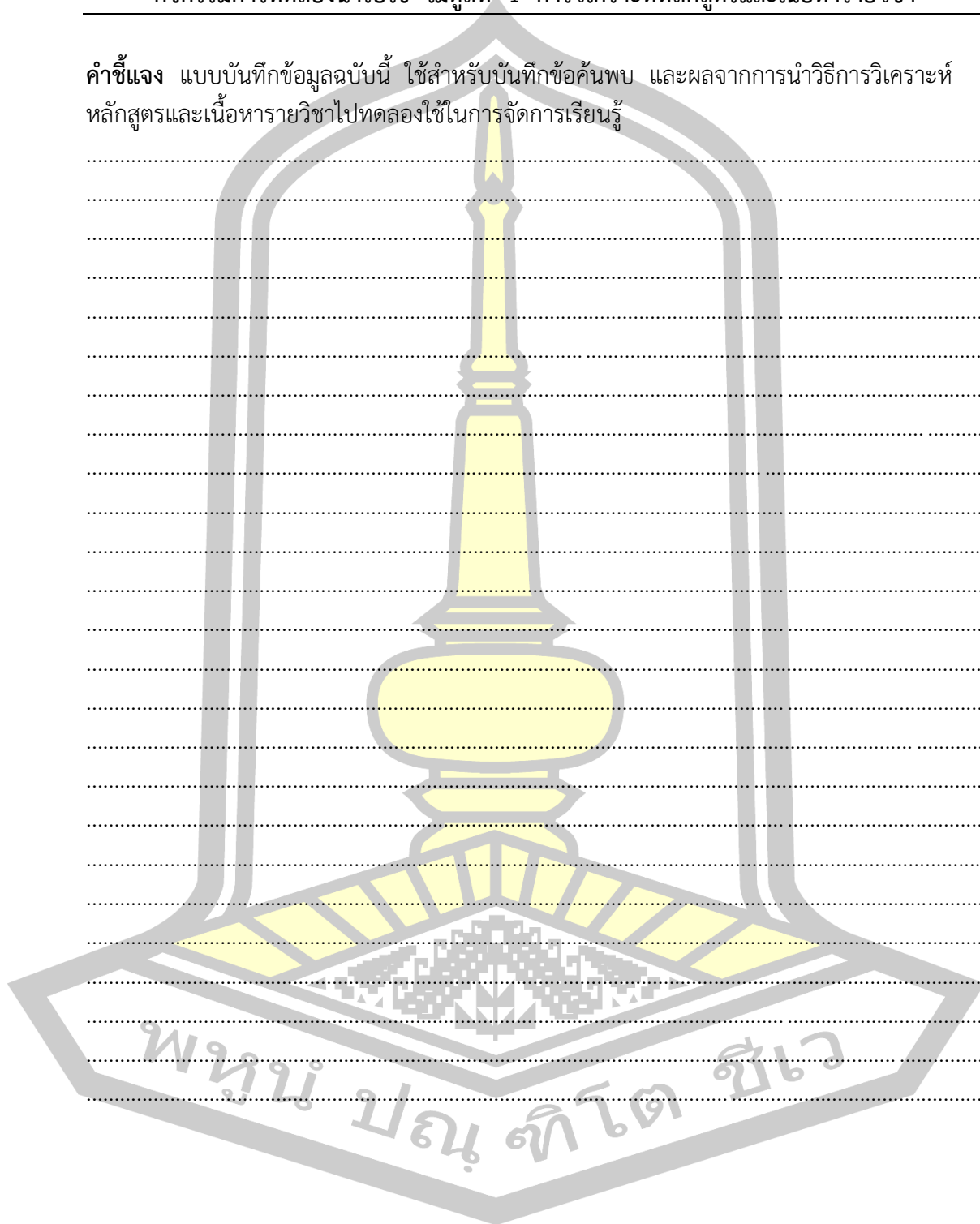
กิจกรรมการฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์

คำชี้แจง ศึกษาเกมและวิธีเล่นเกมจากเอกสารประกอบการอบรม แล้ววิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ประเภทกีฬาที่ใช้ทักษะนั้นๆ และกำหนดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมให้สอดคล้องกัน

เกม	ทักษะทางการกีฬา	ประเภทกีฬาที่ใช้ทักษะ	วัตถุประสงค์ของการเล่นเกม
วิ่งเก็บมาบวก			
เขียนเลข 8 แล้วส่งต่อ			
หนีบบอลวิ่งส่งต่อ			
ดึงบอลด้วยฝ่าเท้าถอยหลัง			
ส่งบอลข้ามหัวไปด้านหลัง ส่งบอลลอดขามาด้านหน้า			

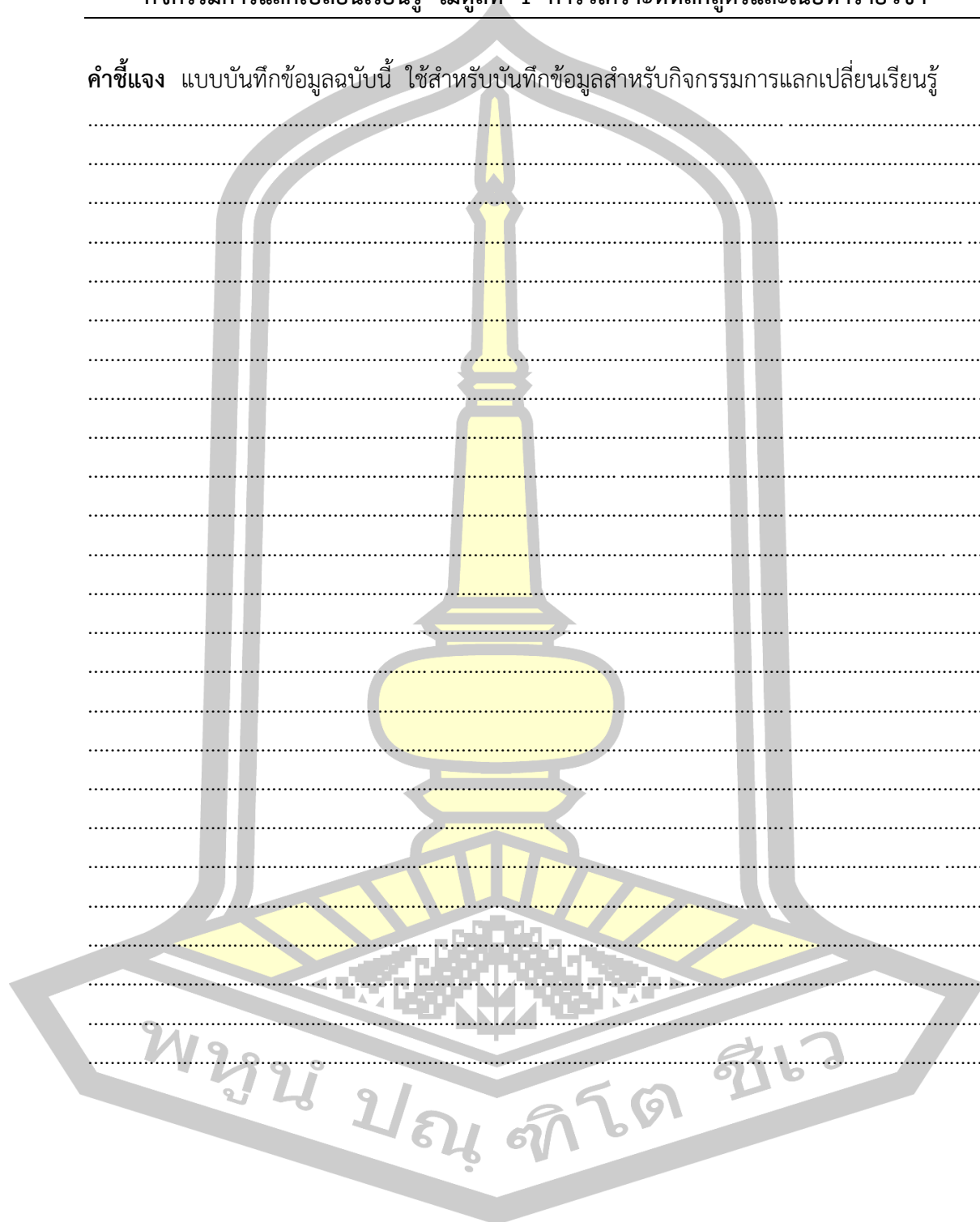
แบบบันทึกข้อมูล
กิจกรรมการทดลองนำไปใช้ โมดูลที่ 1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา

คำชี้แจง แบบบันทึกข้อมูลฉบับนี้ ใช้สำหรับบันทึกข้อค้นพบ และผลจากการนำวิธีการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชาไปทดลองใช้ในการจัดการเรียนรู้



แบบบันทึกข้อมูล
กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โมดูลที่ 1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา

คำชี้แจง แบบบันทึกข้อมูลฉบับนี้ ใช้สำหรับบันทึกข้อมูลสำหรับกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้



แบบบันทึกการนิเทศ
โมดูลที่ 1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา

คำชี้แจง แบบบันทึกการนิเทศฉบับนี้ ใช้สำหรับบันทึกข้อค้นพบจากการนิเทศการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ให้ผู้นิเทศพิจารณารายการและทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องการปฏิบัติ และระดับคุณภาพให้ตรงตามความเป็นจริง และโปรดให้ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อนำสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป

รายการ	การปฏิบัติ		ระดับคุณภาพ				
	มี	ไม่มี	5 มีคุณภาพ มาก	4 มีคุณภาพ	3 ปาน กลาง	2 มีคุณภาพ น้อย	1 ควร ปรับปรุง
1. การวิเคราะห์หลักสูตร							
ข้อเสนอแนะ:.....							
.....							
.....							
2. การวิเคราะห์เนื้อหา รายวิชา							
ข้อเสนอแนะ:.....							
.....							
.....							
3. การวิเคราะห์ ทักษะ ทางการ กีฬา							
ข้อเสนอแนะ:.....							
.....							
.....							
4. การวิเคราะห์ ผู้เรียน							
ข้อเสนอแนะ:.....							
.....							
.....							

รายการ	การปฏิบัติ		ระดับคุณภาพ				
	มี	ไม่มี	5 มี คุณภาพ มาก	4 มี คุณภาพ	3 ปาน กลาง	2 มี คุณภาพ น้อย	1 ควร ปรับปรุง
5. การกำหนดเกมและ วัตถุประสงค์							
ข้อเสนอแนะ:							
.....							
.....							
.....							

