

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

นายสุภิวัฒน์ งอกงาม

วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
พ.ศ. 2568

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

นายสุภิวัฒน์ งอกงาม

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
พ.ศ. 2568

สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ใบอนุมัติวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของ นายสุภิวัฒน์ งอกงาม แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมเจตน์ ภูศรี)

ว่าที่ร้อยตรี..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.อรัญ ซุยกระเดื่อง)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรูญ เบญมาตย์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

(อาจารย์อนุสรณ์ ถูสินแก่น)
คณบดีคณะครุศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษกนก ดวงชาทม)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
วันที่.....เดือน.....ปี.....

เรื่อง	:	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ผู้วิจัย	:	นายสุภิวัฒน์ งอกงาม
ปริญญา	:	ครุศาสตรมหาบัณฑิต (นวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา) มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อาจารย์ที่ปรึกษา	:	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร
ปีที่สำเร็จการศึกษา	:	2568

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ 3) ศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 39 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Unit of Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที (t-test Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.72/96.79 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 3) ระดับความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, เกมนันทนาการ, ความสุขในการเรียนรู้, สุขศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

Title	:	Development of Active Learning Management with Recreational Games, Health Education Subject, Effecting the Learning Happiness of Mattayomsuksa I Students
Author	:	Mr.Supiwat Ngokngam
Degree	:	Master of Education (Innovation in Physical Education and Sports) Rajabhat Maha Sarakham University
Advisors	:	Assistant Professor Dr.Thipharat Suriyanuwat
Year	:	2025

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop of active learning management approach integrated with recreational games for a health education subject to meet the 75/75 efficiency criteria, 2) to compare the learning achievement of mattayomsuksa I students' before and after learning through the active learning management approach integrated with recreational games, 3) to study the levels of learning happiness of mattayomsuksa I students towards the active learning management approach integrated with recreational games. The sample group were 39 students from Class 1/1 in the first semester of the academic year 2024 at Mahasarakham University Demonstration School (Secondary), selected by Simple Random Sampling, using Classroom as the unit of sampling. The research tools were 1) the learning management plan, 2) a learning achievement evaluation test, 3) a learning happiness measurement. The collected data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and t-test for dependent samples.

Research Results revealed that 1) the active learning management approach integrated with recreational games of mattayomsuksa I students had an efficiency of 78.72/96.79, meeting the set criteria, 2) the learning achievement of the mattayomsuksa I students improved after learning through the active learning management approach integrated with recreational games at a statistical significance level of .05, 3) the levels of learning happiness of mattayomsuksa I students overall learning happiness was at a high level.

Keywords: Active Learning, Recreational Games, Learning Happiness, Health education, Health Education.



Major Advisor

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร อาจารย์ที่ปรึกษาที่กรุณาให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา และตรวจแก้ไขข้อบกพร่อง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สมเจตน์ ภูศรี ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.อรัญ ชุยกระเดื่อง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรูญ เบญมาตย์ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ประจำหลักสูตรผู้ให้คำแนะนำทางในการดำเนินการวิจัย ตลอดจนตรวจข้อบกพร่องต่าง ๆ และให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณคณาอาจารย์สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬาทุกท่าน ที่กรุณาให้คำแนะนำและดูแลด้านการศึกษา ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตลอดจนให้คำแนะนำให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ตั้งแต่ต้นจนสำเร็จลุล่วง

ขอขอบพระคุณคุณครูวันเฉลิม คงเชื้อนาค คุณครูพี่เลี้ยง และขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ คณะครู นักเรียน และบุคลากรโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่ให้ความอนุเคราะห์และอำนวยความสะดวก ช่วยเหลือให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้เป็นยอย่างดี ท้ายสุดนี้

ขอขอบพระคุณ บิดา มารดา ตลอดจนญาติพี่น้องทุกท่านที่สนับสนุนและให้กำลังใจ และประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาพระคุณบิดามารดาและบูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอน เมตตา คอยช่วยเหลือและให้ความรู้จนทำให้การศึกษาวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ บิดา มารดา ตลอดจนญาติที่น้อง และเพื่อนในสาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬาทุกท่านที่ให้กำลังใจเสมอมาและเป็นแรงสนับสนุนให้เกิดความพยายามในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้จนประสบความสำเร็จ

ท้ายสุดนี้คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอเป็นเครื่องบูชา แก่ บิดา มารดา ตลอดจนครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัยให้ประสบผลสำเร็จและดลบันดาลให้พบแต่ความสุขตลอดไป

นายสุภิวัฒน์ งอกงาม

สารบัญ

หัวเรื่อง หน้า

บทคัดย่อ ..... ก
ABSTRACT ..... ข
กิตติกรรมประกาศ ..... ค
สารบัญ ..... ง
สารบัญตาราง ..... ฉ
สารบัญภาพ ..... ช
บทที่ 1 บทนำ 1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา 1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย 3
1.3 สมมติฐานการวิจัย 4
1.4 ขอบเขตการวิจัย 4
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ 5
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 5
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม 6
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานศักราช 2551 6
2.2 หลักสูตรสถานศึกษา 7
2.3 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก 11
2.4 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม 17
2.5 เกมนันทนาการ 20
2.6 แผนการจัดการเรียนรู้ 27
2.7 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 30
2.8 ความสุขในการเรียนรู้ 33
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 35
2.10 กรอบแนวคิดการวิจัย 37
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย 39
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 39
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 39
3.3 การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย 40
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล 43
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล 44
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิจัย 44

หัวเรื่อง **หน้า**

บทที่ 4 ผลการวิจัย 49
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 49
4.2 ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 49
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 50
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ 55
5.1 สรุป 55
5.2 อภิปรายผล 55
5.3 ข้อเสนอแนะ 58
บรรณานุกรม 59
ภาคผนวก 66
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 67
ภาคผนวก ข คุณภาพเครื่องมือ 84
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 96
ภาคผนวก ง หนังสือขอความอนุเคราะห์ 101
การเผยแพร่ผลงานวิจัย 104
ประวัติผู้วิจัย 105

สารบัญตาราง

ตารางที่ หน้า

2.1 โครงสร้างรายวิชา 10
3.1 วิเคราะห์ ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา สาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้ .. 40
3.2 วิเคราะห์น้ำหนักคะแนน เพื่อให้ครอบคลุมสัมพันธ์กับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวนข้อสอบที่สร้างขึ้นและข้อสอบที่ต้องการ 42
4.1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 50
4.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 50
4.3 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความสุขของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 51
ข.1 แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) จัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษามีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 .. 85
ข.2 ผลการประเมินแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนา การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ เรื่อง วัยรุ่นและพัฒนาการทางเพศ วิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 88
ข.3 สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัยแบบอิงเกณฑ์ 89
ข.4 ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นด้วยวิธี Lovett 91
ข.5 แสดงค่าความเที่ยงตรงโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความสุข ในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับ เกมนันทนาการ เรื่องวัยรุ่นและพัฒนาการทางเพศ 92
ค.1 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับ ความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ร้อยละ ค่าเฉลี่ยคะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 97
ค.2 ผลวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับ ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ร้อยละ ค่าเฉลี่ยคะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 99
ค.3 ผลวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัด การเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา เรื่องวัยรุ่นและพัฒนาการ ทางเพศมัธยมศึกษาปีที่ 1 100

สารบัญภาพ

ภาพที่ หน้า

2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย 38

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันประเทศไทยอยู่ในยุค 4.0 กำลังก้าวเข้าสู่อนาคตประเทศไทย 5.0 เป็นประเทศแห่งนวัตกรรม ต้องมีการพัฒนาการศึกษาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีต้องนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม นักเรียนสามารถประยุกต์ความสามารถด้านการอ่าน การเขียน การคำนวณมาใช้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ (อนุวรรต บุญเรือง และคณะ, 2564, น. 49-51) กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายที่เน้นปรับการเรียนเปลี่ยนการสอนระดับปฏิบัติการ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ได้ด้วยกิจกรรมกระตุ้นและส่งเสริมพัฒนาการของสมองให้โอกาสนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้จากการตั้งคำถาม การค้นพบคำตอบด้วยตนเองและการฝึกใช้ทักษะในการสื่อสาร นำเสนอสิ่งที่คิดและรู้สึกโดยอาศัยบทบาทของครูขับเคลื่อน การจัดการเรียนการสอนของครูจะมุ่งหวังให้นักเรียนแต่ละคนไม่อยู่นิ่ง กระตือรือร้นและคิดค้นหาความรู้และคำตอบอยู่ตลอดเวลา (Active Learner) ที่เรียกว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสมรรถนะของนักเรียนมุ่งพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งการพัฒนานักเรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้น จะช่วยให้นักเรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ คือ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมาทุกประเทศทั่วโลกรวมถึงประเทศไทยได้ริเริ่มและดำเนินการปฏิรูปการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ มีคุณภาพมาตรฐาน สามารถผลิตกำลังคนที่มีคุณภาพสู่ยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ (พูนสุข อุดม, 2556 อ้างถึงใน สุขสันต์ อุตส่าห์ดี และทัชชวัฒน์ เหล่าสุวรรณ, 2565) วิธีการสอนเพื่อให้เกิดทักษะสำคัญจึงต้องจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์โดยการลงมือปฏิบัติเอง ซึ่งก็คือการจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับการศึกษาในทุกระดับชั้นไม่ว่าจะเป็น การศึกษาปฐมวัย ประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา ระดับอุดมศึกษา ตลอดไปจนถึงการศึกษาทางเลือกต่าง ๆ (อาทิตย์ ชาวคำ และศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย, 2566) แต่ในปัจจุบันพบว่าปัญหาสำคัญ คือ ผู้เรียนขาดความสนใจในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน โดยคิดเห็นว่าเนื้อหาที่เรียนรู้ไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง ไม่สอดคล้องกับความต้องการและความถนัดของตน ทำให้ผู้เรียนขาดความสุข เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ขาดแรงจูงใจในการเรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่ง แรงจูงใจที่จะแสวงหาช่องทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งแรงจูงใจเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จและเกิดความสุขในการเรียนรู้ (ปิยะมาส ตัณฑะตะนัย และต้องลักษณ์ บุญธรรม, 2564) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีนโยบาย "ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้" เพื่อใช้เป็นแนวทางพัฒนาการศึกษาให้กับโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการ

การศึกษาขั้นพื้นฐานทุกโรงเรียน โดยมุ่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอน ทั้งในและนอกห้องเรียน ครูปรับบทบาทในการสอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ ฝึกการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา สร้างองค์ความรู้ ใหม่เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันด้วยตนเอง ดังนั้น เพื่อเชื่อมโยงการขับเคลื่อนนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ และส่งเสริมให้ครูผู้สอนนำแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในรายวิชาพื้นฐาน รายวิชาเพิ่มเติม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หรือกิจกรรมการเรียนรู้อื่น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ส่งผลทำให้เกิดคำว่า Work-based Learning หรือ Work-integrated Learning หรือ Sitebased Learning จะเป็นผลทำให้นักเรียนและครูค้นพบความรู้ใหม่ สร้างสรรค์ความรู้ใหม่ และสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ (วาสนา บุญมาก และมนสิช สิทธิสมบูรณ์, 2562) การเรียนเชิงรุกอาศัยหลักการของวิทยาศาสตร์การรู้คิดในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับธรรมชาติการทำงานของสมอง ส่งเสริมให้นักเรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านการรู้คิด มากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ ซึ่งสามารถพัฒนาทักษะในการคิดและการเขียนของนักเรียนได้ ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิผลสูง นักเรียนได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน เกิดทักษะการทำงานเป็นทีมเพิ่มช่องการสื่อสารกับนักเรียนที่มีความแตกต่างกัน เพื่อสร้างความแข็งแกร่งของเครือข่ายการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าในตนเองและเกิดการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและนำไปประยุกต์ในชีวิตจริงได้ (Prontadavit, 2016, อ้างถึงใน อพัชชา ช้างขวัญยืน, รุจโรจน์ แก้วอุไร, วินัย วงษ์ไทย และเอื้อมพร หลินเจริญ, 2564) ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนต้องมีการเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์เพื่อไม่ให้มีเนื้อหาที่น่าเบื่อ จำเจ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ เรียนรู้และดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ ชี้แนะ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนักเรียน และการนำเสนอข้อมูลลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) (วารินท์พร ฟันเฟื่องฟู, 2562) ซึ่งต้องมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ เข้ามาปรับใช้ ซึ่งสิ่งที่จะทำให้วัยรุ่นเกิดความสนใจมากที่สุดคือการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม เนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่ตอบสนองความต้องการของวัยรุ่น เพราะสามารถกระตุ้นความสนใจ สร้างความสนุกสนาน และหากสอดแทรกเนื้อหาความรู้เข้าไปในเกมจะช่วยทำให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ได้ความรู้มากยิ่งขึ้น และเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ส่งผลให้การเรียนการสอนมีคุณภาพอย่างมาก (Chumwuttisak and Silanoi, 2015, อ้างถึงใน นิรมล สิริภัคนันท์ และคณะ, 2563)

การจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกม (Game-Based Learning) เป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม วิธีการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ คือ การเลือกเกม เพื่อนำมาใช้สอน สามารถทำได้หลายวิธี โดยผู้สอนสามารถสร้างเกมขึ้นมาเองให้เหมาะกับวัตถุประสงค์การสอน หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับหรือดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน ข้อดีของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น นักเรียนเกิดการเรียนรู้

ด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้นั้นมีความหมายและอยู่คงทน อีกทั้งเกมเป็นเครื่องมือ วิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล (ธนัญภัสร์ ศรีเนธิยวศิน, 2564) จากงานวิจัยที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการท้าทายและสนุกสนาน (นิธิภัทร กมลสุข, 2560) ซึ่งได้มีการจัดประเภทของเกมตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์และรูปแบบการเล่นไว้ 10 ประเภทหลัก ได้แก่ เกมเบ็ดเตล็ด เกมเล่นเป็น นิยาย เกมประเภทสร้างสรรค์ เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับ เกมประเภทรายบุคคล เกม แบบหมู่หรือผลัด เกมพื้นบ้าน เกมละลายพฤติกรรม เกมนันทนาการ เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ ดังนั้นเกมจึงเป็นกิจกรรมหนึ่งในกิจกรรมทางพลศึกษา (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2545, อ้างถึงใน ปริวัตร ปาโส และพนิดา ชูเวช, 2563)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา มุ่งเน้นความสำคัญเกี่ยวกับ สุขภาวะ ภาวะของมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางกาย ทางจิต ทางสังคมและทางปัญญาหรือจิตวิญญาณสุขภาพหรือสุขภาวะจึงเป็นเรื่องสำคัญเพราะเกี่ยวโยงกับทุกมิติของชีวิตซึ่งทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีเจตคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสมรวมทั้งมีทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพจนเป็นกิจนิสัยอันจะส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพ นอกจากนี้ยังเป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมาย เพื่อการดำรงสุขภาพการสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืน วิชาสุขศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากปัญหาดังกล่าว สภาพแวดล้อมและสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้การเรียนการสอนในปัจจุบันจะต้องเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา การเรียนแบบบรรยายอาจจะใช้ได้ผลกับเนื้อหาบางเนื้อหา การจัดการเรียนรู้แบบครูเป็นศูนย์กลางไม่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้มากพอ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเกมนันทนาการ เพื่อศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นจะเกิดจากกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ

1.2.3 เพื่อศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา เรื่องวัยรุ่นและการพัฒนาทางเพศ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม จำนวน 8 ห้อง รวมทั้งหมด 320 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 39 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Unit of Sampling)

1.4.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1.4.2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ

1.4.2.2 ตัวแปรตาม คือ

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2) ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน

1.4.3 ด้านเนื้อหาการวิจัย

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา เรื่องวัยรุ่นและการพัฒนาทางเพศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ประกอบด้วย 3 เรื่องย่อย ดังนี้

1.4.3.1 การเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายของวัยรุ่น

1.4.3.2 การเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคมของวัยรุ่น

1.4.3.3 การพัฒนาทางเพศของวัยรุ่น

มีทั้งหมด 3 แผนการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ละ 50 นาที

1.4.4 สถานที่ในการวิจัย

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม

1.4.5 ระยะเวลาการวิจัย

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ใช้เวลาทั้งหมด 3 คาบ คาบละ 50 นาที ซึ่งไม่รวมการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน และการทำแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง การจัดการเรียนรู้ ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา สามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อ หรือกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) การกำหนดสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องทำ 2) การวางแผน 3) การลงมือปฏิบัติ 4) การสะท้อนความรู้

เกมนันทนาการ หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่จัดขึ้นในยามว่างเพื่อให้บุคคลหรือสมาชิกเข้าร่วมกิจกรรมแล้วทำให้เกิดการพัฒนาทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม ทำให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุขสนุกสนานหรือความสุขสงบ และกิจกรรมนั้น ๆ จะต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับ

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนมากกว่าเนื้อหาวิชาที่เรียน และเพิ่มหรือให้ความสำคัญกับบทบาทของนักเรียน นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียนและครูผู้สอน โดยใช้กิจกรรมและองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว เมื่อได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นแล้วจะรู้สึกมีความสุขสนุกสนาน มีความสบายอกสบายใจ มีการคลายความเครียด หรือความวิตกกังวลที่อาจจะมีมาก่อน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ทำเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 (E_1/E_2)

75 ตัวแรก (E_1) หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ ร้อยละของค่าเฉลี่ยคะแนนของนักเรียน ที่ได้จากการทำใบกิจกรรม และแบบฝึกหัด

75 ตัวหลัง (E_2) หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ร้อยละของค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน ที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนของนักเรียนจากการทดสอบ ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาเพื่อใช้จริง จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก

ระดับความสุขในการเรียนรู้ หมายถึง ความสุขที่เกิดจากการหาความรู้ นักเรียนมีความรู้สึกรักเรียน ไม่เกิดความเครียด หรือเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียน นักเรียนมีความสนุกสนานกระตือรือร้นที่จะค้นหาสิ่งที่นักเรียนสนใจที่จะเรียนรู้ จะเกิดการใฝ่รู้ในสิ่งต่าง ๆ ซึ่งความใฝ่รู้นี้จะทำให้นักเรียนเกิดความสุขในสิ่งที่ต้องการรู้

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกให้มีประสิทธิภาพ

1.6.2 เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิคการสอนต่าง ๆ

1.6.3 เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกมในรายวิชาอื่น ๆ

บทที่ 2
การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานศักราช 2551
2.2 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม
2.3 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก
2.4 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม
2.5 เกมนันทนาการ
2.6 แผนการจัดการเรียนรู้
2.7 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2.8 ความสุขในการเรียนรู้
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2.10 กรอบแนวคิดการวิจัย

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) มีรายละเอียด ดังนี้

2.1.1 จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนานักเรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา จึงได้กำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับนักเรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 5) ดังนี้

2.1.1.1 มีคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

2.1.1.2 มีความรู้อันเป็นสากล มีความสามารถในการสื่อสาร การคิดการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต

2.1.1.3 มีสุขภาพกาย มีสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

2.1.1.4 มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย

2.1.1.5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย พัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์ สร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

2.1.2 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

สุขศึกษาและพลศึกษาเป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมาย เพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัวและชุมชนให้ยั่งยืน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

สุขศึกษา มุ่งเน้นให้นักเรียนพัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน

พลศึกษา มุ่งเน้นให้นักเรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา

สาระที่เป็นกรอบเนื้อหาหรือขอบข่ายองค์ความรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาประกอบด้วย

1. การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์ นักเรียนจะได้เรียนรู้เรื่องธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์ ปัจจัยที่มีผลต่อการเจริญเติบโตความสัมพันธ์เชื่อมโยงในการทำงานของระบบต่าง ๆ ของร่างกาย รวมถึงวิธีปฏิบัติตนเพื่อให้เจริญเติบโตและมีพัฒนาการที่สมวัย

2. ชีวิตและครอบครัว นักเรียนจะได้เรียนรู้เรื่องคุณค่าของตนเองและครอบครัว การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกทางเพศ การสร้างและรักษาสัมพันธภาพกับผู้อื่นสุขปฏิบัติทางเพศ และทักษะในการดำเนินชีวิต

3. การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากลนักเรียนจะได้เรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ การเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬาทั้งประเภทบุคคลและประเภททีมอย่างหลากหลายทั้งไทยและสากล การปฏิบัติตามกฎกติกา ระเบียบ ข้อตกลงในการเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬา และความมีน้ำใจนักกีฬา

4. การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพ และการป้องกันโรค นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักและวิธีการเลือกบริโภคอาหาร ผลิตภัณฑ์และบริการสุขภาพ การสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและการป้องกันโรคทั้งโรคติดต่อและโรคไม่ติดต่อ

5. ความปลอดภัยในชีวิต นักเรียนจะได้เรียนรู้เรื่องการป้องกันตนเองจากพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ ทั้งความเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ ความรุนแรง อันตรายจากการใช้ยาและสารเสพติด รวมถึงแนวทาง ในการสร้างเสริมความปลอดภัยในชีวิต

2.2 หลักสูตรสถานศึกษา

2.2.1 หลักการ

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) เป็นหลักสูตรที่จัดการศึกษาได้ทุกรูปแบบ มีจุดเด่นที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนตามความถนัดและตามศักยภาพ ตอบสนองความ ต้องการในการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาและการประกอบอาชีพในอนาคต ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนและประสบการณ์สร้างเจตคติที่ดีต่อการใช้เทคโนโลยีระบบสารสนเทศ นวัตกรรม ส่งเสริมการใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สามารถดึงศักยภาพของ

ผู้เรียนตามความสนใจและ ความถนัด ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมและถ่ายทอดวัฒนธรรม เอกลักษณ์สู่มาตรฐานสากล

2.2.2 จุดมุ่งหมายของหลักสูตร

2.2.2.1 เป็นหลักสูตรที่เน้นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.2.2.2 ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงามด้านสติปัญญา ร่างกาย จิตใจ และสังคม

2.2.2.3 พัฒนาศักยภาพผู้เรียนในหลายหลักสูตรและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีวิชาเลือกเสรีเฉพาะด้าน สำหรับพัฒนานักเรียนตามความสนใจและความถนัด

2.2.2.4 พัฒนาศักยภาพผู้เรียนในหลักสูตรที่หลากหลายในระดับชั้น ม.ปลายและมีการพัฒนา คุณภาพผู้เรียนตามความสนใจและความถนัด อย่างต่อเนื่อง โดยในสายวิทยาศาสตร์มีหลักสูตรวิทยาศาสตร์ สุขภาพ หลักสูตรวิทยาศาสตร์วิศวกรรม หลักสูตรวิทยาศาสตร์ทั่วไป หลักสูตร SCIENCE-MATHEMATICS GIFTED หลักสูตรโครงการ วมว. และสายศิลป์มีหลักสูตร ENGLISH GIFTED หลักสูตรศิลป์ภาษา ซึ่งเน้น ภาษาที่หลากหลาย มีวิชาเลือกเสรีเฉพาะด้านสำหรับพัฒนานักเรียนตามความสนใจและความถนัดมีทักษะใน การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

2.2.2.5 สามารถให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบ มีวินัยในตนเอง กล้าคิด กล้าแสดงความคิดเห็นและมี สภาวะความเป็นผู้นำเพื่อพัฒนาไปสู่ความเป็นประชาธิปไตย

2.2.2.6 มีคุณ ธรรมจริยธรรมในด้านความกตัญญู ความเมตตากรุณา ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความซื่อสัตย์ รู้จักประหยัด รักษาวัฒนธรรมไทยและความสามัคคีและมีค่านิยมในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

2.2.2.7 มีความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถตัดสินใจและ นำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต เพื่อประโยชน์ที่จะเกิดกับตนเองและสังคม

2.2.2.8 มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเพื่อการส่งค้นข้อมูลและนำเสนอ

2.2.2.9 มีสุนทรียภาพในด้านศิลปะ ดนตรีและกีฬา

2.2.2.10 มีวิจารณญาณในการแก้ปัญหาสามารถปรับตัวและเผชิญกับปัญหาได้อย่างชาญฉลาด

2.2.3 วัตถุประสงค์

2.2.3.1 เพื่อเป็นสถานศึกษาของบุตรข้าราชการ พนักงานมหาวิทยาลัย และลูกจ้างประจำของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

2.2.3.2 เพื่อเป็นโรงเรียนต้นแบบและสร้างเครือข่ายที่มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ อันเหมาะแก่การพัฒนาสังคมไทยในปัจจุบันและอนาคต

2.2.3.3 เพื่อเป็นแหล่งวิจัยและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันของอาจารย์ และนักเรียน ให้นักเรียนใฝ่รู้คู่คุณธรรมอย่างแท้จริง

2.2.3.4 เพื่อเป็นการบริการการศึกษาระดับมัธยมศึกษาให้กับเยาวชน

2.2.3.5 เพื่อเป็นสถานศึกษาสำหรับบริการวิชาการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

2.2.4 พันธกิจ

พันธกิจหลักที่โรงเรียนเน้นในการดำเนินการ มีดังนี้

2.2.4.1 เป็นสถาบันต้นแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน และมาตรฐานสากล เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เต็มศักยภาพและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2.2.4.2 พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับแผนการศึกษาของชาติ

2.2.4.3 ส่งเสริมการวิจัยเพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้

2.2.4.4 พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการให้มีประสิทธิภาพ โดยยึดหลักธรรมาภิบาล โปร่งใส สามารถ ตรวจสอบได้

2.2.4.5 พัฒนาความร่วมมือด้านเครือข่ายทางวิชาการระหว่างองค์กรทั้งในและต่างประเทศ และทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม

2.2.5 ยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาระบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อให้เกิดพัฒนาการการเรียนรู้ที่ดี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาระบบกิจกรรมพิเศษที่มุ่งพัฒนาศักยภาพนักเรียนทั้งในห้องเรียนและใน สถานการณ์จริง ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและการแข่งขันภายนอก

ยุทธศาสตร์ที่ 4 ส่งเสริมค่านิยมพื้นฐานของระบบผู้นำแบบเอื้ออำนวย โดยอาศัยแนวคิดแบบผู้นำร่วม (Collective Leader)

ยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนาระบบความก้าวหน้าของบุคลากร สร้างขวัญกำลังใจ และการเติบโตในสายงาน ผ่านการยึดโยงสู่คุณภาพผู้เรียน

ยุทธศาสตร์ที่ 6 พัฒนาระบบสิ่งแวดล้อม ปรับปรุงสภาพบรรยากาศห้องเรียน สภาพแวดล้อมในโรงเรียน ด้วยแนวคิดที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การใช้พลังงานทดแทน และการมีส่วนร่วมของสมาคมผู้ปกครองและการปรับเปลี่ยนระบบหอพักของนักเรียน ภายใต้บรรยากาศที่ดีและสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมกับวัย

ยุทธศาสตร์ที่ 7 พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ การประชาสัมพันธ์ และภาพลักษณ์องค์กรของ โรงเรียนให้มีประสิทธิภาพและมาตรฐาน

ยุทธศาสตร์ที่ 8 พัฒนางานองค์กรสัมพันธ์ให้มีประสิทธิภาพและมาตรฐาน

2.2.6 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

2.2.7 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

มาตรฐาน พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

2.2.8 โครงสร้างรายวิชา

ตารางที่ 2.1 โครงสร้างรายวิชา
วิชา สุขศึกษา
เวลา 1 ชั่วโมง/สัปดาห์

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	
รหัสวิชา พ21101 รหัสตัวชี้วัด พ 1.1 ม.1/1-4 , พ 2.1			
1	ร่างกายของเรา	พ 1.1 ม.1/1 ม.1/2	ระบบป ไร้ท่อมีค การเจริ พัฒนาก ดูแลรัก ระบบต่ เพื่อให้ส ตามปก
		พ 1.1 ม.1/3 ม.1/4 พ 4.1 ม.1/3	วัยรุ่นกั เกณฑ์ม จะมีภา ร่างกาย แนวทา เจริญเติ อยู่ในเก การมีสุ
2	วัยรุ่นและพัฒนาการทางเพศ	พ 2.1 ม.1/1	วัยรุ่นมีล เปลี่ยนแ อารมณ์แ อย่างรวด ปรับตัวอ
		พ 2.1 ม.1/2	การป้องก ทางเพศก ปฏิเสธใน สอดคล้อ จะสามาร ละเมิดท
			รวม

การดำ

อย่างส
สุนทรี

การป้อ

การใช้

2.3

มีการส
นักเรียน
นักเรียน
2
ไ
ได้มีส่วน
Instruc
of Kno
ได้คิด ไ
เป็นคู่ ๆ
แสดงต
(Proble
และการ

พชรวิทย
ัดการเรียนรู้ท
วามสำคัญกับ
วามคิดในสิ่งที่
ะต้องได้มีปฏิส
่วมในกระบวน
ประเมินค่า นักเ
ารสรุป และผู้ส
ู้ปฏิบัติด้วยตนเ
มุทิตา ทอ
รียนรู้ที่เน้นให้
ักเรียนกับนักเรี
ำให้นักเรียนเกิ
ร้างสรรค์ นักเรี
ละอภิปรายร่วม
จกรรมการเรียน
ภาพแวดล้อมที่เ
จากความ
ให้นักเรียนได้มี
ักเรียนด้วยกันเ
ิดองค์ความรู้ โ
ะหว่างกันทั้งกับ
2.3.2 แนว
จีรญา จิน
ยนรู้ที่นักเรียนไ
จกรรมการเรียน
1. การ
2. แต่ส
ปลี่ยนบทบาทจ
ารค้นคว้าและสืบ
นันทพร ว
าคัญเกี่ยวกับลัก
วามรู้ข้อมูลที่ผู้อื่
ร้างความเข้าใจใ
งผลให้สามารถ
าเรียนต้องอาศัย

รัศมี ศรีนนท์ และคณะ (2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถตอบโจทย์ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ เพราะเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนมากกว่าเนื้อหาวิชาที่เรียนเพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริง ผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นการเรียนรู้ตามสภาพจริงที่มีครูผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำเป็นผู้กระตุ้น นักเรียนหรืออำนวยความสะดวกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยกระบวนการคิดขั้นสูงจากความหมายของแนวคิดและทฤษฎีของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

แนวคิดและทฤษฎีของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ลงมือกระทำ เพื่อทำให้สิ่งที่เรียนรู้มีความหมายต่อตน อันจะส่งผลให้สามารถนำความรู้นั้นไปใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ตามสภาพจริงที่มีครูผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำเป็นผู้กระตุ้นนักเรียนหรืออำนวยความสะดวกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยกระบวนการคิดขั้นสูง

2.3.3 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

วารินท์พร ฟันเฟื่องฟู (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบดังนี้

1. การออกแบบการเรียนรู้ เป็นพฤติกรรมหรือการกระทำในการออกแบบการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ และสร้างความรู้ด้วยตนเอง

2. การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เป็นพฤติกรรมหรือการกระทำที่แสดงออกในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ และสร้างความรู้ด้วยตนเอง

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นพฤติกรรมหรือการกระทำในการจัดการเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ และสร้างความรู้ด้วยตนเอง

4. การพัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ เป็นพฤติกรรมหรือการกระทำในการพัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ และสร้างความรู้ด้วยตนเองและ

5. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้เป็นพฤติกรรมหรือการกระทำที่แสดงออกในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้นักเรียน การสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผลการใช้วิธีการและเครื่องมือวัดและประเมินผลการส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมประเมิน

นิตยา ไสยะกิจ (2566) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสังเคราะห์ตามกระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเสริมแรงบันดาลใจ
2. สร้างผังความคิด
3. ขั้นผลิต งานสร้างสรรค์
4. ขั้นแบ่งปันความรู้
5. ขั้นสะท้อนคิดและประเมินผล

มนตรี ธีรธรรมพิพัฒน์ และคณะ (2566) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกมีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1. การสร้างสภาพแวดล้อมและกระตุ้นความกระหายใคร่รู้ในปัญหา
2. ให้นักเรียนลงมือสร้างความเข้าใจและวางแผนในการเรียนรู้
3. ลงข้อสรุปผลการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้
4. นำผลการเรียนรู้เข้าสู่กระบวนการ ขยายและแปลงความรู้ลงสู่นวัตกรรม
5. ประเมินผลการเรียนรู้ ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง สามารถนำองค์ความรู้หลาย ๆ แขนงมาบูรณาการแบบสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ มาตอบสนองความต้องการของสังคม

2.3.4 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562, อ้างถึงใน พระดบัสวิน ปภสฺสโร, 2566) กล่าวว่า ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

1. จัดการเรียนรู้ที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
3. จัดให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. จัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน สร้างร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
5. จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงานและการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในภารกิจต่าง ๆ
6. จัดกระบวนการเรียนที่สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่าง ลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
7. จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
8. จัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร หรือสารสนเทศและหลักการความคิดรวบยอด
9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
10. จัดกระบวนการสร้างความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้และการสรุปทบทวนของผู้เรียน

Silberman (1996, อ้างถึงใน ภริมา วินิสถิตกุล และชนินันท์ แย้มขวัญยืน, 2565) กล่าวว่าไว้ว่า การเรียนรู้เชิงรุก ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ มีการพูดคุยกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน และยังเป็นการร่วมมือกันและมีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ ในการจัดการเรียนการสอน

จากความหมายของความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สรุปได้ว่า ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง การทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ มีการพูดคุยกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน และยังเป็นการร่วมมือกัน มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน และยังทำให้นักเรียนเรียนรู้ที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้นักเรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่าง

ลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีทักษะในการคิดขั้นสูง โดยผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้นำไปสู่การเรียนรู้ที่มีคุณค่า น่าตื่นเต้น สนุกสนาน สอดคล้องกับความรู้ความสามารถและความสนใจของนักเรียน

2.3.5 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ภริมา วินิสถิตกุล และชนินันท์ แย้มขวัญยืน (2565) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกควรมีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องทำ (Define) หมายถึง การกำหนดเป้าหมายในสิ่งที่ ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาใด โดยผู้สอนสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลจากแผนการเรียน การสอนที่ผ่านมาในอดีต หรือคุณภาพของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับในอดีตเพื่อสามารถนำข้อมูลต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนสอน

ขั้นตอนที่ 2 การวางแผน (Plan) หมายถึง การที่ผู้สอนมีการตั้งสมมติฐานเบื้องต้นเพื่อพิจารณา ผู้เรียน ตลอดจนสามารถเข้าใจความสามารถของผู้เรียน เช่น ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียน ผู้เรียนมี เครื่องมือในการเรียนเพียงพอ

ขั้นตอนที่ 3 การลงมือปฏิบัติ (Action) หมายถึง การที่ผู้สอนอธิบายกิจกรรม ที่เตรียมไว้สำหรับ ผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนใช้ทักษะในการคิดและแก้ปัญหาด้วยกันกับผู้เรียนคนอื่น ๆ โดยผู้เรียนสร้างสรรค์ ชิ้นงานร่วมกับเพื่อน

ขั้นตอนที่ 4 การสะท้อนความรู้ (Review) หมายถึง การที่ผู้เรียนนำเสนอสิ่งที่ได้ลงมือปฏิบัติ (ชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย) ความรู้ที่ได้รับ ต่อผู้สอนและผู้เรียนทั้งหมด หลังจากนั้นผู้สอนทำการสรุปประเมินความรู้ที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน

2.3.6 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

วาสนา บุญมาก และมนสิช สิทธิสมบูรณ์ (2564) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ โดยส่งผลทำให้เกิดคำ ว่า Work-Based Learning หรือ Work-Integrated Learning หรือ Site-Based Learning จะเป็นผลทำให้นักเรียนและครูค้นพบความรู้ใหม่ สร้างสรรค์ความรู้ใหม่ และสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ และเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถสร้างองค์ความรู้ให้แก่นักเรียนได้ด้วยตนเอง จึงจัดได้ว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง

ธันยวิช วิเชียรพันธ์ (2566) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ชิงรุกมีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะของนักเรียน เพราะเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้นักเรียนฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยเฉพาะการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน นักเรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ผลลัพธ์ที่ได้คือ นักเรียนมีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ

วัชรีย์ อินทะชิต (2566) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงลึกเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ขั้นสูง นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมการแสวงหาความรู้จากการปฏิบัติได้ด้วยตนเองจากการใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความ

เข้าใจในมโนทัศน์ที่สอนได้ถูกต้องและลึกซึ้งเกิดความคงทนถาวร นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ได้เป็นอย่างดี เกิดความสนุกสนานจากกิจกรรมที่จัดขึ้นในการจัดการเรียนรู้และสามารถบูรณาการความรู้ที่ได้ให้เกิดประโยชน์

จากความหมายของประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สรุปได้ว่า ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ มีการพัฒนาทักษะของนักเรียน เพราะเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้นักเรียนฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยเฉพาะการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียนทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในมโนทัศน์ที่สอนได้ถูกต้องและลึกซึ้งเกิดความคงทนถาวร นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ได้เป็นอย่างดี เกิดความสนุกสนานจากกิจกรรมที่จัดขึ้นในการจัดการเรียนรู้และสามารถบูรณาการความรู้ที่ได้ให้เกิดประโยชน์

2.3.7 ข้อดีของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ (2562) กล่าวว่า ข้อดีของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

1. กระบวนการเรียนรู้ที่ลดบทบาทการสอนและการให้ความรู้โดยตรงของครูแต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสร้างองค์ความรู้ และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้นำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ พัฒนาทักษะกระบวนการคิดไปสู่ระดับที่สูงขึ้น
3. กิจกรรมเชื่อมโยงกับนักเรียน กับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว ปัญหาของชุมชน สังคม หรือประเทศชาติ
4. กิจกรรมเป็นการนำความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ปัญหาใหม่ หรือใช้ในสถานการณ์ใหม่
5. กิจกรรมเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดของตนเองอย่างมีเหตุมีผล มีโอกาสร่วมอภิปรายและนำเสนอผลงาน
6. กิจกรรมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียน ด้วยกัน

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2553, อ้างถึงใน พุธิตาพร ใจดี และคณะ, 2566) กล่าวว่า ข้อดีของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. การเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
5. ผู้เรียนควรมีวินัยในการทำงานและการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบร่วมกัน
6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสารและหลักการความคิดรวบยอด
9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้
10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปทบทวนของผู้เรียน

2.4 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) ได้อธิบายเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

2.4.1 ความหมายของเกม (Game)

เนื่องจากคำว่า "เกม" เป็นคำที่มีความหมายคล้ายคลึงกันกับ "การเล่น" (Play) มาก ฉะนั้น เพื่อให้เข้าใจในความหมายของคำว่า "เกม" ชัดเจนมากขึ้น จึงควรได้ศึกษาความหมายของคำว่า "การเล่น" ควบคู่กันไปด้วย คำว่า "เกม" ได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายอย่างด้วยกัน เช่น ฮอกส์ (Hawks) ได้ให้ความหมายของ คำว่าเกมว่า "เป็นกิจกรรมการเล่นด้วยความเต็มใจจนกระทั่งการเล่นได้สิ้นสุดหรือจนได้คะแนนครบตาม ที่ต้องการหรือได้ถึงเส้นชัยแล้ว และกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่มีสำหรับคนทุกเพศทุกวัย" โรเบิร์ต (Robert) Arts) และบุช (Bush) ก็ได้ความหมายของเกมว่า "เป็นกิจกรรมนันทนาการที่มีการแข่งขันที่เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับในระหว่างผู้เล่นด้วยกัน" ส่วน "การเล่น" นั้นก็ได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายอย่างด้วยเช่นเดียวกันและส่วนใหญ่ก็เป็น หมายที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันกับความหมายของเกมนั่นเอง เช่น แชน (Shan) ได้ให้ความหมายว่า "การเล่น คือ การแสดงออกเพื่อความสนุกสนาน" ลาซารัส (Lazarus) ได้ให้ความหมายว่า "การเล่น คือการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่งเพื่อช่วยผ่อนคลายความเครียดและความเหนื่อย" ทำ ได้ให้ความหมายว่า "การเล่น คือ การเลียนแบบ" ส่วนฮุยชิงกา (Huizinga) ซึ่งเป็นนักปราชญ์ชาวดัตช์ นั้นได้ให้ความหมายว่า "การเล่น คือ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างหนึ่งอย่างใดที่ไม่เป็นกิจวัตรประจำวัน ด้วยความสมัครใจ ซึ่งจัดให้มีขึ้นในเวลาและสถานที่แห่งหนึ่งแห่งใด โยมีกฎระเบียบและจุดหมายเพื่อความ สนุกสนานเป็นสำคัญ" จากความหมายของคำว่า "เกม" และ "การเล่น" ตามได้นำมาเป็นตัวอย่างดังกล่าวแล้วจะเห็นได้ว่าคำว่า "เกม" และ "การเล่น" นั้นเป็นคำที่มีความหมายอย่างเดียวกันนั่นเอง โดยคำว่า "เกม" นั้นมุ่งเน้นที่กิจกรรมเป็นสำคัญ ส่วนคำว่า "การเล่น" จะมุ่งที่กระบวนการของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของบุคคลนั้น ๆ มากกว่า ดังนั้น คำว่า "เกม" สามารถจะให้ความหมายได้ดังนี้ คือ "เกม คือ กิจกรรมหนึ่งกิจกรรมใดที่ไม่เป็นกิจวัตรประจำวัน มีกฎระเบียบ กติกา การเล่น มีเนในเวลาว่างด้วยความสมัครใจ และมีจุดมุ่ง ความสนุกสนานเป็นสำคัญ"

2.4.2 คุณสมบัติของเกม

คุณสมบัติที่สำคัญโดยทั่ว ๆ ไปของเกมมีดังต่อไปนี้ คือ

2.4.2.1 เป็นกิจกรรมที่มีความเป็นอิสระในการเล่น ผู้เล่นจะเล่นในเวลาว่างด้วยความสมัครใจ โดยเล่นหรือเลิกเล่นเมื่อใดก็ได้ตามความพอใจ

2.4.2.2 สถานที่และเวลาของการเล่นจะแยกออกจากกิจกรรมที่เป็นกิจวัตรประจำวันตามปกติ จะกำหนดไว้ล่วงหน้าตามความพอใจ และมักจะกำหนดไว้ล่วงหน้าตามความพอใจ

2.4.2.3 มีกฎและระเบียบของการเล่น กฎและระเบียบการเล่นนี้อาจจะได้มาจากระหว่างผู้เล่นด้วยกันเป็น ผู้วางและกำหนดขึ้นเองเพื่ออำนวยความเรียบร้อยและเพื่อความสนุกสนานในการเล่น กฎและระเบียบเหล่านี้ อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงหรือวางไว้เพื่อการเล่นในระยะเวลายาวนานก็ได้

2.4.2.4 การมีส่วนร่วมในการเล่นในกิจกรรมแต่ละครั้ง ผู้เล่นไม่หวังผลตอบแทนหรือสินจ้างรางวัลอื่นใด นอกเหนือจากความสนุกสนานที่ได้จากกิจกรรมการเล่นเท่านั้น

2.4.2.5 การเล่นเกมแต่ละครั้ง ผู้เล่นจะไม่สามารถคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้นจากการเล่นล่วงหน้าได้ ผลของการเล่นเกมแต่ละครั้งจะบอกผลได้ก็ต่อเมื่อการเล่นได้สิ้นสุดลงแล้วเท่านั้น

2.4.2.6 เกมการเล่นจะมีคุณสมบัติเช่นเดียวกันกับกิจกรรมนันทนาการ

2.4.3 ประเภทของเกม

เกมเป็นคำที่มีความหมายกว้างครอบคลุมกีฬาต่าง ๆ ทุกประเภท ดังนั้น โรเบิร์ต (Robert) และ (สัตตัน-สมิธ) (Sutton-Smith) จึงได้จำแนกเกมออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ 3 กลุ่มด้วยกัน คือ

2.4.3.1 เกมที่เกี่ยวกับทักษะทางร่างกาย (Games of Physical Skills)

2.4.3.2 เกมที่เกี่ยวกับกลวิธีการเล่น (Games of Strategy)

2.4.3.3 เกมที่เกี่ยวกับโชค (Games of Chance) และเกมแต่ละกลุ่มที่กล่าวมาแล้วนี้ โรเบิร์ต (Robert) และสัตตัน-สมิธ (Sutton-Smith) ได้แบ่ง เป็นกลุ่มย่อยออกไปอีกได้ดังนี้ คือ

1) เกมที่เกี่ยวกับทักษะทางด้านร่างกายล้วน ๆ คือ เกมที่มีทักษะทางด้านร่างกายเพียงอย่างเดียวเป็นปัจจัยสำคัญในการเล่น เช่น กีฬายกน้ำหนัก เป็นต้น

2) เกมที่เกี่ยวกับทักษะทางด้านร่างกายและกลวิธีการเล่น คือ เป็นเกมที่ต้องอาศัยทั้งทักษะ ทางด้านร่างกายและกลวิธีในการเล่นเป็นปัจจัยสำคัญในการเล่น เช่น กีฬาฟุตบอล บาสเกตบอล แบดมินตัน เทนนิส เป็นต้น

3) เกมที่เกี่ยวกับทักษะทางด้านร่างกายและโชคประกอบกัน คือ เป็นเกมที่ต้องอาศัยทั้งทักษะทางด้านร่างกายและโชคเป็นปัจจัยสำคัญในการที่จะเล่นเพื่อให้ได้ชัยชนะคู่แข่งขัน เช่น เก้าอี้ดนตรี เป็นต้น

4) เกมที่เกี่ยวกับทักษะทางด้านร่างกาย กลวิธี และโชค เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยปัจจัยทั้ง 3 อย่างประกอบกัน การเล่นจึงจะได้รับชัยชนะ เช่น เกมสุนัขแย่งกระดูก เป็นต้น

เกมที่เกี่ยวกับกลวิธี (Games of Strategy) โรเบิร์ต (Robert) และสัตตัน-สมิธ (Sutton-Smith) ได้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. เกมเกี่ยวกับกลวิธีล้วน ๆ เป็นเกมที่มีกลวิธีการเล่นเป็นปัจจัยสำคัญ เช่น เกมหมากรุก เป็นต้น

2. เกมเกี่ยวกับกลวิธีและโชค เป็นเกมที่มีปัจจัยทั้งกลวิธีและโชคประกอบกับการเล่นจึงจะประสบผลสำเร็จได้ เช่น เกมบริดจ์ เป็นต้น

เกมที่เกี่ยวกับโชคเพียงอย่างเดียว (Games of Chance) เกมประเภทนี้ได้แก่เกมที่ต้องอาศัยโชคอย่างเดียวในการเล่น ไม่สามารถใช้ปัจจัยอื่นมาเกี่ยวข้องได้ เช่น การโยนหัวโยนก้อย เกมบิงโก เกมรูเล็ต เป็นต้น

ธนัญภัสร์ ศรีเนธิยวศิน (2564) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกม (Game-Based Learning) เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ

โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม วิธีการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ คือ การเลือกเกม เพื่อนำมาใช้สอน สามารถทำได้หลายวิธี โดยผู้สอนสามารถสร้างเกมขึ้นมาเองให้เหมาะกับวัตถุประสงค์การสอน หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับหรือดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นมาใช้เอง ผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้างเกม และนำไปทดลองใช้หลาย ๆ ครั้งจนแน่ใจว่าได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ก่อนการเล่นเกมผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้ออำนวยต่อการเล่น เพื่อไม่ให้การเล่นเกมติดขัด เสียอารมณ์ และเสียเวลาของผู้เล่น การเล่นควรมีลำดับ ขั้นตอน หรือบางกรณีอาจจำเป็นต้องควบคุมเวลาในการเล่น ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อนำไปใช้ในการอภิปลายหลังการเล่น กติกาการเล่นเกมเป็นสิ่งสำคัญมากในการเล่นเกม เพราะกติกาจะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเกมเป็นไปตามวัตถุประสงค์

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2552, อ้างถึงใน มานิตา วอนเมือง และภัทรมนัส ศรีตระกูล, 2566) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้นักเรียนได้ผ่อนคลายทำให้ความตึงเครียดในการเรียนลดน้อยลงและลืมว่ากำลังเรียนอยู่ในห้องเรียน ในการเรียนรู้ภาษาสิ่งที่เป็นอุปสรรคใหญ่คือความตึงเครียดและกดดัน กระบวนเรียนรู้ภาษาในแบบเก่าทำให้สิ้นเปลืองเวลาและเป็นการเพิ่มความกดดัน ให้กับนักเรียนซึ่งระดับความกดดันที่เพิ่มขึ้นจะรบกวนความตั้งใจเรียน และประสิทธิผลการเรียนรู้ นอกจากนั้นจะเป็นการทำลายแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนอีกด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์กติกาเงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริงเป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีโอกาสแลกเปลี่ยนรู้และประสบการณ์การเรียนรู้กับผู้อื่นโดยการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

โรงเรียนเซนต์หลุยส์ (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนผ่านเกม ซึ่งเป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติ ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่น ผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน และชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน กระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วย ตัวเอง

จากความหมายของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม หมายถึง การสอดแทรกเนื้อหาลงไปในเกมเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างสนุกสนานผ่อนคลาย ลดความตึงเครียดในห้องเรียน

2.5 เกมนันทนาการ

วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548) ได้อธิบายเกี่ยวกับเกมนันทนาการ ดังนี้

2.5.1 ความหมายของเกมนันทนาการ

ความหมาย นันทนาการมีความหมายว่า "เป็นสาขาวิชาการที่มุ่งจัดกิจกรรมขึ้นมาเพื่อให้บุคคลได้มีส่วนร่วม ด้วยความสมัครใจ ในเวลาว่าง เพื่อความสนุกสนาน และเพื่อให้มีความสดชื่นฟื้นคืนมาอีกครั้งหนึ่งโดยไม่หวัง ผลทำไรอื่นใด นอกจากผลที่เกิดขึ้นกับทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม อันเนื่องจากการมีส่วนร่วม ในกิจกรรมนันทนาการนั้น ๆ เท่านั้น"

คำว่า "นันทนาการ" นี้เป็นคำศัพท์ที่พระยานุมานราชธนได้บัญญัติขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายตรงกับความหมายของคำภาษาอังกฤษว่า "Recreation" และคำว่า "Recreation" นี้เป็นคำที่มาจากรากศัพท์ คำเดิมว่า "Re-create" ซึ่งแปลว่า "ทำให้เกิดขึ้นใหม่" ฉะนั้นคำว่า "Recreation" จึงอาจจะแปลได้ว่า "การทำให้พื้นคืนมาอีกครั้งหนึ่ง" พระยาอนุมานราชธนจึงได้ให้ความหมายของคำว่า "นันทนาการ" ดังได้กล่าวมาแล้ว

ลักษณะที่เป็นองค์ประกอบของกิจกรรมนันทนาการที่สำคัญนั้นอาจจะสรุปได้ดังต่อไปนี้ คือ

1. เป็นกิจกรรมที่เป็นไปตามความสมัครใจ คือ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของบุคคลนั้นเป็นการมี ส่วนร่วมที่เป็นไปตามความต้องการ ความสมัครใจและความเต็มใจ โดยไม่มีการบังคับหรือขู่เข็ญใด ๆ ทั้งสิ้น

2. เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในเวลาว่าง โดยกิจกรรมนั้นเป็นกิจกรรมที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการงานอาชีพประจำวัน หรือกิจกรรมที่มีรายได้หรือผลกำไรที่เกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วมนั้น ๆ