ข้อเสนอแนะเพื่อนำสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

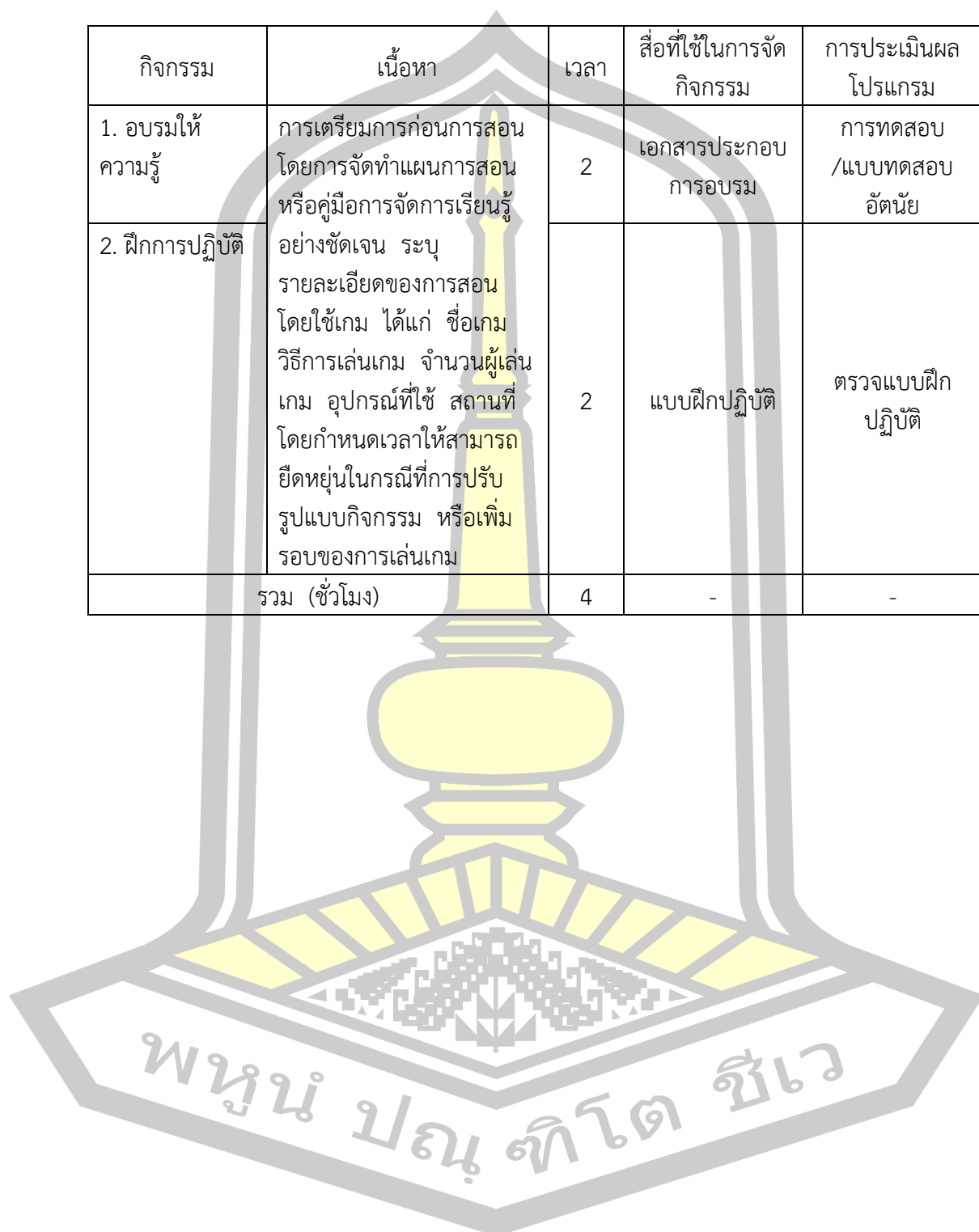
(.....)

ผู้สังเกต

พูน ปณ ทิโต ชีเว

2) โมดูลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

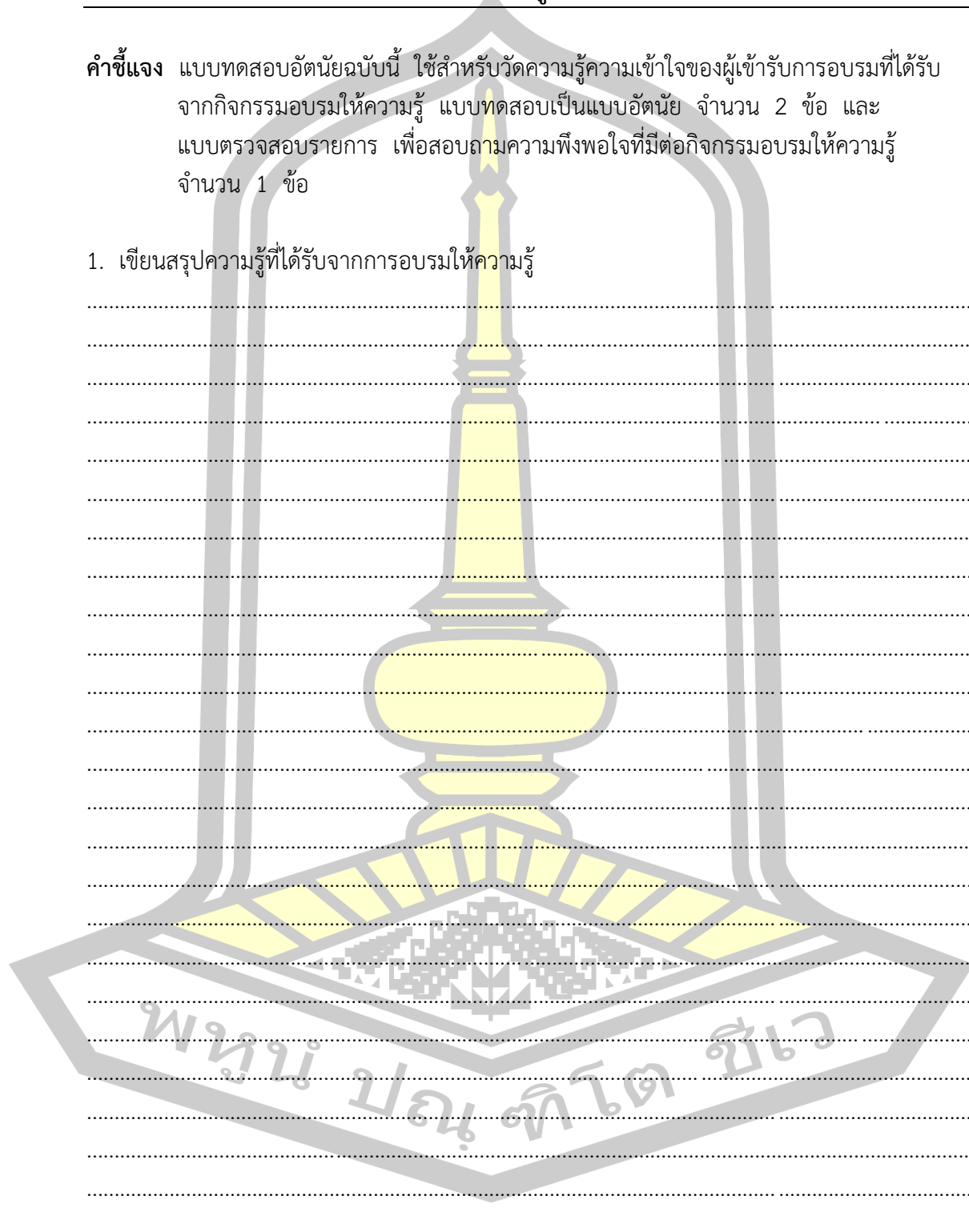
กิจกรรม	เนื้อหา	เวลา	สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	การประเมินผลโปรแกรม
1. อบรมให้ความรู้	การเตรียมการก่อนการสอน โดยการจัดทำแผนการสอน หรือคู่มือการจัดการเรียนรู้	2	เอกสารประกอบการอบรม	การทดสอบ /แบบทดสอบ อันทันัย
2. ฝึกการปฏิบัติ	อย่างชัดเจน ระบุ รายละเอียดของการสอน โดยใช้เกม ได้แก่ ชื่อเกม วิธีการเล่นเกม จำนวนผู้เล่น เกม อุปกรณ์ที่ใช้ สถานที่ โดยกำหนดเวลาให้สามารถ ยืดหยุ่นในกรณีที่มีการปรับ รูปแบบกิจกรรม หรือเพิ่ม รอบของการเล่นเกม	2	แบบฝึกปฏิบัติ	ตรวจแบบฝึก ปฏิบัติ
รวม (ชั่วโมง)		4	-	-



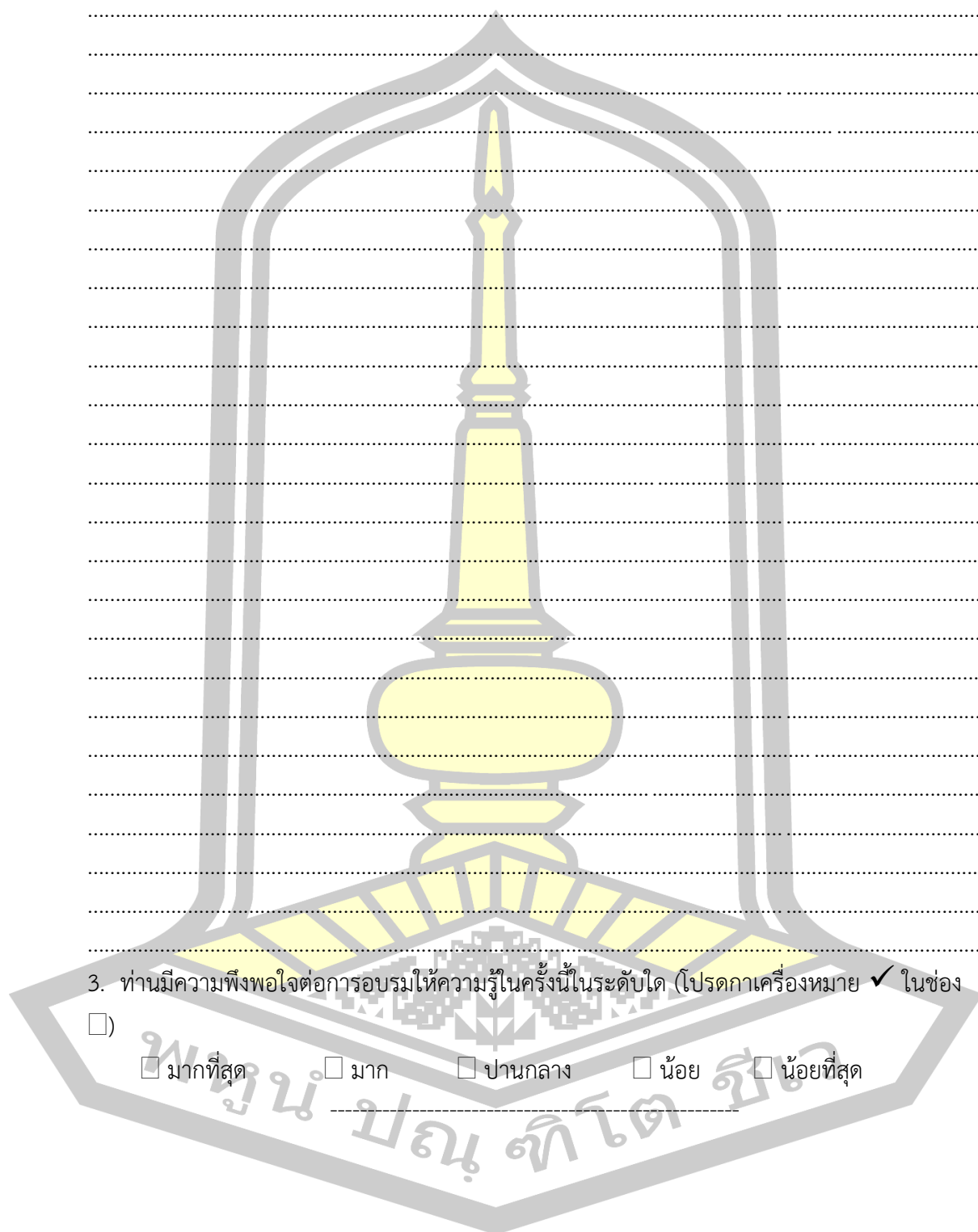
แบบทดสอบอัตนัย
กิจกรรมการอบรมให้ความรู้ หน่วยที่ 1 ชั้นเตรียม

คำชี้แจง แบบทดสอบอัตนัยฉบับนี้ ใช้สำหรับวัดความรู้ความเข้าใจของผู้เข้ารับการอบรมที่ได้รับ
จากกิจกรรมอบรมให้ความรู้ แบบทดสอบเป็นแบบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ และ
แบบตรวจสอบรายการ เพื่อสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมอบรมให้ความรู้
จำนวน 1 ข้อ

1. เขียนสรุปความรู้ที่ได้รับจากการอบรมให้ความรู้



2. กรุณาให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้เนื้อหาการอบรมในครั้งนี้อยู่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น



3. ท่านมีความพึงพอใจต่อการอบรมให้ความรู้ในครั้งนี้ในระดับใด (โปรดกาเครื่องหมาย ในช่อง)

มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

พจนาน์ บณุ ทีโต ชัย

แบบฝึกปฏิบัติ
กิจกรรมการฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 1 ชั้นเตรียม

คำชี้แจง แบบฝึกการปฏิบัติฉบับนี้ สร้างขึ้นสำหรับครูเพื่อใช้ฝึกปฏิบัติการจัดการเรียนรู้พลศึกษา
แบบใช้เกม ให้ฝึกปฏิบัติตามโจทย์ต่อไปนี้

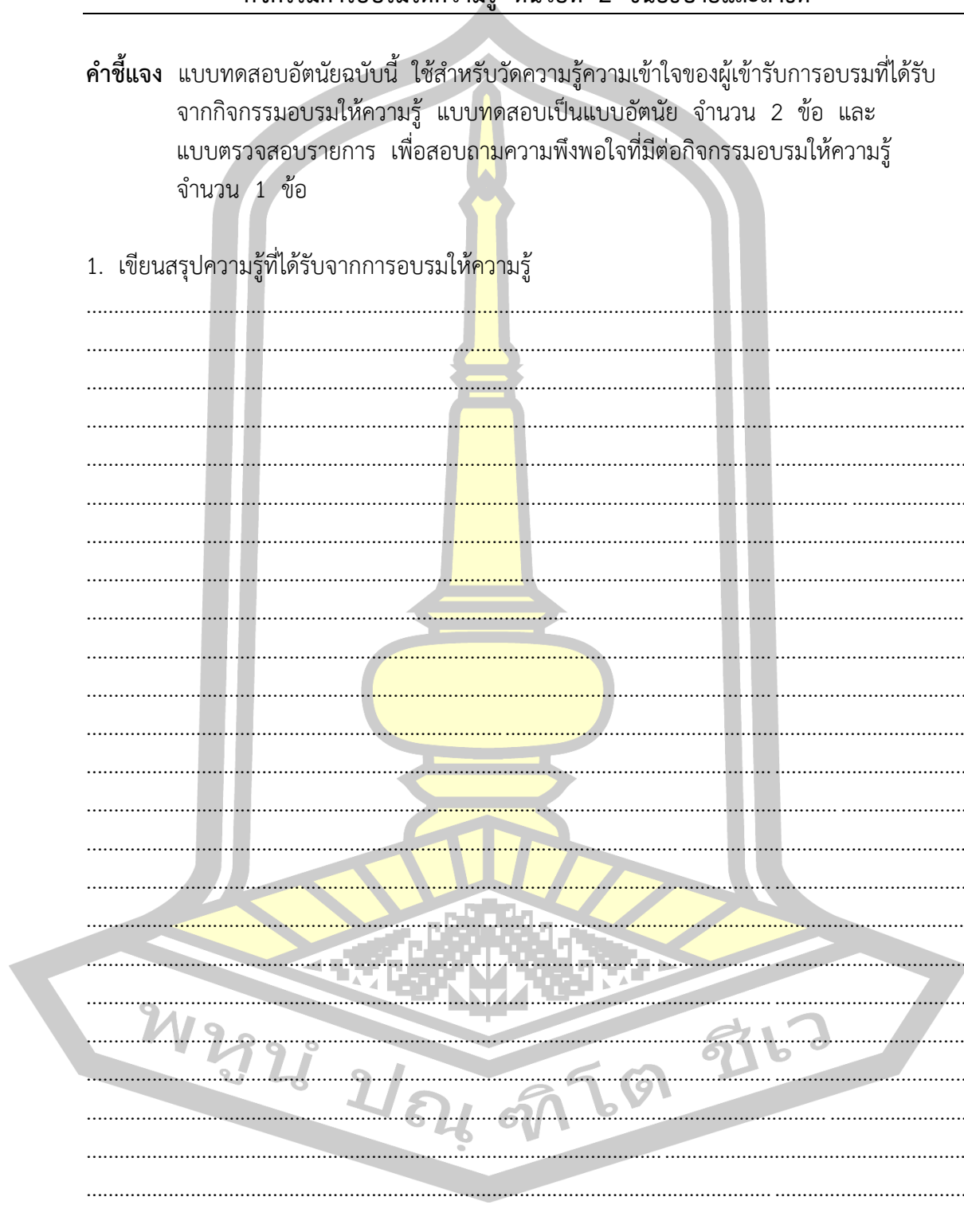
ให้คุณครูทุกคนจับกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ออกแบบการจัดการเรียนรู้ชั้นเตรียม และสาธิต
วิธีการ
จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ชั้นเตรียม



แบบทดสอบอัตนัย
กิจกรรมการอบรมให้ความรู้ หน่วยที่ 2 ชั้นอธิบายและสาธิต

คำชี้แจง แบบทดสอบอัตนัยฉบับนี้ ใช้สำหรับวัดความรู้ความเข้าใจของผู้เข้ารับการอบรมที่ได้รับจากกิจกรรมอบรมให้ความรู้ แบบทดสอบเป็นแบบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ และแบบตรวจสอบรายการ เพื่อสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมอบรมให้ความรู้ จำนวน 1 ข้อ

1. เขียนสรุปความรู้ที่ได้รับจากการอบรมให้ความรู้



พูน บณู จิตโต ชิวเว

แบบฝึกปฏิบัติ
กิจกรรมการฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 2 ชั้นอธิบายและสาธิต

คำชี้แจง แบบฝึกการปฏิบัติฉบับนี้ สร้างขึ้นสำหรับครูเพื่อใช้ฝึกปฏิบัติการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ให้ฝึกปฏิบัติตามโจทย์ต่อไปนี้

ให้คุณครูทุกคนจับกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ออกแบบการจัดการเรียนรู้ชั้นอธิบายและสาธิต แล้วทำการสาธิตวิธีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม และร่วมกันอภิปรายการจัดการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม เพื่อปรับปรุงให้สมบูรณ์



แบบฝึกปฏิบัติ
กิจกรรมการฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 3 ชั้นการร่วมเล่นและการใช้

คำชี้แจง แบบฝึกการปฏิบัติฉบับนี้ สร้างขึ้นสำหรับครูเพื่อใช้ฝึกปฏิบัติการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ให้ฝึกปฏิบัติตามโจทย์ต่อไปนี้

ให้คุณครูทุกคนจับกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ออกแบบการจัดการเรียนรู้ชั้นการร่วมเล่นและการใช้แล้วทำการสาธิตวิธีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม และร่วมกันอภิปรายการจัดการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม เพื่อปรับปรุงให้สมบูรณ์



แบบฝึกปฏิบัติ
กิจกรรมการฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 4 ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ

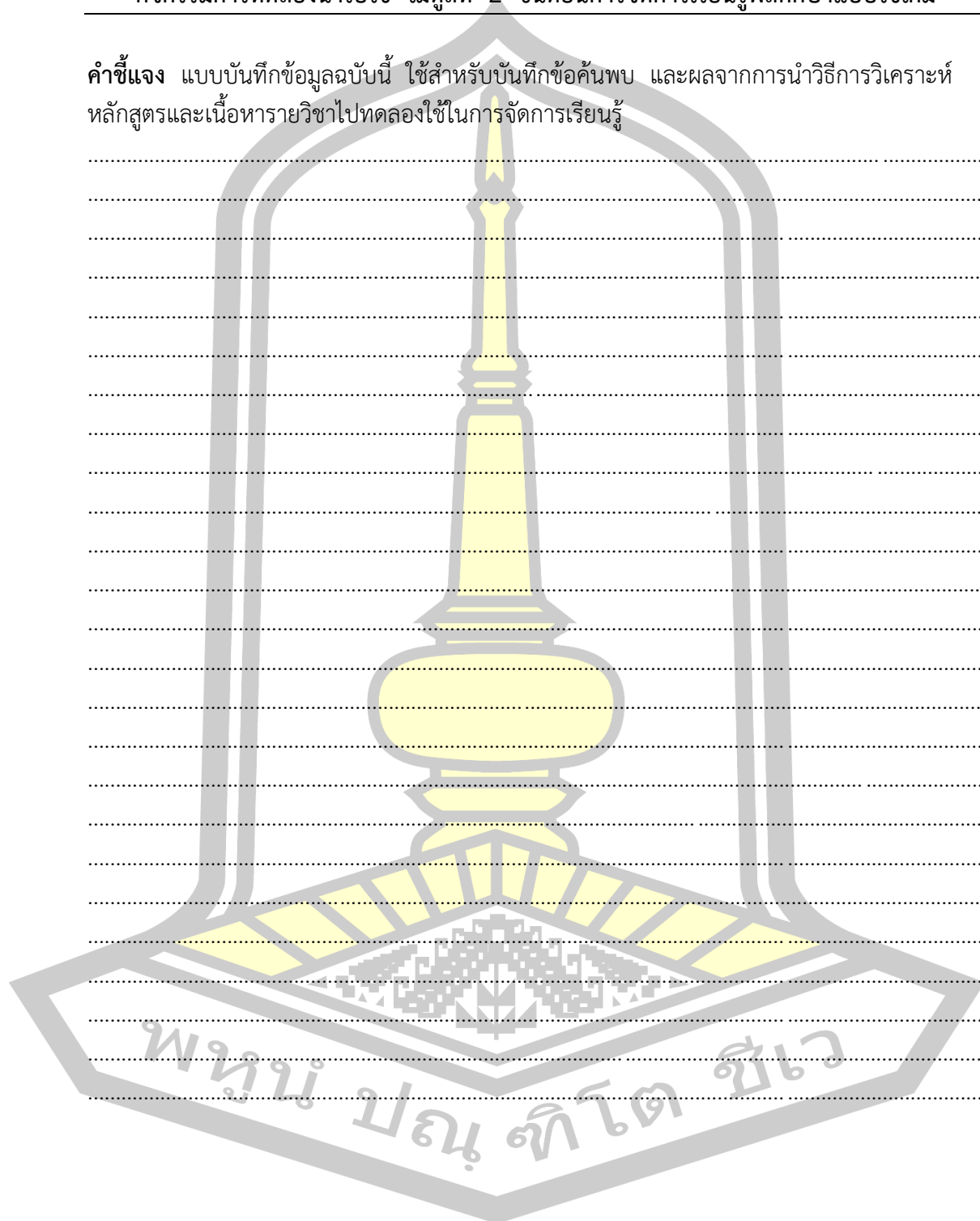
คำชี้แจง แบบฝึกการปฏิบัติฉบับนี้ สร้างขึ้นสำหรับครูเพื่อใช้ฝึกปฏิบัติการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ให้ฝึกปฏิบัติตามโจทย์ต่อไปนี้

ให้คุณครูทุกคนจับกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ออกแบบการจัดการเรียนรู้ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ แล้วทำการสาธิตวิธีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม และร่วมกันอภิปรายการจัดการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม เพื่อปรับปรุงให้สมบูรณ์