3. เป็นกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน คือ เมื่อบุคคลได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นแล้วจะรู้สึกมีความ สนุกสนาน มีความสบายอกสบายใจ ไม่มีความห่วงใยในสิ่งอื่นใด และในขณะเดียวกันก็มีความรู้สึก กระปรี้กระเปร่าเกิดขึ้น มีการคลายความเครียด หรือความวิตกกังวลที่อาจจะมีมาก่อนนั้นด้วย

4. เป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ช่วยให้สุขภาพและคุณภาพชีวิตมีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม

5. เป็นกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับการช่วยให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ (Non-Survival Activities in Nature) เช่น การนอนหลับ การรับประทานอาหาร ไม่ถือว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการ

2.5.2 ประเภทของนันทนาการ

โดยทั่วไปนั้น นันทนาการมักจะแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามลักษณะของประเภทของบุคคลที่จะมีส่วนร่วมเป็นสำคัญดังตัวอย่างต่อไปนี้ คือ

2.5.2.1 นันทนาการสำหรับชุมชน (Community Recreation) นันทนาการประเภทนี้คือนันทนาการที่จัดให้แก่บุคคลที่อยู่ในชุมชนนั้นได้มีส่วนร่วม เช่น บุคคลที่อยู่ในหมู่บ้าน ตำบล อำเภอ จังหวัด หรือเทศบาลนั้น ได้มีส่วนร่วม โดยหมู่บ้าน ตำบล อำเภอ จังหวัด หรือเทศบาล เป็นผู้รับผิดชอบทั้งในแง่ของสถานที่ในการจัด และดำเนินการ งบประมาณและค่าใช้จ่ายต่าง 1 โดยประชาชนพลเมืองที่อยู่ในชุมชนนั้น ๆ ได้มีส่วน ร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ เช่น ศูนย์เยาวชน สนามเด็กเล่น สวนสาธารณะต่าง ๆ เป็นต้น

2.5.2.2 นันทนาการสำหรับพนักงานในโรงงานอุตสาหกรรม (Industrial Recreation) เป็นนันทนาการ ที่จัดขึ้นสำหรับพนักงานในโรงงานอุตสาหกรรม ทั้งนี้เพราะว่าในปัจจุบันนี้ โรงงานอุตสาหกรรมต่าง ๆ ได้เห็น ความจำเป็นและสำคัญในคุณค่าของนันทนาการในการที่จะช่วยฟื้นฟูสมรรถภาพและประสิทธิภาพใน การทำงานของพนักงาน ดังนั้น ในโรงงานอุตสาหกรรม โดยเฉพาะที่มีพนักงานมาก ๆ จึงมักจะมีการจัด กิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ เพื่อให้พนักงานของโรงงานได้มีส่วนร่วมในเวลาว่างอย่างทั่วถึงกัน

2.5.2.3 นันทนาการสำหรับคนไข้ในโรงพยาบาล (Hospital Recreation) เป็นนันทนาการที่จัดขึ้น สำหรับคนไข้ที่อยู่ในโรงพยาบาล ในวงการทางแพทย์ก็เช่นเดียวกันได้เล็งเห็นความจำเป็นและความสำคัญ ของบทบาทของการนันทนาการ ในการที่จะช่วยบำบัดและฟื้นฟูคนไข้ในโรงพยาบาลด้วย ดังนั้น โรงพยาบาล หลาย ๆ แห่งจึงได้พยายามจัดกิจกรรมนันทนาการบางอย่างให้แก่คนไข้บางประเภทในโรงพยาบาลได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมนันทนาการนี้ด้วยเช่นเดียวกัน

2.5.2.4 นันทนาการสำหรับนักเรียนในโรงเรียน (School Recreation) เป็นนันทนาการที่จัดขึ้นให้นักเรียน ในโรงเรียนโดยถือว่านักเรียนในโรงเรียนนั้นเป็นเยาวชนที่อยู่ในระยะของการพัฒนาการที่สำคัญ ดังนั้น โรงเรียนแต่ละแห่งนอกจากจะมีการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้แก่นักเรียนได้มีส่วนร่วมในด้านต่าง ๆ หลาย ๆ อย่างแล้วก็ตาม โรงเรียนก็ยังถือว่าควรจะมีการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม ในเวลาว่างตามความถนัด ความต้องการ และความสนใจอย่างทั่วถึงกันควบคู่กันไปด้วย

2.5.2.5 นันทนาการสำหรับครอบครัว (Family Recreation) เป็นนันทนาการที่จัดขึ้นภายในครอบครัว เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจในระหว่างสมาชิกภายในครอบครัว แต่ละครอบครัวอาจจะมีความต้องการ ความถนัด หรือความสนใจในกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไป การจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับครอบครัว ถือว่าเป็นกิจกรรมที่มีความจำเป็นและสำคัญอย่างหนึ่ง เพราะนอกจากจะเป็นการพักผ่อนหย่อนใจของสมาชิก ภายในครอบครัวด้วยกันแล้ว ยังจะเป็นกิจกรรมที่จะช่วยสร้างความผูกพันที่แน่นแฟ้นอันดีในระหว่างสมาชิก ของครอบครัวด้วยกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับครอบครัวของสังคมในยุคโลกาภิวัฒน์ดังที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน ได้เป็นอย่างดียิ่งอีกด้วย

2.5.2.6 นันทนาการเพื่อธุรกิจและการค้า (Commercial Recreation) นันทนาการประเภทนี้เป็นนันทนาการ ที่จัดขึ้นเพื่อการค้าและเพื่อธุรกิจโดยตรง ผู้จัดและดำเนินการเป็นผู้รับผิดชอบลงทุน และดำเนินการทุกอย่าง เพื่อเก็บผลกำไรจากผู้ที่เข้าร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ผู้ที่เข้าร่วมในกิจกรรมประเภทนี้จึงจำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่าย ในอัตราต่าง ๆ เป็นจำนวนมากน้อยตามชนิดของแต่ละกิจกรรมตามที่ผู้ดำเนินการได้กำหนดไว้

2.5.3 ประเภทและชนิดของกิจกรรมนันทนาการ

แต่ละชนิดของกิจกรรมนันทนาการอาจจะมีการแบ่งเป็นหลาย ๆ รูปแบบแตกต่างกันไป บางทีก็อาจจะมีการแบ่งออกตามชนิดของกิจกรรม เช่น กิจกรรมเกี่ยวกับการกีฬา การฝีมือ การดนตรี การร้องรำทำเพลง การศิลปะ เป็นต้น หรือบางทีอาจจะมีการแบ่งออกตามวัยและเพศของผู้ที่จะมี ส่วนร่วมตามขนาดและลักษณะของสถานที่ที่จะใช้ ตามทักษะความความสามารถ ตามการสิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย ตามฤดูกาล ตามจำนวนสมาชิกที่มีส่วนร่วม หรือตามรูปแบบของการจัด เป็นต้น หรือบางทีก็แบ่ง ตามลักษณะของกิจกรรมที่จะเล่นในร่มและกิจกรรมที่จะเล่นกลางแจ้ง เป็นต้น ดังนั้นจึงเป็นการยากที่จะใช้

เกณฑ์ใดในการที่จะแบ่งกิจกรรมเหล่านี้ได้อย่างชัดเจนและเด็ดขาดลงไปได้ ทั้งนี้อาจว่ากิจกรรมนันทนาการบางอย่างอาจจะมีความเหมาะสม เป็นที่สนใจหรือมีคุณค่ากับบุคคลวัยหนึ่งแต่ไม่เป็นที่สนใจหรือไม่เหมาะสมกับอีกวัยหนึ่ง แต่กิจกรรมบางอย่างมีความเหมาะสมและเป็นที่สนใจของทุกเพศทุกวัย หรือกิจกรรมบางอย่างมีความเหมาะสมและเป็นที่สนใจของเด็กชายแต่ไม่เหมาะสมหรือเป็นที่สนใจของ เด็กหญิง และกิจกรรมบางอย่างก็เป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับทั้งเด็กชายและเด็กหญิง หรือกิจกรรม บางอย่างเป็นกิจกรรมที่ต้องการความเงียบสงบผู้มีส่วนร่วมจึงจะได้รับประโยชน์หรือได้รับความเพลิดเพลินอย่างแท้จริงแต่อย่างไรก็ตามการแบ่งกลุ่มของกิจกรรมนันทนาการต่อไปนี้จึงเป็นเพียงการแบ่งตามขนาดของกิจกรรมที่มีคุณค่าเข้าข่ายตามความหมายของนันทนาการ ตามที่กล่าวมาแล้วเท่านั้น

2.5.3.1 กิจกรรมที่เกี่ยวกับเกมและกีฬา

กิจกรรมเกี่ยวกับเกมและกีฬาสามารถจะแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยได้ดังต่อไปนี้อีก คือ

1) เกมขั้นพื้นฐานที่ง่าย ๆ เช่น เกมเสือไล่วัว เกมสุนัขแย่งกระดูก เกมกลางวันกลางคืน เกม กระรอกแย่งรัง เกมมอญซ่อนผ้า เกมคนที่สามหนี เกมลิงชิงบอล งูกินหาง และเก้าอี้ดนตรี เป็นต้น

2) เกมและกิจกรรมประเภทบุคคลและประเภทคู่ เช่น การปาลูกดอก แบดมินตัน เทนนิส โบว์ลิง กอล์ฟ เทเบิลเทนนิส บ็อกซ์ฮอกกี้ ชัฟเฟิลบอร์ด บิลเลียด สนุกเกอร์ และห่วงข้ามตาข่าย เป็นต้น

3) ยืดหยุ่นและยิมนาสติก เช่น การม้วนหน้า การม้วนหลัง การทำล้อเกวียน การตีลังกาหน้า การตีลังกาหลัง การยืนด้วยศีรษะ การยืนด้วยมือ การเดินด้วยมือ การวิดน้ำบนราวคู่ การต่อตัว การไกวเย็น ด้วยห่วง การไต่เชือก และฟลอร์เอ็กเซอร์ไซส์ เป็นต้น

4) เกมที่เป็นชุด เช่น บาสเกตบอล วอลเลย์บอล แฮนด์บอล ฟุตบอล ฮอกกี้ สนาม ซอฟต์บอล เตนบอล แชร์บอล ตะกร้อเตะทน และตะกร้อลอดห่วง เป็นต้น

5) กีฬาเดี่ยว เช่น การยิงธนู การยิงปืน การเล่นสเกต กีทาลานประเภทต่าง ๆ การวิ่งข้ามเครื่อง กีดขวาง ขี่จักรยาน การเล่นว่าว และกรีทาสู่ประเภทต่าง ๆ เป็นต้น

6) กีฬาทางน้ำ เช่น การว่ายน้ำ การกระโดดน้ำ การแข่งขันโปโลน้ำ การช่วยคนตกน้ำ และการว่ายน้ำ ประกอบจังหวะดนตรี เป็นต้น

7) กีฬาการต่อสู้ป้องกันตัว เช่น มวยไทย มวยสากล กระบี่กระบอง และมวยปล้ำ เป็นต้น

2.5.3.2 กิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะและการฝีมือ ได้แก่ กิจกรรมที่เกี่ยวกับการวาดรูป การระบายสี การ แกะสลัก การจักสาน การเย็ปักถักร้อย งานช่างต่าง ๆ การตกแต่งบ้าน การย้อมสี และการทำเครื่องใช้ ประจำบ้าน เป็นต้น

2.5.3.3 กิจกรรมเกี่ยวกับการดนตรี เช่น การร้องประสานเสียง การร้องอุปรากร การร้องประกอบเกม การเล่น การเล่นเปียโน การเล่นไวโอลิน การเล่นกีตาร์ การลีซออู้ สีซอด้วง การเล่นระนาด การเป่าขลุ่ย การแสดงคอนเสิร์ต การแสดงดนตรีไทย การประกวดวงโยธวาทิต การแต่งเพลง และการฟังดนตรี เป็นต้น

2.5.3.4 กิจกรรมเกี่ยวกับการละคร เช่น การชมการแสดงต่าง ๆ การแสดงละคร การเป็นตัวตลก การเลียนแบบ การแสดงโขน การแสดงหุ่นจำลอง การแสดงลิเก และการแสดงภาพยนตร์ เป็นต้น

2.5.3.5 กิจกรรมเกี่ยวกับการเต้นรำ เช่น การรำไทย การเต้นบอลรูม การเต้นระบำพื้นเมือง และการเต้นรำดิสโก้ เป็นต้น

2.5.3.6 กิจกรรมเกี่ยวกับวรรณกรรม ได้แก่ กิจกรรมเกี่ยวกับการเขียนบทความ เขียนนวนิยาย การอ่าน การอภิปราย การโต้วาที การเขียนคำกลอน การจัดกิจกรรมเกี่ยวกับชมรมนักเรียน นักอ่าน นักพูด การเล่า นิทาน และการพูดในที่สาธารณะ เป็นต้น

2.5.3.7 กิจกรรมเกี่ยวกับการรวบรวม เก็บสะสม เช่น การรวบรวมเก็บสะสมของเก่า การเก็บสะสม แสตมป์ การเก็บสะสมเหรียญต่าง ๆ การเก็บสะสมพืช การเก็บสะสมสัตว์ การเก็บสะสมรูปภาพการเก็บ สะสมนาฬิกา เครื่องมือ หรือเครื่องใช้ต่าง ๆ การเก็บสะสมของเล่นเด็ก และ การเก็บสะสมเครื่องดนตรี เป็นต้น

2.5.3.8 กิจกรรมเกี่ยวกับสังคม ได้แก่ กิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้นเป็นหมู่เป็นกลุ่มเพื่อพบปะสังสรรค์ ควบคู่กันไปด้วย เช่น งานเลี้ยง งานรื่นเริงในเทศบาลต่าง ๆ งานเฉลิมฉลองแสดงความยินดีในโอกาสต่าง ๆ งานนักเรียนเก่า งานวันเกิด และงานวันครอบครัว เป็นต้น

2.5.3.9 กิจกรรมเกี่ยวกับธรรมชาติและการศึกษานอกสถานที่ เช่น การเดินทางไกล การอยู่ค่ายพักแรม การสำรวจบำ การดูดาว การดำน้ำเพื่อดูสัตว์น้ำและปะการัง การลงเรือท่องทะเล การปิกนิก การปีนเขา การทำสวนผักสวนครัว การปลูกต้นไม้ การปลูกดอกไม้ การศึกษาสัตว์ การศึกษาต้นไม้ในป่า และการไปชม สวนสัตว์ เป็นต้น

2.5.3.10 กิจกรรมเกี่ยวกับการให้การบริการแก่สังคม เช่น การบำเพ็ญประโยชน์ การเป็นอาสาสมัครด้วยการเป็นผู้นำเยาวชนอาสาสมัครช่วยสอนหนังสือเด็กด้อยโอกาสอาสาสมัครช่วยดูแลความสะอาด ความปลอดภัย อาสาสมัครในการช่วยสอนการฝีมือ และอาสาสมัครในการช่วยงานของชุมชนต่าง ๆ ที่เป็น ประโยชน์ต่อส่วนรวม เป็นต้น

2.5.4 บทบาทและคุณค่าของนันทนาการในปัจจุบัน

นันทนาการเป็นกิจกรรมที่ มีความสำคัญอย่างหนึ่งที่ช่วยให้ชีวิตความเป็นอยู่ ในสังคมปัจจุบันมีคุณภาพและมีความสมบูรณ์มากขึ้น การที่บุคคลเป็นผู้ที่มีคุณภาพชีวิตและสมบูรณ์ดีนั้นจะเป็นผลช่วยให้บุคคลนั้นเป็นผู้ที่มีสุขภาพทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมดีไปด้วย และเป็นผลนำมาแห่งการเป็นสมาชิกที่ดีและมีประสิทธิภาพของสังคมต่อ ไปดังจะได้นำประเด็นที่สำคัญ ๆ มากล่าวต่อไปนี้

2.5.4.1 นันทนาการกับสุขภาพ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมนันทนาการที่ดีและเหมาะสมของความต้องการของร่างกายและจิตใจนั้น จะช่วยให้เป็นผู้ที่มีร่างกายแข็งแรง จิตใจปลอดโปร่ง มีสุขภาพสมบูรณ์ ทางการแพทย์และวิทยาศาสตร์การกีฬาได้รับรองและแนะนำมานานแล้วว่าร่างกายของคนเรานั้น ต้องการการ ทางการ เคลื่อนไหวและออกกำลังกายเป็นประจำทุกวันตั้งแต่เกิดมาจนตาย การเคลื่อนไหวหรือออกกำลังกายนั้น จะช่วยทำให้ร่างกายมีสมรรถภาพและประสิทธิภาพดีขึ้น มีสุขภาพดีขึ้น แต่กลับตรงกันข้ามถ้าหากว่าร่างกาย ขาดการออกกำลังกายเป็นระยะเวลายาวนาน สมรรถภาพประสิทธิภาพและสุขภาพของร่างกายก็จะ เสื่อมโทรมลง นอกจากนี้การออกกำลังกายด้วยการเล่นกีฬานั้นจะช่วยทำให้จิตใจและสมองมีความ ปลอดโปร่งผ่องใส หายเครียดจากการทำงานและ

การมีชีวิตอยู่ ในสังคมที่รีบเร่งดังเช่นที่เป็นอยู่ในปัจจุบันนี้ ดังนั้น จึงเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่ากิจกรรมนันทนาการโดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เกี่ยวกับการเล่นกีฬาจะช่วยให้ บุคคลมีสุขภาพดีทั้งร่างกายและจิตใจด้วย

2.5.4.2 นันทนาการกับการพัฒนาทางคุณลักษณะ จริงอยู่กิจกรรมนันทนาการก็เช่นเดียวกับกิจกรรมอื่น ๆ คือ เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนร่วมได้มีการแสดงออกทั้งในทางที่ดีและไม่ดีได้เช่นเดียวกัน ได้แสดงพฤติกรรมโกงหรือซื่อสัตย์ ได้แสดงพฤติกรรมดุร้าย เปิดโอกาสให้มีการพูดปดหรือพูดความจริง ได้เสดงพฤติกรรมโกงหรือซื่อสัตย์ ได้แสดงพฤติกรรมดุร้ายหรือเมตตาปราณี หรือได้แสดงพฤติกรรมอื่น ๆ ของชีวิตทั้งในด้านดีและด้านไม่ดีออกมาเท่า ๆ กัน อย่างยิ่งในกิจกรรมที่มีการแข่งขันกันสูง เช่น กิจกรรมนันทนาการเกี่ยวกับการกีฬาด้วยแล้ว โอกาสของ การเพาะนิสัยและคุณลักษณะต่าง ที่จะมีอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อชีวิตของบุคคลต่อไปในภายภาคหน้า เหล่านี้ ดังนั้น การจัดกิจกรรมนันทนาการที่อยู่ภายใต้ผู้นำที่มีความรู้ความเข้าใจในสภาพการแสดงออก ทางพฤติกรรมเหล่านี้อย่างดีจะช่วยแก้ไขปรับปรุงส่งเสริมพฤติกรรมเหล่านี้ได้เป็นอย่างดี คือ ถ้าเห็นว่า พฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมไม่เหมาะไม่ควรหรือไม่เป็นที่ยอมรับของสังคมก็รีบแก้ไขได้ทันที แต่ถ้าหากว่า พฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมที่ดีหรือเป็นที่พึงปรารถนาของสังคมก็สนับสนุนส่งเสริมให้ดีขึ้นต่อไปอีก ทำให้เป็นโอกาสดีของผู้นำที่จะได้ปลูกฝังคุณลักษณะต่าง ๆ เป็นอย่างมาก เช่น การเคารพต่อกฎกติกาการเล่น การเล่นอย่างมีน้ำใจนักกีฬา การมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกันและกัน การมีความสามัคคีกัน การเห็นแก่ ประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าส่วนตัว นอกจากนี้กิจกรรมนันทนาการหลาย ๆ อย่าง เช่น ดนตรี การกีฬาที่ เป็นทีม การละคร หรืออื่น ๆ เป็นกิจกรรมที่ต้องการความร่วมมือกันหลาย ๆ ฝ่ายการมีวิธีการจัดและดำเนินการที่ดีในกิจกรรมเหล่านี้จะช่วยปลูกฝังให้มีคุณลักษณะในความร่วมมือซึ่งกันและกันในอันที่จะเป็นพลเมืองที่ดี ต่อไปอีกด้วย

2.5.4.3 นันทนาการกับปัญหาเด็กวัยรุ่นและยาเสพติด ส่วนร่วมในกิจกรรมนันทนาการจะช่วยให้เป็นผู้ที่มีคุณลักษณะที่ดีและการมีคุณลักษณะที่ดีนั้นก็เท่ากับว่ามีภูมิต้านทานของปัญหาเด็กวัยรุ่นและปัญหายาเสพติดไว้แล้วชั้นหนึ่ง กิจกรรมนันทนาการทั้งหลายส่วนใหญ่เป็น กิจกรรมที่สนองความต้องการการแสดงออกของเด็ก ๆ และเยาวชนเป็นอย่างดี และเด็กและเยาวชนเองก็ เป็นวัยที่ต้องการการแสดงออกทั้งทางร่างกาย จิตใจ และความคิดเป็นอย่างมากอยู่แล้วทั้งสิ้น ดังนั้น การจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อให้เด็ก ๆ และเยาวชนวัยรุ่นเหล่านี้ให้ได้มีโอกาสมีส่วนร่วมอย่างเพียงพอตามความต้องการ ความถนัด และความสนใจตามเวลาว่างที่เขาเหล่านั้นมีอยู่ จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจัดขึ้นมาเป็นการช่วยส่งเสริมให้เด็ก ๆ และเยาวชนเหล่านี้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และมีพัฒนาการพร้อมที่จะเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมต่อไปซึ่งเท่ากับว่าเป็นการป้องกันไม่ให้เด็ก ๆ หรือเยาวชน ได้ใช้เวลาว่างไปมั่วสุม เสพยาเสพติด หรือก่อเหตุร้ายด้วยการลัก การขโมย เป็นการก่อปัญหาให้สังคมที่จะ ต้องติดตามแก้ไขในภายหลังได้เป็นอย่างดี

2.5.4.4 นันทนาการกับความเป็นปึกแผ่นและความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของชุมชน ฐานะ ความเป็นอยู่ ของชีวิตคนในชุมชนนั้นจะมีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ อย่างมากมาย เช่น ฐานะด้าน เศรษฐกิจ ด้านสังคม ด้านความเชื่อ ด้านศาสนา ด้านเชื้อชาติ ด้านการศึกษา และพื้นฐานด้านวัฒนธรรม จากการที่บุคคลอยู่รวมกันเป็นจำนวนมากในชุมชนและมีฐานะความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ ตามที่กล่าวแล้ว อาจจะเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้บุคคลที่รวมกันอยู่ในชุมชนเดียวกันเป็นจำนวนมาก ๆ เหล่านี้เกิดความ ไม่เข้าใจระแวงสงสัยซึ่งกันและกันอันจะนำมาซึ่งการแตกความสามัคคี

ได้ ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการซึ่งเป็น กิจกรรมที่มีหลักการบนพื้นฐานของความต้องการและความสนใจที่เหมือน ๆ กัน เช่น กิจกรรมเกี่ยวกับการกีฬา การดนตรี การร้องรำทำเพลง เป็นต้น การมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ด้วยความสนุกสนานร่วมกัน จะช่วยคละเคล้าให้ความแตกต่างที่มีอยู่ในระหว่างบุคคลเหล่านี้ให้มีความเข้าใจกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ได้เป็นอย่างดี อันจะเป็นการนำมาแห่งความสามัคคี และความปรองดองร่วมมือกันให้ชุมชนมีความเป็นปึกแผ่นต่อไป

2.5.4.5 นันทนาการกับขวัญและกำลังใจ ในเวลาปกติธรรมดานั้นคนเราทุกคนต้องการแรงบันดาลใจ ช่วยทำให้จิตใจและอารมณ์มีความเข้มแข็งต่อไปอีก แต่ในกรณีที่เมื่อบุคคลเกิดความท้อแท้ไม่มั่นใจขึ้นมานั้น สิ่งที่บุคคลนั้นต้องการมากที่สุดก็คือกิจกรรมที่เขามีความเพลิดเพลินพอใจและมีความสำเร็จในกิจกรรมนั้น แพรตต์ (Pratt) ซึ่งเป็นจิตแพทย์ได้เขียนหนังสือเกี่ยวกับขวัญและกำลังใจชื่อ "สุขภาพจิตของบุคคลตกงาน" (The Mental Hygiene of Unemployment) ตอนหนึ่งได้กล่าวไว้ว่า "สิ่งที่จะช่วยสร้างขวัญและกำลังใจ ที่ดีที่สุดหนึ่งในสองอย่างนั้นก็คือ การที่บุคคลสามารถที่จะทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดได้ดี ไม่ว่าจะเป็นอะไรก็ตาม แม้จะ เป็นการซ่อมรถจักรยาน การช่วยเลี้ยงเด็ก การประพันธ์คำโคลงกลอน การซ่อมบ้าน การทำงานอดิเรก การสะสมแสตมป์ การเล่นกอล์ฟ หรือการทำสวนดอกไม้ก็ได้ทั้งสิ้น" นอกจากนี้นักจิตแพทย์หลายคนยังได้มีความเชื่ออีกว่า กิจกรรมนันทนาการจะช่วยให้บุคคลได้ มีอายุยืนยาวต่อไปอีกด้วย เมนนิงเจอร์ (Menninger) ซึ่งเป็นนักจิตแพทย์คนหนึ่งได้กล่าวไว้ว่า "การที่บุคคล ไม่แก่ตามอายุนั้นก็เพราะว่าเขามีความสนใจและมีความสนุกสนานในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนันทนาการเป็น ประจำนั่นเอง" โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหมู่ผู้สูงอายุแล้วถือว่านันทนาการเป็นความต้องการขั้นพื้นฐานที่สำคัญอย่างยิ่งอย่างหนึ่ง เพราะการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ในเวลาว่างที่เป็นไปด้วยความ สนุกสนานเหล่านี้จะช่วยสร้างขวัญและกำลังใจให้แก่ผู้สูงอายุได้เป็นอย่างดี

2.5.4.6 นันทนาการกับระบอบประชาธิปไตย ตามหลักการและปรัชญาแล้วนันทนาการกับระบอบ ประชาธิปไตยมีหลักการและแนวคิดเหมือนกันและคล้ายคลึงกันมาก คือ ในระบอบประชาธิปไตยนั้นต้องการ ให้บุคคลได้มีพัฒนาการอย่างเต็มที่ มีการแสดงออกได้อย่างอิสระเสรีและมีความสมบูรณ์สุขในชีวิตให้มาก ที่สุด ในนันทนาการก็เช่นเดียวกันจะมีกิจกรรมให้บุคคลได้เลือกอย่างมากมายและกว้างขวางตามความต้องการ ความสามารถ ความถนัด และความสนใจ ในการที่จะมีส่วนร่วมและมีการแสดงความรู้สึกออกมาด้วยความ สนุกสนานเพลิดเพลินตามความพอใจอย่างแท้จริง ซึ่งเป็นการช่วยให้เขาได้บรรลุผลตามจุดหมายของระบอบ ประชาธิปไตยนั่นเอง นอกจากนั้นการมีส่วนร่วมในการช่วยกันวางโปรแกรมนันทนาการและการจัดกิจกรรม นันทนาการต่าง ๆ ด้วยกันก็เป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้มีประสบการณ์ของกระบวนการระบอบประชาธิปไตยได้ เป็นอย่างดีอีกทางหนึ่งในแง่ของการทำงานร่วมกัน

2.5.4.7 นันทนาการกับความปลอดภัย ดังที่ทราบแล้วว่าธรรมชาติของเด็กและเยาวชนที่สำคัญอย่างหนึ่ง คือ ความต้องการในการแสดงออกด้วยการเคลื่อนไหว หรือการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ตลอดเวลา ดังนั้น ถ้าหากว่าผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนไม่ได้จัดสถานที่ อุปกรณ์ หรือผู้นำที่มีความรู้ความ มารถเพื่อช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกอย่างถูกต้องและเพียงพอแล้ว การที่เด็กและเยาวชน จะได้รับอันตรายจากการเล่นอาจจะมีเป็นอย่างมาก โปรแกรมนันทนาการซึ่งมีการจัดการต่าง ๆ เช่น การจัดสนามเด็กเล่น ศูนย์เยาวชน สนามกีฬา สระว่ายน้ำ ห้องดนตรี ห้องศิลปะ หรืออื่น ๆ โดยมีสถานที่ อุปกรณ์ เครื่องอำนวยความสะดวก กิจกรรมและผู้นำที่มีความรู้ความสามารถ

ที่เหมาะสมกับวัย และเพศของเยาวชนแต่ละกลุ่มนั้นแล้วจะช่วยป้องกันและลดอันตรายหรืออุบัติเหตุอันอาจจะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนได้เป็นอย่างดี

2.5.4.8 นันทนาการกับการศึกษา จริงอยู่แม้ว่าการศึกษาและนันทนาการนั้นเป็นสาขาวิชาที่ต่างก็มีความพยายามที่จะพัฒนาบุคคลให้มากที่สุดเหมือน ๆ กัน ดังนั้น จุดหมายและวิธีการของการศึกษาและนันทนาการจึงดูเหมือนมีความคล้ายคลึงกันและต่างก็สนับสนุนซึ่งกันและกันมาก แต่อย่างไรก็ตาม แนวคิด ของสาขาวิชาทั้งสองอย่างนี้ก็ยังไม่เหมือนกันเลยทีเดียว เพราะแต่ละอย่างนั้นต่างมีลักษณะพิเศษและเฉพาะ ในตัวของมันเองมากเช่นเดียวกัน เช่น นันทนาการมุ่งให้บุคคลมีความสนุกสนานเพลิดเพลินในทันทีทันใดที่ได้มี ส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นเป็นสำคัญ แต่การศึกษามุ่งในผลระยะยาวไกลมากกว่า นอกจากนี้ในบางส่วนของการ ศึกษาก็เป็นไปในลักษณะของการบังคับหรือจำเป็นในการเรียน แต่ในกิจกรรมนันทนาการนั้นไม่มีในส่วนที่ กล่าวนี้ และแม้ว่ากิจกรรมหลาย ๆ อย่างในนันทนาการ เช่น การกีฬา ดนตรี การละครหรือศิลปะ เป็นต้น มีลักษณะเป็นอย่างเดียวกันกับทางการศึกษา แต่ในการศึกษานั้นมุ่งให้นักเรียนได้มีทักษะมีความรู้และมี ความนิยมชมชอบในกิจกรรมนั้นเป็นสำคัญ ทั้งนี้เพื่อจะได้นำไปใช้ในเวลาว่างเพื่อความสนุกสนานในโอกาสต่อไป สำหรับนันทนาการนั้นมุ่งให้บุคคลได้มีความสนุกสนานเพลิดเพลินกับการใช้ทักษะและความรู้ที่ได้มีอยู่ก่อนแล้ว ดังนั้นนันทนาการจึงเป็นฝ่ายรับช่วงจากการมีทักษะและการเรียนรู้จากการศึกษามาใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันต่อไปอีกต่อหนึ่ง การศึกษาและนันทนาการจึงเป็นสาขาวิชาที่ช่วยสนับสนุนซึ่งกันและกันเป็นอย่างดี นอกจากนี้กระบวนการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่เป็นส่วนบุคคลและที่ เป็นกลุ่มหลายอย่างที่มีอยู่ในหลักการและวิธีการของการศึกษาก็เป็นสิ่งที่มีความจำเป็นและสำคัญสำหรับผู้นำทางนันทนาการจะต้องเรียนรู้ เพื่อจะได้นำมาใช้ในการจัดและดำเนินการโปรแกรมเพื่อช่วยให้โปรแกรมนันทนาการที่จัดและดำเนินการไปนั้นเป็นประโยชน์แก่ผู้มีส่วนร่วมให้มากที่สุด ในขณะเดียวกันฝ่ายผู้รับผิดชอบเกี่ยวกับการจัดการศึกษาเองก็จะได้คำนึงถึงหลักสูตรที่จะจัดขึ้นในโรงเรียนให้นักเรียนมีทักษะและมีความรู้สามารถนำทักษะและความรู้นั้นไปใช้ในเวลาว่างหรือในโปรแกรมนันทนาการในโอกาสภายภาคหน้า เพื่อให้ความมุ่งหมายของการศึกษาได้บรรลุผลอย่างแท้จริงด้วย

2.5.4.9 นันทนาการกับเศรษฐกิจ จากบทบาทของนันทนาการที่ได้กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่าถ้าจะมองในแง่ของการลงทุนแล้ว การลงทุนเพื่อกิจกรรมในด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับนันทนาการนั้นเป็นการลงทุนที่คุ้มค่าอย่างมหาศาล เพราะเป็นการลงทุนที่เป็นไปในลักษณะของการพัฒนาป้องกันและสร้างเสริมให้ดีขึ้นมากกว่าการลงทุนเพื่อบำบัดรักษาหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาแล้ว ดังนั้นการลงทุนเพื่อพัฒนาและสร้างเสริมสิ่งที่ดีอยู่แล้วให้ดียิ่ง ๆ ขึ้นต่อไปอีกย่อมจะถูกง่ายและน้อยกว่าการลงทุนเพื่อซ่อมแซมรักษาหรือแก้ไขในสิ่งที่ชำรุดสึกหรอมาก่อนแล้ว การซ่อมแซมสิ่งที่ชำรุดสึกหรอมาแล้วนั้นทั้งประสิทธิภาพของของที่ซ่อมแซมหลังจากการชำรุดมาแล้วย่อมสู้ของที่ยังไม่ชำรุดไม่ได้เช่นเดียวกันแน่นอน ดังนั้น ถ้ามองในแง่ของเศรษฐกิจแล้ว การลงทุนเพื่อการนันทนาการในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สนามเด็กเล่น สนานกีฬา สถานที่เล่นดนตรี ศิลปะ การฝีมือ และอื่น ๆ เพื่อให้ประชาชนพลเมืองได้มีส่วนร่วม จึงเป็นการลงทุนที่คุ้มค่าเป็นอย่างมาก คือ จะได้ผลทั้งในแง่ของสุขภาพ คุณลักษณะการป้องกันปัญหาเด็กเกเร อาชญากรรม การเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของชุมชน ความปลอดภัย ขวัญและกำลังใจของประชาชนพลเมือง ความปลอดภัย รวมทั้งการปลูกจิตสำนึกของประชาชนพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

2.6 แผนการจัดการเรียนรู้

เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามเป้าหมายของการเรียนรู้จำเป็นจะต้องจัดทำแผนล่วงหน้า มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

2.6.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553, อ้างถึงใน รวีวรรณ วงค์เดชานันทร์, 2563) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การใช้สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้จุดประสงค์การเรียนรู้ ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแผนการจัดการเรียนรู้ คือ การนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่ต้องทำการสอน ตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรีย น การสอน การใช้สื่อ อุปกรณ์การสอน การวัดและการประเมินผล สำหรับเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนการสอนย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดเน้นของหลักสูตร สภาพผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์ และตรงกับชีวิตจริงในท้องถิ่น ซึ่งถ้ากล่าวอีกนัยหนึ่ง แผนการจัดการเรียนรู้คือ การเตรียมการสอนเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ล่วงหน้า หรือ คือการบันทึกการสอนตามปกตินั่นเอง

ทยิดา เลิศชนะเดชา (2566) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้หรือแผนการสอน หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งที่มีการกำหนดเนื้อหาแต่ละหน่วยในการสอนตลอดปีการศึกษา เพื่อให้อาจารย์ผู้สอนได้พัฒนาและเตรียมการสอนอย่างเป็นระบบ ซึ่งแผนการสอนจะระบุเครื่องมือที่ใช้ในการสอน รวมถึงวิธีสอน สื่อ อุปกรณ์ การวัดผลและประเมินผล เพื่อให้นักเรียนสามารถบรรลุผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้และจุดหมายของหลักสูตรที่พึงประสงค์ แผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญที่ช่วยในการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่นำมาใช้ และพัฒนาแล้ว เป็นหลักฐานแสดงข้อมูลด้านการเรียนการสอน และการวัดประเมินผลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อในอนาคต

อุบลวรรณ ส่งเสริม (2562) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้เป็นการเตรียมการในการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบก่อนดำเนินการจัดการเรียนรู้ และมีความสำคัญหลายประการโดยเฉพาะการเป็นเครื่องมือในการวางแผนการจัดการเรียนการสอนที่สะท้อนความเป็นวิชาชีพครู ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรให้ความสำคัญและดำเนินการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อประโยชน์สูงสุดในการพัฒนาผู้เรียน

2.6.2 ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

รวีวรรณ วงค์เดชานันทร์ (2563) กล่าวว่า การสอนจะประสบผลสำเร็จด้วยดีหรือไม่มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่การวางแผนการสอนเป็นสำคัญประการหนึ่งถ้าผู้สอนมีการวางแผนการสอนที่ดีก็เท่ากับบรรลุจุดหมายปลายทางไปแล้วครึ่งหนึ่งการวางแผนการสอนจึงมีความสำคัญหลายประการแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีจะต้องเป็นแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับหลักสูตรเป็นแนวทางให้ผู้สอนอย่างชัดเจน มีองค์ประกอบที่ครบถ้วนเข้าใจง่ายและนำไปใช้สอนได้จริง นักเรียนเกิดทักษะจริงและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ผู้สอนจึงจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ ลักษณะ ขั้นตอนการจัดทำและหลักการวางแผนการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนลักษณะของ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี เพื่อส่งผลให้การเรียนการสอนดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทางที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนจำเป็นต้องทราบองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ รูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้และขั้นตอนของการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย (2558) ได้อธิบายไว้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้มี รายละเอียดสำคัญ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้เป็นหลักฐานที่แสดงถึงการเป็นครูมืออาชีพ มีการเตรียมล่วงหน้า แผนการจัดการเรียนรู้จะสะท้อนให้เห็นถึงการใช้เทคนิคการสอน สื่อนวัตกรรม และจิตวิทยาการเรียนรู้มาผสมผสานกันหรือประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพของนักเรียนที่ตนเองสอนอยู่

2. แผนการจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้ผู้สอนได้ศึกษาค้นคว้า หาความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร เทคนิคการสอน สื่อนวัตกรรม และวิธีการวัดและประเมินผล

3. แผนการจัดการเรียนรู้ทำให้ครูผู้สอนและครูที่จะปฏิบัติการสอนแทน สามารถปฏิบัติการสอนแทนได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ

4. แผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นหลักฐานที่แสดงข้อมูลด้านการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไป

5. แผนการจัดการเรียนรู้เป็นหลักฐานที่แสดงถึงความเชียวชาญในวิชาชีพครู ซึ่งสามารถนำไปเสนอเป็นผลงานทางวิชาการ เพื่อขอเลื่อนวิทยฐานะหรือตำแหน่งได้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) ได้อธิบายไว้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญหลายประการดังนี้

1. ทำให้ผู้สอนสอนด้วยความมั่นใจ เมื่อเกิดความมั่นใจในการสอนย่อมจะสอนด้วยความคล่องแคล่ว เป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างราบรื่น ไม่ติดขัด การสอนจะดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทางอย่างสมบูรณ์

2. ทำให้เป็นการสอนที่มีคุณค่าคุ้มกับเวลาที่ผ่านไป เพราะผู้สอนอย่างมีแผนมีเป้าหมาย และมีทิศทางในการสอน มิใช่สอนอย่างเลื่อนลอย ผู้เรียนจะได้รับความรู้ ความคิด เกิดเจตคติ เกิดทักษะ เกิดประสบการณ์ใหม่ตามที่ผู้สอนวางแผนไว้ ทำให้เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า

3. ทำให้เป็นการสอนที่ตรงตามหลักสูตร ทั้งนี้เพราะในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรทั้งด้านจุดประสงค์ เนื้อหาสารที่จะสอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอน และการวัดผลและประเมินผล แล้วจัดทำออกมาเป็นแผนการจัดการเรียนรู้หลักสูตร

4. ทำให้การสอนบรรลุผลอย่างมีประสิทธิ เนื่องจากผู้สอนต้องวางแผนการจัดการเรียนรู้อย่างรอบคอบในทุกองค์ประกอบ รวมทั้งการจัดเวลาเวลา สถานที่ และสิ่งอำนวยความ สะดวกต่าง ๆ ดังนั้น เมื่อมีการวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่รอบคอบ และปฏิบัติตามแผนการจัดการ เรียนรู้ที่วางไว้ ผลของการสอนย่อมสำเร็จได้ดีกว่าการไม่ได้วางแผนการจัดการเรียนรู้

5. ทำให้ผู้สอนมีเอกสารเตือนความจำ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการสอนต่อไป ทำให้ไม่เกิดความซับซ้อนและเป็นแนวทางในการทบทวนหรือการออกข้อสอบเพื่อวัดผลและประเมินผลผู้เรียนได้ นอกจากนี้ทำให้ผู้สอนมีเอกสารไว้เป็นแนวทางแก่ผู้ที่เข้าสอนในกรณีจำเป็น เมื่อผู้สอนไม้สามารถเข้าสอนเองได้ ผู้เรียนจะได้รับความรู้และประสบการณ์ที่ต่อเนื่องกัน

6. ทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อผู้สอนและต่อวิชาที่เรียน ทั้งนี้เพราะผู้สอนสอนด้วยความพร้อมเป็นความพร้อมทั้งทางด้านจิตใจคือ ความมั่นใจในการสอน และความพร้อมทางด้านวัตถุ คือการที่ผู้สอนได้เตรียมเอกสาร หรือสิ่งการสอนไว้อย่างพร้อมเพรียง เมื่อผู้สอนมีความพร้อมในการสอน

ย่อมสอนด้วยความกระจ่างแจ้ง ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจนในบทเรียน อันจะส่งให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อผู้สอนและต่อวิชาที่เรียน

2.6.3 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

ทยิดา เลิศชนะเดชา (2566) องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ส่วนนำหรือหัวแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการบอกถึงชื่อวิชา ชื่อเรื่อง ระยะเวลาในการสอน ส่วนที่ 2 ตัวแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นองค์ประกอบ มาตรฐานการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้ และส่วนที่ 3 ท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ จะเป็นการสรุปเนื้อหาของการสอนและเอกสารที่ใช้ประกอบการสอน การวัดผล การประเมินผลแบบทดสอบ และการบันทึกหลังการสอน

นวลจิตต์ เชาวกีรติพงศ์ (2560) กล่าวว่า ในแผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบที่สำคัญ 6 ส่วน ที่ผู้เขียนจะต้องกำหนดขึ้นมา คือ 1) จุดประสงค์การเรียนรู้ 2) สาระสำคัญ 3) เนื้อหาสาระ 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) รายการสื่อและแหล่งเรียนรู้ และ 6) การวัดประเมินผลการเรียนรู้ แต่ละองค์ประกอบต้องมีรายละเอียดที่มีความสอดคล้องกัน การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยนำพาให้ครูจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อุบลวรรณ ส่งเสริม (2562) กล่าวว่า องค์ประกอบหรือหัวข้อที่สำคัญในแผนการจัดการเรียนรู้อาจมีองค์ประกอบที่เหมือนกันหรือแตกต่างกันได้ เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีองค์ประกอบหรือหัวข้อที่ตายตัวดังตารางการวิเคราะห์เปรียบเทียบองค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ของหน่วยงานการศึกษาและนักวิชาการ

2.6.4 ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้

ทยิดา เลิศชนะเดชา (2566) กล่าวว่า ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรและแนวการสอนของกรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ สามารถนำไปใช้ได้จริงและมีประสิทธิภาพ ให้แนวทางการในสอนได้อย่างชัดเจนทั้งด้านจุดประสงค์ การสอน เนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอน และวิธีการวัดผลประเมินผล โดยเฉพาะแนวทางการจัดกิจกรรมเรียนรู้ ควรเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ มีการบูรณาการแบบองค์รวมของเนื้อหาและวิธีการจัดการเรียนรู้เข้าด้วยกัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้และประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

สุจินต์ วิศวธีรานนท์ (2527, อ้างถึงใน นวลจิตต์ เชาวกีรติพงศ์, 2560) ครูผู้สอนต้องมีการวางแผนการสอนล่วงหน้าโดยการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะสามารถแสดงผลงานที่เป็นหลักฐานและตรวจสอบได้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อนักเรียนโดยตรงเพราะจะทำให้ครูทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นาตยา ปิลันธนานนท์ (2545) กล่าวว่า ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี ต้องประกอบไปด้วย

1. เจตคติที่ดี ผู้สอนควรมีความรู้สึกที่ดีต่อการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ไม่ควรมองว่างานเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการสร้างภาระ ความยุ่งยาก เพราะแผนการจัดการเรียนรู้จะเป็นประโยชน์ต่อทั้งผู้สอน ผู้เรียน ผู้บริหาร สถานศึกษาและต่อสังคม ที่จะจัดการศึกษาให้มีคุณภาพ หากผู้สอนมีความรู้สึก มีเจตคติที่ดีต่อการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ก็จะทำให้แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพและนำไปใช้ได้จริง

2. นักวางแผน นักคิด การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ก็เช่นเดียวกับประมวลการสอนหรือแนวการสอน หรือกำหนดการสอน คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้สามารถสะท้อนความเป็นนัก วางแผน นักคิดสร้างสรรค์ของผู้สอนได้

3. เครื่องมือสื่อสาร แผนการจัดการเรียนรู้ก็เช่นเดียวกับประมวลการสอนที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารความเข้าใจสำหรับตัวผู้สอน ผู้บริหาร พ่อแม่ ผู้ปกครองและชุมชน ได้รับทราบว่า โรงเรียนจัดการศึกษาอย่างไร ผู้เรียนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างไร

4. เฉพาะเจาะจง ครอบคลุม พอเพียง การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ควรต้องระบุสิ่งที่จะเรียนจะสอนให้ชัดเจน ครอบคลุมและพอเพียงที่จะทำให้ผู้เรียนมีคุณภาพ ความรู้ ความสามารถตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ในหลักสูตร ไม่ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการกำหนดจุดประสงค์ที่กว้างมากเกินไปหรือน้อยเกินไป และต้องเป็นประโยชน์กับผู้เรียน

5. ยืดหยุ่นปรับเปลี่ยนได้ แผนการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ได้เตรียมการล่วงหน้าก่อนจะมีการ เรียนการสอนจริง ๆ การกำหนดข้อมูลใด ๆ ไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ควรมีความยืดหยุ่นที่จะสามารถปรับเปลี่ยนแก้ปัญหาได้ ในกรณีที่มีปัญหาเมื่อมีการนำไปใช้ หรือไม่สามารถดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้นั้น สามารถปรับเปลี่ยนเป็นอย่างอื่นได้ โดยไม่กระทบกระเทือนต่อการเรียนการสอนและผลการเรียนรู้

2.7 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.7.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สมพร เชื้อพันธ์ (2547) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถ ความสำเร็จและสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ของนักเรียนที่ได้จากการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน การฝึกฝน หรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งสามารถวัดได้จากการทดสอบด้วยวิธีการต่าง ๆ

ปราณี กองจินดา (2549) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

มณิกา ทองคง และคณะ (2563) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในด้านต่าง ๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผลการสร้างเครื่องมือวัดให้มีคุณภาพ

2.7.2 การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บุญชม ศรีสะอาด (2545) กล่าวว่า การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทำได้โดยการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ถือว่าเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับครูที่จะใช้ตรวจสอบพฤติกรรม หรือผลการเรียนรู้ของนักเรียนอันเนื่องมาจากการเรียนการสอนของครูว่านักเรียนมีความรู้ ความสามารถหรือประสบผลสำเร็จในการเรียนมากน้อยเพียงใด ซึ่งการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนี้จะเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป โดยเครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมี 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced Test) หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรม มีคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์สำหรับตัดสินว่าผู้สอบมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่ การวัดตามจุดประสงค์นั้นเป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้

2. แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Norm Reference Test) หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งสร้างเพื่อให้วัดครอบคลุมหลักสูตร จึงสร้างตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร ความส มารถในการจำแนกผู้สอบตามความเก่งอ่อนได้ดีเป็นหัวใจของข้อสอบประบาทนี้ การรายงานผลการสอบอาศัยคะแนนมาตรฐาน ซึ่งเป็นคะแนนที่ใช้ความสามารถในการให้ความหมาย และแสดงถึงศักยภาพของบุคคลนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น ๆ ที่ใช้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบ

ไพศาล หวังพานิช (2536) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถวัดได้ 2 แบบ ตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่สอน คือ

1. การวัดด้านการปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติหรือทักษะของนักเรียน โดยเน้นให้นักเรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าวในรูปของการกระทำจริงให้ออกเป็นผลงาน เช่น วิชาศิลปศึกยา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้ต้องใช้"ข้อสอบภาคปฏิบัติ" (Performance Test)

2. การวัดเนื้อหาเป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหา อันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถวัดได้โดยใช้ "ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์" (Achievement Test)

2.7.3 การสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2549) กล่าวว่าขั้นตอนการสร้างและพัฒนาแบบวัดความสามารถทางการคิด ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

2.7.3.1 กำหนดจุดมุ่งหมายของแบบวัด

2.7.3.2 กำหนดกรอบของการวัดและนิยามเชิงปฏิบัติการ

2.7.3.3 สร้างผังแบบวัด

2.7.3.4 เขียนแบบวัด

1) กำหนดรูปแบบของตัวคำถาม

2) ร่างข้อสอบ (รวมทั้งเฉลยและแนวทางการให้คะแนน)

3) ทบทวนร่างข้อสอบ

2.7.3.5 นำแบบวัดไปทดลองใช้

1) วิเคราะห์ข้อสอบ

2) คัดเลือกข้อสอบและทดใช้ใหม่

3) วิเคราะห์ข้อสอบอีกครั้งเพื่อคัดเลือกข้อสอบที่ใช้ได้

2.7.3.6 นำไปใช้จริง

สมนึก ภัททิยธนี (2553) กล่าวว่า การสร้างแบบทดสอบประกอบด้วยตัวเลือกที่เป็นคำตอบที่ถูกต้องและตัวลวง มีหลักในการสร้าง ดังนี้

1. เขียนตอนนำให้เป็นประโยคคำถามสมบูรณ์ ไม่ควรสร้างตอนนำให้เป็นแบบอ่านต่อความ เพราะทำให้คำถามไม่กระชับ เกิดความสับสนในการคิดหาคำตอบ

2. เน้นเรื่องจะถามให้ชัดเจนและตรงจุด ไม่คลุมเครือ ไม่ใช้คำฟุ่มเฟือย

3. หลีกเลี่ยงคำถามปฏิเสธ ถ้าจำเป็นต้องใช้คำหนาหรือขีดเส้นใต้คำปฏิเสธนั้น

4. เขียนตัวเลือกให้เป็นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง มีทิศทางโครงสร้างสอดคล้องไปในทางเดียวกัน

5. ใช้ตัวเลือกปลายเปิดและปลายปิดให้เหมาะสม

6. ควรมีตัวเลือก 4-5 ตัว เพื่อป้องกันไม่ให้เดาได้ง่าย

7. อย่าแนะคำตอบในข้อคำถาม

เมื่อสร้างแบบทดสอบต้องมีการหาคุณภาพของแบบทดสอบ ซึ่งคุณลักษณะของแบบทดสอบที่ดีมีดังนี้

1. ความเที่ยงตรง (Validity) หมายถึง คุณภาพของแบบทดสอบ ที่สามารถวัดได้ตรงกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการหา วัดในสิ่งที่ต้องการวัดได้อย่างแม่นยำ

2. ความเชื่อมั่น (Reliability) หมายถึง ลักษณะของแบบทดสอบทั้งฉบับที่สามารถวัดได้คงที่คงวาไม่เปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะทำการทดสอบใหม่กี่ครั้งก็ตาม