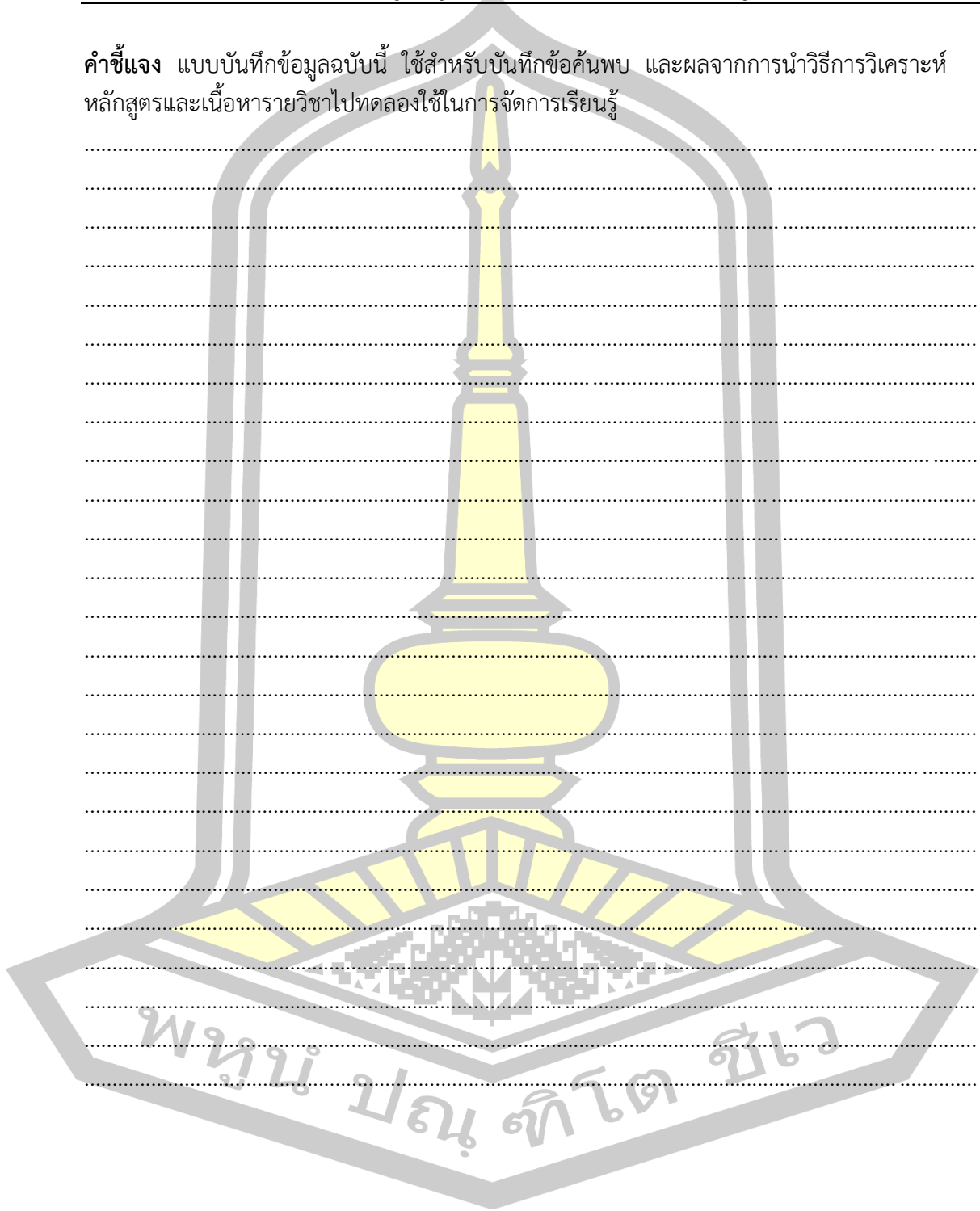
แบบบันทึกข้อมูล
กิจกรรมการทดลองนำไปใช้ โมดูลที่ 2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

คำชี้แจง แบบบันทึกข้อมูลฉบับนี้ ใช้สำหรับบันทึกข้อค้นพบ และผลจากการนำวิธีการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชาไปทดลองใช้ในการจัดการเรียนรู้



แบบบันทึกข้อมูล
กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โมดูลที่ 2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

คำชี้แจง แบบบันทึกข้อมูลฉบับนี้ ใช้สำหรับบันทึกข้อค้นพบ และผลจากการนำวิธีการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชาไปทดลองใช้ในการจัดการเรียนรู้

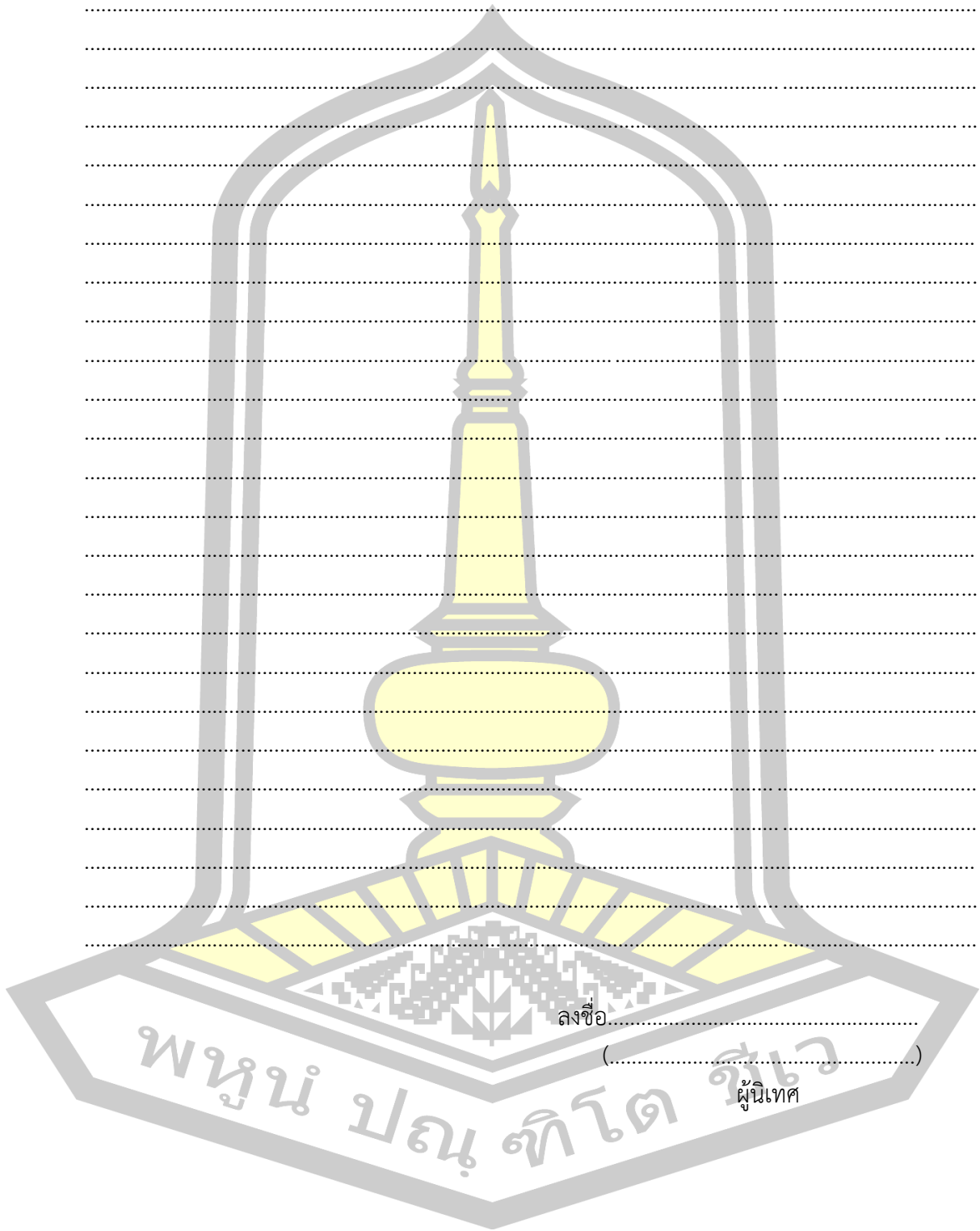


แบบบันทึกการนิเทศ
โมดูลที่ 2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

คำชี้แจง แบบบันทึกการนิเทศฉบับนี้ ใช้สำหรับบันทึกข้อค้นพบจากการนิเทศการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ให้ผู้นิเทศพิจารณารายการและทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องการปฏิบัติ และระดับคุณภาพให้ตรงตามความเป็นจริง และโปรดให้ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อนำสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป

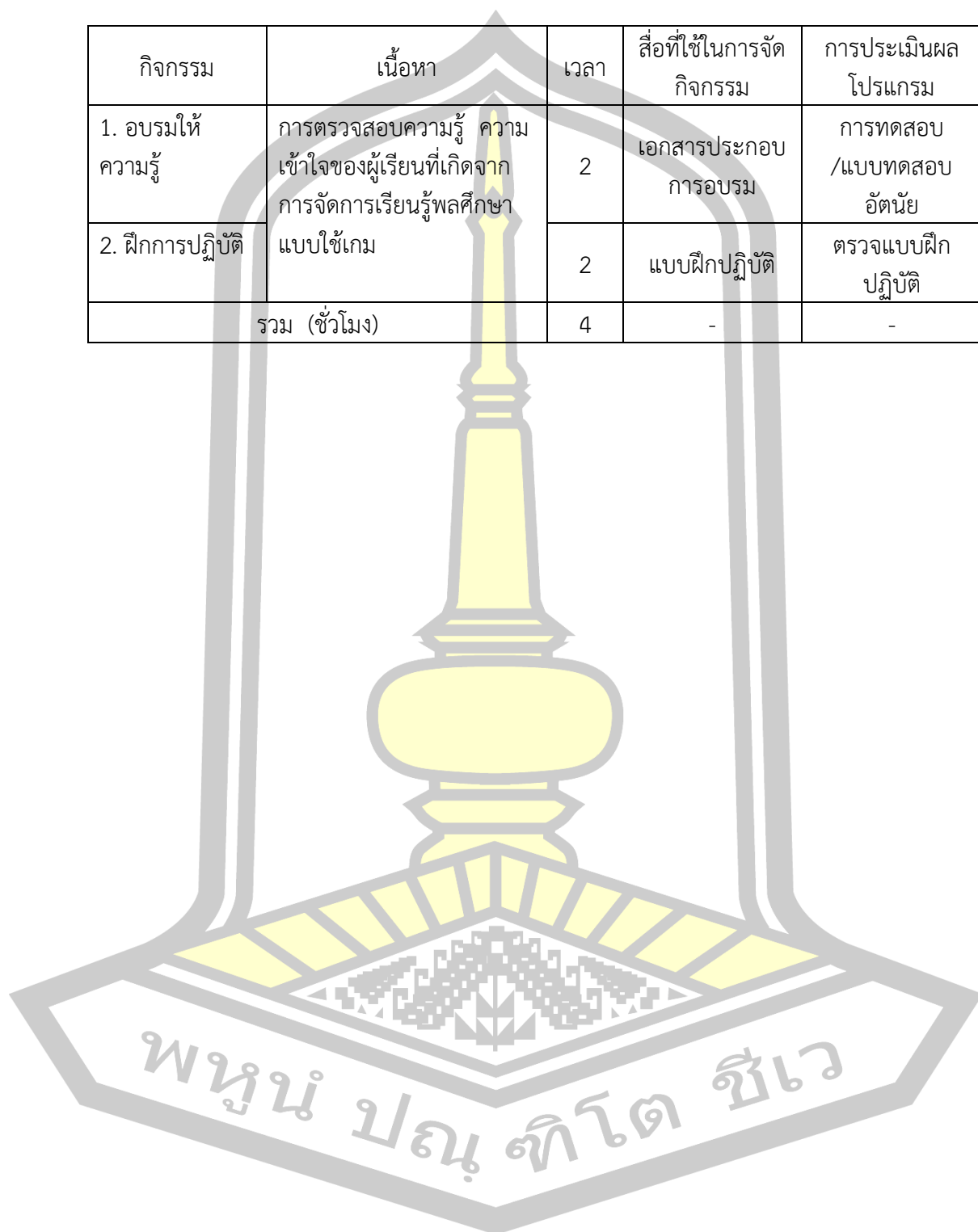
รายการ	การปฏิบัติ		ระดับคุณภาพ				
	มี	ไม่มี	5 มี คุณภาพ มาก	4 มี คุณภาพ	3 ปาน กลาง	2 มี คุณภาพ น้อย	1 ควร ปรับปรุง
1. ชั้นเตรียม							
ข้อเสนอแนะ:							
.....							
.....							
2. ชั้นอธิบายและสาธิต							
ข้อเสนอแนะ:							
.....							
.....							
3. ชั้นการร่วมเล่นและการใช้							
ข้อเสนอแนะ:							
.....							
.....							
4. ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ							
ข้อเสนอแนะ:							
.....							
.....							