3. ความยุติธรรม (Fair) หมายถึง คำถามของแบบทดสอบต้องไม่มีช่องทางชี้แนะ ให้นักเรียนใช้ไหวพริบในการเดาได้ถูกต้อง และไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนที่เกียจคร้านซึ่งดูตำราอย่างคร่าว ๆ ตอบได้ และต้องเป็นแบบทดสอบที่ไม่ลำเอียงต่อกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

4. การถามลึกของคำถาม (Searching) หมายถึง ไม่ถามเพียงพฤติกรรมขั้นความรู้ความจำโดยถามตามตำราหรือถามตามที่ครูสอน แต่พยายามถามพฤติกรรมขั้นสูงกว่าขั้นความรู้ ความจำ ได้แก่ ความเข้าใจการนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่า

5. ความยั่วยุ (Exemplary) หมายถึง ต้องเป็นแบบทดสอบที่นักเรียนทำด้วยความสนุกเพลิดเพลินไม่เบื่อหน่าย

6. ความจำเพาะเจาะจง (Definition) หมายถึง แนวทางหรือทิศทางการถามการตอบต้องชัดเจน ไม่คลุมเครือไม่ให้นักเรียนงง

7. ความเป็นปรนัย เป็นแบบทดสอบที่มีคำถามชัดเจน เฉพาะเจาะจง ความถูกต้องตามหลักวิชา และเข้าใจตรงกัน เมื่อนักเรียนอ่านคำถามจะเข้าใจตรงกัน ข้อคำถามต้องชัดเจนอ่านแล้วเข้าใจตรงกัน

8. ประสิทธิภาพ (Efficiency) หมายถึง แบบทดสอบที่มีจำนวนข้อมากพอประมาณใช้เวลาพอเหมาะ ประหยัดค่าใช้จ่าย

9. อำนาจจำแนก (Discrimination) หมายถึง ความสามารถของข้อสอบในการจำแนกที่มีคุณลักษณะหรือความสามารถแตกต่างกันออกจากกันได้ ข้อสอบที่ดีจะต้องมีอำนาจจำแนกสูง

10. ความยาก (Difficulty) หมายถึง จำนวนคนที่ตอบข้อสอบได้ถูกหรืออัตราส่วนของคนตอบถูกกับจำนวนคนทั้งหมดที่เข้าสอบมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับทฤษฎีที่เป็นหลักยึด

2.8 ความสุขในการเรียนรู้

2.8.1 ความหมายของความสุขในการเรียนรู้

Choomeka and Prachanban (2016) กล่าวว่า ความสุขในการเรียนรู้ หมายถึง การที่นักเรียนมีความรู้สึกรักเรียน ไม่เกิดความเครียด หรือเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนซึ่งอาจมาจากปัจจัยจากตัวนักเรียนเอง หรือจากสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เช่น ตัวผู้สอน หรือบรรยากาศภายในโรงเรียน และสัมพันธภาพกับเพื่อน

อาภากร ราชสงฆ์ และคณะ (2563) ความสุขในการเรียนรู้ หมายถึง ความสุขที่เกิดจากการหาความรู้ เกิดปัญญา ทำให้เข้าใจถึงการเห็นคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ จะเกิดการใฝ่รู้ในสิ่งต่าง ๆ ซึ่งความใฝ่รู้นี้จะทำให้ตัวเราเกิดความสุขในสิ่งที่ต้องการรู้ ซึ่งส่งผลให้มีชีวิตดีงามและมีคุณค่า

กรองทิพย์ นาควิเชตร และคณะ (2564) กล่าวว่า ความสุขในการเรียนรู้ หมายถึง การจัดการศึกษาให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สนุก ค้นหาสิ่งที่นักเรียนชอบที่จะเรียนรู้และค้นพบสิ่งนักเรียนชอบ ผนวกกับปัจจัยอื่น ๆ หลายประการ ได้แก่ ด้านตัวนักเรียนเองที่มีความพึงพอใจในการเรียน สนใจใฝ่รู้ มีทัศนะที่ดีต่อการเรียน มีเพื่อนที่สนับสนุนซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ในโรงเรียนที่จัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ มีครูอาจารย์ที่ดี พร้อมกับมีครอบครัวที่อบอุ่นพร้อมและสนับสนุนแวดล้อมด้วยชุมชนที่เป็นมิตร สุขสงบ และมีสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

2.8.2 การประเมินความสุขในการเรียนรู้

จารุกิตติ์ วิทยาปัญญานนท์ และเปรม สวนสมุทร (2561) กล่าวว่า ความสุขมีอิทธิพลสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียนมากที่สุด สามารถวัดได้จากแบบสอบถามความสุขในการเรียน โดยมีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีการของลิเคอร์ท (Likert) คือ ไม่มีความสุข มีความสุขน้อย มีความสุขปานกลาง มีความสุขมาก มีความสุขมากที่สุด

กิติศักดิ์ รุจิกาญจนรัตน์ และคณะ (2563) กล่าวว่า ความสุขในการเรียนรู้เกิดจากการเรียนรู้ที่สำคัญทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ทำให้นักเรียนเชื่อมั่นในศักยภาพและเกิดการพัฒนาได้อย่างเต็มที่ โดยสามารถประเมินได้จากการใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ระดับความสุขในการเรียนดังนี้

ไม่มีความสุขเลย (0)
น้อย - ปานกลาง (1-5)
ปานกลาง - มาก (6-9)
มากที่สุด (10)

วิมลยา เนื้อทอง และคณะ (2564) กล่าวว่า สามารถวัดระดับความสุขในการเรียนโดยใช้แบบสอบถามโดยลักษณะคำถาม แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบเลือกตอบ (Check List) ประกอบด้วย เพศ อายุ และรายรับเฉลี่ยต่อเดือน

ตอนที่ 2 แบบประเมินระดับความสุขในการเรียน เป็นแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Likert Scale) 5 ระดับ ประกอบด้วยข้อคำถาม 4 ด้าน คือ ด้านความสนใจใฝ่เรียนรู้ด้านทัศนคติ ด้านความพึงพอใจในการเรียน และด้านความพึงพอใจในตนเอง

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับวิธีการจัดการความทุกข์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาคปกติ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยใช้ลักษณะของแบบสอบถามเป็นปลายเปิด

2.8.3 การสร้างและหาคุณภาพแบบสอบถาม

ประสาท เนืองเฉลิม (2556) กล่าวว่า การสอบถามนิยมใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งค่อนข้างสะดวกและไม่กดดันในการตอบคำถาม สิ่งที่วัดโดยแบบสอบถามมีทั้งข้อเท็จจริง ความรู้ ความคิดเห็น เจตคติ และพฤติกรรม แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. แบบสอบถามแบบเปิด เป็นแบบสอบถามที่ข้อคำถามมีลักษณะกว้าง ให้ผู้ตอบตอบอย่างอิสระในขอบเขตคำถาม โดยไม่มีการแนะแนวทางในการตอบ

2. แบบสอบถามแบบปลายปิด เป็นแบบสอบถามคำถามมีลักษณะจำกัดให้ตอบ ผู้ตอบเลือกตอบจากคำตอบที่กำหนดให้แบบสอบถามมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ต้องการจะสร้างเครื่องมือ

2.2 กำหนดจุดมุ่งหมายของแบบสอบถามและกำหนดนิยามศัพท์เฉพาะ โดยคำนึงถึงการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามตามจุดประสงค์ที่ต้องการ

2.3 เขียนข้อคำถามในแบบสอบถาม

2.4 สร้างแบบสอบถามที่มีการจัดวางข้อความ อ่านง่าย เขียนถูกต้องและเหมาะสมตามหลักการวัดผลการศึกษา

2.5 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้เพื่อหาคุณภาพของแบบสอบถาม

2.6 นำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าคุณภาพเครื่องมือก่อนนำไปใช้จริง

2.7 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามให้มีคุณภาพเพื่อหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อและหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ แบบสอบถามที่ดีจะมีต้องมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป

ฐาปกร ฤทธิ์มะหา และปาริชาติ แสนนา (2564) กล่าวว่า การสร้างแบบสอบถาม มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ มีรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีจากตำราและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อเป็นแนวทางการสร้างข้อคำถาม

2. รวบรวมข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสร้างเป็นข้อคำถาม เป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

3. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เพื่อตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหาและภาษาที่ใช้ เพื่อหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence: IOC) ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ หรือเนื้อหาซึ่งเกณฑ์มาตรฐานที่ยอมรับได้มีค่า 0.50-1.00

4. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อนำมาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach (Cronbach's Coefficient Alpha) เพื่อดูความสอดคล้องภายในของแต่ละคำถาม โดยค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามที่ดีควรมีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.9.1 งานวิจัยในประเทศ

ทรรศนัย โกวิทยากร และมาเรียม นิลพันธุ์ (2564) ศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกระดับประถมศึกษาด้วยเกมการเรียนรู้เป็นฐานสำหรับนักเรียนเจเนอเรชันแอลฟา ผลการศึกษาพบว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานได้เปลี่ยนจุดเน้นจากการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการบรรยายและการเขียน เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ ลงมือทำ สามารถกระตุ้นเร้าความสนใจของนักเรียน ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์และช่วยให้นักเรียนค้นพบวิธีการใหม่ ๆ ในการทำงาน เป็นผู้สร้างองค์ความรู้อย่างกระตือรือร้น จนบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

กฤติยาภรณ พันธ์อาทิตย์ และคณะ (2565) ศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่อความรุนแรงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จังหวัดเพชรบูรณ์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง จำนวน 2 ห้อง คัดเลือกโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ได้นักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 34 คน และกลุ่มเปรียบเทียบจำนวน 35 คน กลุ่มทดลองเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อความรุนแรง สัปดาห์ละ 1 ครั้ง เป็นเวลาทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ประกอบด้วยการจัดกิจกรรมการอภิปราย เกม สถานการณ์จำลองกรณีศึกษา กิจกรรมกลุ่ม ส่วนกลุ่มเปรียบเทียบเรียนในรูปแบบปกติตามที่โรงเรียนจัดให้เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามการรู้เท่าทันสื่อความรุนแรง ทำการหาคุณภาพเครื่องมือ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที่ (T-test) ผลการศึกษา พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่อความรุนแรง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จังหวัดเพชรบูรณ์ มีประสิทธิผลทำให้กลุ่มทดลองเกิดการเปลี่ยนแปลงคะแนนเฉลี่ยของการรู้เท่าทันสื่อความรุนแรง ภายหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p<.01$)

จิราพร ขวัญธนเจริญ และคณะ (2565) ศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามแนวอะคิตะ ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเบญจมราชานุสรณ์ที่เรียนในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่มจำนวน 41 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามแนวอะคิตะ แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์สูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2. นักเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ณรัช เจริญศิลป์ (2565) ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เบญจกิจโมเดลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ความสามารถทางดิจิทัล และความพึงพอใจในการเรียนของนักศึกษาสาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาสาขาพลศึกษา จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จีรภัทร อาดนารี และคณะ (2566) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเป็น วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ t-test ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วิภาดา พินลา และคณะ (2566) ศึกษาการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดขั้นสูง สำหรับนักเรียนโรงเรียนขนาดเล็ก มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและ 2) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก โดยมีนักเรียนจากโรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน 8 โรงเรียนในภาคการศึกษาต้นปีการศึกษา 2565 จำนวน 73 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1 แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก 2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3 แบบทดสอบวัดทักษะการคิดขั้นสูงและแบบสอบถามของครูในโรงเรียนขนาดเล็กวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน 16 สัปดาห์ เวลา 16 ชั่วโมง ดำเนินการจัดการเรียนรู้ใน 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การทำความเข้าใจสถานการณ์ขั้นที่ 2 การรวบรวมหลักฐานที่เกี่ยวข้องขั้นที่ 3 การพิจารณาและตีความข้อมูลขั้นที่ 4 การตัดสินใจเลือกข้อสรุปขั้นที่ 5 การอภิปรายข้อมูลร่วมกัน 2) ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ทักษะการคิดขั้นสูงของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 05 และผลการศึกษาความคิดเห็นของครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า ครูมีความคิดเห็นในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

อมาวสี สว่างวงศ์ และคณะ (2566) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 54 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็นกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก จำนวน 27 คน และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 27 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่การจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ด้านเจตคติและด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ผลการศึกษา พบว่า 1) ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ด้านเจตคติ และด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานหลังการทดลองไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

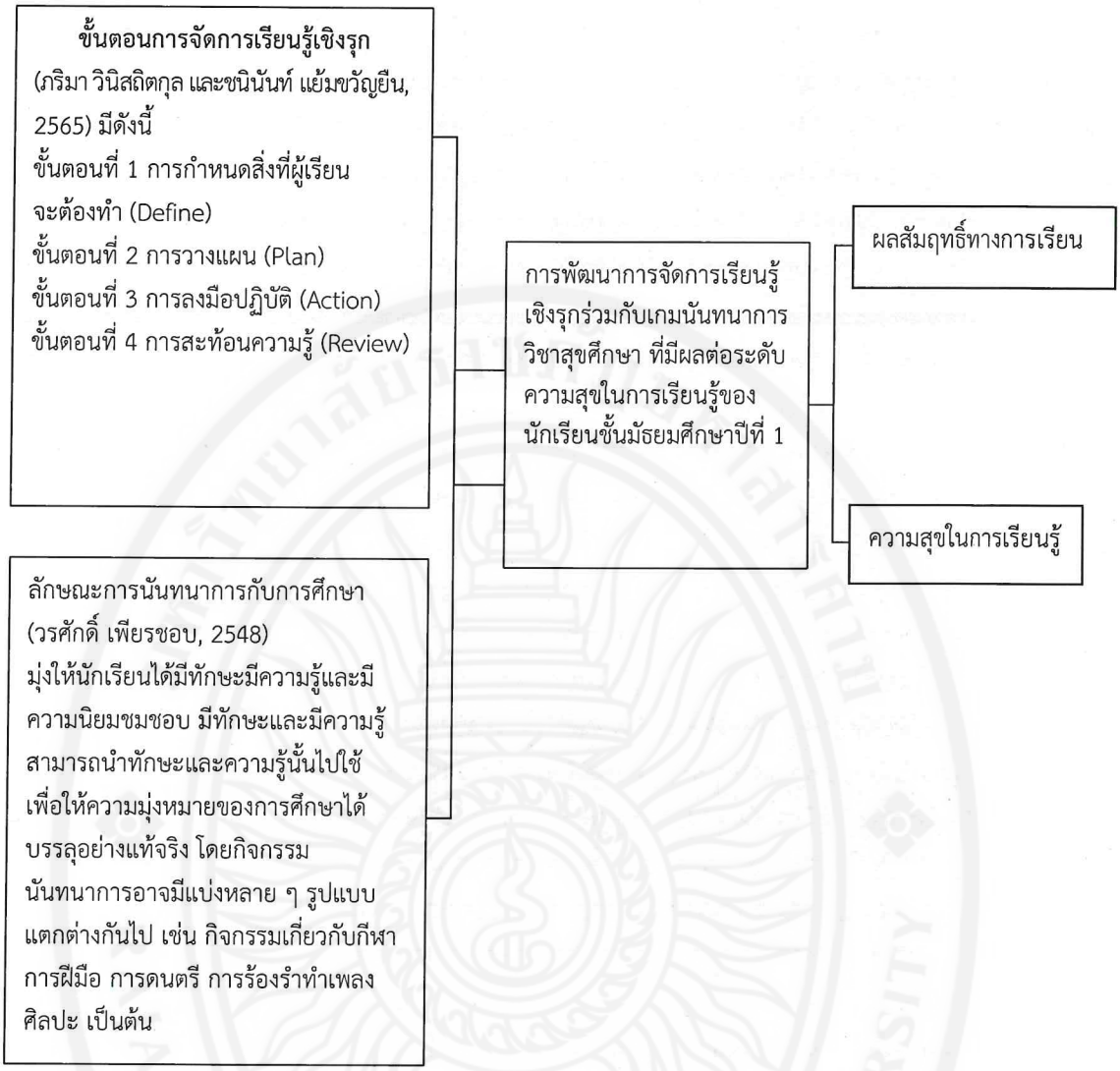
Comia and Ryan (2011) ได้ศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนได้แก่ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก การเรียนรู้จากการเคลื่อนไหว การเรียนจากสัญลักษณ์ การเรียนจากการเล่น การเรียนโดยใช้บทบาททางสังคมและการศึกษาทางกายภาพ ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาเพิ่มสูงขึ้น และ 2) นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้นแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกทำให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา มีความสัมพันธ์ในห้องเรียนดีขึ้น และทักษะทางด้านจิตพิสัยนักเรียนเรียนด้วยความสุข สนุกสนาน

Deslauriers, et al. (2019) ศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม และใช้การสอนไม่เหมือนกัน คือ นักเรียนกลุ่มที่ 1 ทำการทำการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก และนักเรียนกลุ่มที่ 2 ทำการจัดการเรียนรู้โดยใช้การบรรยายแบบธรรมดาในห้องเรียน ซึ่งผลการศึกษาพบว่า นักเรียนห้องที่ทำการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีความกระตือรือร้น มีความสนใจ มีส่วนร่วมในการเรียน และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นมากกว่าห้องที่ทำการจัดการเรียนรู้โดยใช้การบรรยายแบบธรรมดา

Lombardi and Shipley (2021) ศึกษารูปแบบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในมหาวิทยาลัยแมริแลนด์ ประเทศสหรัฐอเมริกา เครื่องมือที่ใช้เป็นผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับ STEM ทำให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาดีขึ้น นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกยังสามารถนำไปใช้กับเป็นแนวทางในการศึกษาร่วมกับการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.10 กรอบแนวคิดการวิจัย

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เรื่องวัยรุ่นและการเปลี่ยนแปลงมีกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้มีวิธีการดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 8 ห้อง รวมทั้งหมด 320 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 39 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Unit of Sampling)

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีดังต่อไปนี้

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา เรื่องวัยรุ่นและการเปลี่ยนแปลง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 แผนการเรียนรู้

3.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ โดยทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test) แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3.2.3 แบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา โดยใช้แบบสอบถามความสุขในการเรียนรู้ของ สิริกุล กิตติมงคลชัย (2562) ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ชนิดตัวเลือก 5 ระดับ จำนวน 45 ข้อ

3.3 การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือการวิจัยตามลำดับดังต่อไปนี้

3.3.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องวัยรุ่นและพัฒนาการทางเพศ วิชาสุขศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเกมนันทนาการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

3.3.1.1 ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)

3.3.1.2 ศึกษาวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

3.3.1.3 ศึกษาหลักการและเครื่องมือเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและเกมนันทนาการจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.3.1.4 วิเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.3.1.5 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ วิชาสุขศึกษา รหัสวิชา พ21101 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ตามหลักสูตรสถานศึกษา สาระที่ 1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์ มาตรฐาน พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์ ซึ่งได้เนื้อหา 3 เรื่องย่อย จำนวน 3 แผนการเรียนรู้ รวม 3 คาบ คาบละ 50 นาที โดยมีหัวข้อดังต่อไปนี้ ประกอบด้วย 3 เรื่อง คือ การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่น การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ อารมณ์ และสังคมของวัยรุ่น พัฒนาการทางเพศของวัยรุ่น

3.3.1.6 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องและครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา จำนวน 3 แผนการเรียนรู้

ตารางที่ 3.1 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา สาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้

สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้	เวลา (นาที)
1. การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่น	1. อธิบายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายของวัยรุ่นได้ (K) 2. คิด วิเคราะห์ และอภิปรายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายของวัยรุ่นได้ (P) 3. มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมีความรับผิดชอบ (A)	ส่งของและตอบคำถาม	50

(ต่อ)

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้	เวลา (นาที)
2. การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ อารมณ์ และสังคม ของวัยรุ่น	1. อธิบายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ อารมณ์ และสังคมของวัยรุ่นได้ (K) 2. คิด วิเคราะห์ และอภิปรายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ อารมณ์ และสังคมของวัยรุ่นได้ (P) 3. มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมีความรับผิดชอบ (A)	ใบ้คำ	50
3. พัฒนาการทางเพศของวัยรุ่น	1. อธิบายเกี่ยวกับพัฒนาการทางเพศของวัยรุ่นได้ (K) 2. คิด วิเคราะห์ และอภิปรายเกี่ยวกับพัฒนาการทางเพศของวัยรุ่นได้ (P) 3. มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมีความรับผิดชอบ (A)	จำควาย	50

3.3.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสุขศึกษาและพลศึกษา จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องรายการประเมินกับระดับความเหมาะสม (IOC) ของ ธิติโดม ยศราวาส (2566) เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1 แทน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
0 แทน ไม่แน่ใจ
-1 แทน ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

3.3.1.8 นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ที่ได้จากข้อ 3.3.1.7 มาวิเคราะห์

3.3.1.9 ปรับปรุงแผนการจัดเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.3.1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัยรุ่นและพัฒนาการทางเพศ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ คัดเลือกไว้ 20 ข้อ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

3.3.2.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยเลือกการสร้างข้อสอบแบบเลือกตอบตามวิธีการสร้างของ สมนึก ภัททิยธนี (2565)

3.3.2.2 ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระ รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่องวัยรุ่นและพัฒนาการทางเพศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบ

3.3.2.3 วิเคราะห์น้ำหนักคะแนน เพื่อให้ครอบคลุมสัมพันธ์กับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวนข้อสอบที่สร้างขึ้นและข้อสอบที่ต้องการ ปรากฏในตาราง ดังนี้

ตารางที่ 3.2 วิเคราะห์น้ำหนักคะแนน เพื่อให้ครอบคลุมสัมพันธ์กับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวนข้อสอบที่สร้างขึ้นและข้อสอบที่ต้องการ

แผน	สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบที่สร้าง	
			สร้าง	ต้องการ
1	การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่น	อธิบายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายในวัยรุ่นได้	14	7
2	การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ อารมณ์ และสังคมของวัยรุ่น	อธิบายเกี่ยวกับลักษณะการเจริญเติบโตทางร่างกายของวัยรุ่น	13	7
3	พัฒนาการทางเพศของวัยรุ่น	อธิบายเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่นได้	13	6
รวม			40	20

3.3.2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (กลุ่มเดิม) เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Object Congruence) หรือ (IOC) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ

3.3.2.5 นำผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยใช้สูตร IOC ของ สมนึก ภัททิยธนี (2565) เลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปเพื่อใช้จริง จำนวน 20 ข้อ

3.3.2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการแก้ไขแล้วพิมพ์เป็นฉบับทดลองไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์หาคุณภาพ

3.3.2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการทดลองใช้มาตรวจให้คะแนน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย อำนาจจำแนก และความเชื่อมั่นวิธีของ Lovett (อรัญ ซุยกระเดื่อง, 2567) คัดไว้เฉพาะข้อที่มีอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป คัดไว้เฉพาะข้อที่มีอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

3.3.2.8 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ จำนวน 20 ข้อ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.3.3 การสร้างแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้

การสร้างแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา เรื่องวัยรุ่นละพัฒนาการทางเพศ มีลำดับขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

3.3.3.1 ศึกษาการสร้างแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.3.3.2 สร้างแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ ตามมาตรวัดความสุขในการเรียนรู้ของสิริกุล กิตติมงคลชัย (2562) ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์ให้คะแนนและเกณฑ์แปลผล ดังนี้

มากที่สุด หมายถึง ข้อความนี้ตรงความคิดเห็นท่านในระดับมากที่สุด
มาก หมายถึง ข้อความนี้ตรงความคิดเห็นท่านในระดับมาก
ปานกลาง หมายถึง ข้อความนี้ตรงความคิดเห็นท่านในระดับปานกลาง
น้อย หมายถึง ข้อความนี้ตรงความคิดเห็นท่านในระดับน้อย
น้อยที่สุด หมายถึง ข้อความนี้ตรงความคิดเห็นท่านในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการประเมินระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความสุขในการเรียน แบ่งตามระดับคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความสุขในการเรียนในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความสุขในการเรียนในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความสุขในการเรียนในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความสุขในการเรียนในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความสุขในการเรียนในระดับน้อยที่สุด

3.3.3.3 นำแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ที่ได้จากข้อ 3.3.3.2 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (กลุ่มเดิม) เพื่อพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามหรือรายการประเมิน

3.3.3.4 นำแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้มาวิเคราะห์หาความสอดคล้อง (IOC) ของรายการประเมิน โดยคัดเลือกข้อความที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป (อรัญ ซุยกระเดื่อง, 2567) จำนวน 20 ข้อ เพื่อนำมาใช้จริง

3.3.3.5 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำแบบวัดระดับความสุขไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยไว้ 2 ขั้นตอนดังนี้

3.4.1 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1.1 ผู้วิจัยขอหนังสือจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามถึงผู้เชี่ยวชาญและผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการใช้กลุ่มตัวอย่าง สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกในการวิจัย

3.4.1.2 ศึกษารายละเอียดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการสอนโดยใช้เกมนันทนาการ อุปกรณ์ สถานที่ วิธีการทดสอบ

3.4.1.3 ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ

3.4.1.4 เตรียมอุปกรณ์ สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ และการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1.5 เตรียมกลุ่มตัวอย่างโดยมีการดำเนินการดังนี้

1) ชี้แจงบทบาทของครูและผู้เรียนในการเรียนรู้ แนะนำจุดประสงค์การจัดกิจกรรม บทบาทของครูและบทบาทของนักเรียน

2) ชี้แจงและอธิบายขั้นตอน วิธีการ ทำกิจกรรมการเรียนรู้

3.4.1.6 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

3.4.1.7 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 1 คาบ เวลาในการแต่ละครั้งละ 50 นาที

3.4.1.8 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัน เวลา ที่กำหนดไว้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.4.1.9 ทดสอบหลังเรียน (Post-Test)

3.4.1.10 นำผลที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติแล้วสรุปผลการวิจัย

3.4.2 ระยะเวลาในการวิจัย

เก็บข้อมูลก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ โดยใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น 3 คาบ คาบละ 50 นาที

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการหาค่าเฉลี่ยร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.5.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา (E_1/E_2)

3.5.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)

3.5.3 วิเคราะห์หาระดับสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความสุข แปลคะแนนตามเกณฑ์แปลผล

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.6.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย เรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีดังนี้

3.6.1.1 การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สูตร E_1/E_2 (เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง, 2555) ดังนี้

สูตรที่ 1

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N}}{A} \times 100 \qquad (3\text{-}1)$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum X$ แทน คะแนนรวมของแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยทุกชุดรวมกัน

A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยทุกชุดรวมกัน

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

สูตรที่ 2

$$E_2 = \frac{\frac{\sum Y}{N}}{B} \times 100 \qquad (3\text{-}2)$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum Y$ แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

3.6.1.2 การหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (แบบอิงเกณฑ์)

1) หาค่าความเที่ยงตรงโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้สูตรดังนี้ (อรัญ ชุยกระเดื่อง, 2567) (Index of Item Objective Congruence: IOC)

$$IOC = \frac{\sum R}{N} \qquad (3\text{-}3)$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2. การหาค่าความยาก (Power of Difficulty or Difficulty index: P) รายข้อของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยหาได้จากสัดส่วนจำนวนคนที่ตอบแบบทดสอบนั้นได้ตอบถูกต้องต่อจำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) มีสูตรดังนี้

$$P = \frac{R}{N} \tag{3-4}$$

เมื่อ P แทน ค่าความยาก
R แทน จำนวนผู้สอที่ตอบข้อสอบถูก
N แทน จำนวนผู้สอบในกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ

3. การหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ Brennan Index (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) ดังนี้

$$B = \frac{U}{n_1} - \frac{L}{n_2} \tag{3-5}$$

เมื่อ B แทน ค่าอำนาจจำแนก
n_1 แทน จำนวนคนรอบรู้ หรือสอบผ่านเกณฑ์
n_2 แทน จำนวนคนไม่รอบรู้ หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์
U แทน จำนวนคนรอบรู้ หรือสอบผ่านเกณฑ์ ตอบถูก
L แทน จำนวนคนไม่รอบรู้ หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์ ตอบถูก

4. หาค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรของ Lovett ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$r_{cc} = 1 - \frac{k\sum X - \sum X_i^2}{(k-1)\sum (X_i - c)^2} \tag{3-6}$$

เมื่อ r_{cc} แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบอิงเกณฑ์
X_i แทน คะแนนสอบของนักเรียนแต่ละคน
k แทน จำนวนข้อของแบบทดสอบทั้งฉบับ
c แทน คะแนนจุดตัด

3.6.1.3 แบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้

1) หาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (อรัญ ซุยกระเดื่อง, 2567)

$$IOC = \frac{\sum R}{N} \tag{3-7}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

3.6.2 สถิติพื้นฐานที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเรื่อง ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเบ็ดเตล็ด วิชาสุขศึกษา มี 3 ชนิด ดังนี้

3.6.2.1 ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ย (P) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \tag{3-8}$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

3.6.2.2 ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) โดยใช้สูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{N} \tag{3-9}$$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนกลุ่มตัวอย่าง

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนที่ได้ของกลุ่มตัวอย่าง

N แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.6.2.3 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum X^2 - (\sum X)}{N(N-1)}} \tag{3-10}$$

เมื่อ $S.D.$ แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
X แทน คะแนนแต่ละตัว
N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

3.6.3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.6.3.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้ t-test Dependent Samples (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) มีสูตรดังนี้

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}} \quad (3\text{-}11)$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบค่าวิกฤต เพื่อทราบความมีนัยสำคัญ
D แทน ผลต่างระหว่างคู่คะแนน
N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

บทที่ 4
ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่ออธิบายให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันในการสื่อความหมายของข้อมูลในวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ซึ่งได้นำสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ไว้ ดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียน
$\overline{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
$\overline{D}$	แทน	ค่าเฉลี่ยความต่าง
$S.D.$	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ
Sig	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

4.2 ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

4.2.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ โดยการคำนวณอัตราส่วนระหว่างค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนเรียนกับค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (E_1 / E_2) ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

4.2.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)

4.2.3 วิเคราะห์หาระดับความสุขของที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้ข้อมูลการวิจัยแล้วผู้วิจัยได้นำมาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังต่อไปนี้

4.3.1 ผลวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ โดยการคำนวณอัตราส่วนระหว่างร้อยละของค่าเฉลี่ยคะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดกับร้อยละของค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (E_1 / E_2) ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ปรากฏผลดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ (E_1 / E_2)	ผลการเปรียบเทียบ 75/75
กระบวนการ	30	23.62	78.72	78.72/96.79	เป็นไปตามเกณฑ์
ผลลัพธ์	20	19.36	96.79		

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามกระบวนการ (E_1) ค่าเฉลี่ยจากคะแนนแบบฝึกหัดเท่ากับ 23.62 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.72 และมีคะแนนประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) ค่าเฉลี่ยจากคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เท่ากับ 19.36 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 96.79 ดังนั้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 78.72/96.79 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	$S.D.$	$\overline{D}$	t	Sig (1-tailed)
ก่อนเรียน	39	20	15.46	2.01	3.89	10.95	0.00
หลังเรียน	39	20	19.36	1.16			

จากตารางที่ 4.2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียน เท่ากับ 15.46 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.01 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน เท่ากับ 19.36 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.16 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	รายการ	$\overline{X}$	$S.D.$	ระดับความสุข
ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน		3.89	0.05	มาก
1	นักเรียนชอบที่ได้เรียน และแสดงความ คิดเห็นร่วมกันกับเพื่อน	3.87	0.83	มาก
2	นักเรียนชอบที่ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ	4.03	0.81	มาก
3	นักเรียนกับเพื่อนช่วยเหลือกันในการทำงาน	3.79	0.92	มาก
ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู		4.04	0.05	มาก
4	ครูมีการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน	3.95	0.76	มาก
5	ครูมีการสื่อสารที่ดีและเข้าใจง่าย	4.05	0.76	มาก
6	ครูมีสื่อประกอบการเรียนรู้เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ	4.13	0.86	มาก
ด้านการมีสุขภาวะทางร่างกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์		3.96	0.07	มาก
7	นักเรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ	4.08	0.81	มาก
8	นักเรียนมีสุขภาวะทางจิตที่ดี	3.97	0.93	มาก
9	นักเรียนมีความพร้อมในการเรียน	3.85	0.78	มาก
ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง		3.69	0.04	มาก
10	นักเรียนรับรู้ว่าตนเองเป็นคนที่มีความรู้ความสามารถ	3.62	0.85	มาก
11	นักเรียนมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง	3.46	0.88	ปานกลาง
12	นักเรียนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ	3.97	0.81	มาก

(ต่อ)

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ข้อที่	รายการ	$\overline{X}$	$S.D.$	ระดับความสุข
13	นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียน	3.74	0.79	มาก
ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้		4.09	0.06	มาก
14	นักเรียนรับรู้ว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองอย่างไร	4.15	0.87	มาก
15	นักเรียนรับรู้ว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองอย่างไร	3.95	0.83	มาก
16	นักเรียนไม่เข้าใจว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้มีประโยชน์อย่างไร	4.18	0.72	มาก
ด้านการมีเป้าหมายในการเรียนรู้		3.88	0.08	มาก
17	นักเรียนมีจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายในการเรียนรู้	4.23	0.81	มาก
18	นักเรียนได้ปฏิบัติตามแผนการเรียนที่ตนเองวางไว้อย่างเป็นขั้นตอน	3.54	0.97	มาก
ด้านการมีอารมณ์ทางบวกในการเรียนรู้		3.64	0.12	มาก
19	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน	3.77	0.81	มาก
20	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานไปกับกิจกรรมต่าง ๆ	4.08	0.96	มาก
21	นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น ดีใจเวลาได้เรียน	3.38	0.99	ปานกลาง
22	นักเรียนมีอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อหา	3.64	0.90	มาก
23	นักเรียนมีความสุขทุกครั้งที่ต้องมาเรียน	3.54	0.97	มาก
24	นักเรียนไม่รู้สึกหดหู่ หรือท้อแท้ในการเรียน	3.64	0.93	มาก
25	นักเรียนเบื่อหน่ายกับการเรียนการสอนในห้องเรียน	3.59	0.85	มาก
26	นักเรียนเกิดความเครียดในขณะเรียน	3.46	1.02	ปานกลาง
27	นักเรียนวิตกกังวลในการเรียน	3.41	1.23	ปานกลาง
28	นักเรียนคาดหวังกับผลการเรียนมากเป็น พิเศษ	4.10	1.02	มาก
29	นักเรียนกดดันตนเองในการทำงานให้สำเร็จ	3.49	1.12	ปานกลาง

(ต่อ)

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ข้อที่	รายการ	$\overline{X}$	$S.D.$	ระดับความสุข
ด้านการกำกับตนเองในการเรียนรู้		3.95	0.14	มาก
30	นักเรียนตั้งใจเรียนและกระตือรือร้นในการเรียน	3.82	0.76	มาก
31	นักเรียนเอาใจใส่ต่อภาระงานที่ได้รับมอบหมาย	4.08	0.84	มาก
32	นักเรียนเข้าเรียนตรงเวลา	4.44	0.64	มาก
33	นักเรียนรู้จักแบ่งเวลาในการเรียนและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	3.79	0.89	มาก
34	นักเรียนหมั่นหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เป็นประจำ	3.59	0.97	มาก
35	นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้	4.00	0.83	มาก
36	นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	3.97	1.11	มาก
ด้านภาวะลื่นไหลในการเรียนรู้		3.91	0.07	มาก
37	นักเรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับบทเรียน	3.85	0.81	มาก
38	นักเรียนสามารถเรียนหรือทำกิจกรรมในห้องเรียนได้อย่างต่อเนื่อง	4.00	0.83	มาก
39	นักเรียนได้ทำกิจกรรมในห้องเรียน อย่างเพลิดเพลิน	3.97	0.96	มาก
40	นักเรียนตามเนื้อหาในบทเรียนไม่ทันเป็นประจำ	3.85	0.96	มาก
ด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน		4.10	0.05	มาก
41	นักเรียนรู้สึกสนใจในกิจกรรมในห้องเรียน	3.97	0.96	มาก
42	นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม	4.18	0.88	มาก
43	นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง	4.18	0.85	มาก
44	นักเรียนได้เรียนในสิ่งที่สร้างเสริมจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์	4.05	0.97	มาก
45	นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเรียน หรือผ่านกิจกรรมต่าง ๆ	4.15	0.87	มาก
รวม		3.92	0.14	มาก

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ระดับความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ โดยรวมมีระดับความสุขในการเรียนรู้ 10 องค์ประกอบ อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =3.92, $S.D.$ =0.14) โดยองค์ประกอบแต่ละด้านมีค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ($\overline{X}$ =3.89, $S.D.$ =0.05) อยู่ในระดับปานกลาง องค์ประกอบที่ 2 ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู ($\overline{X}$ =4.04, $S.D.$ =0.05) องค์ประกอบที่ 3 ด้านการมีสุขภาวะทางร่างกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์ ($\overline{X}$ =3.96, S.D. =0.07) องค์ประกอบที่ 4 ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง ($\overline{X}$ =3.69, $S.D.$ =0.04) องค์ประกอบที่ 5 ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้ ($\overline{X}$ =4.09, $S.D.$ =0.06) องค์ประกอบที่ 6 ด้านการมีเป้าหมายในการเรียนรู้ ($\overline{X}$ =3.88, $S.D.$ =0.08) องค์ประกอบที่ 7 ด้านการมีอารมณ์ทางบวกในการเรียนรู้ ($\overline{X}$ =3.64, $S.D.$ =0.12) องค์ประกอบที่ 8 ด้านการกำกับตนเองในการเรียนรู้ ($\overline{X}$ =3.95, $S.D.$ =0.14) องค์ประกอบที่ 9 ด้านภาวะไหลลื่นในการเรียนรู้ ($\overline{X}$ =3.91, $S.D.$ =0.07) องค์ประกอบที่ 10 ด้านการได้เรียนในสิ่งที่ถนัด และสนใจ ($\overline{X}$ =4.10, $S.D.$ =0.05)

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการวิชาสุขศึกษาที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยจะขอนำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. สรุป
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุป

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

5.1.1 การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.11/76.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

5.1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.1.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีระดับความสุขในการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

5.2 อภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยจะขออภิปรายผลโดยเรียงตามลำดับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

5.2.1 ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามกระบวนการ (E_1) และคะแนนประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) มีค่าเท่ากับ 78.72/96.79 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ จันทรา แซ่ลิ่ว (2560) ที่ศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active learning) ในรายวิชาการพัฒนาทักษะการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า การจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) นักศึกษาจำเป็นต้องศึกษาค้นคว้า และทำความเข้าใจเนื้อหามาก่อน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่ม และมีอาจารย์ผู้สอนคอยเป็นผู้แนะนำ จึงทำให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนันต์ นวลใหม่ (2564) ที่ศึกษา เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่องโครงสร้างและหน้าที่เซลล์ พบว่า การจัดการ

เรียนรู้แบบเชิงรุกทำให้เกิดความสามารถในการคิดเพิ่มขึ้นสามารถตอบสนองและปฏิสัมพันธ์ต่อการเรียน มีการเรียนรู้ที่เข้าใจอย่างลึกซึ้งในเนื้อหา เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดและแก้ปัญหาด้วยตนเองตลอดจนการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน และโอกาสการฝึกฝนและการทำบ่อยครั้ง ทำให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถและศักยภาพของตน ซึ่งไปสู่การพัฒนาขีดความสามารถในการเรียนรู้ของตนเองให้ประสบความสำเร็จทางการเรียน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าข้อดีของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการทำให้ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ในเนื้อหารายวิชา สอดคล้องกับงานวิจัยของ ทรรศนัย โกวิทยากร และมาเรียม นิลพันธุ์ (2564) ที่ศึกษา เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงรุกระดับประถมศึกษาด้วยเกมการเรียนรู้เป็นฐาน พบว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมได้เปลี่ยนจุดเน้นจากการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการบรรยายและการเขียน เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ ลงมือทำ สามารถกระตุ้นเร้าความสนใจของนักเรียน ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์และช่วยให้นักเรียนค้นพบวิธีการใหม่ ๆ ในการทำงาน เป็นผู้สร้างองค์ความรู้อย่างกระตือรือร้น จนบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ขวัญวรา วงค์คำ และคณะ (2565) ที่ศึกษา เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมคุณธรรม พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกม ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ตั้งใจเรียน มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี ไม่แสดงพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงความเบื่อหน่ายทางการเรียนสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธีระวุฒิ ศรีมังคละ และธรินธร นามวรรณ (2567) ที่ศึกษา เรื่อง โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้บอร์ดเกม พบว่า เกมมีกฎและกติกาที่มีความซับซ้อนหลากหลายรูปแบบมาให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์ หรืออาจใช้โชคดวงในการเล่นเกมผสมผสานร่วมด้วย มักมีรูปลักษณ์ที่น่าสนใจและดึงดูดใจ

5.2.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักเรียน เท่ากับ 15.46 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน เท่ากับ 19.36 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.01 คะแนน แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วรินท์พร ฟันเฟื่องฟู (2562) ที่ศึกษา เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามกระบวนการ GPASS หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งความก้าวหน้าของผลการเรียนรู้ เป็นไปตาม สมมติฐานที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อมาวสี สว่างวงศ์ และคณะ (2566) ที่ศึกษา เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2552, อ้างถึงใน มานิตา วอนเมือง และภัทรมนัส ศรีตระกูล, 2566) ที่ศึกษา เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม พบว่า ในการเรียนรู้สิ่งที่เป็นอุปสรรคใหญ่คือความตึงเครียดและ

กดดัน กระบวนเรียนรู้ในแบบเก่าทำให้สิ้นเปลืองเวลาและเป็นการเพิ่มความกดดัน ให้กับนักเรียนซึ่งระดับความกดดันที่เพิ่มขึ้นจะรบกวนความตั้งใจเรียน และประสิทธิผลการเรียนรู้ นอกจากนั้นจะเป็นการทำลายแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนอีกด้วย และผลพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร์ และคณะ (2566) ที่ศึกษา เรื่อง นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกและเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามจุดประสงค์ มีความรู้ความเข้าใจสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้ การใช้กระบวนการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกและเกม สามารถพัฒนาความรู้ความเข้าใจได้โดยหลังจากการจัดกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนสามารถทำแบบฝึกหัด/ใบงานได้ระดับดี และนักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นมีคะแนนเฉลี่ย 6.42 คิดเป็นร้อยละ 64.20 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธีรภัทร์ ศิริรส และมณฑา ชุ่มสุคนธ์ (2567) ที่ศึกษา เรื่อง การพัฒนาการรู้เรื่องภูมิศาสตร์โดยใช้วิธีการสอนเชิงรุกร่วมกับการใช้เกม พบว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยวิธีการสอนเชิงรุกร่วมกับเกม มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 76.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

5.2.3 การเปรียบเทียบระดับความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ พบว่า โดยรวมมีระดับความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =3.92, $S.D.$ =0.14) ซึ่งพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนมากที่สุด คือ ด้านการเห็นคุณค่าทางการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิตติพงษ์ เรือนเพ็ชร (2566) ที่ศึกษา เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียน ของนิสิตมหาวิทยาลัยเวสเทิร์น วิทยาเขตบุรีรัมย์ พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนิสิต ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 ($S.D.$ =0.38) เมื่อวิเคราะห์รายด้าน พบว่า ปัจจัยด้านครอบครัว มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ ของผู้ปกครอง อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จีรทัช ใจจริง (2562) ที่ศึกษา เรื่อง ปัจจัยทีส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนิสิตชั้นปี 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา พบว่า ความสุขในการเรียน โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ซึ่งจะเห็นได้ว่าการเรียนรู้อย่างมีความสุขคือสามารถช่วยให้ผลการเรียนของนักเรียนดีขึ้น นักเรียนที่มีความสุขและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มีแนวโน้มที่จะมีผลการเรียนดีกว่านักเรียนที่ไม่มีความสุขหรือไม่สนใจ เนื่องจากความสุขและการมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ สมาธิ และความจำที่เพิ่มขึ้น ซึ่งทั้งหมดนี้มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรเมศวร์ ขาวสุด และคณะ (2563) ที่ศึกษา เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อมโนมติทางวิทยาศาสตร์ และความสุขในการเรียน พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ทำให้ผู้เรียนมีความสุข เช่น การรับรู้ประโยชน์ของการเรียนรู้ ความรู้สึกมีคุณค่าของตนเอง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน การได้เรียนตามความถนัดและความสนใจ การได้เรียนในสิ่งที่สามารถนำไปใช้ได้กับชีวิตจริง สร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร การจัดบรรยากาศการเรียนการสอน การมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลธิชา ชลสวัสดิ์ และพิมฉวี จันทร์เพ็ญ (2567) ที่ศึกษา เรื่อง ผลการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่นต่อความสุขในการเรียน พบว่า การใช้เกมเข้ามามีส่วนในการจัดการเรียนการสอน เป็นการส่งเสริมบรรยากาศการเรียนที่สนุกสนาน กระตุ้นนักเรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนตื่นเต้นไปกับบทเรียน บรรยากาศดังกล่าวส่งผลให้เกิดความสุขในการเรียน เช่น หัวเราะ ดีใจ ปรบมือ และร่วมเฉลยคำตอบอย่างสนุกสนาน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภวิชญ์ ธนูรัตน์ และณพัฐอร

บัวฉุน (2567) ที่ศึกษา เรื่อง ผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสุขในการเรียน พบว่า นักเรียนที่ได้รับจัดการเรียนรู้แบบ MACRO Model ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานมีผลการประเมินความสุขในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนได้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลินในการเรียนรู้และมีความสุข ซึ่งมีคะแนนระดับความสุขอยู่ในระดับมาก

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 ควรใช้เวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมระหว่างเนื้อหาและเวลาเพื่อให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์เกี่ยวกับเนื้อหาและวางแผนขั้นตอนต่าง ๆ

5.3.1.2 ควรจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเข้าใจง่ายและเข้าใจวิธีการ

5.3.1.3 ควรเตรียมความพร้อมในด้านอุปกรณ์และสถานที่ให้เข้ากับกิจกรรมการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ ผู้สอนควรเตรียมความพร้อมในด้านสื่อประกอบการสอน

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรศึกษากิจกรรมวิเคราะห์เกี่ยวกับเกมนันทนาการที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

5.3.2.2 ควรทำการศึกษาเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการในรูปแบบอื่น เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กฤติเดช สุขสาร. (2562). การประยุกต์ใช้การสอนเชิงรุกอาคีตะโมเดลในโรงเรียนประถมศึกษา. *วารสารสมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย*, 1(4), 17-23.

กฤษดา หินเธาว์ และวรรณกร งูทิพย์. (2565). การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกวิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 9(2), 45-53.

กรองทิพย์ นาควิเชตร, ทินกร บัวพูล, พัชรี วรจรัสรังสี, ณัฐ นาควิเชตร และสุชาดา นาควิเชตร. (2564). การพัฒนาองค์ประกอบและตัวบ่งชี้การส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.),* 27(1), 49-62.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).* กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

กฤติยาภรณ พันธ์อาทิตย์, กรัณฑรัตน์ บุญช่วยธนาสิทธิ์ และนพรัตน์ ศุทธิถกล. (2565). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่อความรุนแรงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจังหวัดเพชรบูรณ์. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และสันทนาการ*, 48(2), 157-169.

กิติศักดิ์ รุจิกาญจนรัตน์, สุฐิตา โอภาษี, วธัญญา วรสายัณห์ และพูลพงศ์ สุขสว่าง. (2563). อิทธิพลของรูปแบบการเรียนรู้ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาแพทย์แผนไทยโดยมีความสุขในการเรียนเป็นตัวแปรคั่นกลาง. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร,* 40(2), 50-61.

ขวัญวรา วงศ์คำ, จารุณี ทิพยมณฑล และชรินทร์ มั่งคั่ง. (2565). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 10(2), 737-749.

จิราพร ขวัญธนเจริญ, อภิชาติ พยัคฆิน และธัชทฤต เทียมธรรม. (2565). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามแนวอคติที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารมหาจุฬาคชสาร,* 13(2), 38-48.

จารุกิตติ์ วิทยาปัญญานนท์ และเปรม สวนสมุทร. (2561). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยที่เน้นสมองเป็นฐานที่มีต่อความสุขในการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น,* 41(3), 49-63.

จีรญา จินกระวี, เกศริน มนูญผล และทิพมาศ เศวตวรโชติ. (2566). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning ของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 8(2), 267-276.

จีรภัทร อาดนารี, นงเยาว์ อุทุมพร และปรีชา ธนะวิบูลย์. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยและความสามารถในการแก้ปัญหาสำหรับนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย. *วารสารวิจัยราชภัฏธนบุรีรับใช้สังคม*, 9(2), 27-41.

ชลธิชา ชลสวัสดิ์ และพิมฉวี จันทร์เพ็ญ. (2567). ผลการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่นต่อความสุขในการเรียน และความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนของนักศึกษาพยาบาลในรายวิชาการพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวชในมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง. *วารสารคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา,* 32(3), 101-111.

ฐาปกร ฤทธิ์มะหา และปาริชาติ แสนนา. (2560). โมเดลสมการโครงสร้างของแรงจูงใจในการเรียนชีววิทยาและการให้เหตุผลโดยใช้แบบจำลองเป็นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. ใน *การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 7 มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.* (น. 307-319). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.

ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร์, วิภา ภาคีมิตร และศุภวรรณ เฮงประสาทพร. (2566). นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกและเกมการศึกษารายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องสิ่งมีชีวิตกับสภาพแวดล้อม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนครปฐม. *วารสาร มจร กาญจนปริทรรศน์,* 3(2), 145-158.

ณรัช เจริญศิลป์. (2565). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เบญจกิจโมเดลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ความสามารถทางดิจิทัล และความพึงพอใจในการเรียนของนักศึกษาสาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง. *วารสารนิสิตวัง,* 24(2), 29-40.

ทยิดา เลิศชนะเดชา. (2566). การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง. *วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ,* 3(5), 997-996.

ทรรศนัย โกวิทยากร และมาเรียม นิลพันธุ์. (2564). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกระดับประถมศึกษาด้วยเกมการเรียนรู้เป็นฐานสำหรับผู้เรียนเจเนอเรชันแอลฟา. *วารสารนานาชาติมหาวิทยาลัยขอนแก่น,* 11(3), 173-195.

ธนัญภัสร์ ศรีเนธิยวศิน. (2564). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา. *วารสาร มจร บาฬีศึกษาพุทธโฆสปริทรรศน์,* 7(3), 40-55.

ธีรภัทร์ ศิริรส และมณฑา ชุ่มสุคนธ์. (2566). การพัฒนาการรู้เรื่องภูมิศาสตร์ (Geo-literacy) รายวิชา ส 23102 สังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนเชิงรุกตามแนวคิดของจังหวัดอะคิตะ (Akita Action) ร่วมกับการใช้การ์ดเกม (Card Game). *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม,* 16(3), 281-293.

ธีระวุฒิ ศรีมังคละ และธรินธร นามวรรณ. (2567). โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้บอร์ดเกม สำหรับครูผู้จัดการเรียนรู้สังคมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 11(1), 609-623.

ธันยวิช วิเชียรพันธ์. (2566). การเปรียบเทียบผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก 18 วิธีเพื่อวิเคราะห์ลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาตามแนวคิดของคอล์บ. *วารสารสหศาสตร์ศรีปทุม ชลบุรี*, 9(2), 77-90.