ข้อเสนอแนะเพื่อนำสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้



3) โมดุลการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

กิจกรรม	เนื้อหา	เวลา	สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	การประเมินผลโปรแกรม
1. อบรมให้ความรู้	การตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียนที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	2	เอกสารประกอบการอบรม	การทดสอบ/แบบทดสอบอัตนัย
2. ฝึกการปฏิบัติ	แบบใช้เกม	2	แบบฝึกปฏิบัติ	ตรวจแบบฝึกปฏิบัติ
รวม (ชั่วโมง)		4	-	-



ชื่อ-สกุล.....ระดับชั้นที่สอน.....

แบบฝึกปฏิบัติ
กิจกรรมการฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 1 การวัดความรู้

คำชี้แจง แบบฝึกปฏิบัติฉบับนี้ ใช้สำหรับฝึกปฏิบัติการวัดความรู้ของผู้เรียน ซึ่งเน้นการวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ให้ท่านเขียนข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยตามทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bloom (Bloom's Taxonomy) ระดับละ 1 ข้อ

พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย	ข้อสอบ
1. ความรู้/ความจำ (Knowledge)	
2. ความเข้าใจ (Comprehension)	
3. การนำความรู้ไปประยุกต์ /การนำไปใช้ (Application)	
4. การวิเคราะห์ (Analysis)	
5. การสังเคราะห์ (Synthesis)	
6. การประเมินค่า (Evaluation)	

ชื่อ-สกุล.....ระดับชั้นที่สอน.....

แบบฝึกปฏิบัติ

กิจกรรมการฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 2 การวัดทักษะปฏิบัติ

คำชี้แจง แบบฝึกปฏิบัติฉบับนี้ ใช้สำหรับฝึกปฏิบัติการวัดทักษะปฏิบัติของผู้เรียน ให้ท่าน
เขียนเกณฑ์การวัดทักษะปฏิบัติของผู้เรียน แบบ Rubric Score จากการเล่นเกม
ในการเรียนวิชาพลศึกษา

พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย	เกณฑ์การวัดทักษะปฏิบัติ
1. การรับรู้	
2. การกระทำตามแบบ	
3. การหาความถูกต้อง	
4. การกระทำอย่างต่อเนื่อง หลังจากตัดสินใจ	
5. การกระทำได้อย่างเป็น ธรรมชาติ	

ชื่อ-สกุล.....ระดับชั้นที่สอน.....

แบบฝึกปฏิบัติ

กิจกรรมการฝึกปฏิบัติ หน่วยที่ 3 การวัดเจตต่อการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง แบบฝึกปฏิบัติฉบับนี้ ใช้สำหรับฝึกปฏิบัติการวัดเจตพิสัยของผู้เรียน ให้ท่านเขียน
เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ตามพฤติกรรมด้านเจตพิสัยที่กำหนดให้

พฤติกรรมด้านเจตพิสัย	เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน
1. การรับรู้	
2. การตอบสนอง	
3. การรู้คุณค่า	
4. การจัดระบบ	
5. ลักษณะนิสัย	

แบบบันทึกข้อมูล
กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หน่วยที่ 3 การวัดเจตตต่อการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง แบบบันทึกข้อมูลฉบับนี้ ใช้สำหรับบันทึกผลการสนทนา ประเด็นสำคัญ ข้อค้นพบ
เพื่อการพัฒนาที่ได้จากการปฏิบัติของผู้ร่วมกิจกรรม

พูนปัญญาโตแก้ว

แบบบันทึกข้อมูล
กิจกรรมการทดลองนำไปใช้ โมดูลที่ 3 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษา
แบบใช้เกม

คำชี้แจง แบบบันทึกข้อมูลฉบับนี้ ใช้สำหรับบันทึกข้อค้นพบ และผลจากการนำวิธีการวิเคราะห์
 หลักสูตรและเนื้อหารายวิชาไปทดลองใช้ในการจัดการเรียนรู้

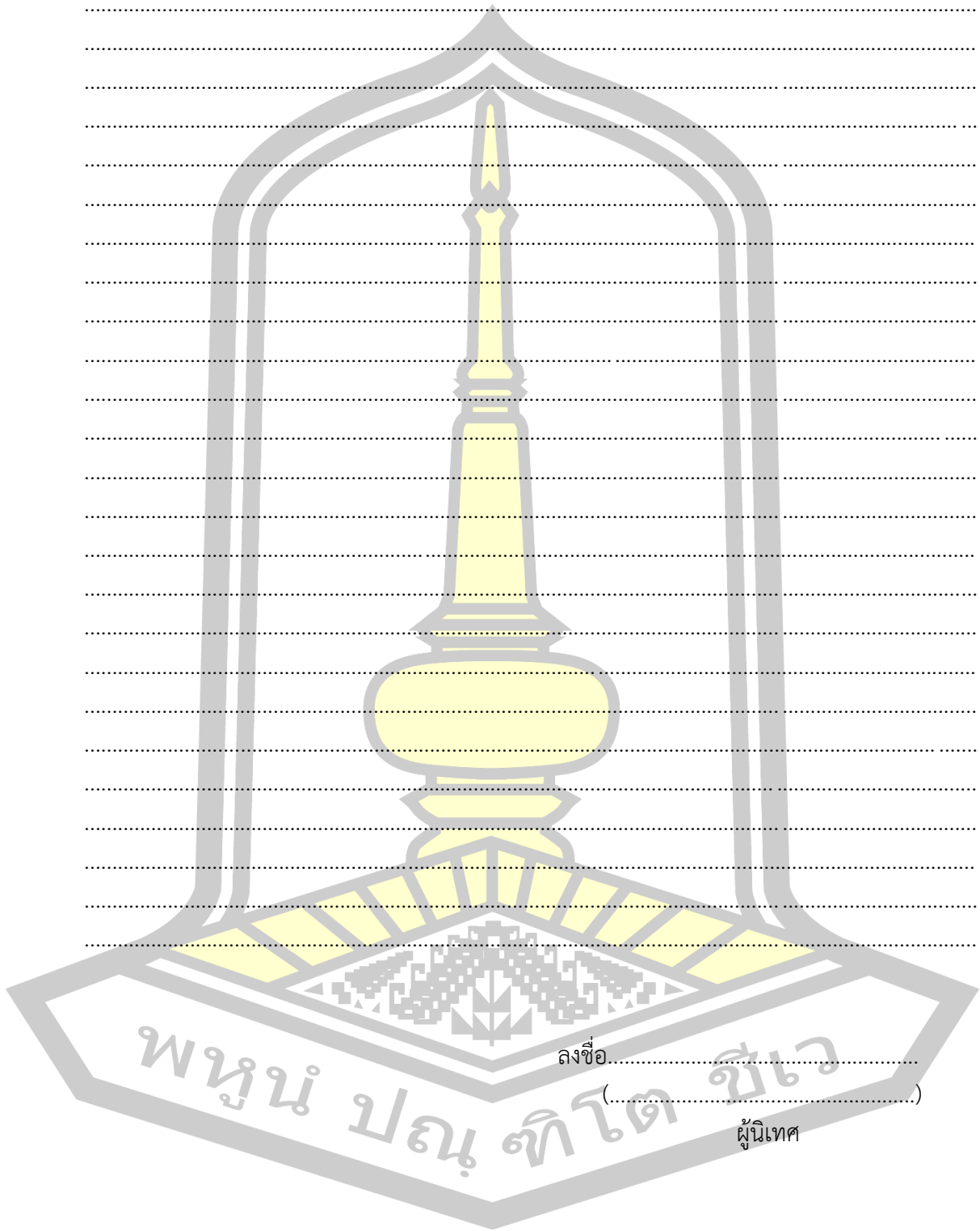


แบบบันทึกการนิเทศ
โมดูลที่ 3 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

คำชี้แจง แบบบันทึกการนิเทศฉบับนี้ ใช้สำหรับบันทึกข้อค้นพบจากการนิเทศการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ให้ผู้นิเทศพิจารณารายการและทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องการปฏิบัติ และระดับคุณภาพให้ตรงตามความเป็นจริง และโปรดให้ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อนำสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป

รายการ	การปฏิบัติ		ระดับคุณภาพ				
	มี	ไม่มี	5 มี คุณภาพ มาก	4 มี คุณภาพ	3 ปาน กลาง	2 มี คุณภาพ น้อย	1 ควร ปรับปรุง
1. การวัดความรู้							
ข้อเสนอแนะ:							
.....							
.....							
2. การวัดทักษะปฏิบัติ							
ข้อเสนอแนะ:							
.....							
.....							
3. การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้							
ข้อเสนอแนะ:							
.....							
.....							