นันทพร วงศ์อิสยาห์. (2566). แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรูเชิงรุก ของครูโรงเรียนเชียงแสนวิทยาคม. *วารสารครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่,* 2(3), 69-84.

นาตยา ปิลันธนานนท์. (2545). *จากมาตรฐานสู่ชั้นเรียน.* กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

นิตยา ไสยะกิจ. (2566). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารการพัฒนาการเรียนรู้สมัยใหม่,* 8(2), 95-107.

นิรมล สิริภัคนันท์, จุฬารัตน์ วัฒนะ และณัฏฐ์วิชิดา เลิศพงศ์ รุจิกร. (2563). การจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน. *วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์,* 20(2), 174-186.

นวลจิตต์ เชาวกีรติพงศ์. (2560). การพัฒนาแบบฝึกการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์สำหรับครูวิชาเอกวิทยาศาสตร์. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร,* 10(1), 656-665.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น.* กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

บุศรา นิยมเวช, สิริรัตน์ หิตะโกวิท, ทยิดา เลิศชนะ และสันทนา สุธาดารัตน์. (2563). การจัดการเรียนรู้ของคณาจารย์ในมหาวิทยาลัยรามคำแหงที่ใช้วิธีการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก. *วารสารสุทธิปริทัศน์,* 34(11), 17-31.

ประสาท เนืองเฉลิม. (2556). *การเรียนการสอน.* กรุงเทพฯ: บริษัทวีพริ้นท์.

ปรเมศวร์ ขาวสุด, ดวงเดือน สุวรรณจินดา และสุจินต์ วิศวธีรานนท์. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง เซลล์ของสิ่งมีชีวิต ที่มีต่อมโนมติทางวิทยาศาสตร์ และความสุขในการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนย่านตาขาวรัฐชนูปถัมภ์ จังหวัดตรัง. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ,* 20(1), 132-146.

ปราณี กองจินดา. (2549). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และทักษะการคิดเลขในใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบซิปปาโดยใช้แบบฝึกหัดที่เน้นทักษะการคิดเลขในใจกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้คู่มือครู.* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

ปิยะมาส ตัณฑะตะนัย และต้องลักษณ์ บุญธรรม. (2562). ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนเตรียมทหารสถาบันวิชาการป้องกันประเทศ. *วารสารเกษมบัณฑิต,* 20(ฉบับพิเศษ), 100-110.

พระดบัสวิน ปภสฺสโร (แสนสุริวงค์), บรรยวัสถ์ ฝางคำ, พระมหาประยูร ช่างการ (ติกฺขปญฺโญ) และพระศรีรัตน์ศรีสง่า (สิริรตโน). (2566). การออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์,* 8(2), 109-122.

พชรวิทย์ จันทร์ศิริสิร, กาญจน์ เรืองมนตรี และราตรี เลิศหว้าทอง. (2566). สมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสู่คุณภาพการศึกษาในยุคใหม่. *วารสารสังคมศาสตร์ปัญญาพัฒน์,* 5(2), 375-388.

พุธิตาพร ใจดี, กิตติยาภรณ์ ขันทอง, เกศริน ลอยเลิศ, ชุติกาญจน์ กลิ่นทับ, เนตรชนก แก้วกรม และสถิรพร เชาวน์ชัย. (2566). การพัฒนาการจัดเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กระบวนการนิเทศ. *วารสารครุทรรศน์ (Online) มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี,* 3(2), 105-116.

ไพศาล หวังพานิช. (2536). *การวัดผลทางการศึกษา.* กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ภริมา วินิธาสถิตกุล และชนินันท์ แย้มขวัญยืน. 2566. การเรียนรู้เชิงรุก : แนวทางการเรียนการสอนที่เป็นเลิศในศตวรรษที่ 21. *วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย,* 6(3), 921-933.

มณิกา ทองคง, สุขใจ ตันวีนุกูล, ษิญาภา ชัยกุลเทวินทร และจาริณีรินทร์ ธีวะสาสน์. (2563). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน. *วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล,* 6(1), 180-189.

มานิตา วอนเมือง, สิราวรรณ จรัสรวีวัฒน์ และภัทรมนัส ศรีตระกูล. (2566). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารสังคมศาสตร์ปัญญาพัฒน์,* 5(3), 69-80.

มนตรี ธีรธรรมพิพัฒน์ ,ชุติมา ปัญญาพินิจนุกูร และนิติบดี ศุขเจริญ. (2566). การออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดขั้นสูง. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยธนบุรี,* 17(3), 86-102.

มนตรี ศิริจันทร์ชื่น. (2554). *การสอนนักศึกษากลุ่มใหญ่ในรายวิชา Gsoc 2101 ชุมชนกับการพัฒนาโดยใช้การสอนแบบ Active Learning และการใช้บทเรียนแบบ e-learning.* เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

มลยา เนื้อทอง, พัชนา สุวรรณแสน, อนุชิต กล้าไพรี, วิวรรณ กาญจนวจี และนันทา ลีนะเปสนันท์. (2561). การศึกษาระดับความสุขในการเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. *วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย,* 10(3), 424-435.

มุทิตา ทองใบ, กฤษณะ โสขุมา และเดช บุญประจักษ์. (2566). การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การประยุกต์ของปริพันธ์. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์,* 13(1), 259-267.

รวีวรรณ วงค์เดชานันทร์. (2563). การพัฒนาและการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา. *วารสารมหาจุฬาคชสาร,* 11(1), 25-35.

รัศมี ศรีนนท์, อุดมกฤษฎิ์ ศรีนนท์, วิภารัตน์ ยมดิษฐ์ และกรรณิการ์ กิจนพเกียรติ. (2561). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในยุคไทยแลนด์ 4.0. *วารสารการบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร,* 9(2), 331-343.

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม). *หลักสูตรสถานศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุงตัวชี้วัด พุทธศักราช 2560 (ฉบับปรับปรุงปีการศึกษา 2563).* มหาสารคาม: โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม).

วัชรีย์ อินทะชิต. (2566). แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในฐานะผู้สอนภาษาไทย. *วารสารครุพิบูล,* 10(2), 183-196.

วารินท์พร ฟันเฟื่องฟู. (2562). การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์,* 9(1), 135-145.

วารินท์พร ฟันเฟื่องฟู. (2563). สมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาวิชาชีพครู. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์,* 10(3), 193-202.

วาสนา บุญมาก และมนสิช สิทธิสมบูรณ์. (2564). การพัฒนารูปแบบการนิเทศแบบบูรณาการเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 23(2), 269-280.

วิทยาลัยเซนต์หลุยส์. (2562). *การจัดการเรียนการสอน Active Learning Game Based Learning*. สืบค้นจาก file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/GBL%20(1)

วิภาดา พินลา, วิภาพรรณ พินลา และณัชชา มหปุญญานนท์. (2566). การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์และทักษะการคิดขั้นสูงสำหรับนักเรียนโรงเรียนขนาดเล็ก. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยทักษิณ,* 23(2), 27-40.

วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). *ปรัชญา หลักการ วิธีสอน และการวัดเพื่อประเมินผลทางพลศึกษา.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย. (2558). *วิธีสอนทั่วไป.* นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สมนึก ภัททิยธนี. (2553). *การวัดผลการศึกษา.* กาฬสินธุ์: ประสานการพิมพ์.

สมพร เชื้อพันธ์. (2547). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปที่ 3 โดยใชวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างองคความรูด้วยตนเองกับการจัดการเรียนการสอนตามปกติ.* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2549*). แนวทางการประเมินตามสภาพจริง.* กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). *แนวทางการนิเทศเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).* กรุงทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สุขสันต์ อุตส่าห์ดี และทัชชวัฒน์ เหล่าสุวรรณ. (2565). แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญของครูผู้สอน โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดสุรินทร์. *วารสารสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 6(1), 9-17.

ศุภวิชญ์ ธนูรัตน์ และณพัฐอร บัวฉุน. (2567). ผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ MACRO ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสุขในการเรียนวิชาเคมี. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน,* 1(1), 1-17.

อนุวรรต บุญเรือง, ทัศนีย์ บุญมาภิ และสุรศักดิ์ สุทธสิริ. (2564). การบริหารการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญของโรงเรียนประถมศึกษาในยุคไทยแลนด์ 4.0. *วารสารปัญญา*, 30(1), 49-62.

อพัชชา ช้างขวัญยืน, รุจโรจน์ แก้วอุไร, วินัย วงษ์ไทย และเอื้อมพร หลินเจริญ. (2564). การจัดการเรียนเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 23(3), 452-465.

อมาวสี สว่างวงศ์, สุธนะ ติงศภัทิย์ และณัฐพร สุดดี. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนประถมศึกษา. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ,* 15(1), 290-304.

อาทิตย์ ชาวคำ และศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย. (2566). วิธีการสอนภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนในฐานะพลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21. *วารสารครุศาสตรราชภัฏเชียงใหม่*, 2(2), 1-18.

อาภากร ราชสงฆ์, จนวัลย์ ปรีชาสุชาติ, ภูริทัต สิงหเสม, สุภาพร ผลบุญ และณัฐพล บุญทอง. (2563). การเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนวัยรุ่นในจังหวัดสงขลา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ,* 20(1), 104-116.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). *หลักการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

อุบลวรรณ ส่งเสริม. (2562). แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ: หน้าที่ครูหรือหน้าที่ใคร. *วารสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร,* 13(3), 898-910.

เอกรินทร์ สี่มหาศาล. (2545). *กระบวนการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา แนวคิดสู่ปฏิบัติ.* กรุงเทพฯ: บุ๊คพอยท์.

Comia, A. (2006). *Creative Movement: A Powerful Strategy to Teach Science*. (Thesis). Toronto: Toronto University.

Deslauriersa, L., Logan, S. M., Millerc, K., Callaghana, K., and Kestin G. (2019). Measuring actual learning versus feeling of learning inresponse to being actively engaged in the classroom. *Proceeding of the National Academy of Science*, 116(39), 19251-19257.

Hoomeka, J. and Prachanban, P. (2016). The Research and Development of the Happiness Learning Management Scale of teacher student in the 21st Century. *Journal of education Naresuan University*, 20(4), 105-118.

Lombardi, D. and Shipley, T. F. (2021). The Curious Construct of Active Learning. *Psychological Science in the Public Interest,* 22(1), 8-43.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา วิชาสุขศึกษา รหัสวิชา พ21101
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 วัยรุ่นและพัฒนาการทางเพศ
แผนการเรียนรู้เรื่อง การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่น **เวลาเรียน 1 คาบ**
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สอนวันที่ .....เดือน.....พ.ศ. 2564 ตั้งแต่เวลา.....น.
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม) ผู้สอน นายสุภิวัฒน์ งอกงาม

1. มาตรฐานการเรียนรู้

พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

2. ตัวชี้วัด

ม. 1/1 อธิบายความสำคัญของระบบประสาทและต่อมไร้ท่อที่มีผลต่อสุขภาพการเจริญเติบโตและพัฒนาการของวัยรุ่น

3. สาระสำคัญ

วัยรุ่น (Adolescence) คือ ช่วงอายุ 13-20 ปี ที่ต้องรับมือกับความเปลี่ยนแปลงมากมาย ทั้งพัฒนาการของร่างกาย ความคิด สุขภาวะจิตที่แตกต่างไปจากเด็ก มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นหลายด้าน ทำให้ต้องมีการปรับตัวหลายด้านพร้อม ๆ กัน เช่น ความสูงที่อาจเพิ่มขึ้นได้หลายเซนติเมตรในเวลาไม่กี่เดือน หรืออาจเริ่มมีความสนใจเรื่องเพศมากขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายทั้งของเพศชายและเพศหญิงนั้นมีผลต่อสภาวะทางอารมณ์ การเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่นจึงมีประโยชน์ทั้งต่อการส่งเสริมให้วัยรุ่นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพดีทั้งทางร่างกายจิตใจสังคม และช่วยป้องกันปัญหาต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 อธิบายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายของวัยรุ่นได้ (K)
4.2 คิด วิเคราะห์ และอภิปรายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายของวัยรุ่นได้ (P)
4.3 มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมีความรับผิดชอบ (A)

5. สาระการเรียนรู้

ด้านความรู้

1. การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายของวัยรุ่น

ด้านทักษะ

1. การคิด
2. การวิเคราะห์
3. การอภิปราย

ด้านคุณลักษณะ

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มีความรับผิดชอบ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

(แนวคิด/รูปแบบการสอน/วิธีการสอน : วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบ 4 ขั้นตอน ร่วมกับเกมนันทนาการ)

ขั้นที่ 1 การกำหนดสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องทำ (5 นาที)

1.1 นักเรียนและครูทักทายกัน ครูอธิบายและชี้แจงขั้นตอนการเรียนรู้ และแจ้งวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ของคาบเรียนนี้

1.2 ครูนำเข้าสู่บทเรียน โดยกล่าวว่า "ช่วงวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงมากที่สุดในหลายเรื่อง โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย"

1.3 ครูอธิบายว่า จะมีการเล่นเกม โดยชื่อเกมว่า เกมส่งของและตอบคำถาม ซึ่งคำถามจะเกี่ยวกับเรื่อง การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่น

ขั้นที่ 2 การวางแผน (5นาที)

2.1 ครูให้นักเรียนนั่งเรียงแถวหน้ากระดานแถวละ 10 คน

2.2 ครูให้นักเรียนตอบคำถามโดยให้นักนักเรียนเล่นส่งบอล โดยครูอธิบายต่อว่า นักเรียนที่ได้รับลูกบอลจะต้องตอบคำถาม

2.3 ครูอธิบายว่า เกมส่งของตอบคำถาม มีวิธีการเล่นดังนี้ (forngolf, 2565, สืบค้นจาก https://www.charnveeresortkhaoyai.com/th/blog/entertaining-group-activities/)

2.3.1 ครูมีลูกบอลให้ 1 ลูก เพื่อใช้ในการเล่นเกม

2.3.2 ครูเปิดเพลง และให้นักเรียนส่งต่อลูกบอล

2.3.3 คนหน้าสุดถือลูกบอลไว้พอได้ยินสัญญาณให้ส่งลูกบอลให้คนที่ 2, 3 ไปเรื่อย ๆ

2.3.4 เมื่อเพลงหยุด คนที่ถือลูกบอลคนสุดท้าย คนนั้นต้องเป็นคนตอบคำถาม

2.3.5 คนที่ตอบคำถามเสร็จ ส่งลูกบอลต่อไปเพื่อหาคนตอบคำถามอีกครั้ง

ขั้นที่ 3 การลงมือปฏิบัติ (ชื่อเกม “เกมส่งของและตอบคำถาม”) (15 นาที)





3.1 ครูเริ่มเปิดเพลง ซึ่งเป็นสัญญาณบอกว่านักเรียนคนแรกจะต้องส่งลูกบอลไปยังนักเรียนคนถัดไป จนกว่าเพลงจะหยุด

3.2 เมื่อเพลงหยุด ลูกบอลอยู่ที่นักเรียนคนใดนักเรียนคนนั้นจะต้องเป็นคนตอบคำถาม

3.3 นักเรียนที่ได้รับลูกบอลจะต้องตอบคำถาม "รู้หรือไม่ว่าร่างกายของเราในช่วงเด็กจนถึงวัยรุ่นมีอะไรเปลี่ยนแปลงบ้าง" จนกว่าจะจบเกมในเวลาที่กำหนด

3.4 นักเรียนเล่นเกมส่งบอลตอบคำถาม โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเล่นเกม

ขั้นที่ 4 การสะท้อนความรู้ (25นาที)

4.1 หลังจากเล่นเกมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้ เรื่องการพัฒนาการด้านร่างกาย มีอะไรบ้าง

4.2 ครูนำเสนอจากสไลด์นำเสนอ (PowerPoint) เรื่อง การพัฒนาทางด้านร่างกาย ดังนี้

4.2.1 การพัฒนาทางด้านร่างกายของเพศหญิง

4.3 ครูมอบหมายใบงาน เรื่องการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายและพัฒนาการทางเพศของวัยรุ่นชายและวัยรุ่นหญิง

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
1. อธิบายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายของวัยรุ่นได้ (K)	ประเมินความถูกต้องจากการตอบคำถามในชั้นเรียน	กิจกรรมในชั้นเรียน	นักเรียนเข้าใจและอธิบายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายของวัยรุ่นผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. คิด วิเคราะห์ และอภิปรายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายของวัยรุ่นได้ (P)	ประเมินความถูกต้องของแบบฝึกหัด	แบบฝึกหัด	นักเรียนมีคะแนนจากใบงานผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมีความรับผิดชอบ (A)	สังเกตพฤติกรรม	แบบแบบสังเกตพฤติกรรม	นักเรียนมีคะแนนจากการสังเกตพฤจิกรรมผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ 75 ขึ้นไป

สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งการเรียนรู้

1. สไลด์นำเสนอ (PowerPoint) เรื่อง การพัฒนาทางด้านร่างกาย
2. ใบงาน เรื่อง การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายและพัฒนาการทางเพศของวัยรุ่นชายและวัยรุ่นหญิง
3. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานสุขศึกษา 1
4. ภาพประกอบ เรื่อง การพัฒนาทางด้านร่างกาย

แบบบันทึกคะแนนรายบุคคล

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 วัยรุ่นและพัฒนาการทางเพศ **วิชา** สุขศึกษา **รหัสวิชา** พ21101
ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 **แผนการจัดการเรียนรู้ที่** 1 **เรื่อง** การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่น

เลขที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน		คะแนนรวม (10)
		ใบกิจกรรม (5)	แบบฝึกหัด (5)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

ลงชื่อ.....ผู้บันทึก
(นายสุภิวัฒน์ งอกงาม)
...../...../.....

บันทึกหลังการสอน

สัปดาห์ที่.... เรื่อง..... วันที่ 17-19 .....

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไขปัญหา

.....

.....

ลงชื่อ .....นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพผู้สอน

ลงชื่อ ..... อาจารย์นิเทศก์สถานศึกษา

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

วิชาสุขศึกษา รหัสวิชา พ.22101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เวลา 30 นาที

.....

คำชี้แจง คำชี้แจง : ข้อสอบฉบับนี้มี 1 ฉบับ ประกอบด้วย

1. ข้อสอบเป็นข้อสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก
2. ข้อสอบมีทั้งหมด 40 ข้อ 20 คะแนน
3. ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย (X) ลงในช่องว่างตรงกับข้อที่เห็นว่าถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่นชาย
   1. เสียงแตกห้าว
   2. ไหล่กว้างขึ้น
   3. หน้าอกใหญ่ขึ้น
   4. มีหนวดเครา
2. ข้อใดไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่นหญิง
   1. ใบหน้าสดใส
   2. มีประจำเดือน
   3. เริ่มมีหน้าอก
   4. มีไหล่กว้างมากขึ้น
3. ช่วงเวลาของการเจริญเติบโตที่เข้าสู่ช่วงวัยรุ่นส่วนใหญ่ทั้งหญิงและชายอายุระหว่างอายุกี่ปี
   1. 10-14 ปี
   2. 11-17 ปี
   3. 12-18 ปี
   4. 13-19 ปี
4. ข้อใดคือพัฒนาการทางเพศด้านร่างกายของเพศหญิงที่ชัดมากที่สุด
   1. เสียงห้าวใหญ่
   2. หนวดเคราขึ้น
   3. ฝันเปียก
   4. มีประจำเดือน
5. ข้อใดคือพัฒนาการทางด้านร่างกายของเพศชาย
   1. มีประจำเดือน
   2. มีเสียงห้าวใหญ่
   3. มีเสียงเล็กแหลม
   4. นมขยายใหญ่ขึ้น

6. วัยรุ่นช่วงใดที่มีปัญหาเรื่องการปรับตัวมาก น้ำหนักและส่วนสูงจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว
    1. วัยรุ่นตอนปลาย
    2. วัยรุ่นตอนต้นและตอนกลาง
    3. วัยรุ่นตอนกลาง
    4. วัยรุ่นตอนต้น
7. ข้อใดบอกลักษณะของการเจริญเติบโตได้ดีที่สุด
    1. ลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม
    2. ลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางด้านความคิด
    3. ลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางด้านขนาดของอวัยวะต่าง ๆ
    4. ลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางด้านสติปัญญาและสังคม
8. อวัยวะส่วนใดในช่วงวัยรุ่นที่เติบโตได้ช้าที่สุด
    1. มือ
    2. เท้า
    3. ศีรษะ
    4. ความยาวของลำตัว
9. เพศชายจะเข้าสู่ระยะวัยรุ่นช้ากว่าเพศหญิงประมาณกี่ปี
    1. 1-2 ปี
    2. 2-3 ปี
    3. 3-4 ปี
    4. 4-5 ปี
10. วัยรุ่นชาย มีอัตราการเจริญเติบโตของร่างกายส่วนใดมากที่สุด
    1. ไหล่
    2. หน้าอก
    3. สะโพก
    4. ต้นขา
11. ปัญหาการเกิดสิว และกลิ่นตัว มีสาเหตุเกิดจากการเปลี่ยนแปลงในข้อใด
    1. การเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมน
    2. การเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างใบหน้า
    3. การเปลี่ยนแปลงของไขมันและกล้ามเนื้อ
    4. การเปลี่ยนแปลงของร่างกายและความสูง
12. ข้อใดคือการสำรวจภาวะการเจริญเติบโตทางร่างกายของตนเองกับเกณฑ์มาตรฐาน
    1. อายุ น้ำหนัก การเรียนรู้
    2. น้ำหนัก ส่วนสูง ความคิด
    3. อายุ น้ำหนัก ส่วนสูง
    4. อายุ สติปัญญา การเรียนรู้

13. เกณฑ์มาตรฐานใดที่ใช้ในการวัดการเจริญเติบโต
    1. การสังเกตด้วยสายตา
    2. การชั่งน้ำหนักและวัดส่วนสูง
    3. การทดสอบสมรรถภาพทางกาย
    4. การตรวจร่างกายโดยแพทย์
14. กลิ่นตัวมาจากบริเวณใดของร่างกาย
    1. ใบหน้า
    2. รักแร้
    3. แผ่นหลัง
    4. เท้า

หัวเรื่องที่ 2. การเปลี่ยน แปลงทางจิตใจ อารมณ์ และสังคมของวัยรุ่น

15. การระบายอารมณ์ที่ถูกต้องเหมาะสม ตรงกับข้อใด
    1. เป้ชวนเพื่อนเล่นเกมออนไลน์
    2. แป้งชวนเพื่อนไปเดินห้างสรรพสินค้า
    3. ปองชวนเพื่อนเล่นฟุตบอลที่สนามในหมู่บ้าน
    4. ป๋องชวนเพื่อนไปขับขี่จักรยานยนต์
16. ข้อใดไม่ใช่อารมณ์รุนแรงทางลบ
    1. โกรธ
    2. น้อยใจ
    3. ดีใจ
    4. เสียใจ
17. ข้อใดคือพัฒนาการทางด้านจิตใจของวัยรุ่น
    1. แสดงอารมณ์ตามความรู้สึก
    2. มีความกลัวที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่
    3. มั่นใจในตนเอง
    4. มีความอยากรู้อยากลอง
18. ข้อใดเป็นลักษณะการแสดงออกของวัยรุ่นตอนกลางที่ชัดเจนมากที่สุด
    1. หงุดหงิด อารมณ์แปรปรวนง่าย
    2. มีความผูกพันกับเพื่อนต่างเพศมาก
    3. พยายามเอาชนะความรู้สึกแบบเด็ก ๆ
    4. คิดหมกมุ่นกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย

19. เมื่อเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น ข้อใดกล่าวถูกต้องถึงลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และพัฒนาการทางเพศ

1. ใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา
2. มีอารมณ์แปรปรวนง่าย
3. สนใจในตนเองมากกว่าสนใจเพศตรงข้าม
4. วัยรุ่นชายจะมีรูปร่างที่โตกว่าวัยรุ่นหญิง

20. ข้อใดคือสิ่งที่ควรคำนึงเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่น

1. ดูแลรักษาอนามัยของตนเอง
2. งดอาหารเพื่อให้มีรูปร่างที่สมส่วน
3. ปรึกษาครูประจำชั้น
4. ควบคุมอารมณ์ของตนเอง

21. ปัจจัยสำคัญในเรื่องใดที่ส่งผลให้วัยรุ่นนิยมแต่งกายให้เป็นลักษณะเฉพาะตน

1. ต้องการเลียนแบบดารา นักร้อง
2. ต้องการแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ
3. ต้องการประชดประชันพ่อแม่และสังคม
4. ต้องการการยอมรับจากเพื่อนฝูงและเพศตรงข้าม

22. เหตุใดจึงถือว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการปรับตัวมากกว่าช่วงวัยอื่น

1. เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงแนวความคิด
2. เป็นวัยที่เริ่มมีความรู้สึกทางเพศ
3. เป็นวัยที่เริ่มสนใจเพศตรงข้าม
4. เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายจิตใจอารมณ์ และสังคม

24. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางด้านสติปัญญาของวัยรุ่นชาย

1. อยากรู้อยากเห็น
2. ชอบค้นคว้าทดลอง
3. ชอบการคิดคำนวณ
4. สนใจการเรียนชอบจดจำ

25. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางด้านสติปัญญาของวัยรุ่นหญิง

1. ท่องบทเรียน
2. ชอบความงาม
3. อยากรู้อยากเห็น
4. จินตนาการคิดมาก

26. ข้อใดกล่าวถึงลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ของวัยรุ่นชายได้ถูกต้อง

1. ร่าเริง แจ่มใส
2. แสดงอารมณ์เปิดเผยตามความรู้สึก
3. ไม่ค่อยมีความรู้สึกทางเพศ
4. อารมณ์ร้อน รุนแรง

27. ข้อใดกล่าวถึงลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ของวัยรุ่นหญิงไม่ถูกต้อง
    1. อารมณ์อ่อนไหว ไม่คงที่
    2. แสดงออกเปิดเผย
    3. อ่อนโยน ขี้อาย
    4. วิตกกังวล