ข้อเสนอแนะเพื่อนำสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้



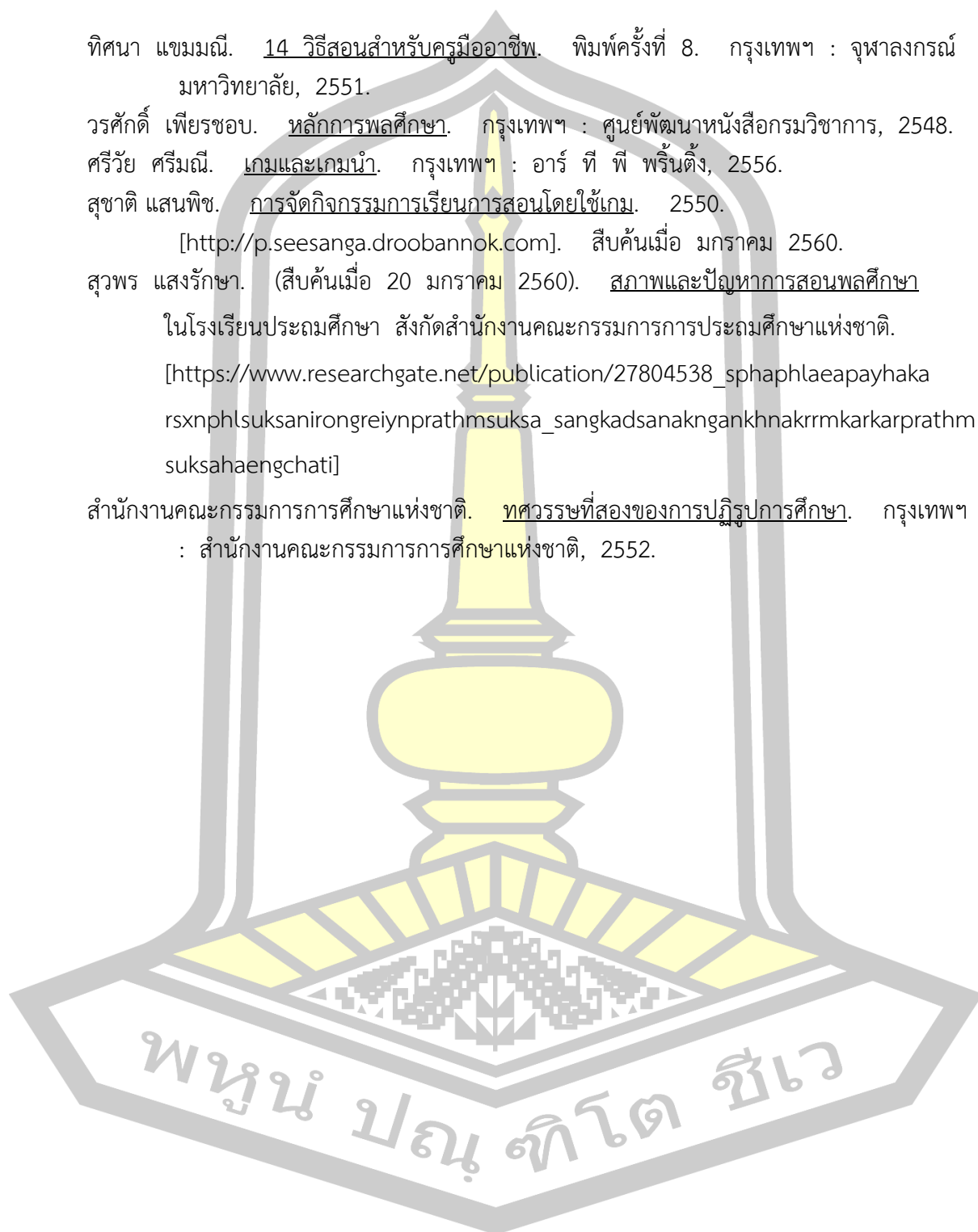
ลงชื่อ

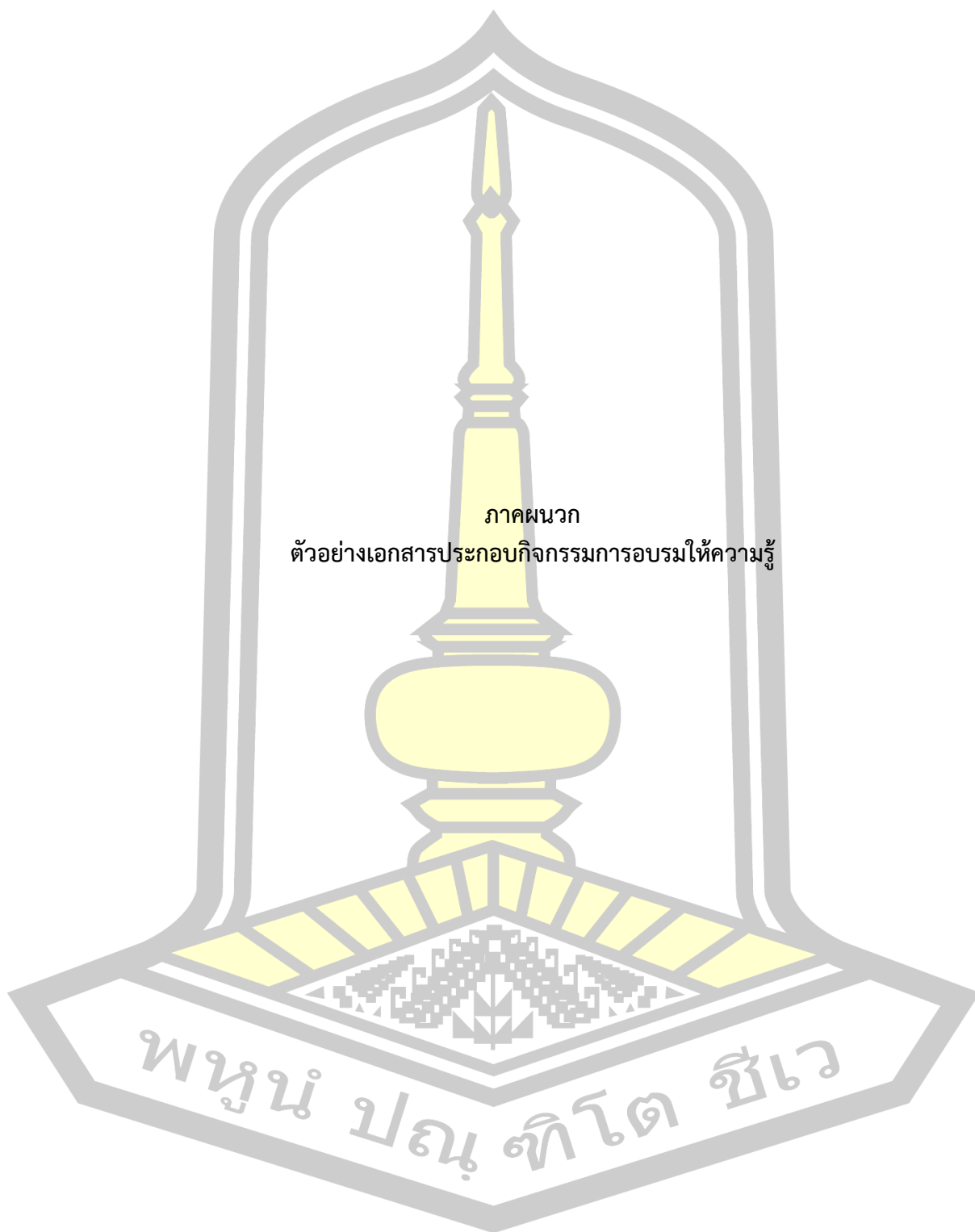
(.....)

ผู้เขียน

บรรณานุกรม

- ทิตนา แชมมณี. 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. หลักการพลศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์พัฒนาหนังสือกรมวิชาการ, 2548.
- ศรีวิทย์ ศรีมณี. เกมและเกมนำ. กรุงเทพฯ : อาร์ ที พี พรินติ้ง, 2556.
- สุชาติ แสนพิช. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม. 2550.
[<http://p.seesanga.droobannok.com>]. สืบค้นเมื่อ มกราคม 2560.
- สุพร แสงรักษา. (สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2560). สภาพและปัญหาการสอนพลศึกษา
ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ.
[https://www.researchgate.net/publication/27804538_sphaphlaeapayhakarxnphtsuksanirongreiynprathmsuksa_sangkadsanakngankhnakrmkarkarprathmsuksahaengchati]
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. ทศวรรษที่สองของการปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2552.





ภาคผนวก

ตัวอย่างเอกสารประกอบกิจกรรมการอบรมให้ความรู้

พหุณฺ์ ปณฺุ ทิโต ชีเว

ตัวอย่างเอกสารประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ผลึกรู้ โมเดลการจัดการเรียนรู้ผลึกรู้แบบใช้เกม

ขั้นตอนการสอนเกม	หลักและวิธีการปฏิบัติ/เทคนิค/วิธีการ/กลยุทธ์การสอนเกม	ระยะเวลาดำเนินการกิจกรรม	หมายเหตุ
<p>1. ขึ้นเตรียม</p>	<p>วิเคราะห์เกมที่เจ้านำมาสอนให้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะที่พยานันต์</p> <p>. ศึกษาทำความเข้าใจวิธีการเล่นเกมให้เข้าใจชัดเจน</p> <p>. จัดเตรียมพร้อมทั้งสำรวจตรวจอุปกรณ์ สถานที่ให้เหมาะสม ปลอดภัย</p> <p>. ครูสำรวจรายชื่อ ตรวจสอบเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมปลอดภัย ตรวจสอบสุขภาพร่างกาย</p> <p>. ครูยืนอยู่ไม่ตาแหน่งที่สมาชิกทุกคนมองเห็นและได้ยินเสียงอย่างชัดเจนพูดซ้ำๆและชัดเจน ยิ้มแย้มแจ่มใส มีมุขตลกสอดแทรกกระตุ้น เย้าแหย่ให้นักเรียนมีความพร้อมทางด้านจิตใจ</p> <p>. ให้อบอุ่นร่างกาย เริ่มด้วยท่าที่ซ้ำ ๆ ง่าย ๆ เบา ๆ ก่อนแล้วจึงเร่งความเร็ว ความยาก ความหนักขึ้นตามลำดับ อาจจะเริ่มต้นจากศีรษะลงไปเรื่อย ๆ จนถึงข้อเท้า</p> <p>หรือให้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้รับการบริหารอย่างทั่วถึงโดยเริ่มต้นจากการบริหารคอลงไปเรื่อยๆจนถึงข้อเท้า จากทำยืนไปสู่ท่านั่ง บริหารคนเดียวหรือบริหารคู่ฝึกกายบริหารยืดเหยียดกล้ามเนื้อใหญ่ ข้อต่อเส้นเอ็นเพื่อสร้างความพร้อมทางร่างกาย</p> <p>. ให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมและเป็นการเสริมคุณลักษณะในการเป็นผู้ผู้นำในผู้เล่นครูผู้นำควรจัดให้ผู้เล่นมีการผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนมานำการอบอุ่นร่างกายเป็นประจำวันๆ หนึ่งหรือหลายคนก็ได้ โดยมีการตกลงกันและมอบหมายให้นักเรียนเหล่านั้นได้ทราบและเตรียมตัวล่วงหน้า</p>	<p>5-10 นาที</p>	<p>หมายเหตุ</p> <p>1. เชื่อมในตนเอง มีลูกเล่นลูกฮา กล้าแสดงออกวิธีสร้างความเชื่อมั่นคือ เตรียมทุกอย่างมาให้พร้อมก่อนที่จะนำ</p> <p>2. สร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีสูตรการนำเกมที่ใช้ได้เสมอ ทุกเวลามีลูกเล่นลูกขบ รู้จักผ่อนคลายและจังหวะเร่งเร้า</p> <p>3. มีความคิดสร้างสรรค์ มีไหวพริบดีสามารถดัดแปลงปรับปรุงให้เหมาะกับผู้เล่นและบรรยากาศได้อย่างรวดเร็ว เหมาะจะทำให้มีความต่อเนื่อง พร้อมแก้ปัญหาเฉพาะหน้า วิธีที่ดีคือนำเอาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาเป็นเรื่องจริง ทำให้เกิดอารมณ์ขัน ต้องรู้จักควบคุมอารมณ์ตนเอง</p>

ขั้นตอนการสนทนากลม	หลักและวิธีการปฏิบัติ/เทคนิค/วิธีการ/กลยุทธ์การสนทนากลม	ระยะเวลาดำเนินการ	หมายเหตุ
	<p>หลักและวิธีการปฏิบัติ/เทคนิค/วิธีการ/กลยุทธ์การสนทนากลม</p> <p>เพื่อความพร้อมเพียงกันและทำให้การอบอุ่นร่างกายเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ครูผู้นำอาจจะให้ผู้เล่นออกเสียงพร้อม ๆ กันตามการจังหวะการบริหารกายนั้น ๆ ด้วย เช่น ให้ผู้เล่นออกเสียงดัง ๆ คำว่า “ซาย” ในขณะที่ให้นักเรียนวิ่งเหยาะ ๆ ลงด้วยเท้าซ้ายพร้อม ๆ กัน หรือให้ผู้เล่นออกเสียงคำว่า “หนึ่ง-สอง” เป็นจังหวะในขณะที่ผู้เล่นกระโดดบ๊องหรือตีจังหวะ เป็นต้น</p> <p>.รامنักเรียนจัดที่นั่งลงอยู่ในรูปพัดคี่หรือคี่วงกลม</p>		<p>4. ต้องมีความอดทน เสียสละ และสุภาพ ต้องมีความเป็นกันเอง ร่วมมือที่จะถูกหัวเราะด้วยความขบขัน</p> <p>5. บุคลิกท่าทางการเคลื่อนไหวต้องกระฉับกระเฉง คล่องแคล่วว่องไว</p> <p>6. เสียงดังฟังชัด มีมุขเปิดตัว มีอารมณ์ขัน</p> <p>7. อารมณ์ดียิ้มแย้มแจ่มใส</p> <p>8. ใช้คำพูดกระตุ้นเชิงตลก คำพูดอธิบายหรือเปรียบเชิงตลก ตีเทียบยกย่องเชิงตลก</p> <p>9. การมีกายบริหารโดยครูปฏิบัติให้ดูพร้อมทั้งเดินดูอธิบายวิธีถูกต้องตามหลักวิทยาศาสตร์การเคลื่อนไหว</p> <p>10. เตรียมความพร้อมอาจเป็นเกมส์ง่าย ๆ เพื่อให้ผู้ร่วมเกิดความตื่นตัว สนใจและ</p>

ขั้นตอนการสนทนากลุ่ม	หลักและวิธีการปฏิบัติ/เทคนิค/วิธีการ/กลยุทธ์การสนทนากลุ่ม	ระยะเวลาดำเนินการ	หมายเหตุ
			<p>พร้อมที่จะร่วมกิจกรรมต่อไป เช่นการถบมือแบบต่างๆ การร้องเพลงงายๆ การร้องเพลงประกอบเกม และอื่นๆ</p> <p>11. ละลายพฤติกรรม มีจุดประสงค์เพื่อทำลายกำแพงปิดกั้นที่แต่ละคนมี ผู้ร่วมกิจกรรมจะต้องออกจากตนเอง และไปพบปะสังสรรค์กับผู้อื่น ช่วยลดความเครียดออกไป โดยอาศัยเกมประเภทนี้เป็นสื่อ เช่น ฝนตกฟ้าร้อง ฟาผ่า, วิวาททะเล, ซ้ายบ้า ขวาที่รัก ฯลฯ.</p> <p>12. ตั้งอยู่บนหลัก 5 ส. คือ สั้น สนุกสนาน สอน สร้างสรรค์ และสะอาด</p>

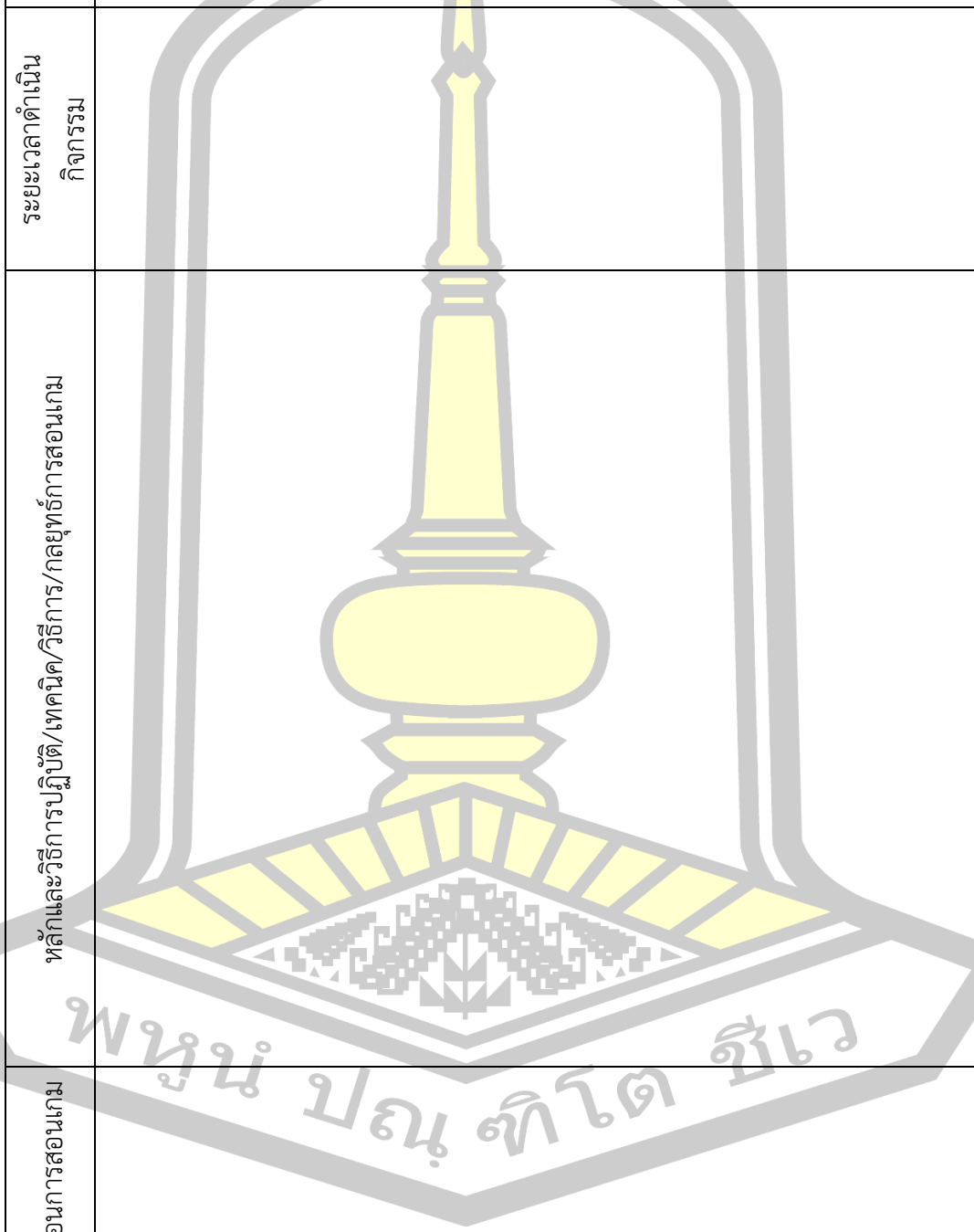
ขั้นตอนการสอนเกม	หลักและวิธีการปฏิบัติ/เทคนิค/วิธีการ/กลยุทธ์การสอนเกม	ระยะเวลาดำเนินการ	หมายเหตุ
<p>2. ขั้นอธิบายและสาธิต</p>	<p>หลักและวิธีการปฏิบัติ/เทคนิค/วิธีการ/กลยุทธ์การสอนเกม</p> <p>บอกชื่อเกม ยืนอธิบาย การสาธิตการเล่น ในจุดที่ผู้ร่วมเกมทุกคนสามารถมองเห็นและได้ยินด้วยกัน ใช้คำพูดภาษาที่ทางที่ง่าย กระตือรือร้นชัดเจน ไม่ซ้ำหรือเร็วเกินไป ตรงตามจุดมุ่งหมาย</p> <p>จัดให้ผู้เล่นอยู่ในรูปแบบของการเล่นเกมในบางกรณีเมื่อเพียงอธิบายการเล่น ในเกมบางเกม อาจไม่เพียงพอต่อการทำความเข้าใจได้แจ่มแจ้ง จึงต้องทำการสาธิตการเล่นให้ทุกคนเห็น โดยทำซ้ำๆจากสาธิตไปพร้อมกับอธิบายอีกครั้งเพื่อไม่ให้เกิดความสับสนสาธิตหรือให้ผู้เล่นทดลองอย่างช้า ๆ จนทุกคนเข้าใจ</p> <p>ชี้แจงให้ผู้ร่วมกิจกรรมเข้าใจถึงกฎกติกาการเล่น การพาล้ว การแพ้ชนะ</p> <p>ก่อนเล่นผู้นำต้องย้ำความปลอดภัยให้ผู้เล่นทราบทุกครั้ง</p>	<p>10-15 นาที</p>	<p>1. ผู้นำเกมต้องมีความรู้ความเข้าใจในเกมที่จะนำมาเล่นเป็นอย่างดี สามารถประยุกต์ดีดแปลงการเล่นนั้น ๆ ให้เหมาะสมกับเพศและวัยของผู้เล่น ได้อย่างเหมาะสม</p> <p>2. สอนจากง่ายไปหายาก สอนจากอยู่กับที่ไปสู่การเคลื่อนที่สอนจากช้าไปหาเร็ว</p> <p>3. ผู้นำเกมต้องรู้หลักจิตวิทยา พัฒนาการมนุษย์</p> <p>4. ผู้นำเกมต้องเป็นบุคคลที่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถเข้ากับบุคคลทั่วไปได้</p> <p>5. มีจิตใจจริง สุขุมถนอม และมีความเป็นกันเอง</p> <p>6. ผู้นำเกมต้องรู้จักการแก้ไข ปัญหาเฉพาะหน้าได้</p>

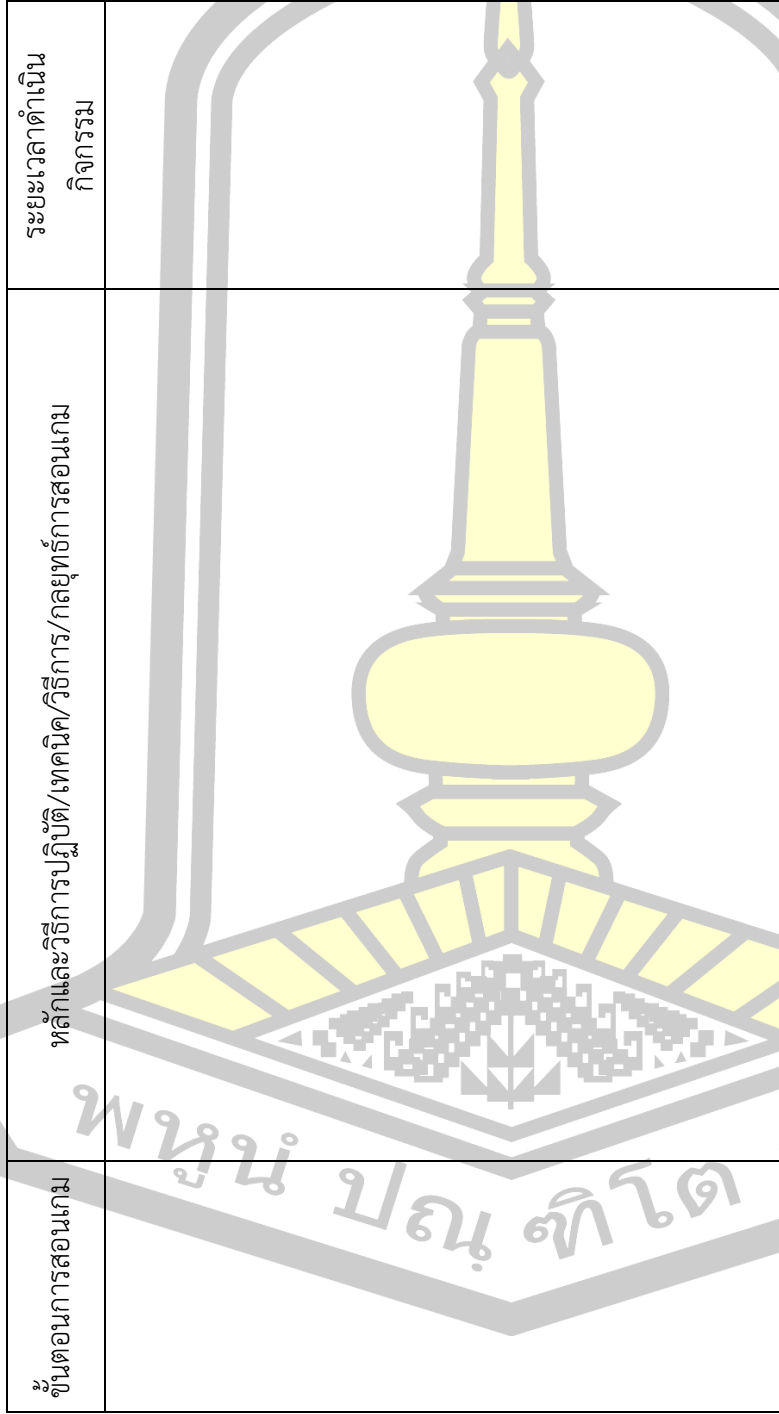
ขั้นตอนการสอนเกม	หลักและวิธีการปฏิบัติ/เทคนิค/วิธีการ/กลยุทธ์การสอนเกม	ระยะเวลาดำเนินการ	หมายเหตุ
			<p>7. ผู้นำเกมต้องเป็นผู้ที่มีความยุติธรรม มีความตรงไปตรงมาไม่เล่นพรรคเล่นพวก มีความเที่ยงธรรมเป็นของตัวเอง</p> <p>8. ผู้นำเกมต้องเป็นผู้ที่มีความยุติธรรม และแบบอย่างที่ดี</p> <p>9. ยินดีอธิบายในจุดที่ผู้ร่วมเกมทุกคนสามารถมองเห็นและได้ยินด้วยกัน</p> <p>10. ผู้นำเกมสามารถอธิบายวิธีการเล่นได้อย่างถูกต้อง และมีความเข้าใจง่าย</p> <p>11. มีวิธีการทางเทคนิคในการจูงใจคน</p> <p>12. ใช้สื่อที่สนุกสนาน ภาพประกอบ ในการแนะนำเกมเพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจได้ง่ายขึ้น เช่น ใช้กระดาษ</p>

ขั้นตอนการร่วมนเกม	หลักและวิธีการปฏิบัติ/เทคนิค/วิธีการ/กลยุทธ์การสอนเกม	ระยะเวลาการทำเป็นกิจกรรม	หมายเหตุ
<p>3. ขั้นการร่วมเล่นและการใช้</p>	<ul style="list-style-type: none"> . ให้ผู้เล่นทุกคนได้ร่วมเล่นมากที่สุดอย่างทั่วถึงพอเพียง ไม่ควรให้รอที่จะเล่นนานเกินไป . แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ หรือแบ่งกิจกรรมให้ทุกคนได้มีโอกาสปฏิบัติ โดยไม่ต้องรอคอยรอบของตนนานเกินไป . ผู้เล่นที่มีส่วนเกินก็จัดให้มีส่วนร่วมโดยการเป็นกรรมการช่วยครูในการตัดสิน . การตัดสินควรจะเป็นไปอย่างยุติธรรม . ให้ผู้เล่นได้ปฏิบัติตามกติกาและระเบียบการเล่น . ถ้าหมู่ใดคนใดชนะ ให้หมู่คนอื่น ๆ ปรบมือให้เกียรติ และหมู่ชนะควรจะได้แสดงความขอบคุณโดยการคำนับ โค้งให้เกียรติเพื่อเป็นการปลูกฝังการเคารพชนะในตัวเองผู้เล่น 	20-35 นาที	<p>13. ใช้คำพูดและเลือกเกมที่มีลักษณะเป็นการท้าทาย ทำให้ผู้เล่นอยากเล่นและสนุกสนาน</p> <p>14. จริงใจแสดงออกกับทุกคน ไม่ควรเจาะจง ยกเว้นกรณีจะเน้นผู้เล่นบางคนที่ทำให้อื่นสนุกสนาน เลือกลักษณะพิเศษมาช่วยสร้างบรรยากาศ</p>
			<p>1. ให้โอกาสในการฝึกฝนเรียนรู้และจัดแข่งขัน</p> <p>2. มีการเริ่มต้นและสิ้นสุด</p> <p>3. มีบริเวณและขอบเขตกำหนด</p> <p>4. กฏกติกา จำนวนผู้เล่น สถานที่และอุปกรณ์ที่ใช้ ประกอบการเล่นสามารถเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมได้</p>

ขั้นตอนการสนทนากลม	หลักและวิธีการปฏิบัติ/เทคนิค/วิธีการ/กลยุทธ์การสนทนากลม	ระยะเวลาดำเนินการ	หมายเหตุ
<p>ผู้</p>	<p>หลักและวิธีการปฏิบัติ/เทคนิค/วิธีการ/กลยุทธ์การสนทนากลม</p> <ul style="list-style-type: none"> ครูผู้ปกครองบอกข้อดีและข้อเสียของกลุ่มขณะและกลุ่มแม่เพื่อจะปรับปรุงต่อไป ครูผู้ปกครองจะจัดให้มีการเล่นหรือแข่งขันกันใหม่ก็ได้ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่น 	<p>ระยะเวลาดำเนินการ</p>	<p>หมายเหตุ</p> <ol style="list-style-type: none"> ไม่ต้องอาศัยทักษะการเล่นที่ยาก มุ่งเสริมทักษะพื้นฐานในการเคลื่อนไหวลักษณะด้านกีฬา การให้เล่นหรือปฏิบัติจนกว่าจะพอใจหรือพอใจแล้ว ไม่ควรน้อยหรือนานเกินไปจะทำให้เบื่อหน่าย การปฏิบัตินี้ครูต้องดูแลให้ทุกคนได้เล่นกันโดยทั่วถึงและถูกต้องให้มากที่สุด ควรปล่อยให้ผู้เล่นมีอิสระอย่างกว้างๆแต่ให้อยู่ภายในขอบเขตของระเบียบต่างๆ ควรจะให้กำลังใจแก่ผู้ทำผิด โดยการแนะนำไม่ควรจะไปลงโทษตุ๋นหรือตี ไม่ควรลงโทษผู้แพ้ในเชิงลบ ทำในเชิงสร้างสรรค์

ขั้นตอนการสอนเกม	หลักและวิธีการปฏิบัติ/เทคนิค/วิธีการ/กลยุทธ์การสอนเกม	ระยะเวลาดำเนินการ	หมายเหตุ
4. ชิ้นสรุปและ สรุปปฏิบัติ		5-10 นาที	<p>9. บางครั้งควรจรรยาวิกรมสนุกด้วยการเข้าร่วมเล่นด้วยจะทำให้เกิดความสนุกสนานเป็นกันเองมากขึ้น</p> <p>10. ผู้สอนควรรักภาษาหรือสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานตั้งแต่ต้นแรกใจ ไม่ควรดุตำหนิหรือใช้วาจาที่กระแทกกระทั้นเพราะจะทำให้เสียบรรยากาศ</p> <p>11. กรณีเกิดความผิดพลาดมาก ควรให้หยุดการเล่นแล้วชี้แจงแก้ไขจึงให้เริ่มเล่นใหม่</p>
			<p>- ให้คำชมเชยให้กำลังใจและให้รางวัลสูงใจในบางกิจกรรมที่เห็นว่าเหมาะสม</p> <p>- การอภิปรายหลังการเล่น การอภิปราย ควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้นๆ</p>

ขั้นตอนการสอนเกม	หลักและวิธีการปฏิบัติ/เทคนิค/วิธีการ/กลยุทธ์การสอนเกม	ระยะเวลาดำเนินการ	หมายเหตุ
			<p>- ครูทำการสรุปผลและประเมินผลการเรียนการเล่นของผู้เล่น โดยการสังเกตพฤติกรรมของผู้เล่นที่แสดงออก ระเบียบวินัย การปฏิบัติในการเล่น การเอาใจใส่ เปรียบ นำใจนักกีฬา การใช้คำพูด ครูหรือผู้นำสรุปให้ผู้เล่นทราบนำไปปรับปรุงและปฏิบัติในโอกาสต่อไปเพื่อเป็นแนวทางในการเรียนการสอนและการเล่น</p> <p>- ถามปัญหาเพื่อให้การเล่นเกิดขึ้น</p> <p>- ผลจากการประเมินยังทำให้ทราบถึงข้อดีและข้อที่ควรแก้ไข เพื่อจะได้นำไป</p>

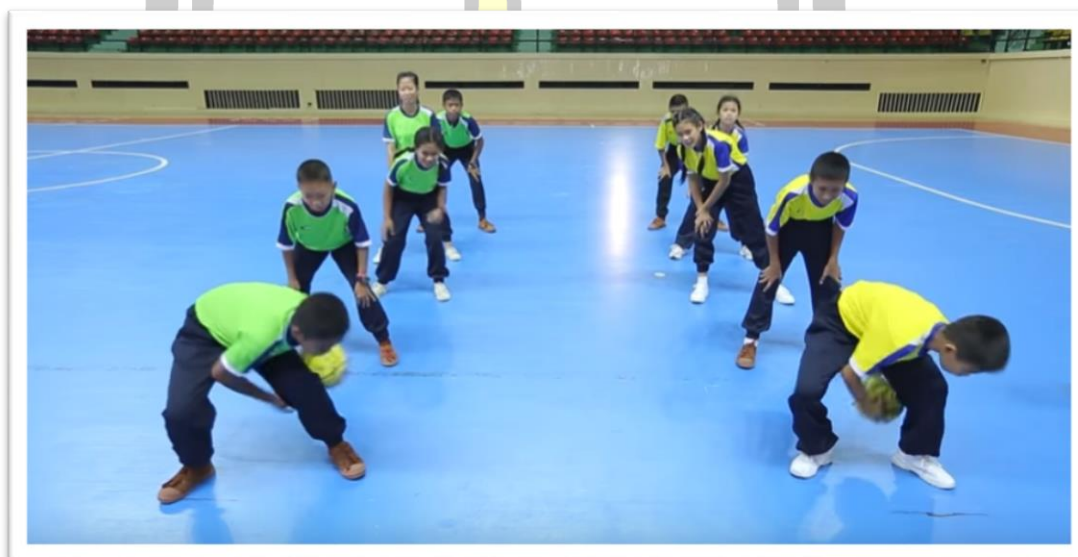
ขั้นตอนการสอนเกม	หลักและวิธีการปฏิบัติ/เทคนิค/วิธีการ/กลยุทธ์การสอนเกม	ระยะเวลาดำเนินการ	หมายเหตุ
			<p>ปรับปรุงในการเรียนการสอนหรือการเล่นต่อไป</p> <ul style="list-style-type: none"> - การวัดผล (Evaluation) <p>ในการเล่นเกมนั้นแต่ละชนิดย่อมมีจุดมุ่งหมายอยู่เสมอ จึงต้องมีการวัดผล โดยการวัดผลสั้นๆ ว่าผู้เล่นทุกคน เกิดความรู้ มีความเข้าใจ ภูมิความคิด วิถีเล่นและเกิดทักษะ ได้ผลตามจุดมุ่งหมายหรือไม่ แต่อาจมีเกมบางชนิดที่ไม่ต้องวัดผลเลยก็ได้ นอกจากความสนุกสนานเท่านั้น</p>

ตัวอย่างเกมพลศึกษา

ชื่อเกม	อุปกรณ์การเล่นเกม	วิธีการเล่นเกม
วิ่งเก็บมาบวก	ลูกบอลหลายๆ แบบ หลายๆ ลูก	<ol style="list-style-type: none"> เตรียมลูกบอลและเขียนตัวเลขบนลูกบอล แบ่งนักเรียนเป็นทีม กำหนดจำนวนผลรวม เช่น 10, 15, 12 ตามความเหมาะสม เริ่มเล่นเกม ให้เด็กเล่นทีละหนึ่งคน แข่งกันวิ่งไปหยิบลูกบอลมาบวกในทีมตนเองให้ได้จำนวนผลรวมตามที่กำหนด ทีมใดเสร็จก่อนเป็นฝ่ายชนะ



ชื่อเกม	อุปกรณ์การเล่นเกม	วิธีการเล่นเกม
เขียนเลขแปดแล้วส่งต่อ	ลูกบอล	<ol style="list-style-type: none"> เตรียมลูกบอลสำหรับเล่นเกม แบ่งนักเรียนเป็นทีม เริ่มเล่นเกม ให้เด็กแต่ละทีมยืนเว้นระยะห่างกันพอสมควร นำลูกบอลลอดใต้หัวเข้าข้างซ้าย แล้วสลับมาข้างขวา ลักษณะเหมือนเขียนเลขแปด แล้วจึงส่งต่อให้เพื่อนด้านหลัง ทำในลักษณะเดียวกันโดยไม่ให้ลูกบอลตก ทีมใดทำเสร็จก่อนเป็นฝ่ายชนะ





ที่มา : วิดีทัศน์การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวในเด็ก กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

[<https://www.youtube.com/watch?v=HLEv731DoXw>]



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นายวิชัย ประมูลจ๊กโก
วันเกิด	วันที่ 22 เมษายน พ.ศ. 2522
สถานที่เกิด	อำเภอนาเชือก จังหวัดมหาสารคาม
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 22 หมู่ที่ 10 ตำบลหนองเรือ อำเภอนาเชือก จังหวัดมหาสารคาม รหัสไปรษณีย์ 44170
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ครู อำนวย คศ.3
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านโดน เลขที่ 60 หมู่ที่ 6 ตำบลเวียงดง อำเภอยางสีสุราช จังหวัดมหาสารคาม รหัสไปรษณีย์ 44210
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2535 ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนางเล็ง ตำบลหนองเรือ อำเภอนาเชือก จังหวัดมหาสารคาม พ.ศ. 2541 มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหนองโพธิ์วิทยาคม ตำบลหนองโพธิ์ อำเภอนาเชือก จังหวัดมหาสารคาม พ.ศ. 2543 ประกาศนียบัตรการศึกษาชั้นสูง (ปกศ.) สาขาพลศึกษา วิทยาลัยพลศึกษา มหาสารคาม พ.ศ. 2545 ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) สาขาพลศึกษา วิทยาลัยพลศึกษา มหาสารคาม พ.ศ. 2561 ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาการบริหารและพัฒนการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูน ปณ ทัโต ชีเว