หัวเรื่องที่ 3. พัฒนาการทางเพศของวัยรุ่น

28. ฝันเปียก มีความหมายตรงกับข้อใด
    1. การฝันขณะนอนหลับกลางคืน
    2. การหลั่งน้ำอสุจิขณะนอนหลับ
    3. การมีเพศสัมพันธ์ขณะนอนหลับ
    4. การมีน้ำลายไหลขณะนอนหลับ
29. ข้อใดกล่าวถึงหน้าที่ของมดลูก ได้ถูกต้อง
    1. มีหน้าที่เป็นทางผ่านของประจำเดือนและเป็นช่องคลอดของทารก
    2. มีหน้าที่เตรียมเยื่อบุมดลูกสำหรับให้ไข่ที่ผสมแล้วมาฝังตัวและเจริญเติบโตเป็นทารก
    3. มีหน้าที่ช่วยให้ไข่เคลื่อนเข้าสู่มดลูก เพื่อไปฝังตัวที่เยื่อบุมดลูก
    4. เป็นทางผ่านของประจำเดือนและเก็บไข่ในเพศหญิง
30. ในเพศชายเมื่อมีอายุประมาณเท่าใดจึงจะมีการหลั่งอสุจิครั้งแรกหรือที่เราเรียกกันว่า"ฝันเปียก"
    1. 13 ปี
    2. 14 ปี
    3. 15 ปี
    4. 16 ปี
31. เมื่อนักเรียนมีอารมณ์ทางเพศ นักเรียนควรระบายอารมณ์ทางเพศแบบใดจึงจะเหมาะสมที่สุด
    1. ชวนเพื่อนไปดูภาพยนตร์
    2. ชวนเพื่อนไปดื่มสุรา
    3. ชวนเพื่อนไปเล่นกีฬาหรือกิจกรรมที่ตนชอบ
    4. ชวนเพื่อนไปเที่ยวสถานบันเทิง
32. จำนวนเลือดที่ออกมาเมื่อเป็นประจำเดือนโดยประมาณกี่มิลลิลิตร
    1. 20-40 มิลลิลิตร
    2. 30-60 มิลลิลิตร
    3. 30-80 มิลลิลิตร
    4. 40-90 มิลลิลิตร
33. ข้อใดไม่ใช่อวัยวะสืบพันธุ์ของเพศชาย
    1. อัณฑะ
    2. องคชาต
    3. ปุ่มกระสัน
    4. ต่อมลูกหมาก

34. ข้อใดไม่ใช่อวัยวะสืบพันธุ์ของเพศหญิง
    1. ต่อมคาวเปอร์
    2. เนินหัวหน่าว
    3. แคมใหญ่
    4. แคมเล็ก
35. ข้อใดกล่าวถึง ต่อมลูกหมาก ได้ถูกต้อง
    1. เป็นต่อมเพศชายทำหน้าที่ผลิตตัวอสุจิ
    2. เป็นอวัยวะเพศของเพศชายที่ใช้ทำหน้าที่เป็นท่อปัสสาวะ
    3. ทำหน้าที่สร้างสารที่เป็นเบสอ่อน ๆ เข้าไปในท่อปัสสาวะปนกับน้ำเลี้ยงตัวอสุจิเพื่อลดความเป็นกรด
    4. ทำหน้าที่สร้างน้ำเมือกหล่อลื่นในท่อปัสสาวะ
36. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับ อัณฑะ
    1. เป็นต่อมเพศชายทำหน้าที่ผลิตตัวอสุจิ
    2. เป็นอวัยวะเพศของเพศชายที่ใช้ทำหน้าที่เป็นท่อปัสสาวะ
    3. ทำหน้าที่สร้างน้ำเมือกหล่อลื่นในท่อปัสสาวะ
    4. ทำหน้าที่ปรับอุณหภูมิให้ต่ำกว่าอุณหภูมิของร่างกายประมาณ 3-5 องศาเซลเซียส ให้เหมาะแก่การเจริญเติบโตของตัวอสิ
37. ข้อใดไม่ใช่พัฒนาการทางเพศของเพศหญิง
    1. มีประจำเดือน
    2. การหลั่งน้ำอสุจิ
    3. หน้าอกเริ่มขยาย
    4. เอวเริ่มคอด สะโพกเริ่มผาย
38. พัฒนาการทางด้านร่างกายของวัยรุ่นข้อใดผิดปกติ
    1. ผู้ชายมีขนขึ้นที่หน้าอก
    2. มีประจำเดือนตอนอายุ 13 ปี
    3. ผู้หญิงไม่มีประจำเดือนจนอายุ 20 ปี
    4. หลังอายุ 15 ปีเด็กผู้หญิงจะเริ่มหยุดสูง ส่วนเด็กผู้ชายยังสูงขึ้นได้จนโตเป็นผู้ใหญ่
39. เพศหญิงจะเริ่มมีประจำเดือนครั้งแรกเมื่ออายุประมาณกี่ปี
    1. 10-14 ปี
    2. 11-15 ปี
    3. 12-16 ปี
    4. 13-17 ปี
40. โดยเฉลี่ยแล้ว 1 รอบเดือนของประจำเดือนจะมีประมาณกี่วัน
    1. 28 วัน
    2. 29 วัน
    3. 30 วัน
    4. 31 วัน

เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้
เรื่อง วัยรุ่นกับโภชนาการเพื่อสร้างเสริมสุขภาพ
วิชาสุขศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1. 3	21. 4
2. 4	22. 4
3. 2	23. 4
4. 4	24. 4
5. 2	25. 3
6. 4	26. 4
7. 3	27. 2
8. 4	28. 2
9. 1	29. 2
10. 1	30. 2
11. 1	31. 3
12. 3	32. 3
13. 3	33. 3
14. 2	34. 1
15. 3	35. 3
16. 3	36.1
17. 4	37. 2
18. 3	38. 3
19. 2	39. 2
20. 1	40. 1

แบบสอบถามความสุขในการเรียนรู้

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความสุข ความรู้สึกของที่นักเรียนมีต่อแผนการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน วิชาวอลเลย์บอล ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ประกอบด้วยข้อคำถาม จำนวน 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

ตอนที่ 2 แบบสำรวจความสุขในการเรียน จำนวน 45 ข้อ

ขอให้นักเรียนอ่านข้อความทีละข้อคำถามและเลือกคำตอบที่นักเรียนพิจารณาแล้วเห็นว่าตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด โดยทำเครื่องหมาย X ตรงคำตอบที่นักเรียนเลือกคำตอบที่นักเรียนเลือกตอบในแต่ละข้อไม่มีถูกหรือผิด ของนักเรียนโปรดเลือกตอบเพียงคำตอบเดียวและขอความกรุณาให้นักเรียนตอบให้ครบทุกข้อ

ขอขอบคุณนักเรียนเป็นอย่างยิ่งที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่าเพื่อตอบแบบสอบถามฉบับนี้ ความร่วมมือของนักเรียนในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์และมีคุณค่าอย่างยิ่งต่อการพัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาการ

ตอนที่ 1 : ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ O ชาย O หญิง
2. อายุ ..... ปี

ตอนที่ 2 : โปรดทำเครื่องหมาย X ในช่องคำตอบเพื่อประเมินว่าข้อความต่อไปนี้ตรงกับตัวท่านมากน้อยเพียงใด

ข้อ	ข้อความ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน						
1	นักเรียนชอบที่ได้เรียน และแสดงความคิดเห็นร่วมกันกับเพื่อน					
2	นักเรียนชอบที่ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ					
3	นักเรียนกับเพื่อนช่วยเหลือกันในการทำงาน					
ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู						
4	ครูมีการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน					
5	ครูมีการสื่อสารที่ดีและเข้าใจง่าย					
6	ครูมีสื่อประกอบการเรียนรู้ที่ง่ายต่อความเข้าใจ					
ด้านการมีสุขภาวะทางร่างกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์						
7	นักเรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ					

ข้อ	ข้อความ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
8	นักเรียนมีสุขภาวะทางจิตที่ดี					
9	นักเรียนมีความพร้อมในการเรียน					
ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง						
10	นักเรียนรับรู้ว่าตนเองเป็นคนที่มีความรู้ความสามารถ					
11	นักเรียนมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง					
12	นักเรียนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ					
13	นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียน					
ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้						
14	นักเรียนรับรู้ว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองอย่างไร					
15	นักเรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์					
16	นักเรียนเข้าใจว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้มีประโยชน์อย่างไร					
ด้านการมีเป้าหมายในการเรียนรู้						
17	นักเรียนมีจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายในการเรียนรู้					
18	นักเรียนได้ปฏิบัติตามแผนการเรียนที่ตนเองวางไว้อย่างเป็นขั้นตอน					
ด้านการมีอารมณ์ทางบวกในการเรียนรู้						
19	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน					
20	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานไปกับการทำกิจกรรมต่าง ๆ					
21	นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น ดีใจเวลาได้เรียน					
22	นักเรียนมีอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อหาของการเรียน					

ข้อ	ข้อความ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
23	นักเรียนมีความสุขทุกครั้งที่ต้องมาเรียน					
24	นักเรียนไม่รู้สึกหดหู่ หรือท้อแท้ในการเรียน					
25	นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนการสอนในห้องเรียน					
26	นักเรียนไม่รู้สึกเกิดความเครียดในขณะเรียน					
27	นักเรียนไม่รู้สึกวิตกกังวลกับการเรียน					
28	นักเรียนคาดหวังกับผลการเรียนมากเป็นพิเศษ					
29	นักเรียนไม่รู้สึกกดดันตนเองในการทำงานให้สำเร็จ					
ด้านการกำกับตนเองในการเรียนรู้						
30	นักเรียนตั้งใจเรียนและกระตือรือร้นในการเรียน					
31	นักเรียนเอาใจใส่ต่อภาระงานที่ได้รับมอบหมาย					
32	นักเรียนเข้าเรียนตรงเวลา					
33	นักเรียนรู้จักแบ่งเวลาในการเรียนและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม					
34	นักเรียนหมั่นหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เป็นประจำ					
35	นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้					
36	นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้					
ด้านภาวะลื่นไหลในการเรียนรู้						
37	นักเรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับบทเรียน					
38	นักเรียนสามารถเรียนหรือทำกิจกรรมในห้องเรียนได้อย่างต่อเนื่อง					
39	นักเรียนทำกิจกรรมในห้องเรียนอย่างเพลิดเพลิน					

ข้อ	ข้อความ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
40	นักเรียนตามเนื้อหาในบทเรียนเป็นประจำสร้างสรรค์					
ด้านการได้เรียนในสิ่งที่ถนัดและสนใจ						
41	นักเรียนรู้สึกสนใจในกิจกรรมทุก ๆ กิจกรรมเป็นพิเศษ					
42	นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
43	นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง					
44	นักเรียนได้เรียนในสิ่งที่สร้างเสริมจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์					
45	นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเรียน หรือผ่านกิจกรรมต่าง ๆ					

ภาคผนวก ข

คุณภาพเครื่องมือ

ตารางที่ ข.1 แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) จัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ที่	รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	แปลผลได้
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้						
1	องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2	องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องชัดเจน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3	องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละองค์ประกอบมีความสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ด้านสาระสำคัญ						
4	สาระสำคัญสอดคล้องกับหัวเรื่องที่สอน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
5	สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
6	สาระสำคัญสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
7	สาระสำคัญมีความถูกต้องชัดเจน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8	สาระสำคัญเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้						
9	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับหัวเรื่องที่สอน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
10	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
11	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความถูกต้องชัดเจน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
12	จุดประสงค์การเรียนรู้เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
13	จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถวัดผลและประเมินผลได้	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้

(ต่อ)

ตารางที่ ข.1 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	แปลผลได้
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านสาระการเรียนรู้						
14	สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับหัวเรื่องที่สอน	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
15	สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
16	สาระการเรียนรู้มีความถูกต้องชัดเจน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
17	สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
18	สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับระยะเวลาที่ใช้สอน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
19	สาระการเรียนรู้ใช้ภาษาเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
20	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
21	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
22	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
23	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระยะเวลาที่ใช้สอน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
24	กิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
25	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
26	กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการลงมือปฏิบัติจริง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
27	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้

(ต่อ)

ตารางที่ ข.1 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	แปลผลได้
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านสื่อการเรียนรู้						
28	สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
29	สื่อการสอนเหมาะสมกับรูปของการสอน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
30	สื่อเหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
31	ผู้เรียนเข้าถึงสื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ง่าย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
32	สื่อมีความทันสมัย เชื่อถือได้	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
ด้านการวัดและการประเมินผล						
33	เครื่องมือการวัดและการประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
34	เครื่องมือการวัดและการประเมินผลสอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
35	เครื่องมือการวัดและการประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
36	เครื่องมือการวัดและการประเมินผลเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
37	วิธีการวัดและการประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
38	วิธีการวัดและการประเมินผลสอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
39	วิธีการวัดและการประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
40	วิธีการวัดและการประเมินผลเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้

ตารางที่ ข.2 ผลการประเมินแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ เรื่อง วัยรุ่นและพัฒนาการทางเพศ วิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	ผลการประเมินผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	แปลผลได้
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
16	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

(ต่อ)

ตารางที่ ข.2 (ต่อ)

ข้อที่	ผลการประเมินผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	แปลผลได้
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
30	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
32	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
37	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
38	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
40	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้

หมายเหตุ. ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

ตารางที่ ข.3 สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัยแบบอิงเกณฑ์
จำนวนผู้สอบ 37 คน
จำนวนข้อสอบ 40 ข้อ
กำหนดคะแนนเกณฑ์ (c) ไว้ที่ 20 คะแนน
ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัยแบบอิงเกณฑ์

ข้อ	ตัวเลือกที่ถูกต้อง	อำนาจจำแนก (B)	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
1	(3)	0.84	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
2	(4)	0.68	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
3	(2)	0.14	อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ไม่ผ่าน
4	(4)	0.97	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
5	(2)	1.00	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
6	(4)	0.3	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
7	(3)	0.68	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
8	(4)	0.19	อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ไม่ผ่าน
9	(1)	0.68	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
10	(1)	0.70	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
11	(1)	0.95	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน

(ต่อ)

ตารางที่ ข.3 (ต่อ)

ข้อ	ตัวเลือกที่ถูกต้อง	อำนาจจำแนก (B)	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
12	(3)	0.92	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
13	(3)	0.14	อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ไม่ผ่าน
14	(2)	0.97	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
15	(3)	0.89	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
16	(3)	0.89	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
17	(4)	0.65	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
18	(3)	0.03	อำนาจจำแนกต่ำ	ไม่ผ่าน
19	(2)	0.59	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
20	(1)	0.57	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
21	(4)	0.38	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
22	(4)	0.70	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
23	(4)	0.76	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
24	(4)	0.51	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
25	(3)	0.14	อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ไม่ผ่าน
26	(4)	0.59	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
27	(2)	0.57	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
28	(2)	0.86	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
29	(2)	0.16	อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ไม่ผ่าน
30	(2)	0.16	อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ไม่ผ่าน
31	(3)	0.89	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
32	(2)	0.59	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
33	(3)	0.68	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
34	(1)	0.57	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
35	(3)	0.49	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
36	(1)	0.3	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
37	(2)	0.89	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
38	(3)	0.81	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
39	(2)	0.3	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
40	(1)	0.51	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน

สรุปผลการวิเคราะห์อำนาจจำแนกของข้อสอบจำนวน 40 ข้อ มีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 33 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40 และไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 7 ข้อ ได้แก่ ข้อ 3, 8, 13, 18, 25, 29, 30

ตารางที่ ข.4 ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นด้วยวิธี Lovett

ข้อ	อำนาจจำแนก (B)	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
1	0.84	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
2	0.68	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
4	0.97	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
5	1	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
6	0.3	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
7	0.68	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
9	0.68	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
10	0.7	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
11	0.95	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
12	0.92	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
14	0.97	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
15	0.89	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
16	0.89	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
17	0.65	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
19	0.59	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
20	0.57	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
21	0.38	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
22	0.7	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
23	0.76	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
24	0.51	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
26	0.59	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
27	0.57	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
28	0.86	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
31	0.89	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
32	0.59	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
33	0.68	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
34	0.57	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
35	0.49	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
36	0.30	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
37	0.89	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
38	0.81	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
39	0.3	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
40	0.51	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน

สรุปผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นจากการคัดเลือกข้อสอบมาจำนวน 33 ข้อ ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น ด้วยวิธี Lovett มีค่าเท่ากับ 0.97

ตารางที่ ข.5 แสดงค่าความเที่ยงตรงโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ เรื่องวัยรุ่นและพัฒนาการทางเพศ

ข้อ	ข้อความ	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน						
	เพศ ☐ หญิง ☐ ชาย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	อายุ.....ปี	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ตอนที่ 2 แบบสำรวจความสุขในการเรียน						
ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน						
1	นักเรียนชอบที่ได้เรียน และแสดงความคิดเห็นร่วมกันกับเพื่อน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2	นักเรียนชอบที่ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3	นักเรียนกับเพื่อนช่วยเหลือกันในการทำงาน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู						
4	ครูมีการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
5	ครูมีการสื่อสารที่ดีและเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
6	ครูมีสื่อประกอบการเรียนรู้ที่ง่ายต่อความเข้าใจ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ด้านการมีสุขภาวะทางร่างกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์						
7	นักเรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8	นักเรียนมีสุขภาวะทางจิตที่ดี	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

(ต่อ)

ตารางที่ ข.5 (ต่อ)

ข้อ	ข้อความ	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
9	นักเรียนมีความพร้อมในการเรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง						
10	นักเรียนรับรู้ว่าตนเองเป็นคนที่มีความรู้ ความสามารถ	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
11	นักเรียนมีความเชื่อมั่นในความสามารถของ ตนเอง	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
12	นักเรียนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ สำเร็จ	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
13	นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียน	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้						
14	นักเรียนรับรู้ว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้ก่อให้เกิด ประโยชน์ต่อตนเองอย่างไร	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
15	นักเรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
16	นักเรียนเข้าใจว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้มีประโยชน์ อย่างไร	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
ด้านการมีเป้าหมายในการเรียนรู้						
17	นักเรียนมีจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายในการเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
18	นักเรียนได้ปฏิบัติตามแผนการเรียนที่ตนเองวางไว้อย่างเป็นขั้นตอน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ด้านการมีอารมณ์ทางบวกในการเรียนรู้						
19	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
20	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานไปกับการทำกิจกรรมต่าง ๆ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

(ต่อ)

ตารางที่ ข.5 (ต่อ)

ข้อ	ข้อความ	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
21	นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น ดีใจเวลาได้เรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
22	นักเรียนมีอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อหาของการเรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
23	นักเรียนมีความสุขทุกครั้งที่ต้องมาเรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
24	นักเรียนไม่รู้สึกหดหู่ หรือท้อแท้ในการเรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
25	นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนการสอนในห้องเรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
26	นักเรียนไม่รู้สึกเกิดความเครียดในขณะเรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
27	นักเรียนไม่รู้สึกวิตกกังวลกับการเรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
28	นักเรียนคาดหวังกับผลการเรียนมากเป็น พิเศษ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
29	นักเรียนไม่รู้สึกกดดันตนเองในการทำงานให้สำเร็จ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ด้านการกำกับตนเองในการเรียนรู้						
30	นักเรียนตั้งใจเรียนและกระตือรือร้นในการ เรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
31	นักเรียนเอาใจใส่ต่อภาระงานที่ได้รับมอบหมาย	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
32	นักเรียนเข้าเรียนตรงเวลา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
33	นักเรียนรู้จักแบ่งเวลาในการเรียนและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
34	นักเรียนหมั่นหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เป็นประจำ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

(ต่อ)

ตารางที่ ข.5 (ต่อ)

ข้อ	ข้อความ	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
35	นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
36	นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
ด้านภาวะลื่นไหลในการเรียนรู้						
37	นักเรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับบทเรียน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
38	นักเรียนสามารถเรียนหรือทำกิจกรรมในห้องเรียนได้อย่างต่อเนื่อง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
39	นักเรียนทำกิจกรรมในห้องเรียนอย่างเพลิดเพลิน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
40	นักเรียนตามเนื้อหาในบทเรียนเป็นประจำสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ด้านการได้เรียนในสิ่งที่ถนัดและสนใจ						
41	นักเรียนรู้สึกสนใจในกิจกรรมทุก ๆ กิจกรรมเป็นพิเศษ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
42	นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
43	นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
44	นักเรียนได้เรียนในสิ่งที่สร้างเสริมจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
45	นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเรียน หรือผ่านกิจกรรมต่าง ๆ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ภาคผนวก ค

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ ค.1 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ร้อยละ ค่าเฉลี่ย คะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ที่	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน	แผนที่ 1	แผนที่ 2	แผนที่ 3	รวมคะแนนระหว่างเรียน	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
		แบบฝึกหัด	แบบฝึกหัด	แบบฝึกหัด		
1	15	8	9	8	25	18
2	16	9	8	9	26	20
3	18	7	7	8	22	19
4	14	6	7	7	20	20
5	13	8	8	8	24	20
6	17	9	9	9	27	20
7	16	7	8	8	23	18
8	16	5	7	7	19	20
9	15	9	8	8	25	20
10	14	8	7	7	22	20
11	12	7	8	8	23	20
12	14	8	7	7	22	20
13	16	9	8	8	25	19
14	16	8	9	9	26	15
15	15	8	8	8	24	20
16	13	7	7	7	21	17
17	13	9	8	8	25	20
18	20	6	9	9	24	20
19	15	8	8	8	24	19
20	15	7	7	7	21	20
21	18	9	8	8	25	20
22	15	6	9	9	24	17
23	15	7	8	8	23	20
24	19	8	7	7	22	20
25	15	9	8	8	25	17

(ต่อ)

ตารางที่ ค.1 (ต่อ)

ที่	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน	แผนที่ 1 แบบฝึกหัด	แผนที่ 2 แบบฝึกหัด	แผนที่ 3 แบบฝึกหัด	รวมคะแนนระหว่างเรียน	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
26	15	8	9	9	26	20
27	18	8	8	8	24	20
28	17	7	7	7	21	20
29	16	9	8	8	25	19
30	16	6	9	7	22	20
31	16	8	8	7	23	20
32	11	7	7	8	22	19
33	15	6	8	9	23	19
34	16	7	9	8	24	20
35	11	8	8	7	23	20
36	16	9	7	9	25	19
37	17	6	9	9	24	20
38	15	7	8	9	24	20
39	19	8	7	9	24	20
รวม	603	296	311	314	921	755
$\overline{X}$	15.46	7.59	7.97	8.05	23.62	19.36
S.D.	1.99	1.08	0.73	0.75	1.76	1.14
ร้อยละ	77.31	75.90	79.74	80.51	78.72	96.79

ตารางที่ ค.2 ผลวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ร้อยละ ค่าเฉลี่ยคะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

คนที่	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	คะแนนผลต่าง
1	15	18	3
2	16	20	4
3	18	19	1
4	14	20	6
5	13	20	7
6	17	20	3
7	16	18	2
8	16	20	4
9	15	20	5
10	14	20	6
11	12	20	8
12	14	20	6
13	16	19	3
14	16	15	-1
15	15	20	5
16	13	17	4
17	13	20	7
18	20	20	0
19	15	19	4
20	15	20	5
21	18	20	2
22	15	17	2
23	15	20	5
24	19	20	1
25	15	17	2
26	15	20	5
27	18	20	2

(ต่อ)

ตารางที่ ค.2 (ต่อ)

คนที่	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	คะแนนผลต่าง
28	17	20	3
29	16	19	3
30	16	20	4
31	16	20	4
32	11	19	8
33	15	19	4
34	16	20	4
35	11	20	9
36	16	19	3
37	17	20	3
38	15	20	5
39	19	20	1
$\overline{X}$	15.46	19.36	3.90

ตารางที่ ค.3 ผลวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา เรื่องวัยรุ่นและพัฒนาการทางเพศมัธยมศึกษาปีที่ 1

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	$S.D.$	$\overline{D}$	t	Sig. (1 tailed)
ก่อนเรียน	39	20	15.46	2.01	3.89	10.95	0.00
หลังเรียน	39	20	19.36	1.16			

ภาคผนวก ง

หนังสือขอความอนุเคราะห์
และหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยวัฒน์ นามบุญลือ อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย ผู้เชี่ยวชาญด้านสอนสุขศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐกานต์ ขันทอง อาจารย์ประจำสาขาวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา ผู้เชี่ยวชาญด้านสอนสุขศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

3. อาจารย์ ดร.สายใจ เพ็งที อาจารย์ประจำสาขานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา ผู้เชี่ยวชาญด้านสอนสุขศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



ที่ อว๐๖๑๙.๐๒/ว๖๗๘๖

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
๔๔๐๐๐

๓๑ กรกฎาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)

ด้วย นายสุภิวัฒน์ งอกงาม รหัสนักศึกษา ๖๖๘๐๑๐๓๗๐๑๐๗ สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา ระดับปริญญาโท ภาคปกติ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑" เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยบรรลุตามวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขออนุญาตให้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย ระหว่างวันที่ ๓๑ กรกฎาคม - ๓๐ สิงหาคม ๒๕๖๗ เพื่อนำข้อมูลไปทำการวิจัยให้บรรลุวัตถุประสงค์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา มหาวิทยาลัยฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุสรณ์ ดูสินแก่น)
คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา
โทรศัพท์ ๐๘๕-๓๓๑-๓๑๒๓

การเผยแพร่ผลงานวิจัย

สุภิวัฒน์ งอกงาม และทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร. (2568). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษาที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม,* 19(3), กันยายน-ธันวาคม.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นายสุภิวัฒน์ งอกงาม
วันเกิด	8 มิถุนายน 2543
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 16 หมู่ที่ 7 ตำบลห้วยแอ่ง อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2565	ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาการจัดการการกีฬา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
พ.ศ. 2568	ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม